

# Fantasy Craft - Errata

Dans tout le livre, Ère de Raison et Ère des Lumières sont interchangeable, même si le bon terme est le second. Toutes les occurrences de Style de Vie sont à remplacer par Train de Vie.

**Page 9 :** Dans le tableau des Modificateurs de caractéristiques, le Charisme agit sur : Style de vie, DD de sauvegarde des sorts

**Page 10 :** Dans le tableau des Origines, le Talent Impitoyable a les modificateurs de caractéristiques suivants : +1 au choix, -1 au choix.

De même, le Talent Obstiné a les modificateurs de caractéristiques suivants : +2 Con, -2 Int

**Page 12 :** Dans les dons Ethniques du Drake, supprimez Grandeur Nature.

**Page 32 :** L'aptitude Bourreau des cœurs devrait se lire : Votre bonus de base à l'attaque est égal à votre Niveau de Classe quand vous attaquez un personnage spécial. De plus, toutes vos attaques contre un personnage spécial profitent de la propriété perforation d'armure 2 (voir page 197).

**Page 70 :** Dans le tableau pour Acquérir des compétences, la carac. associée à Discrétion est Cha et non Dex.

**Page 76 :** Dans la description de Saut, la première phrase du second paragraphe devient : Ce test n'a pas de DD ; à la place, lors d'un saut horizontal avec élan, le personnage parcourt au maximum un nombre de mètres égal au tiers du résultat de son test + 1,5 m (avec un maximum de 6 × sa taille).

**Page 77 :** Dans les Domaines d'Artisanat, remplacer Pharmacologie par Pharmacie.

**Page 90 :** Dans la description du don Mépris, supprimez la ligne suivante : En outre, une fois par round par une action libre, vous pouvez annuler un niveau de fatigué ou de secoué.

**Page 94 :** Dans la description du don Volonté de fer, ajoutez la ligne suivante : En outre, une fois par round par une action libre, vous pouvez annuler un niveau de fatigué ou de secoué.

**Page 107 :** Dans la description du don Science de l'Embuscade III, la seconde phrase des Avantages devrait se lire : En outre, vos attaques infligent 1 dé de dégâts d'attaque sournoise supplémentaire (total 2 dés).

**Page 108 :** Les conditions du don Équipement de prédilection devraient être : Conditions : Équipement favori  
Les conditions du don Équipement fétiche devraient être : Conditions : Équipement de prédilection

**Page 108 :** Dans la description du don Lecture de Parchemins, remplacer la seconde phrase par : Les effets du parchemin sont déterminés comme si votre Niveau de Lanceur était égal à votre Niveau de Carrière moins 2 (minimum 1).

**Page 113 :** Il manque la condition du don Guerrier Igné : Conditions : Ogre, Niveau 1 uniquement, Charisme 13+

**Page 114 :** Il manque la condition du don Héritage Élémentaire : Conditions : Niveau 1 uniquement

**Page 122 :** Toute la chaîne de dons Combat en Meute est renommée Combat en Horde. La chaîne de dons de Bases du Combat du même nom reste inchangée.

**Page 129 :** Dans le tableau des Sorts, Chuchotements est à remplacer par Murmures, Contact Lumineux est à remplacer par Toucher Lumineux.

**Page 134 :** La description de l'effet du sort Appel de la Foudre I devient :

*Effet :* Une fois par round par 1 demi-action, vous pouvez invoquer une fulguration proche dans la zone d'effet (voir page 416). Vous disposez d'une frappe de foudre tous les 2 Niveaux de Lanceur (maximum 8).

**Page 135 :** La description de l'effet du sort Appel de la Foudre II devient :

*Effet :* Comme pour Appel de la Foudre I, mais vous pouvez invoquer une fulguration proche ou très proche par Niveau de Lanceur (maximum 12). Vous pouvez alternativement foudroyer directement une cible à une ou plusieurs reprises, mais chaque frappe de ce genre réduit le nombre de fulgurations proches ou très proches de 4.

**Page 147 :** Il manque la description du sort Détection de l'Alignement :

DETECTION DE L'ALIGNEMENT

Niveau : 0 Divination

Temps d'Incantation : 1 demi action

Distance : Personnelle

Zone d'effet : Cône pénétrant de 18 m

Durée : Concentration + 1 minute par Niveau de Lanceur (révocable)

Effet : Vous ressentez les personnages et objets alignés. Pour apprendre l'Alignement d'un personnage ou objet que vous ressentez, il vous faut réussir un test de Savoir (DD 15).

**Page 165 :** Il manque la description des sorts Statut et Statut de Groupe :

STATUT

Niveau : 2 Divination

Temps d'Incantation : 1 demi action

Distance : Proche

Durée : 1 heure par Niveau de Lanceur

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Effet : Vous pressentez mentalement la position, l'état de santé et les conditions affectant un personnage.

