

Portes, Monstres & Trésors : Règles Avancées

Ajouts, clarifications et errata du Livre du Maître

Le Livre du Maître est parfois mis à jour pour corriger des erreurs ou ajouter des options. Vous trouverez ici l'essentiel des modifications introduites par chaque nouvelle version.

Mise à jour du 19 octobre 2019

Cette mise à jour ajuste les règles de repos en labyrinthe et en surface, modifie les valeurs de quelques objets magiques et ajoute les PV moyens qui manquaient à certains monstres. Elle corrige aussi le tableau des joyaux. Merci à griffesapin pour ses suggestions.

Note : La pagination a été modifiée pour respecter les standards d'imprimerie. La page 4 de la version du 19 octobre correspond donc à la page 3 de la version originelle.

Page 27, Actions non couvertes par les règles, dernière ligne de la première colonne

« En cas de lancer de dé, effectuez un test de caractéristique (voir page 240 du LdJ) ou lancez 1d6 (voir l'exemple à la page 14 du LdJ). »

Page 31, Test de monstres errants, dernier paragraphe

« [...] les monstres apparaissent par défaut à **1d6 x 6 m** des personnages. »

Page 32, Déplacement

« La **course** (36 m par round) dure [...]. »

Page 32, Crochetage

Reformulation.

« **Par défaut, seul un PJ possédant la compétence de voleur Crochetage peut crocheter une serrure ; il a droit à une tentative par serrure.** »

Page 32, Chercher des portes secrètes [...]

Clarification.

« Les chances de réussite sont égales à 1 sur 1d6 par défaut, à 1-2 sur 1d6 pour les races dotées de la capacité Perception ou Race souterraine, ou au pourcentage de la compétence de voleur Détection/désamorçage (**pièges uniquement**). »

Page 33, Repos

Reformulation pour être cohérent avec le Livre du Joueur.

« **Les PJ peuvent rester actifs 5 tours, après quoi ils sont censés se reposer 1 tour.**

S'ils ne le font pas, ils deviennent épuisés : ils subissent un malus de - 2 aux jets d'attaque et de dommages et de + 2 [- 2] à la CA.

Les PJ au repos ne peuvent ni se déplacer ni accomplir d'activités fatigantes. Par contre, les activités paisibles comme la cartographie ou la lecture sont autorisées. Éventuellement, un test de monstres errants peut être effectué durant la période de repos : 1 chance sur 6 par défaut, à moduler en fonction de l'emplacement du camp et des précautions prises par les personnages.

Course : Un personnage devient épuisé à la fin d'une course et doit donc se reposer 1 tour pour se rétablir.

Sorts : Pour récupérer ses sorts, un personnage a besoin de 8 heures de repos, puis de 1 heure de mémorisation. »

Page 34, 2. Choix du trajet

Reformulation pour être en phase avec la dernière mise à jour du Livre du Joueur.

« La vitesse rapide (ou marche forcée) augmente de 1/2 la vitesse normale pour une journée, **mais le groupe devient épuisé s'il ne prend pas ensuite un jour de repos.** »

Page 35, 7. Campement et 8. Repos

Fusion des deux sections et modification des règles de repos.

« 7. Campement et repos

Les PJ doivent camper pour se reposer. Par défaut, le repos dure 8 heures, mais vous pouvez autoriser un temps de récupération plus court.

Si les PJ ne se reposent pas, ils seront épuisés le lendemain : - 2 aux jets d'attaque et de dommages, +2 [-2] à la CA.

Vous pouvez augmenter les malus aux jets d'attaque et de dommage de 2 par période supplémentaire de 24 heures sans repos. »

Page 51, Nouveaux sorts, deuxième paragraphe, dernière phrase

Clarification.

« [...] le processus de création dure deux semaines en temps de jeu **par niveau de sort** et coûte 1 000 PO par niveau de sort. »

Page 94, Ankheg

L'ankheg possède en moyenne 12 à 32 PV.

Page 95, Araignée géante, veuve noire

La veuve noire possède en moyenne 12 PV.

Page 109, Centaure, dernière phrase

« S'il doit se battre, le centaure combat avec une arme **et** en ruant. »

Page 124, Cyclope, dernière phrase

« Certains cyclopes sont capables de lancer le sort Infliction de Malédiction (inverse de **Délivrance de Malédiction**)[...]. »

Page 169, Esprit follet

L'esprit follet possède en moyenne **2 PV**.

