

Errata du Livre de Règles de RuneQuest (version française)

Ces errata regroupent les errata officiels du livre de règles VO et les paragraphes disparus lors du passage à l'édition française. Ils ne tiennent pas compte de la page manquante dans la première édition française du jeu, fournie sous forme d'une feuille d'errata dans la boîte de base.

Ce travail est pour l'essentiel l'œuvre de Benoît Tainturier, à qui je n'ai fait que donner un coup de main (essentiellement sur les oublis de la VF et sur quelques points mineurs de traduction). Par souci d'uniformité des sources disponibles sur internet, nous avons décidé de publier tous les deux une même version des errata, même si personnellement j'aurais formulé différemment quelques détails... Vous pouvez télécharger la version de Benoît sur la [page RuneQuest du SDEN](#) (les deux versions étant légèrement différentes, puisque j'ai continué à mettre à jour la mienne au fur et à mesure de la découverte de nouvelles erreurs).

Entre les pages 28 et 29 : *Occupations selon la culture*

Plusieurs paragraphes manquent dans la version boîte du manuel.

La version française de RuneQuest avait malencontreusement été amputée d'une page entière. Les informations manquantes étaient disponibles sous la forme d'une feuille volante fournie dans la boîte de base.

Pour ceux qui l'auraient égarée, et pour les possesseurs d'un des tous premiers exemplaires de la boîte (où la feuille d'errata n'était pas fournie), voici les informations manquantes, destinées à être placées entre les pages 28 et 29 du manuel :

MAGIE : Jetez 1D100 pour déterminer le type de magie que possède votre aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-50 Magie de l'esprit : votre aventurier reçoit 1D3 points de sort à l'âge de 15 ans plus un point par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

51-100 Magie divine : les parents de votre aventurier adorent le dieu voleur ou la déesse de la lune (voir le chapitre Magie divine du Livre de magie). Le personnage peut devenir automatiquement un initié de ce dieu ou de cette déesse qu'il possède ou non un modificateur de magie positif. Il reçoit alors l'expérience d'un Initié et celle de son occupation actuelle.

ÉQUIPEMENT : un instrument de musique bon marché, 5 sous en monnaie, 25 sous en babioles, vêtements de laine et de lin, couteau, hachette, sac, amadou ou instrument à feu, corde de 50 mètres, couverture, un costume si approprié.

Noble, Barbare

Les nobles vivent du travail des autres. Ils ont une valeur sociale en ce sens qu'ils coordonnent, représentent et protègent leurs sujets. Ils sont généralement connus sous le terme de Chevalier, Chef, Roitelet, Comte, Baron, Duc, Jarl, etc... Les chefs barbares gagnent souvent leurs positions par le mérite. Toutefois, certains statuts ont tendance à être héréditaires. On peut considérer, lors de la création du personnage, que le terme noble recouvre également les hauts fonctionnaires et officiels.

COMPÉTENCES : Équitation × 4, Lancer × 1, Baratin × 2, Éloquence × 3, Parler sa propre langue × 1, Parler une autre langue × 1, Évaluer × 2, Premiers soins × 1, Connaissance des hommes × 2, Connaissance des animaux × 2, Connaissance des plantes × 2 ou Connaissance du monde × 2, Chercher × 1, Cérémonie × 1 ou Enchantement × 1 ou Invocation × 1, Attaque au poing × 1, Attaque à la dague × 1, Attaque arme de jet × 2, Attaque arme 1M × 4 et Parade au bouclier × 4, ou Attaque arme 2M × 4 et Parade × 4.

MAGIE : Jetez 1D100 pour déterminer le type de magie que possède votre aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-50 Magie de l'esprit : l'aventurier reçoit 1D3-1 points de sort à l'âge de 15 ans, plus un point supplémentaire par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

51-100 Magie divine : les parents de l'aventurier adorent le dieu de la guerre (voir le chapitre Magie divine du Livre de magie). Le personnage peut automatiquement devenir un initié de ce dieu, qu'il possède ou non un modificateur de magie positif. Il reçoit à la fois l'expérience d'un Initié et celle de son occupation normale.

ÉQUIPEMENT : armure en cuir bouilli (3 points de protection), heaume (4 points de protection), vêtements nobles, vêtements de laine et de lin, arme de jet, arme appropriée, bouclier viking, couteau, hachette, sac, 50 mètres de corde, outre, animal de monte, amulette du dieu dirigeant, 1920 sous en biens, bijoux et babioles.

Occupations des cultures civilisées

Ces cultures sont caractérisées par la présence de gouvernements centraux qui collectent régulièrement des taxes et qui ont substitué à la classe de guerriers semi-héréditaires une armée rétribuée. On peut y trouver de grandes cités, des sorciers, des marines de guerre, des dynasties royales, des voleurs professionnels et des ingénieurs civils. À titre d'exemple, on peut citer comme cultures civilisées les royaumes séleucides, les empires perse et romain, la Chine impériale, l'Égypte dynastique, le Japon féodal, l'Empire inca, les Melnibonéens de Moorcock, les Stygiens de Howard, les Gondoriens de Tolkien, les Lankhmariens de Leiber et la plupart des habitants des Contrées du Rêve de Lovecraft.

Sorts suggérés pour les civilisés

Les aventuriers civilisés utilisent la magie divine ou la sorcellerie. Les personnes pratiquant la magie divine devront choisir les sorts de Guérison blessure (une ou plusieurs utilisations), Dispersion de la magie ou Blocage spirituel, et Lien mental. Si les sorts de magie spirituelle du culte sont disponibles, choisissez d'abord le sort de Soins, puis un sort d'attaque (Disruption, Confusion, Démoralisation) et enfin un sort défensif. La chance de base en magie divine est toujours de 100 %.