STATUT DE GROUPE

Niveau : 6 Divination



# FantasyCraft

Effet : Comme Statut, mais vous pouvez cibler un nombre de personnages égal à votre Niveau de Lanceur.

**Page 184** : Dans la section des Poisons, remplacez la parenthèse à la fin du premier paragraphe par : (pour plus de détails sur les poisons, voir page 244). On rappelle que leur DD de base est 12.

**Page 191** : Dans le tableau de Véhicules, toutes les Vitesse de Voyage indiquées dans la colonne du même nom doivent être multipliées par 1,5.

**Page 194** : Dans le tableau des Armures, ajoutez ces informations en pied de tableau :

*Bardes* : Aux Âges Féodal et ultérieurs, il est possible de fabriquer de bardes de n'importe quelle armure. Chaque barde est spécifique à une espèce d'Animal ou de Bête.

*Artificiel* : Dans toute campagne où l'on trouve des Artificiels, ces derniers peuvent fusionner directement une armure avec leur corps grâce à un jet de Fabrication ou Amélioration réussi contre la Complexité de l'armure + 10 (idem pour la retirer).

**Page 195** : Dans le tableau des Améliorations d'armure, la personnalisation monstrueuse est disponible dès l'Âge Primitif.

**Page 198** : Dans le tableau des Armes contondantes, ajoutez ces propriétés aux armes suivantes :

*Tonfa* : garde +1  
*Bouclier de cuir* : garde +2  
*Bouclier en métal* : garde +2  
*Pavois* : garde +3  
*Targe* : garde +1

**Page 198** : Dans le tableau des Armes contondantes, la catégorie de Taille de la canne est P et non S. De plus, la discipline ne pèse que 1,5 kg. Enfin, toutes les occurrences de 1h ou 2h dans la colonne Tai/Mains doivent se lire 1m ou 2m respectivement.

**Page 200** : Dans le tableau des Armes tranchantes, ajoutez ces propriétés aux armes suivantes :

*Éventail de guerre* : garde +1  
*Main-gauche* : garde +1  
*Espadon* : garde +1  
*Nagamaki* : garde +1

**Page 202** : Dans le tableau des Projectiles, les fléchettes et les shuriken ne pèsent que 50 g.

**Page 204** : Dans le tableau des Arcs, l'arc aux pieds a une PA 4 et non 2.

**Page 205** : Dans le tableau des Armes à poudre, le canon à main a les propriétés suivantes :  
Imposant, imprécis, massif, recharge 9

**Page 206** : Dans le tableau des Armes de siège, la catapulte inflige des dégâts létaux ou de feu, au choix.

**Page 207** : Dans le tableau des Améliorations d'armes, un matériau de qualité augmente le coût de l'arme de +100% et non +50%. Ajoutez aussi ces informations en pied de tableau :

*Artificiel* : Dans toute campagne où l'on trouve des Artificiels, ces derniers peuvent fusionner directement une arme avec leur corps grâce à un jet de Fabrication ou Amélioration réussi contre la Complexité de l'arme + 10 (idem pour la retirer). Une telle arme ne peut être Désarmée.

**Page 211** : Dans le tableau des Faveurs, les résultats pour Aide devraient augmenter de +5 à chaque nouvelle entrée :

<i>Résultat égal au Niveau de menace</i>	+5
Résultat égal au Niveau de menace	+10
Résultat égal au Niveau de menace	+15
Résultat égal au Niveau de menace	+20

De plus, son Temps mort minimal devrait être, dans l'ordre :

—  
—  
J  
S  
S

**Page 211** : Dans le tableau des Faveurs, le Temps mort minimal pour Don Temporaire devrait être, dans l'ordre :

S  
S  
M

**Page 232** : Dans la section Défense, la Défense d'un objet transporté est égale à son modificateur de Taille + le bonus de Défense du porteur (et non l'inverse).

**Page 237** : Dans la description des dégâts assourdissants, la quatrième entrée devient : Les dégâts assourdissants ne se soustraient ni à la Vitalité ni aux Blessures et ne provoquent jamais de jet de Résistance ou de blessures critiques. En revanche, toutes les cibles à portée doivent réussir un jet de Vigueur (DD égal aux dégâts subis). En cas d'échec, elles sont étourdies durant 1 round et assourdies durant 1d6 rounds.

**Page 237** : Dans la description des dégâts de chaleur, le personnage subit bien évidemment des dégâts de chaleur !

**Page 238** : Dans la description des dégâts aveuglants, la quatrième entrée devient : Les dégâts assourdissants ne se soustraient ni à la Vitalité ni aux Blessures et ne provoquent jamais de jet de Résistance ou de blessures critiques. En revanche, toutes les cibles à portée doivent réussir un jet de Vigueur (DD égal aux dégâts subis). En cas d'échec, elles sont aveuglées durant 1d6 rounds.

