

# Lore & Legacy

## SUIVI DES ERRATA

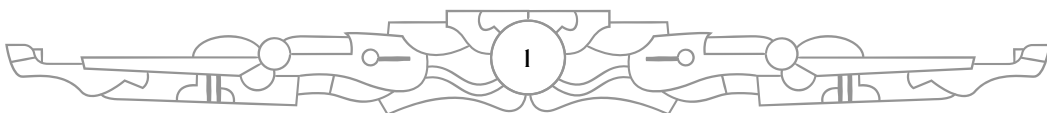
Dernière mise à jour : 1<sup>er</sup> juin 2022

### LIVRET DE DÉCOUVERTE

PAGE	ERREUR	CORRECTION	PDF / POD MIS À JOUR
25	<i>Sprint / Charge : 14 Distance de Saut : 3</i>	Sprint / Charge : 12 Distance de Saut : 2	Version 1.5
27	<i>Distance de Saut : 3</i>	Distance de Saut : 2	Version 1.5
34	Sort Brume : erreur dans la description.	Le sort dure un nombre de minutes égal au double de la Valeur de Sorcellerie du magicien.	Version 1.5
Divers	Multiplés corrections orthographiques et typographiques mineures		Version 2.0

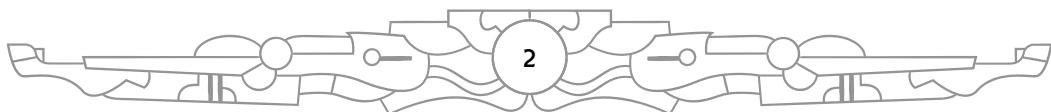
### RÈGLES & UNIVERS

PAGE	ERREUR	CORRECTION	PDF / POD MIS À JOUR
24	Faute : <i>se poursuite avec la troisième guerre fratricide</i>	se poursuit avec la troisième guerre fratricide	Version 2.0
46	Exemple erroné : <i>Puisque Keesri est une alliée, le Degré de Difficulté de l'action est la moitié de sa Résistance Magique, soit 4.</i>	Le Degré de Difficulté de l'action est la Résistance Magique de Keesri, soit 6.	Version 2.0
48	Exemple erroné : <i>ce qui aurait dû être une Réussite Partielle se mue en Échec Désastreux</i>	Mais ce qui aurait dû être un « simple » échec se mue en Échec Désastreux	Version 2.0





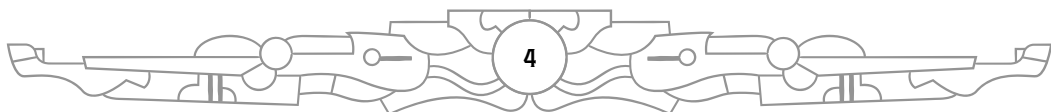
PAGE	ERREUR	CORRECTION	PDF / POD MIS À JOUR
52	Exemple erroné.	<b>Exemple :</b> En tant qu'agamide, le spirite d'Adrien débute avec les Attributs de base Caractère 1, Discernement 2, Maîtrise 2, Prestance 2, Robustesse 1, Vigueur 1 et Fortune 1. Il décide que son spirite possède une apparence impressionnante, et décide donc de passer sa Prestance à 3 (1 point). Discernement et Caractère seront des qualités essentielles pour un lanceur de sort, mais Adrien pense que bien que son personnage soit une forte tête, il a encore beaucoup à apprendre, n'ayant que récemment quitté son sanctuaire montagnard. Il décide donc de passer son Discernement à 3 (1 point) et son Caractère à 3 (2 points). Il décide enfin de passer sa Robustesse à 3, pour casser le cliché du magicien fragile (2 points). Ses six points ont été dépensés, et les Valeurs finales des Attributs du spirite sont donc Caractère 3, Discernement 3, Maîtrise 2, Prestance 3, Robustesse 3, Vigueur 1 et Fortune 1.	Version 2.0
53	Terme erroné : <i>mais un dé d'infortune pour toute autre action</i>	mais un dé d'adversité pour toute autre action	Version 2.0
54	Exemple erroné : <i>Guérison (4 PM)</i>	Guérison (3 PM)	Version 2.0
55	Terme erroné : <i>Réserve de Dernière Chance (RDV)</i>	Réserve de Dernière Chance (RDC)	Version 2.0
56	Exemple erroné.	<b>Exemple :</b> Rappelons que les Attributs du spirite d'Adrien sont Caractère 3, Discernement 3, Maîtrise 2, Prestance 3, Robustesse 3, Vigueur 1 et Fortune 1. Ne bénéficiant pas de Modificateur particulier, Samsam possède un Bagage standard de 9, dont 3 points sont accaparés par son équipement (vêtements, sac et hachette). Le personnage commencera avec $(3 + 1) \times 2 = 8$ points de vie. Il possède par ailleurs 10 Points de Magie : $(3 + 3) + 4$ points supplémentaires correspondant au bonus apporté par Mysticisme (2 PM par point dans cette Capacité). Sa Résistance Physique est de $(3 \times 3) + 1$ (bonus apporté par la tenue de voyage) = 10. Sa Résistance Magique est de $(3 + 2) \times 2 = 10$ , et sa Résistance Mentale de $(3 + 3) \times 2 = 12$ . Sa Réserve de Dernière Chance est de $(1 + 1) = 2$ . Son Seuil de Blessure est quant à lui de $3 \times 2 = 6$ . Enfin, sa Rapidité correspond à $(2 + 1) = 3$ .	Version 2.0
57	Erreur dans la section Armes & Sortilèges : <i>Guérison (4 PM)</i>	Guérison (3 PM)	Version 2.0
57	Caractéristiques erronées.	Fiche de personnage mise à jour disponible ici : <a href="https://empyreal.pirou.games/2020/08/03/erratum-livre-de-base-exemple-de-creation-de-personnage/">https://empyreal.pirou.games/2020/08/03/erratum-livre-de-base-exemple-de-creation-de-personnage/</a>	Version 2.0
67	Problème de mise en forme dans la description du Trait Obsession : le mot Effet devrait être en gras.	Mise en forme corrigée.	Version 2.0