Les sorciers devront apprendre en premier lieu des sorts d'attaque (Suffocation, Drainer, Paralysie) puis Traiter les blessures et enfin des sorts défensifs (Résistance aux sorts, Résistance aux dégâts ou Résistance spirituelle). La chance de base en sorcellerie est toujours égale à 1D6 augmenté du modificateur de magie du personnage.

Tableau des occupations civilisées

Jetez un D100	Occupation des parents
01	Adepte sorcier (voir l'occupation civilisée Apprenti sorcier)
02-06	Artisan
07	Troubadour
08-66	Fermier
67	Guérisseur
68-77	Éleveur
78-79	Marchand

80	Noble
81-82	Prêtre (consultez l'occupation civilisée Initié)
83-92	Marin
93	Scribe
94-98	Soldat
99-00	Voleur

Adepte sorcier, civilisé

Tous les apprentis sorciers sérieux désirent devenir adeptes. Un adepte a prouvé sa valeur, est libre de voyager et d'expérimenter le monde et de perfectionner sa connaissance des arcanes.

ACCEPTATION : un aventurier dont les parents étaient sorciers devra utiliser l'occupation Apprenti civilisé pour connaître ses compétences, sa magie et son équipement. Un apprenti peut tenter de devenir Adepte s'il possède 75 % minimum dans un rituel ou une compétence de connaissance, dans deux compétences de sorcellerie et dans deux sorts de sorcellerie. Le joueur devra alors réussir un jet de pourcentage sous le POU $\times 2$ du candidat afin que le maître reconnaisse l'aventurier comme un adepte.

COMPÉTENCES : Baratin $\times 2$, Éloquence $\times 2$, Chanter $\times 1$ ou Jouer d'un instrument $\times 1$, Parler une autre langue $\times 2$, Artisanat (n'importe quel matériau) $\times 1$, Évaluer $\times 1$, n'importe quelle Connaissance $\times 4$ ou n'importe quel Rituel $\times 5$, Lire et Écrire sa propre langue $\times 2$, Inventer $\times 2$, Compétences de sorcellerie (à diviser selon le désir du joueur) $\times 5$, Sorts (à diviser selon le désir du joueur) $\times 7$, Attaque arme 1M $\times 1$, Parade arme 1M ou Parade au bouclier ou Esquiver $\times 2$.

MAGIE (Sorcellerie) : 1D3 sorts et un gain de un point de POU par année.

ÉQUIPEMENT : vêtements fins, vêtements de laine et de lin, matériel d'écriture, parchemins et manuscrits, astrolabe, almageste, 80 sous en monnaie et biens divers pour une valeur de 400 sous, couteau, bâton, sac, animal de bât, 50 mètres de corde, instrument à feu, amadou.

Apprenti sorcier, civilisé

L'apprenti sorcier aide son maître adepte dans l'accomplissement de ses devoirs. En retour, l'adepte sorcier lui révèle les secrets de la manipulation de sorts. Les apprentis sont de loin le type de sorciers le plus commun et la plupart des gens ne les distinguent pas entre eux. Les apprentis et les adeptes sont des sorciers et tous deux accomplissent des choses merveilleuses.

De nombreux univers ne contiennent que des sorciers de niveau apprenti. En effet, la connaissance d'une sorcellerie plus élevée a été restreinte, perdue ou oubliée.

ACCEPTATION

(1) Si les parents de l'aventurier étaient sorciers, il sera automatiquement accepté comme apprenti à l'âge de 15 ans. Utilisez les compétences, la magie et l'équipement décrits ci-dessous pour compléter le personnage. Référez vous ensuite à l'adepte civilisé ; si votre apprenti remplit les conditions nécessaires, il sera automatiquement accepté comme adepte sans avoir besoin d'effectuer un jet de dés.

(2) Si les parents de l'aventurier n'étaient pas sorciers, il devra remplir les conditions suivantes pour être accepté. On ne peut être candidat qu'une fois par an.

1. Avoir un modificateur de magie d'au moins 10 %.
2. Connaître les compétences : Lire sa propre langue, Connaissance du monde et Intensité à 25 % ou plus.
3. Lancer tous ses sorts de magie divine si nécessaire.
4. Le joueur devra réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal au POU $\times 3$ du personnage.
5. Sacrifier 1 point de POU au maître du candidat ou à son familialier.

COMPÉTENCES : Lancer $\times 1$, Éloquence $\times 2$, Chanter $\times 2$ ou Jouer d'un instrument $\times 2$, Parler une autre langue $\times 1$, Artisanat (matériau spécifique) $\times 1$, une Connaissance $\times 3$ ou une Compétence de Rituel $\times 3$, Lire et Écrire sa propre langue $\times 3$, Inventer $\times 2$, Intensité $\times 2$, n'importe quelle autre compétence de sorcellerie $\times 4$ (diviser selon le désir du joueur), Sorts $\times 9$ (diviser selon le désir du joueur), Attaque au poing $\times 1$, Parade arme 1M ou Parade au bouclier ou Esquiver $\times 1$.

MAGIE (Sorcellerie) : 1D3 sorts à l'acceptation ; tous les apprentis reçoivent un sort de sorcellerie commun par année.

ÉQUIPEMENT : matériel d'écriture, 1D10 sous en monnaie et 20 sous en biens divers, calepin afin d'y noter ses rêves, vêtements de laine et de lin, couteau, sac, instrument à feu et amadou.

Artisan, civilisé

Les artisans fabriquent des objets destinés au troc ou à la vente. Les artisans civilisés se spécialisent dans un secteur de l'artisanat pratiqué. Ils ont donc un volume de production plus important mais leur travail peut être moins satisfaisant.

Entre les pages 28 et 29 : **Troubadour, barbare : Équipement**

Le premier objet de la liste est *un instrument de musique bon marché*.

Entre les pages 28 et 29 : **Tableau des occupations civilisées**

Le résultat *Prêtre (consultez l'occupation civilisée Initié)* est obtenu sur un jet de 81 ou 82 au D100.

