

Portes, Monstres & Trésors : Règles Avancées

Ajouts, clarifications et errata du Livre du Joueur

Ce document indique les erreurs pouvant gêner vos parties, ainsi que les passages clarifiés et des ajouts suggérés par des joueurs de PMT.

Modifications de la version du 01/10/2018

Page 28, Halfelin, Classes autorisées

Suggestion de Raskal

Ajoutez **Druide 6**.

Page 30, Semi-elfe, Classes autorisées

Suggestion de Raskal

Ajoutez **Druide 12**.

Page 43, liste des sorts du clerc

Le sort de niveau 7 **Restauration** n'est pas réversible et ne devrait donc pas être suivi d'une astérisque.

Page 43, liste des sorts du clerc & page 65, liste des sorts du paladin

La description du sort Prière manquait à l'appel dans le chapitre Sorts.

Prière

Niveau : Divin 3

Durée : 1 round par niveau

Portée : 0

Prière est semblable à Chant Sacré, mais affecte un rayon de 18 m autour du lanceur. De plus, une fois lancé, ce sort agit sans intervention du lanceur, qui sera donc libre d'effectuer d'autres actions.

Page 46, liste des sorts du druide

Niveau 1

Remplacez Purification d'Eau par **Eau Pure**.

Niveau 2

Le sort **Création d'Eau** est réversible et devrait être suivi d'un astérisque.

Niveau 3

Remplacez Nuée d'Insectes par **Attaque d'Insectes**, Nuée d'Insectes étant un sort divin et druidique de niveau 5.

Niveau 4

Le sort **Neutralisation du Poison** n'est pas réversible et ne devrait donc pas être suivi d'une astérisque.

Page 52, liste des sorts de l'illusionniste

Niveau 5

Remplacez Porte fantasmagorique par **Porte fantasmatique**.

Niveau 6

Remplacez Monstres Fantasmatiques Avancés par **Monstres Fantasmatiques Améliorés**.

Page 55, liste des sorts du magicien

Niveau 1

Remplacez Purification d'eau par **Lumières Dansantes**.

Niveau 8

Remplacez Invocation de Monstres VII par **Invocation de Monstres VI**.

Page 65, liste des sorts du paladin

Niveau 1

Le sort **Lumière** est réversible et devrait être suivi d'un astérisque

Niveau 3

Le sort **Croissance Animale** est réversible et devrait être suivi d'un astérisque

Page 69, liste des sorts du rôdeur

Niveau 2

Le sort **Création d'Eau** est réversible et devrait être suivi d'un astérisque

Remplacez Charme-personne ou animal par **Charme-Mammifère**.

Niveau 3

Le sort de niveau 4 **Neutralisation du Poison** n'est pas réversible et ne devrait donc pas être suivi d'une astérisque.

Remplacez Nuée d'Insectes par **Attaque d'Insectes**, Nuée d'Insectes étant un sort divin et druidique de niveau 5.

Page 74, Multiclassage

Des exemples ont été ajoutés à la table des combinaisons de classe

Page 77, La classe d'armure, Colonne 1, troisième paragraphe

« Si la CA ascendante est utilisée, le MdT doit gérer les combats en utilisant la règle présentée page 256. »

Page 121, Augure

La description du sort a été reformulée pour être plus claire et précise.

« **Augure indique au lanceur si une action que lui ou un membre de son groupe prévoit d'accomplir prochainement aura des conséquences positives ou négatives sur le groupe. Le sort ne voit que 3 tours dans le futur : l'action doit se dérouler avant et ses conséquences à long terme ne peuvent être évaluées. Les chances de base pour recevoir une réponse vraie sont égales à 70 % + 1 % par niveau du lanceur ; le jet de dés est effectué secrètement par le MdT.** »

Page 230, Repos

Cet ajout précise tous les désavantages dus à l'épuisement.

« Si les personnages continuent sans se reposer, ils deviennent épuisés et subissent un malus de - 2 à tous leurs jets d'attaque et de dommages jusqu'à ce qu'ils se soient reposés pendant 1 tour. **De plus, les créatures qui les attaquent reçoivent un bonus de + 2 à leurs jets d'attaque (voir page 251).** Enfin, les personnages utilisant la magie doivent se reposer pour récupérer leurs sorts : consultez la page 112 pour plus de détails. »

Page 249, Combat

« 2. Le MdT peut tester le moral des monstres ou des compagnons d'armes du groupe (voir pages 255 et 235) »

Page 251, fin de deuxième paragraphe

« Pour plus de détails sur les jets de sauvegarde, consultez la page 240. »

Page 268-272, Index

Quelques renvois de pages étaient erronés.