PAGE	ERREUR	CORRECTION	PDF / POD MIS À JOUR
80	Fonctionnement de la Capacité Ambidextrie	Si la deuxième action dépend de l'Attribut Maîtrise, le personnage utilisera Ambidextrie pour résoudre cette action. Si toutefois la deuxième action dépend d'un autre Attribut (par exemple utilisation d'objet ou d'arme Arcanotech, qui serait liée au Discernement), c'est la Capacité / l'Attribut en question qui est utilisée pour résoudre l'action.	Version 2.0
80	Fonctionnement de la Capacité Ambidextrie - Précision	Si un autre Attribut ou Capacité est employée pour la deuxième action, la Valeur de cette Capacité ou de cet Attribut est toutefois remplacée par la Valeur de la Capacité Ambidextrie. <b>Exemple :</b> Le personnage possède Ambidextrie avec une Valeur de 2. Il souhaite utiliser une arme arcanotechnologique en deuxième action, mais ne possède pas la Capacité Arcanotech. On part donc du principe que sa deuxième action utilise l'Attribut Discernement (1d6) + la Valeur d'Ambidextrie (2).	Erratum inclus dans <b>l'Écho Éthérique n°10</b> .
88	Faute dans la description de la Capacité Effort : <i>Sauf aucune valeur spécifique n'est donnée,...</i>	Si aucune valeur spécifique n'est donnée,...	Version 2.0
89	Précision apportée à la description de la Capacité Musculation	La Valeur de Musculation vient s'ajouter aux dégâts des attaques portées à l'aide des bras et des jambes, avec ou sans arme.	Version 2.1
93	Exemple erroné : <i>possède une valeur de sorcellerie de 5, le sort dure donc 5 minutes.</i>	possède une valeur de sorcellerie de 5, le sort dure donc 10 minutes.	Version 2.1
96	Sort Bonne Fortune : précision apportée dans la description	En raison de la nature subliminale du sortilège, le résultat du Jet de Sorcellerie n'est pas doublé lors qu'il est lancé sur des alliés, et le magicien ne peut pas l'utiliser sur lui-même.	Version 2.0
96	Sort Brume : erreur dans la description.	Le sort dure un nombre de minutes égal au double de la Valeur de Sorcellerie du magicien.	Version 2.0
109	Sort Grêlons : modifications	Cible : Zone  Nouvelle description : En utilisant l'humidité de l'air ambiant, le magicien forme une douzaine de billes de glace de 8 à 12 cm de diamètre et les propulse en direction de sa cible sous forme d'un tourbillon d'environ 1 m de diamètre. Les grêlons se fracassent sur n'importe quel obstacle se trouvant sur leur chemin, et les entités contre qui le Jet de Sorcellerie a obtenu au moins une Réussite Partielle subissent des dégâts.	Version 2.1
112	Sort Renforcement immunitaire : correction et précisions	La durée indiquée est désormais "Voir description". Ajout de la phrase suivante à la description du sort : Ce sortilège est surtout utile pour aider les personnages ayant eu un échec à leur jet pour résister à l'infection (voir page 185), et pour qui la maladie n'a donc pas de limitation de durée.	Version 2.1