Page 38 : **Augmentation ou détérioration d'une compétence par entraînement**

Ajouter ces phrases après la deuxième phrase du deuxième paragraphe :

Un joueur qui pense être malchanceux aux dés peut choisir d'augmenter la compétence de 1 % au lieu de lancer un dé. Mais il devra prendre cette décision avant de lancer 1D6 - 2.

Page 38 : **Temps requis pour l'entraînement**

Ajouter ce paragraphe :

Pour acquérir une compétence dont la chance de base est 00 %, le personnage doit passer 50 heures d'entraînement. A la fin de cette période, il gagne 1D6 - 2 % plus son modificateur de catégorie. Si la compétence n'atteint toujours pas 1 %, il doit recommencer l'entraînement de 50 heures autant de fois que nécessaire. Le modificateur de catégorie n'est alors plus utilisé (indispensable lorsque le modificateur est de - 4 % !)

Page 39 : **Comment progresser (tableau)**

Si le joueur décide de ne pas lancer 1D6 - 2 à la fin de la période d'entraînement, il peut ajouter 1 % à sa compétence, et non 2 %.

Page 43 : **Conséquences de la fatigue**

Supprimer le dernier paragraphe. Lorsque l'aventurier atteint un nombre de points de fatigue négatif égal à sa fatigue de base, il tombe inconscient (si le maître de jeu le désire).

Page 44 : **Encombrement et les créatures non humaines**

Modifier le premier paragraphe : *Pour déterminer le poids porté par une créature de TAI comprise entre 21 et 30, on se référera au Tableau des Équivalences de Taille. Trouvez la TAI correspondant au poids porté par la créature, puis divisez par 2 le nombre de kilogrammes indiqué. Le résultat obtenu représente l'encombrement qu'il faut soustraire aux points de fatigue de la créature. Pour les créatures de TAI comprise entre 31 et 40, divisez le poids par 3. Pour les créatures de TAI comprise entre 41 et 50, divisez le poids par 4, et ainsi de suite.*

Page 45 : **Le round de mêlée** (et lexique en bas de page)

Un round de mêlée dure 12 secondes (et non 10).

Page 48 : **Comment parer**

Remplacer les deux dernières phrases du premier paragraphe par : *On ne peut pas attaquer et parer avec la même arme au cours d'un même rang d'action.*

Page 48 : **Parade réussie contre attaque manquée**

Ajouter : *Une parade réussie avec une hache d'arme ou une hallebarde n'inflige des dégâts à l'arme attaquante que si la parade est un succès critique.*

Page 51 : **Progression dans le maniement des armes par entraînement ou étude**

Modifier la deuxième phrase du deuxième paragraphe : *...l'aventurier pourra apprendre à parer avec son arme d'attaque ou à attaquer avec son arme de parade (bouclier)*

Page 51 : **Localisation sur des hommes à pied**

Ajouter : *Un cavalier combattant un homme à pied bénéficie également de tous les avantages dus à une position surélevée.*

Page 53 : **Le combat en position surélevée**

Supprimer la troisième phrase et remplacer la seconde par : *Il pourra soustraire 1 à son rang d'action lorsqu'il se battra, et lancer 1D10+10 pour la localisation s'il se bat avec une arme à une main.*

Page 54 : **Combat dans des passages étroits**

Modifier la fin de la deuxième phrase : *...sauf en cas d'attaque à la lance ou à la pique.*

Page 56 : **Parer un empale avec un bouclier**

Ajouter ce paragraphe entre les deux paragraphes : *Si l'arme possède un ENC de 1 ou 2, et si l'attaquant ne s'agrippe pas à elle, le bouclier peut être utilisé par son porteur avec des compétences d'attaque et de parade divisées par deux, jusqu'à ce que l'arme empalée soit retirée.*

Page 57 : **Tableau des échecs absolus pour les armes de mêlée et de parade**

Les résultats 87 à 97 en parade causent des dégâts normaux. Supprimer *Effectuez le maximum de dégâts possibles.*

Page 59 : **Opportunité en mêlée**

La dernière phrase du premier paragraphe (*Se retirer d'une mêlée*) est en réalité un titre de section.

Page 60 : **Utilisation de deux armes**

Ajouter la phrase suivante à la fin du premier paragraphe : *Il peut effectuer une attaque et une parade avec la même arme, à condition de ne pas le faire lors du même rang d'action.*

Page 60 : **Tableau des armes de mêlée**

Tous les touchés spéciaux avec une dague sont des empales.

Les armes suivantes font partie de la catégorie **Fléau IM** : Boule et chaîne, Grains, et À 3 chaînes.

Pages 60 / 61 : **Tableau des armes de mêlée**

Une empale à la rapière occasionne 3D6+3 points de dégâts, et non 2D6+2. Par contre, à la différence des autres lances 2M, le naginata n'empale pas.

De plus, de nombreuses fautes de frappe se sont glissées dans ce tableau. Ces fautes ont été corrigées dans le tableau de l'écran du maître de jeu. Vous trouverez les corrections (en gras) dans le tableau ci-dessous :

Catégorie	Arme	Dégâts	FOR / DEX	ENC.	BS %	Armure	RA	Prix
Bouclier	Pavoi	1D6	12 / -	7,0	15	18	3	150
Dague @@	Dague	1D4+2	- / -	0,5	15	6	3	33

Dague @@	Main gauche	1D4+2	- / 9	0,5	10	10	3	55
Épée 1M	Épée bâtarde	1D10+1	13 / 9	2,0	10	12	2	230
Épée 1M	Épée large @	1D8+1	9 / 7	1,5	10	10	2	175
Épée 2M	Épée lourde	2D8	11 / 13	3,5	05	12	1	320
Épée courte	Kukri	1D4+3	- / 11	0,5	10	8	3	120
Fléau 2M	Militaire	2D6+2	9 / -	2,5	05	10	1	240
Rapière	Rapière @	1D6+1	7 / 13	1,0	05	8	2	100

Enfin, rajouter les trois armes suivantes :

Catégorie	Arme	Dégâts	FOR / DEX	ENC.	BS %	Armure	RA	Prix
Lance 1M	Lance courte	1D8+1	7 / 7	2,0	05	10	2	20
Lance 1M	Pilum	1D6+1	7 / 7	2,0	05	10	2	125
Lance 2M	Lance longue	1D10+1	9 / 7	2,0	15	10	1	30

Page 62 : **Tableau des armes naturelles**

Rajouter dans la légende la signification de l'astérisque :

* Pour les animaux et les humanoïdes intelligents ayant des griffes fonctionnelles.