Page 171, Fantôme

Le fantôme possède en moyenne **40 PV**.

Page 172, Farfadet

Le farfadet possède en moyenne **3 PV**.

Page 179, Géant de pierre, deuxième phrase

« Il porte un gourdin en pierre et peut aussi lancer à une distance de **90 m** des rochers [...]. »

Page 207, Lamia

« La partie supérieure de son corps est celle d'une femme, alors que la partie inférieure est celle d'une créature telle qu'une lionne, une chèvre, un biche **ou un serpent géant**. »

Page 220, Manticore

La manticore possède en moyenne **25 PV**.

Page 222, Millepatte géant

Le millepatte géant possède en moyenne **2 PV**.

Page 223, Mimique

Le mimique possède en moyenne **28-40 PV**.

Page 235, Naga

PV moyens : naga aquatique 28-32 PV, naga corrupteur 36-40 PV, naga gardien 44-48 PV.

Page 244, Oeil de terreur

L'oeil de terreur possède en moyenne **40-48 PV**.

Page 245, Oeil des profondeurs

L'oeil des profondeurs possède en moyenne **40-48 PV**.

Page 264, Rat géant

Le rat géant possède en moyenne **2 PV**.

Page 265, Remorhaz

Le remorhaz possède en moyenne **28-56 PV**

Page 266, Requin géant

Le requin géant possède en moyenne **40-60 PV**.

Page 274, Sanglier, phacochère

Le phacochère possède en moyenne **15 PV**.

Page 288, Stégosaure

Le stégosaure possède en moyenne **44 PV**.

Page 289, Tertre errant

Le tertre errant possède en moyenne **32-44 PV**.

Page 291, Tique géante

La tique géante possède en moyenne **8-16 PV**.

Page 307, Ver charognard

La description a été modifiée par rapport à LL pour se rapprocher du monstre originel.

Page 320, Joyaux

Le tableau des gemmes a été dupliqué par erreur. Voici le bon tableau pour les joyaux.

d100	Valeur du joyau (PO)
01-20	1d4 x 10
21-30	2d4 x 10
31-40	1d4 x 100
41-50	2d4 x 100
51-60	2d6 x 100
61-00	3d6 x 100

Page 336, Baguettes, bâtons et sceptres, premier paragraphe

« [...] les **sceptres** font environ 1 m de long, alors que les **bâtons** peuvent mesurer jusqu'à 2 m de long pour 5 cm de diamètre. »

Page 345, Amulette des plans, deuxième phrase

Modification.

« Elle permet à son porteur de lancer le sort **Changement de Plan**. »

Page 346, Balai frappeur

« Chaque round, le balai attaque comme une créature avec 4 DV et dispose de **quatre** attaques par round, **deux** côté manche et **deux** côté pailles. »

Page 346, Balai volant

« Ce balai magique peut voler à une vitesse de **72 m** par **tour** avec un passager et à une vitesse de **54 m** par **tour** avec deux passagers. »

Page 348, Bottes de rapidité

« Le personnage peut se déplacer à une vitesse de **72 m** par tour pendant 12 heures. »

Page 356, Casque de télépathie

« Le personnage peut lire dans les pensées d'un individu dans un rayon de **27 m**. »

Page 357, Corde d'escalade

[...]cela ne l'empêche pas de soutenir une charge pouvant aller jusqu'à **500 kg**.

Page 358, Cube de force, premier tableau, dernière ligne

La désactivation du cube coute **0 charge**.

Page 361, Gantelets d'ogre

« [...]il peut porter un poids supplémentaire de **50 kg**. »

Page 366, Pierre loun

Une pierre loun possède une CA de **- 4 [23]**.

Page 376, Tapis volant

« Il vole à une vitesse de **36 m** par round avec 1 seul passager, de **27 m** par round avec 2 passagers et de **18 m** par round avec 3 passagers. »

Page 385, Potion de longévité

La description ne précisait pas l'ampleur du rajeunissement.

« Celui qui la boit rajeunit de **1d12 ans**. »

Page 389, Dés de Vie avancés, premier paragraphe, dernière phrase

« Par défaut, les moines, les magiciens et les illusionnistes restent **au d4**. »