

Lore & Legacy

SUIVI DES ERRATA

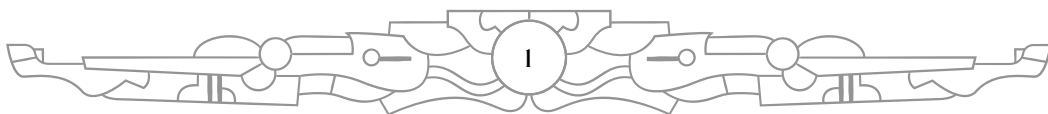
Dernière mise à jour : 18 avril 2021

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	Oui
27	<i>Distance de Saut : 3</i>	Distance de Saut : 2	Oui
34	Sort Brume : erreur dans la description.	Le sort dure un nombre de minutes égal au double de la Valeur de Sorcellerie du magicien.	Oui

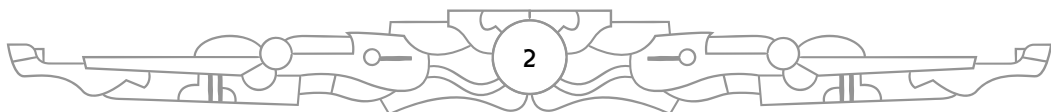
RÈGLES & UNIVERS

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	Oui
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.	Oui
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	Oui
52	Exemple erroné.	Exemple : 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.	Oui





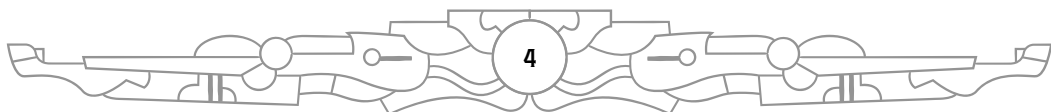
PAGE	ERREUR	CORRECTION	PDF / POD MIS À JOUR
53	Terme erroné : <i>mais un dé d'infortune pour toute autre action</i>	mais un dé d'adversité pour toute autre action	Oui
54	Exemple erroné : <i>Guérison (4 PM)</i>	Guérison (3 PM)	Oui
55	Terme erroné : <i>Réserve de Dernière Chance (RDV)</i>	Réserve de Dernière Chance (RDC)	Oui
56	Exemple erroné.	Exemple : 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 $(2 + 1) = 3$.	Oui
57	Erreur dans la section Armes & Sortilèges : <i>Guérison (4 PM)</i>	Guérison (3 PM)	Oui
57	Caractéristiques erronées.	Fiche de personnage mise à jour disponible ici : https://empyreal.pirou.games/2020/08/03/erratum-livre-de-base-exemple-de-creation-de-personnage/	Oui
67	Problème de mise en forme dans la description du Trait Obsession : le mot Effet devrait être en gras.	Mise en forme corrigée.	Oui
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.	Oui
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. Exemple : <i>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).</i>	Non



PAGE	ERREUR	CORRECTION	PDF / POD MIS À JOUR
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,...	Oui
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.	Oui
96	Sort Brume : erreur dans la description.	Le sort dure un nombre de minutes égal au double de la Valeur de Sorcellerie du magicien.	Oui
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.	Oui
140	Arc composite : Encombrement 2	Arc composite : Encombrement 3	Oui
148	Indications (1M) ou (2M) manquantes sur certaines armes arcanotechnologiques	Canon à impulsions : 2M Canon à micro-ondes : 2M Canon disrupteur : 2M Crystolet : 1M Déphaseur : 2M Fusil de choc : 2M Perturbateur synaptique : 1M	Oui
149	Portée maximum du Canon à Rails : 300	Portée maximum du Canon à Rail : 1000	Oui
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	Oui
167	Faute : <i>les montures et véhicules fonctionnement</i>	les montures et véhicules fonctionnent	Oui
189	Faute : <i>Fosse de piques : Lorsque ce traquenard, le sol se dérobe</i>	Fosse de piques : Lorsque ce traquenard est activé, le sol se dérobe	Oui
193	Faute : <i>Un sujet de contention</i>	Un sujet de contentieux	Oui
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.	Oui
230	Terme erroné : <i>La Guilde attendait une nuit</i>	La Brigade attendait une nuit	Oui
241	Syntaxe : <i>Si vous joué</i>	Si vous avez joué	Oui



PAGE	ERREUR	CORRECTION	PDF / POD MIS À JOUR
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).	Oui
253	Mise en forme : absence de puce devant le nom Xiyaya	Mise en forme corrigée.	Oui
254	Faute : <i>Sa raison d'être originele</i>	Sa raison d'être originelle	Oui
254	Faute : <i>dont on suppose qu'elle représentent des planètes</i>	dont on suppose qu'elles représentent des planètes	Oui
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	Oui
262	Fonctionnement des sortilèges Recharge et Lien éthérique	Recharge et Lien éthérique appartiennent désormais à une catégorie particulière appelée "Magie personnelle" ou PERS. , dont le DD est 8 par défaut.	Oui
267	Typographie : « <i>le porteur de souffrance</i> »	« le porteur de souffrance »	Oui
301	La Reine Ogre n'a pas la Capacité Combat Rapproché.	La Reine Ogre possède la Capacité Combat rapproché : 6 ▲	Oui
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 ▲	Oui
321	<i>Sprint / Charge : 14</i> <i>Distance de Saut : 3</i>	Sprint / Charge : 12 Distance de Saut : 2	Oui
322	Ponctuation : <i>vousre vision parfaite et vousresens aigu</i>	vousre vision parfaite et vousre sens aigu	Oui
323	<i>Distance de Saut : 3</i>	Distance de Saut : 2	Oui
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	Oui
329	Erreur dans le tableau de Difficulté de la Capacité Médecine : <i>Soigner 1d8+2 PV</i>	Soigner 8 PV	Oui





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
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