Page 63 : **Tirer en mêlée**

Si l'aventurier tire dans un groupe de personnes sans se soucier de qui il touche, sa chance de toucher est augmentée de 5 % pour chaque personne supplémentaire, au-delà de la première, tant que les personnes resteront groupées (et non pour chaque tir supplémentaire). Si le groupe est constitué de trois personnes, son attaque augmente de 10 %.

Page 64 : **Tableau des missiles**

La fronde a un facteur de feu de 1/RA.

Les dégâts du javelot sont de 1D10, et non 1D8.

Le couteau de lancer a une chance de base de 05 %, et non 10 %.

Le lasso d'arme possède 4 points d'armure et sa portée est de 3 mètres.

Page 67 : **Effets spéciaux dus au port d'une armure**

Ajouter une nouvelle section : **Armes contondantes contre armure souple** :

Lorsqu'un fléau, une masse ou un maillet sont utilisés contre un personnage portant une armure souple, les points d'armure sont divisés par 2 (arrondir au chiffre supérieur). Une armure souple portée sous une armure rigide sera considérée comme une armure rigide.

Page 67 : **Porter plusieurs types d'armures**

Comme décrit précédemment, on peut porter une armure souple sous une armure rigide afin d'augmenter la qualité de la protection fournie. Pour ce faire, on utilise généralement du cuir souple ou des habits épais. En ce cas, on augmentera la protection de l'armure complète mais également son ENC. L'armure souple portée en dessous confère ses points d'armure normaux, mais pour un encombrement double de son encombrement normal. Si une personne revêt une armure rigide sous une autre armure rigide, on totalisera les points de protection supplémentaires, mais les points d'ENC de cette seconde armure seront multipliés par trois. Les armures souples et flexibles peuvent être facilement portées sous d'autres formes de protection. Quoi qu'il en soit, la couche d'armure superficielle doit être plus lourde que la couche interne (c'est-à-dire, avoir plus de points d'armure).

Page 71 : **Compétences d'Agilité**

Ajouter un second paragraphe :

Pour les créatures de taille humaine, les compétences d'Esquiver, Sauter et Nager sont affectées par l'ENC comme décrit ci-après. Pour les créatures ayant une TAI comprise entre 21 et 30, il faut 2 points d'ENC pour réduire la compétence de 1% (ou 5% dans le cas de Nager). Avec une TAI de 31 à 40, 3 points d'ENC sont nécessaires. Pour une TAI de 41 à 50, il faut 4 points d'ENC, et ainsi de suite.

Page 72 : **Compétences d'agilité**

Ajouter la compétence Sauter.

Sauter (25)

La capacité à sauter en hauteur ou en longueur, ou par dessus des obstacles tels que des corps à terre. D'une façon générale, un jet réussi sur 1D100 permet de sauter sur une longueur égale à deux fois la hauteur du personnage, et sur une hauteur égale à la hauteur du personnage. Le personnage doit prendre de l'élan pour sauter sur de telles distances. Sans élan, les distances sont divisées par deux. Chaque point d'ENC réduit les chances de Sauter de 1 %. En cas d'échec, l'aventurier ne parvient pas à franchir la distance voulue. En cas d'échec absolu, l'aventurier se reçoit mal et il endure des dégâts correspondant à une chute

de 3 mètres. Sauter sans élan nécessite un rang d'action. Si le personnage fait une chute, un jet réussi en Sauter lui permet de choisir la localisation sur laquelle il se reçoit, sauf si la chute est le résultat d'un échec absolu en Sauter.

Page 74 : **Artisanat**

Dans le deuxième paragraphe, supprimer *la guérison*.

Page 75 : **Connaissances**

Rajouter à la fin du premier paragraphe :

Il est possible de faire des recherches sur une connaissance, pour en savoir plus au sujet des licornes par exemple, et ainsi d'augmenter une connaissance particulière.

Page 79 : **Chute, Objet pointu**

Les dommages infligés par la chute s'ajoutent à ceux de l'objet pointu.

Page 91 : **Possession cachée**

Modifier la deuxième phrase du troisième paragraphe : *En temps normal, lorsque les points de magie de la victime tombent à zéro ou deviennent inférieurs de 10 points à ceux de l'esprit, la possession cachée est réussie.*

Page 92 : **Sort actif**

Ajouter la phrase suivante : *La cible d'un sort actif doit rester dans le champ de vision du lanceur de sort, sans quoi le sort prend fin.*

Page 93 : **Mémorisation des sorts**

Modifier la première phrase : *chaque sort de magie spirituelle ou de sorcellerie nécessite d'allouer un point d'INT [...]*

Page 99 : **Lancement d'un sort**

Remplacer la première phrase par : *Pour un magicien de l'esprit, le pourcentage de chance de réussite de lancer un sort non rituel est égal à $5 \times \text{POU}$, plus son modificateur de Magie.*

Page 101 : **Sort Confusion**

Le joueur devra réussir un jet supérieur à $5 \times \text{INT}$ de son personnage (et non inférieur ou égal).

Page 101 : **Tableau des sorts**

Rajouter *Visibilité, 2 points* et *Vivelame, variable*.