Caractéristiques 22

Voleur 70

Classes de personnages (options) , Vœu de pauvreté (variante) 58, 62

Combat (options), Initiative individuelle 22

Labyrinthes, Poursuites 248

Initiative individuelle 22, 257

Option, Vœu de pauvreté (variante) **58, 62**

Surface, poursuites **248**

Modifications de la version du 21/02/2018

Note : Les passages modifiés sont signalés en gras, sauf dans les cas des reformulations des pages 197 et 259.

Page 38, barbare

Le barbare a pour prérequis « **FOR 13** » et non « DEX 13 ».

Page 74, Multiclassage

« Ensuite, il ajoute le bonus de Caractéristique Principale (+ 10 %) du guerrier au premier lot de points, ce qui permet d'ajouter $500 \times 10 \% + 500 = 550$ points d'expérience à la réserve du guerrier. »

Page 87, équipement de départ

« Au total, il devra dépenser **94** PO et porter un poids total de **36** kg. Avec les **26** PO restants, il pourra éventuellement participer à l'achat d'une mule. »

Page 89, suggestions d'armes et d'armures

Poids total de l'équipement barbare : **11,5 kg**

Page 166, Invocation d'Animaux

« Par exemple, un illusionniste de niveau 9 peut invoquer 9 DV d'animaux, ce qui correspond à : 9 animaux avec 1 DV, trois animaux avec 3 DV, ou 2 animaux avec **4 DV + 2**. »

Page 180, Monstre Fantasmagique

« Si le jet est réussi, les monstres ont une CA de **9 [10]** [...] »

Page 197, Projectile Magique

La description du sort a été reformulée pour être plus proche de D&D B/X. Le texte est une traduction de la description donnée dans l'excellent rétroclone [Dark Dungeons](#).

« Une flèche lumineuse et intangible apparaît dans les airs à côté du lanceur : elle plane à proximité de lui et suit ses mouvements jusqu'à ce qu'il décide de la tirer sur une cible. Une fois tirée, elle atteint automatiquement la cible et lui inflige $1d6 + 1$ dommages. La cible doit être dans le champ de vision du lanceur, mais peut-être en partie dissimulée.

Le lanceur obtient deux projectiles supplémentaires tous les cinq niveaux, soit un total de trois projectiles au niveau 6 et de cinq au niveau 11. Il peut répartir ces projectiles entre plusieurs cibles, mais chaque projectile n'affecte qu'un seul adversaire. »

Page 208, Serviteur aérien

Voici une légère reformulation pour plus de clarté.

« En combinant ce sort avec Protection contre le Mal, le lanceur invoque un serviteur aérien (voir le chapitre Monstres du Livre du Maître). Il peut demander **au serviteur** d'accomplir un service ou de ramener un objet ou une chose, mais **celui-ci** ne peut directement se battre pour le compte du lanceur. Le **serviteur aérien** ramènera un objet en possession d'une autre créature s'il parvient à réussir un jet d'attaque sans que la créature soit consciente de sa présence. Il retourne dans son Plan d'origine une fois sa tâche terminée ou bien si le lanceur meurt ou le renvoie. »

Page 249, séquence de combat

La séquence de combat a été modifiée pour être plus fidèle à D&D B/X tout en clarifiant l'emploi des sorts. Vous trouverez l'ancienne séquence et une autre variante sur le [wiki de PMT](#).

Les sections en gras indiquent les passages modifiés.