PAGE	ERREUR	CORRECTION	PDF / POD MIS À JOUR
121	Problème de mise en forme dans la description du sortilège Tremblement de Terre : la formule de durée devrait être indiquée en petites capitales	Mise en forme corrigée.	Version 2.0
127	Faute : <i>les points de dégâts infligés sont soustrait au points de vie</i>	aux points de vie	Version 2.0
130	Faute : <i>une dague à un code</i>	une dague a un code	Version 2.0
130 (et autres)	Faute : <i>non-léthale</i>	non-létale	Version 2.1
131	Information manquante : Degré de Difficulté du Jet de Caractère	Si un combattant reçoit deux blessures au même endroit, il perdra le membre en question et tombera immédiatement dans l' <b>INCONSCIENCE</b> , à moins de réussir un Jet de Caractère avec <b>en DD la quantité de dégâts infligée par l'attaque.</b>	Version 2.1
134	Faute : <i>à la particularité</i>	a la particularité	Version 2.0
140	Arc composite : Encombrement 1	Arc composite : Encombrement 2	Version 2.0
148	Indications (1M) ou (2M) manquantes sur certaines armes arcanotechnologiques	Canon à impulsions : 2M Canon à micro-ondes : 2M Canon disrupteur : 2M Crysolet : 1M Déphaseur : 2M Fusil de choc : 2M Perturbateur synaptique : 1M	Version 2.0
149	Portée maximum du Canon à Rails : 300	Portée maximum du Canon à Rail : 1000	Version 2.0
163	Faute : <i>poudre d'ectoplasme</i>	poudre d'ectoplasme	Version 2.1
164	Terme erroné dans la description des Phéromones de Fælys : <i>toutes ses actions liées à l'Allure</i>	toutes ses actions liées à la Prestance	Version 2.0
167	Faute : <i>les montures et véhicules fonctionnent</i>	les montures et véhicules fonctionnent	Version 2.0
189	Faute : <i>Fosse de piques : Lorsque ce traquenard est activé, le sol se dérobo</i>	Fosse de piques : Lorsque ce traquenard est activé, le sol se dérobo	Version 2.0
193	Faute : <i>Un sujet de contention</i>	Un sujet de contentieux	Version 2.0
193	Faute : <i>se repartir</i>	se répartir	Version 2.1



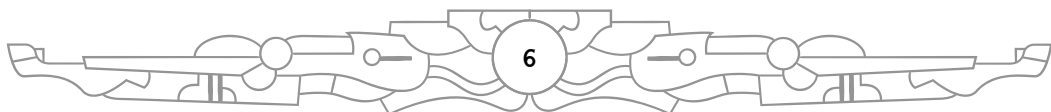
PAGE	ERREUR	CORRECTION	PDF / POD MIS À JOUR
198	Exemple erroné pour l'amélioration de Capacité : <i>sa Capacité Combat Rapproché, dont la Valeur est actuellement de 4.</i>	sa Capacité Combat Rapproché, dont la Valeur est actuellement de 5.	Version 2.0
200	Faute : <i>et ne sera libéré qu'une fois que son nombre de PV revenu</i>	et ne sera libéré qu'une fois son nombre de PV revenu	Version 2.1
201	Exemple erroné : Dispensaire	<b>Exemple :</b> Arohé l'orc diplomate a tenté d'apaiser un ogre sauvage, mais ce dernier lui a répondu à l'aide d'arguments d'une nature plus... percutante. Arohé a perdu ses 14 Points de Vie ainsi que les 4 points de sa Réserve de Dernière Chance, il est donc dans un état critique. Ses compagnons n'ont pas été en mesure de le soigner, son état a donc empiré : il est désormais aux portes de la mort. Par chance, ils ont pu le rapatrier à l'hôtel de Guilde le plus proche pour le faire hospitaliser. Il devra y rester 2 jours par point de RDC perdu (soit 8 jours en tout), puis 1 journée par PV. À cela s'ajoute 1 semaine en observation.  En tout, Arohé sera hospitalisé (8 + 14 + 7 =) 29 jours, soit un peu plus de quatre semaines.	Version 2.1
208	Faute : <i>infestés de gobnouilles et autre créateurs</i>	infestés de gobnouilles et autre créatures	Version 2.1
212	Faute : <i>la Garde est dirigé</i>	la Gardes est dirigée	Version 2.1
228	Faute : <i>Thersu est convaincu que les ondes émises par l'antenne (...) a des effets nocifs</i>	Thersu est convaincu que les ondes émises par l'antenne (...) ont des effets nocifs	Version 2.1
230	Terme erroné : <i>La Guilde attendait une nuit</i>	La Brigade attendait une nuit	Version 2.0
241	Syntaxe : <i>Si vous joué</i>	Si vous avez joué	Version 2.0
253	Erreurs dans la description de l'énigme des techno-prêtres	Texte corrigé : Le fond de chaque bassin de la salle (B) est donc décoré d'une mosaïque représentant un symbole stellaire : planète dotée d'anneaux (Yurachi), un double croissant (Killatuk et Willaxan), une petite sphère émettant de long rayons (l'étoile Shuxell), et enfin deux sphères reliées par un cercle (Intiwaki).	Version 2.0
253	Mise en forme : absence de puce devant le nom Xiyaya	Mise en forme corrigée.	Version 2.0
254	Faute : <i>Sa raison d'être originele</i>	Sa raison d'être originelle	Version 2.0
254	Faute : <i>dont on suppose qu'elles représentent des planètes</i>	dont on suppose qu'elles représentent des planètes	Version 2.0
258	Fautes : <i>Leur base mobile, un chaland modifié, leur permet une grand mobilité</i>	Leur base mobile, un chaland modifié, leur permet une grande mobilité	Version 2.0