Page 102 : **Sort de Coordination**

Chaque point de sort augmente la DEX de 2 points.

Page 102 : **Sort de Daredard**

Le sort est temporaire.

Page 105 : **Sort de Protection**

Supprimer la dernière phrase.

Page 105 : **Sort de Silence**

Chaque point de sort ajoute 15 % à la compétence Déplacement Silencieux.

Page 111 : **Limites aux sorts**

Ajouter cette phrase au premier paragraphe : *Les initiés ne peuvent pas apprendre les sorts qui sont à utilisation unique pour les prêtres.*

Page 112 : **Tailles des temples**

Adoration (Déité) est disponible dans les sanctuaires. Les temples mineurs procurent également Adoration (Déité) et Enseigner un Sort.

Pages 112 / 113 : **Religions**

Ajouter les sorts suivants :

Déesse de la Terre : Commander Gnome

Déesse de la Nuit : Commander Ombre

Dieu de la Mer : Commander Ondine

Dieu des Tempêtes : Commander Sylphe

Dieu du Soleil : Commander Salamandre ou Soleil

Page 114 : **Sort d'Absorption**

Supprimer la dernière phrase.

Page 115 : **Sort Blocage spirituel**

Supprimer la dernière phrase.

Page 115 : **Sort Bouclier**

Supprimer la première phrase du dernier paragraphe.

Page 115 : **Sort Commander (Espèces)**

Sort de un point capable d'affecter également les créatures intelligentes.

Page 116 : **Sort d'Excommunication**

Ce sort ne peut être lancé que sur un initié, et uniquement par le prêtre qui lui a fait prêter serment.

Page 116 : **Sort d'Extension**

Remplacer les trois derniers mots du premier paragraphe par *rang d'action*.

Page 117 : **Illusions**

Remplacer les trois derniers mots du deuxième paragraphe par *rang d'action*.

Page 121 : **Étudiants**

Dans la saga de Cormac, modifier le début du premier paragraphe : *Nikolos est né et a été élevé dans les environs de Byzance. Son père était un petit marchand qui effectuait un commerce rémunérateur et sûr le long des côtes de la mer de Marmara, en passant par Selymbria et Périnthe, jusqu'à Abdère et Apolonia.*

Page 122 : **Étudiants, Bénéfices**. Modifier la première phrase du dernier paragraphe : *Chaque étudiant pourra chaque année augmenter [...]*

Page 125 : **Multi Sort**

Supprimer entièrement la description de Multi Sort et la remplacer par :

Cette compétence permet au sorcier de lancer plusieurs sorts avec un coût réduit en points de magie. Chaque sort peut affecter une cible différente, à condition que les cibles soient toutes dans le champ de vision du sorcier et dans la portée du sort.

Chaque point de Multi Sort permet de lancer un sort supplémentaire. Tout d'abord, déterminez les valeurs d'Intensité, de Portée et de Durée qui seront utilisées, dans la limite de l'INT libre du sorcier. Ces valeurs s'appliqueront à tous les sorts.

Bien entendu, un sort de Toucher n'aura toujours aucune portée, et un sort Instantané n'aura aucune durée.

Le coût total en points de magie est égal aux points de magie nécessaires aux 3 manipulations précédentes, auxquels s'ajoutent les points nécessaires à Multi Sort. La magie rituelle ne peut pas être manipulée par Multi Sort.

Le temps nécessaire pour lancer l'ensemble des sorts est égal à la quantité d'INT libre utilisée, multipliée par le nombre de sorts. Ceci constitue l'exception principale à la règle habituelle sur le temps de lancement des sorts.

Page 125 : Supprimer la **Saga de Cormac**.

Page 126 : **Description des sorts**

Un sort *instantané* n'est ni actif ni passif.

Page 127 : **Sort Créer un familier**

Remplacer le troisième paragraphe : *Chaque sort Créer Familier (Caractéristique) transfère de façon permanente des points de caractéristique du sorcier au familier. Si le sort est intensifié, la quantité de points de caractéristique transférés en une seule fois pourra être plus importante. Puisque ces sorts n'ont aucun effet sur des créatures complètes, ils ne peuvent pas être utilisés sur un familier, mais uniquement sur une créature incomplète que l'on désire transformer en familier.*

Page 128 : **Sort Diminuer (Caractéristique)**

Sort à distance.

Avec le sort Diminuer TAI, un point de FOR est absorbé tous les 3 points, à la place d'un point de TAI. Par exemple, un sort Diminuer TAI intensité 5 drainera 4 points de TAI et un point de FOR.

Page 129 : **Sort Former (Substance)**

Supprimer la deuxième phrase du deuxième paragraphe. Remplacer le dernier paragraphe : *Lorsqu'un sorcier manipule activement une substance à l'aide de ce sort, il peut en projeter une partie vers une cible au prix d'un point de magie par kilogramme (ou par mètre cube, selon le cas) de substance lancée. Cette espèce de lance magique aura une chance de toucher en pourcentage égale à la DEX × 3 du magicien. En cas de réussite, la cible endurera des dégâts variables selon la nature de la matière projetée. Des substances dures telles que la pierre, le bois ou le métal occasionneront 1D3 points de dégâts par kilogramme projeté. Les liquides n'occasionneront aucun dégât à moins d'être très chauds ou acides par exemple. Le feu entraînera des dégâts variables selon son intensité. Les ténèbres ne feront aucun dégât sauf s'il s'agit d'une ombre. En cas d'échec, le sorcier perdra toujours les points de magie investis. Les armures et les sorts protégeant des attaques physiques fonctionneront normalement. La substance manipulée par le sort pourra être utilisée comme une lance pendant toute la durée du sortilège.*

Page 130 : **Sort d'Invocation (Créature)**

Il s'agit d'un sort de rituel d'invocation.