1. **Si un joueur veut que son personnage lance un sort, il doit l'annoncer maintenant et respecter les conditions de lancer indiquées à la page 113 ;**
2. Initiative : Chaque groupe lance 1d6. **Le groupe vainqueur de l'initiative sera le seul actif lors des étapes 3 à 7 ;**
3. **Le MdT peut tester le moral des monstres ou des compagnons d'armes du groupe (voir page 255 pour plus de détails) ;**
4. Les mouvements peuvent être effectués ;
5. Les jets d'attaque à distance sont résolus en tenant compte des modificateurs dus à la DEX, à l'arme, à la munition, à la magie, à la portée et à la couverture de la cible ;
6. Les sorts **non interrompus** sont lancés et les jets de sauvegarde appropriés sont effectués ;
7. Les jets d'attaque de mêlée sont résolus en tenant compte des modificateurs dus à la FOR, à l'arme ou à la magie ;
8. Le groupe suivant dans l'ordre d'initiative accomplit les **étapes 3 à 7 ;**
9. Quand tous les **groupes ont agi** et si le combat continue, un nouveau round est annoncé et la séquence recommence à l'étape 1.

Page 255, test de moral, colonne 1, paragraphe 2

Reformulation du passage, passage modifié en gras

« Le MdT lance alors 2d6 : si le résultat est plus élevé que la valeur de moral du monstre, le test échoue. **Le monstre s'enfuit alors à sa vitesse de course ; s'il est au contact d'un ennemi, il effectue d'abord un repli ou une retraite.** »

Page 259, exemple de combat

Reformulation de l'exemple pour l'adapter à la nouvelle séquence de combat et corriger des incohérences. Vous trouverez un exemple plus détaillé sur le [wiki de PMT](#).

Nous allons suivre les péripéties de quatre PJ : Alexandra (magicienne de niveau 1), Pardue le Vertueux (clerc de niveau 2), Niles (voleur de niveau 1) et Wigbryht (guerrier de niveau 1). Le MdT utilise les règles de CA descendante.

Les aventuriers descendent un corridor souterrain. Wigbryht ouvre la marche, suivi par Niles, Pardue et Alexandra. Soudain, quatre orques surgissent de l'alcôve où ils se cachaient. Le MdT effectue le test de surprise ; avec un résultat de 3 sur 1d6, les PJ ne sont pas surpris. Par conséquent, rien ne se passe durant le premier round. Au début du deuxième round, la joueuse incarnant Alexandra signale que celle-ci compte lancer un Projectile Magique. Le MdT détermine ensuite quel groupe remporte l'initiative : il obtient un 6, contre 3 pour les joueurs. Les monstres agissent en premier.

Un orque va au contact d'Alexandra, un autre se dirige vers Niles et les deux derniers se jettent sur Wigbryht. Comme les orques n'utilisent ni sorts ni armes à distance, le MdT passe directement à l'étape du combat rapproché.

Le premier orque brandit son épée courte et attaque Alexandra. Le MdT lance 1d20 pour savoir si l'orque fait mouche : il obtient un 17. Comme il faut au moins 12 pour toucher Alexandra, dont la CA est égale à 8, l'attaque est réussie. Le MdT obtient ensuite 3 sur 1d6 au jet de dommages : Alexandra n'a plus désormais que 3 PV sur 6. L'offensive de l'orque aux prises avec Niles est moins brillante : un résultat de 4 signifie qu'il rate son coup.

Par contre, le MdT obtient de beaux résultats pour les deux derniers orques : 15 et 16. Ceux-ci parviennent donc à blesser Wigbryht (CA 5). Le premier orque inflige 4 dommages et le deuxième 6, soit 10 dommages en tout. Wigbryht n'a que 7 PV, et son total passe à - 3. Le guerrier s'écroule.

C'est désormais aux PJ de répliquer. Alexandra ne peut se déplacer parce qu'elle est accaparée par son sort, Niles reste sur place et Pardue se déplace vers un des orques qui ont tué Wigbryht. Étant donné qu'aucun PJ ne peut tirer, le MdT saute l'étape des tirs à distance et passe à l'étape des sorts. Malheureusement, Alexandra a été blessée pendant son incantation : le lancer du Projectile Magique est donc interrompu et le sort est effacé de sa mémoire.

Reste l'étape du combat rapproché. Niles porte un coup à son adversaire. Un résultat d'au moins 13 est nécessaire pour toucher l'orque, qui a une CA de 6 : avec un résultat de 14, l'attaque réussit, mais Niles inflige seulement 1 dommage. La masse de Pardue s'abat sur un des meurtriers du guerrier (résultat de 15) et inflige 4 dommages, soit exactement le nombre de PV de l'orque : un coup mortel !

Il reste trois orques et trois PJ au début du troisième round : la suite du combat promet d'être acharnée !