PAGE	ERREUR	CORRECTION	PDF / POD MIS À JOUR
262	Fonctionnement des sortilèges Recharge et Lien éthérique	Recharge et Lien éthérique appartiennent désormais à une catégorie particulière appelée "Magie personnelle" ou <b>PERS.</b> , dont le DD est 8 par défaut.	Version 2.0
267	Typographie : « le porteur de souffrance »	« le porteur de souffrance »	Version 2.0
301	La Reine Ogre n'a pas la Capacité Combat Rapproché.	La Reine Ogre possède la Capacité Combat rapproché : 6 ▲	Version 2.0
301	La Capacité Combat rapproché du Guerrier-Fauve Ogre est manquante ou labellisée <i>Combat à distance</i> (selon les versions)	Les Capacités de combat du Guerrier-Fauve sont Combat à distance : 5 ▲ Combat rapproché : 7 ▲	Version 2.0
321	<i>Sprint / Charge : 14</i> <i>Distance de Saut : 3</i>	Sprint / Charge : 12 Distance de Saut : 2	Version 2.0
322	Ponctuation : <i>votre vision parfaite et votresens aigu</i>	votre vision parfaite et votre sens aigu	Version 2.0
323	<i>Distance de Saut : 3</i>	Distance de Saut : 2	Version 2.0
325	<i>Rapidité : 6</i> <i>Sprint / Charge : 14</i> <i>Distance de saut : 3</i> <i>Résistance Physique : 12</i> <i>Poids : 120</i> <i>Résistance Magique : 8</i> <i>Résistance Mentale : 8</i> <i>Seuil de Blessure : 5</i>	Rapidité : 5 Sprint / Charge : 10 Distance de saut : 2 Résistance Physique : 10 Poids : 100 Résistance Magique : 10 Résistance Mentale : 10 Seuil de Blessure : 6	Version 2.0
329	Erreur dans le tableau de Difficulté de la Capacité Médecine : <i>Soigner 1d8+2 PV</i>	Soigner 8 PV	Version 2.0
Divers	Multiples corrections orthographiques et typographiques mineures		Version 2.1

## ÉCHOS ÉTHÉRIQUES

N°	PAGE	ERREUR	CORRECTION	PDF / POD MIS À JOUR
1 à 8	1	Faute : <i>Supplément périodique</i>	Supplément périodique	Oui
1	5	Faute : <i>une péninsule surplombant Baie de Nerons</i>	une péninsule surplombant la Baie de Nerons	Oui
1	8	Terme erroné : portes de la cité (H)	portes de la cité (I)	Oui
1	8	Terme erroné : la place Cath Mensah (G)	la place Cath Mensah (H)	Oui





<b>N°</b>	<b>PAGE</b>	<b>ERREUR</b>	<b>CORRECTION</b>	<b>PDF / POD MIS À JOUR</b>
4	6	Fautes et erreurs dans la description de Salle de décontamination (C)	Côté tribord (ouest) sont alignées plusieurs centaines de cabines de douche. Une fois décontaminés, les ingénieurs devaient ensuite traverser un des sas pour récupérer leurs affaires rangées dans des casiers côté babord (est).	Oui
13	5	Faute : <i>au cours du premier siècle avec C.J.</i>	au cours du premier siècle après C.J.	PDF version 1.1
17	4	Erreur de calcul : Points de Magie	Nino possède 9 PM, et non 7.	PDF version 1.1