Page 131 : **Sort de Régénération**

Le sort est temporaire. Remplacer le deuxième paragraphe et le début du troisième paragraphe par :

Les tissus se régénèreront au rythme d'un point de vie par semaine si le sort est lancé dans les dix rounds de mêlée qui suivent la mutilation ou la perte de membre. Ce laps de temps écoulé, le sort ne pourra régénérer qu'un point de vie par mois. L'intensité du sort doit être égale aux points de vie du membre et sa durée suffisamment longue pour permettre l'achèvement du processus. [...]

Page 132 : **Sort de Résistance aux dégâts**

Remplacer la description du sort par :

Ce sort ne protégera que le corps de la cible (pas les possessions qu'elle porte). L'armure de la cible absorbera autant de points de dégâts qu'elle le peut. Les points de dégâts restants sont alors opposés à l'intensité du sort sur le Tableau de Résistance. Si les dégâts l'emportent, ils affecteront la cible. Si les dégâts ne l'emportent pas, le coup n'affectera pas la cible, même s'il s'agit d'un coup critique. La cible pourra toutefois être victime d'un recul.

La Résistance protégera le personnage pendant toute la durée du sort. S'il est combiné avec le sort de magie divine Bouclier ou le sort de magie spirituelle Protection, les dégâts sont d'abord absorbés par ces sorts et l'armure du personnage (sauf s'il s'agit d'un coup critique). Les points de dégâts restants devront vaincre l'intensité du sort sur le Tableau de Résistance.

Page 132 : **Sort de Sens fantomatique**

Modifier la table d'intensités visuelles :

- 1 : Verre transparent
- 2 : Eau agitée
- 3 : Verre légèrement teinté
- 4 : Eau boueuse
- 5 : Opaque

Page 133 : **Sort Traiter les blessures**

Le sort est temporaire. Remplacer la quatrième phrase du premier paragraphe par :

La créature soignée par ce sort récupérera toutes les heures un point à son total de points de vie, et un point dans la localisation affectée, par point d'intensité du sort, jusqu'à ce qu'elle soit complètement guérie.

Remplacer la dernière phrase du premier paragraphe par :

Le sort doit durer au minimum une heure.

Page 133 : **Sort Vampirisme**

Le sort est passif.

Page 138 : **Enchantement d'armure**

Chaque point de POU sacrifié augmente l'armure de 1D3 points, et non 1D6.

Page 139 : **Enchantement d'une matrice de sorts**

Un enchantement de magie de l'esprit est nécessaire pour créer une matrice de sorts de magie de l'esprit. Un enchantement de magie divine est nécessaire pour créer une matrice de magie divine. La sorcellerie est nécessaire pour créer une matrice de sorcellerie.

Page 140 : **Matrice de points de magie**

Chaque point de POU sacrifié forme une matrice de 1D10 points de magie, et non un point de magie.

Pages 178 / 179 : **Ombres, Attaques**

Remplacer la quatrième phrase par : *Une ombre peut attaquer par la peur plusieurs personnes à la fois, en répartissant ses points de magie entre les différentes attaques.*

Page 184 : **Fantômes**

Les fantômes n'ont pas de FOR, mais possèdent une INT de 2D6+6.

Page 198 : **Vouivre**

Le dard injecte un poison dont la VIR est égale à la CON de la créature.

Page 234 : **Créatures chaotiques possibles**

Ajouter l'Hellion à la liste. Un Hellion n'a habituellement aucun trait chaotique.

Page 234 : **Traits chaotiques**

Ajouter les deux résultats suivants :

89. Une localisation (à déterminer aléatoirement) est totalement invulnérable.

90. Particulièrement attirant. Opposer l'INT de l'aventurier à l'APP de la créature (de 5D6). Si la créature réussit, l'aventurier

tente de devenir son ami, l'accompagne partout où elle va, et agit comme son garde du corps. La créature a déjà acquis 1D6 gardes du corps. Le personnage combat avec elle contre ses compagnons si ceux-ci attaquent.

Errata de *Le maître des runes*

Ces errata correspondent pour l'essentiel aux errata officiels des passages du livre de règles VO traduits dans [Le Maître des runes](#).

Ce travail est pour l'essentiel l'œuvre de Benoît Tainturier, à qui je n'ai fait que donner un coup de main. Par souci d'uniformité des sources disponibles sur internet, nous avons à l'origine décidé de publier tous les deux une même version des errata, même si personnellement j'aurais formulé différemment quelques détails... Vous pouvez télécharger la version de Benoît sur la [page RuneQuest du SDEN](#).

Vous trouverez entre parenthèses le numéro des pages correspondant à la réédition du Maître des Runes (sans l'écran).

Page 32 : *Navigation journalière habituelle*

Modifier la fin de l'avant-dernier paragraphe : [...] *Si la tenue en mer du bateau résiste à la force du vent, la solidité du navire protège la cargaison et l'équipage des conséquences de l'incompétence du capitaine, et le bateau ne subit aucun dégât. Si le jet de résistance est un échec, diminuez la tenue en mer de un point.*

Page 62 (Page 50) : *Bandersnatch*

Le nom scientifique du bandersnatch devrait être *Bandersnatchus carrolli*.

Le titre français du livre de Lewis Carroll *Through the Looking Glass* est *De l'autre côté du miroir*.

Page 63 (Page 51) : *Bovins*

Leur nom scientifique est *Bos taurus*.

Page 63 (Page 51) : *Brontosauure*

Son nom scientifique est *Apatosaurus*. Un coup de queue occasionne 4D6 points de dégâts, et non 7D6.

Page 65 (Page 53) : *Eléphant*

L'éléphant d'Asie (*Elephas indicus*) a une FOR de 6D6+30 et une TAI de 6D6+38. L'éléphant de la forêt africaine a une FOR de 6D6+22 et une TAI de 6D6+30. L'éléphant d'Afrique a une FOR de 6D6+34, une TAI de 6D6+42, et son mouvement est de 4 m par RA, et non 6 m.