**Page 241** : Dans la description de la condition agrippé devient :  
*Agrippé* : Le personnage est pris au dépourvu et ne peut tenter aucune action non-libre autre qu'un jet d'Athlétisme opposé pour échapper à cette condition. Un personnage qui est agrippé une



# Fantasy Craft - Errata

seconde fois perd cette condition et est immobilisé.

**Page 242 :** Sur le schéma explicatif, l'incrément de souffle à droite est de 2 cases.

**Page 263 :** L'option de PNJ Furie III a un coût de 12 PX.

**Page 266 :** Dans le tableau d'Aptitudes de classe des PNJ, remplacer Homme de science – Érudit (44) par Homme des lumières – Érudit (45) et remplacer Progression à couvert I-II – Soldat (55) par A couvert ! I-II – Soldat (56).

**Page 278 :** Dans le stat-block du Chevalier, son destrier a une Vitesse de Course de 60 m seulement et son armure lui inflige un malus de -3 m (et non -9 m) à la Vitesse au sol.

**Page 326 :** Le Troll Infernal devrait être un Grand Extérieur Humanoïde Marchant.

**Page 339 :** Dans le tableau de Conversion des Dons, colonne de droite, remplacer Don (Science du Désarmement) par Don (Expert du Désarmement).

**Page 350 :** Dans la description de la Voie de la Beauté, remplacer le don Avenant par Charmant.

**Page 350 :** Dans la description de la Voie du Chaos, remplacer le sort Images Fantômes par Images Fantomatiques.

**Page 350 :** Dans la description de la Voie des Malédictions, remplacer le don Chat Noir par Coup du Sort et le don Poisse par Porte-Poisse.

**Page 350 :** Dans la description de la Voie des Ténèbres, remplacer le sort Marche des Ombres par Traversée des Ombres.

**Page 350 :** Dans la description de la Voie de la Destruction, remplacer le sort Dissipation de la Magie I par Contre-Sort I.

**Page 350 :** Dans la description de la Voie de la Terre, remplacer le sort Sculpter la Pierre par Façonnage de la Pierre.

**Page 351 :** Dans la description de la Voie de la Vie, remplacer le don Pansements par Soins d'Urgence.

**Page 352 :** Dans la description de la Voie de l'Ordre, remplacer le sort Retour à la Normale par Nullification.

**Pages 365-366 :** Toutes les options de campagne commençant par Magie sont des sous-options de Sorcellerie, qui ne peuvent donc s'utiliser conjointement qu'avec cette dernière.

**Page 365 :** Dans la description de l'option de campagne Magie Difficile, c'est le Temps d'Incantation (et non de Préparation) des sorts qui est doublé.

**Page 380 :** Dans le tableau des Pièges, le nombre de Défis pour une Difficulté simple est de 2 et non 3.

**Page 418 :** Dans la section Voyages, remplacer le premier paragraphe et son exemple par :  
Une des activités de Temps Mort les plus fréquentes est le voyage. Les véhicules ont des Vitesses de Voyage prédéfinies (voir page 190), tandis que les montures et les personnages ont une Vitesse de Voyage en kilomètres par heure égale à la moitié de leur Vitesse en mètres (arrondie au supérieur).

*Exemple :* Un hippocampe a une Vitesse de Nage de 18 m ; sa Vitesse de Voyage est de 9 km/h.

**Page 419 :** Dans le tableau des Vitesses de Voyage par Terrain, multipliez tous les modificateurs de la colonne Vitesse de voyage par 1,5.

**Page 425 :** Dans le tableau du Moral, colonne de gauche, remplacez les entrées respectivement par :

En infériorité numérique mais à moins de 2 contre 1

Au moins 25% du groupe inconscient ou tué / en infériorité numérique à plus de 2 contre 1

Au moins 50% du groupe inconscient ou tué / en infériorité numérique à plus de 3 contre 1

Au moins 75% du groupe inconscient ou tué / en infériorité numérique à plus de 4 contre 1

**Pages 434 à 437 :** Dans le tableau de Tromper la Mort, remplacez les occurrences de capacité d'échec par marge d'erreur ou marge d'échec en vous basant sur le contexte.

**Sur la fiche de personnage, page 1 :** la compétence Négociation devrait être associée à Sag et non Int.

**Sur la fiche de personnage, page 1 :** dans Butin, remplacer Monnaie par Argent en poche, et Économies par Réserve.

**Sur la fiche de personnage, page 3 :** la masse qu'un personnage peut Pousser/Tirer devrait être : 2 x charge lourde