Page 70 (Page 58) : *Jabberwock*

Le nom scientifique du jabberwock devrait être *Jabberwock carrolli*.

Le titre français du livre de Lewis Carroll *Through the Looking Glass* est *De l'autre côté du miroir*.

Errata de *Les dieux de Glorantha*

Ces errata concernent [Les dieux de Glorantha](#).

Page 88 : *Panthéon praxien*

Il existe cinq tribus principales de nomades : les monteurs de bisons, les monteurs d'*hippotragues*, les monteurs d'impalas (des pygmées), les monteurs de grands lamas et les Morocanth non-humains.

Errata de *Genertela*

Ces errata concernent [Genertela](#).

Page 39 : *Habitants*

Les cinq grandes Tribus de Prax sont les Monteurs d'*Hippotragues*, les Monteurs de Grands Lamas, les Monteurs d'Impalas, les Monteurs de Bisons, et les Morocanth.

Page 39 : **Population de la Désolation**

Sous *Humains*, la quatrième entrée du tableau devrait indiquer :

Monteurs d'*Hippotragues* 75 000

Page 41 : **Culture**

Les cinq grandes Tribus sont les Bisons, les *Hippotragues* (antilopes), les Impalas, les Grands Lamas et les Morocanth.

Page 133 : **Distribution et sous-types**

Il existe plusieurs grandes tribus : ce sont les tribus bison, *hippotrague*, impala, et alticameli.

Page 135 : **Qui es-tu ?**

Je suis Wahagrim, guerrier du peuple *hippotrague*.

Page 135 : **Comment vivons-nous ?**

La déesse de la fertilité s'appelle Eiritha-Hippotrague, et non Eiritha-Sable.

Remplacer le début de la deuxième phrase du premier paragraphe par : *Nous buvons le lait de nos hippotragues*

Page 135 : **Qu'est ce qui est important dans ma vie ?**

Remplacer la deuxième phrase du premier paragraphe par : *La Femme Hippotrague t'a béni pour que tu aies de nombreux enfants.*

Remplacer la première phrase du troisième paragraphe par : *Lorsque tu seras adulte, tu pourras épouser une femme du peuple hippotrague, mais pas de notre clan.*

Page 136 : **Qui nous dirige ?**

Remplacer la première phrase du troisième paragraphe par : *Tous les membres du peuple hippotrague, où qu'ils vivent, appartiennent à la tribu des hippotragues.*

Page 149 : **Désolation**

La neuvième entrée du tableau devrait indiquer :

81-95	15	Praxien (Hippotrague)	75 000
-------	----	-----------------------	--------

Page 154 : **Prax, Armes culturelles**

Remplacer *Sable* par *Hippotrague*.

Page 154 : **Prax, Notes**

Remplacer la deuxième phrase par : *Prax comprend le Peuple Hippotrague, une des quatre cultures décrites dans la section "Ce que m'a dit mon père".*

Errata de *Les monts Arc en Ciel*

Ces errata concernent [Les monts Arc en Ciel](#).

Page 77 : **Manatee**

Remplacer *Manatee* par *Lamantin*.

Pages 80 et 81 : **Sable**

Remplacer *Sable* par *Hippotrague noir*.

Remplacer *Cavaliers des Sables* par *Monteurs d'Hippotragues*.

Errata de *Les guerriers du soleil*

Ces errata correspondent pour l'essentiel aux errata officiels des passages du livre de règles VO traduits dans [Les guerriers du soleil](#).

Ce travail est pour l'essentiel l'œuvre de Benoît Tainturier, à qui je n'ai fait que donner un coup de main. Par souci d'uniformité des sources disponibles sur internet, nous avons à l'origine décidé de publier tous les deux une même version des errata, même si personnellement j'aurais formulé différemment quelques détails... Vous pouvez télécharger la version de Benoît sur la [page RuneQuest du SDEN](#).

Ces errata sont copyright © Michael O'Brien 1993. Ils ont été publiés (en version originale) pour la première fois dans Tales of the Reaching Moon (volume 9).

Page 4 : **Prax**

Parmi les grandes nations de Prax se trouvent les Bisons, les Grands Lamas, les *Hippotragues*, les Impalas, et les Morocanthos.

Page 10 et pages 14 à 18 : **Dirigeants du Comté du Soleil**

Le montant de la rançon de ces personnages est exprimé en Roues, et non en Lunars. Par exemple, la rançon du Comte Solanthos est 1 500 R (30 000 L), et non 1 500 L.

Page 16 : **Vega Souffle-d'or**

Le bouclier d'infanterie de Dame Vega est en fer, comme le suggèrent ses 27 points d'armure.

Page 53 : **Technique de Combat des Piquiers**

Les points d'armure d'un bouclier utilisé conjointement avec la technique de combat des piquiers ne sont pas divisés par deux. Ainsi, un templier utilisant un bouclier d'infanterie (pavoï dans le livre de règles) avec cette technique bénéficiera de 18 points d'armure au bras gauche, à la poitrine et à l'abdomen, au lieu des 9 points indiqués.

Remarque de Michael O'Brien : ce point de règle n'est pas officiel. Toutefois, si un bouclier porté en bandoulière ne procure que la moitié de ses points d'armure, cette technique n'est plus aussi intéressante. En effet, pourquoi un Templier utiliserait-il une telle méthode, alors même qu'il ne bénéficie que d'un pauvre point d'armure dans quelques localisations et qu'il doit sacrifier toutes ses parades ? Les règles de RQ 2 ne diminuaient pas ainsi les points d'armure des boucliers.

Page 67 : **Laxarte visite Harpon**

Remplacer la 2e phrase par : *Ses souvenirs sont cités ci-après (agrémentés des annotations de l'auteur de sa biographie, le sage gris Flora Fedora, en italiques).*

Le monstre décrit par Laxarte est un narval, et non un baleinar.

Pages 74 à 81 : **Personnages Pré-Tirés**

Tous les sorts de magie divine connus par ces personnages sont à utilisation unique, à l'exception de Delishi Koris (page 76) qui connaît le sort réutilisable Œil de Chat, acquis grâce à un don de Yelmalio.

Lynnell Turri et Delishi Koris ont tous les deux 19 ans, et non 17 ans.

En tant qu'initié de Lhankor Mhy, Skeelios Hemper doit posséder 90 % dans une des compétences suivantes : Lire/Écrire [langue], Évaluer ou toute Connaissance. Augmentez sa compétence Lire/Écrire le Sartarite de 81 % à 91 %.

Page 77 : **L'exposé**

Joshfar Arcsauvage est un éclaireur Monteur d'Hippotragues, et non de Sables.

Page 78 : **Joshfar Arcsauvage**

Joshfar Arcsauvage est un Monteur d'Hippotragues, et non de Sables.

Page 79 : **Delenda Sœurhache**

Delenda Sœurhache est une Monteuse d'Hippotragues, et non de Sables.

Page 80 : **La ferme Chapeau-Lapin**

Joshfar Arcsauvage et Delenda Sœurhache sont des courriers Monteurs d'Hippotragues, et non de Sables.

Page 90 : **La Lutte**

Tous les sorts de magie de l'esprit, à l'exception de Confusion, Démoralisation et Disruption, sont autorisés au cours de cette épreuve. Il est par contre interdit de lancer des sorts avant le début de l'épreuve. Gagner cette épreuve grâce à un atout magique évident est considéré comme déloyal. Avant le combat, certains adversaires pourront décider d'un commun accord de ne pas avoir recours à la magie.

Page 94 : **Notables présents à Garhound pour assister au festival**

Remplacer la fin de la rumeur sur Flot Nemm, Fille de Pavis, par *s'est mis à surveiller Sor-Eel* : bien que portant le titre de Fille de Pavis, Nemm est bien un homme.

Page 96 et 98 : **La ville de Garhound**

Le temple des Porteurs de Lumière dispose également d'un sanctuaire consacré à Odayla, le dieu de la chasse du panthéon Orlanthi.

Le temple du Dôme Soleil possède des sanctuaires majeurs consacrés à Yelmalio et Ernalda, et non Eiritha.

Le sanctuaire de la chasse des sites de culte praxiens honore en fait leur propre dieu de la chasse : Enfant Trouvé.

Les sites de culte praxiens sont utilisés par l'escadron de Monteurs d'Hippotragues, et non de Sables.

Page 97 : **La ville de Garhound**

Le complexe de bâtiments G sur le plan est la caserne et l'étable des Monteurs d'Hippotragues, et non de Sables.

Page 98 : **Autres endroits importants**

Les bureaux de la Commission de l'armistice sont réservés à l'usage du commissaire lunar, de son personnel, et du capitaine et des officiers de l'escadron auxiliaire de monteurs d'hippotragues, et non de sables.

La caserne est la caserne des Hippotragues, et non des Sables.

Elle abrite une garnison de cent Monteurs d'Hippotragues, et non de Sables.

Page 107 : **Skittlebrixx le Taureau Tempête**

Skittlebrixx possède une compétence Sentir le Chaos de 46 %.

Page 132 : **L'Érudite**

Remplacer la dernière phrase de cette section par : *Si elle est vraiment impressionnée par leurs réalisations, ils pourront même obtenir une copie de sa thèse.*

Page 140 : **Le Vampire de la Crypte**

Magie divine : remplacer Yeux de la Rivière (qui est en fait un sort de magie de l'esprit) par une utilisation supplémentaire de Couler.

Remarque de Michael O'Brien : la façon dont les vampires fonctionnent dans Glorantha n'ayant pas encore été clairement établie, j'ai utilisé le principe des règles de RQ II, dans lesquelles les vampires drainent le POU et les sorts de magie divine de leurs victimes. Les vampires possèdent probablement leur propre système de magie, comparable à la sorcellerie, mais qui nécessite le POU (sacrifice de sang) de leurs victimes pour fonctionner.

Page 154 : **Le filon de Lassiter**

La carte atterrit chez Trésor Hurbi, à la Nouvelle-Pavis, et non *aux Trésors Trouvés d'Hurbi*, mauvaise traduction du nom du personnage *Treasure Trove Hurbi* (traduit en *Trésor Hurbi* dans [Sous le signe du chaos](#)).

Errata de *Sous le signe du chaos*

Ces errata concernent [Sous le signe du chaos](#).

Page 81 : **Voyage dans la Désolation**

Remplacer le sixième paragraphe par : *Les explorateurs pourraient se perdre en chemin, tomber à cours d'eau, et se retrouver contraints d'abandonner tout leur métal (voire leur fer) à des monteurs d'hippotragues en échange d'un peu d'eau.*

Page 123 : **Antonia Jarretnoir**

Remplacer le début des notes par : *Antonia a quitté son clan d'hippotragues du Plateau de la Faim.*

Page 127 : **Montures antilopes sable standard**

Renommer le tableau ainsi : *Montures hippotragues standards.*

Errata de *Trolls*

Ces errata concernent [Trolls](#).

Page 76 : **Peripati géant**

Remplacer le titre de cette section par : *Péripate géant.*

Remplacer la première phrase du deuxième paragraphe par : *Les péripates ne supportent pas le dessèchement.*

Remplacer la première phrase des notes par : *Un péripate peut attaquer trois fois par round, une fois par morsure et deux fois par jet de colle, ces deux dernières se produisant à son RA de DEX.*

Remplacer le paragraphe Compétence par : *Compétence : Se cacher 40+6 (la forme allongée du corps du péripate annule les modificateurs de Discrétion dus à sa TAI).*

Page 82 : **Étude entomologique**

Remplacer Criquet taupe par : *Taupe-grillon.*