

Errata - Manuel des Monstres

Version 2.04, par Olivier Fanton

© 2002 Spellbooks

• Ce document contient toutes les modifications apportés au *Manuel des Monstres* pour son édition révisée.

- Remplacer systématiquement "Puissance possible" par "Évolution possible".
- Remplacer systématiquement "Puissance possible : selon la classe de personnage" par "Évolution possible : par une classe de personnage".

PAGE 3

LISTE ALPHABÉTIQUE DES MONSTRES

- Remplacer «Avalor (guardinal) /. 33» par «Avalor /. 33».
- Ajouter « Baatezu /. 50 »
- Remplacer «Balor (tanar'ri) /. 47» par «Balor /. 47».
- Remplacer «Barbazou (baatezu) /. 53» par «Barbazou /. 53».
- Remplacer «Céleste /. 30, 211» par «Céleste /. 30».
- Remplacer «Cornugon (baatezu) /. 54» par «Cornugon /. 54».
- Ajouter « Créature céleste /. 211 »
- Retirer « Demi-céleste/demi-licorne /. 212 »
- Retirer « Demi-dragon (rouge)/demi-ogre /. 213 »
- Retirer « Demi-fiélon/demi-méduse /. 214* »
- Remplacer «Destrachan /. 47» par «Destrakhan /. 47».
- Remplacer «Deva astral /. 34» par « Déva astral /. 34».
- Remplacer «Deva /. 31» par « Déva /. 31».
- Remplacer «Dévoreur /. 49» par «Dévoreur d'âme /. 49».
- Remplacer «Diantrefosse (baatezu) /. 55» par «Diantrefosse /. 55».
- Remplacer «Dretch (tanar'ri) /. 43» par «Dretch /. 43».
- Ajouter « Éladrin /. 31 »
- Remplacer «Érinie (baatezu) /. 54» par «Érinie (baatezu) /. 54».
- Retirer « Fantôme (niveau 5) /. 215 »
- Remplacer «Fiélon /. 216» par « Créature fiélon /. 216».
- Remplacer «Géant du Feu /. 98» par «Géant du feu /. 98».
- Remplacer «Gélugon (baatezu) /. 54» par «Gélugon /. 54».
- Remplacer «Ghaele (éladrin) /. 33» par «Ghaele /. 33».
- Remplacer «Glabrezou (tanar'ri) /. 46» par «Glabrezou /. 46».
- Ajouter « Guardinal /. 31 »
- Remplacer «Hamatula (baatezu) /. 54» par «Hamatula /. 54».
- Remplacer «Hezrou (tanar'ri) /. 45» par «Hezrou /. 45».
- Ajouter « Kapoacanth (gargouille) /. 94 »

- Remplacer «Lémure (baatezu) /. 50» par «Lémure /. 50».
- Retirer « Liche (niveau 11) /. 217 »
- Retirer « Lion céleste /. 211 »
- Remplacer «Luciole géante /. 207» par « Punaise de feu géante /. 207».
- Remplacer «Marilith (tanar'ri) /. 47» par «Marilith /. 47».
- Remplacer «Nalfesnie (tanar'ri) /. 46» par «Nalfesnie /. 46».
- Remplacer «Osyluth (baatezu) /. 52» par «Osyluth /. 52».
- Retirer « Rat sanguinaire des Abysses /. 216 »
- Remplacer «Ravageur /. 154» par «Ravageur gris /. 154».
- Remplacer «Succube (tanar'ri) /. 44» par «Succube /. 44».
- Ajouter « Tanar'ri /. 43 »
- Retirer « Vampire (niveau 5) /. 222 »
- Remplacer «Vrock (tanar'ri) /. 45» par «Vrock /. 45».

PAGE 4

MONSTRES CLASSÉS PAR TYPE (ET SOUS-TYPE)

- Remplacer «Aberration : ..., destrachan ,» par «Aberration : ..., destrakhan,».
- Remplacer «Créature magique : ..., basilic, bête éclipsante, ..., rat sanguinaire des Abysses ,» par «Créature magique : ..., basilic, béhir, bête éclipsante, ..., rat sanguinaire fiélon,».
- Remplacer «(Feu) : ..., géant du Feu ,» par «(Feu) : ..., géant du feu,».
- Remplacer «Humanoïde : elfe, gnoll, gnome, goblin, gobelours, halfelin, hobgoblin, homme-lézard, homme-poisson, kobold, locathah, nain, orque, sahuagin, troglodyte.» par «Humanoïde : elfe, gnoll, gnome, halfelin, homme-lézard, homme-poisson, kobold, locathah, nain, orque, sahuagin, troglodyte.».
- Ajouter «Humanoïde (gobli-noïde) : goblin, gobelours, hobgoblin.».
- Remplacer «Monstre primitif : ..., ravageur,» par «Monstre primitif : ..., ravageur gris,».
- Remplacer «Mort-vivant : ..., dévoreur ,» par «Mort-vivant : ..., dévoreur d'âme,».

PAGE 5

INTRODUCTION

- §4
- Remplacer «L'appendice 1 regroupe les animaux , ...» par «L'appendice 1 regroupe les animaux ordinaires, ...».

REPLACER «TYPE ET TAILLE» PAR «TYPE (SOUS-TYPE) ET TAILLE».

§2

• **Remplacer** «Les aberrations ... vision dans le noir jusqu'à une portée de 20 mètres» **par** «Les aberrations ... vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres».

§3

• **Remplacer** «Les animaux ... ont entre 1 et 2 en Intelligence.» **par** «Les animaux ... ont un score d'Intelligence de 1 ou 2.».

§4

• **Remplacer** «Créature artificielle. ... Le plus souvent, elles n'ont pas de valeur d'Intelligence ni de Constitution. Elles sont immunisées contre les attaques mentales (charmes, coercition, fantômes, mirages et sorts affectant le moral), le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, la nécromancie et les attaques causant une mort immédiate.» **par** «Créature artificielle. ... Elles ont rarement de valeur d'Intelligence et jamais de valeur de Constitution. Elles sont immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral), le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, la nécromancie et les effets de mort.».

§6

• **Remplacer** «Les créatures artificielles sont immunisées contre ..., l'absorption d'énergie ou l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristique. Elles sont également immunisées contre toutes les attaques qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte explicitement les objets). ... elles ne peuvent jamais être ressuscitées ou ramenées à la vie.» **par** «Les créatures artificielles sont immunisées contre ..., l'absorption d'énergie, l'affaiblissement temporaire et la diminution permanente de caractéristique. Elles sont également immunisées contre tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte explicitement les objets). ... elles ne peuvent jamais être rappelés à la vie ou ressuscitées.».

§7

• **Remplacer** «... vision dans le noir jusqu'à une portée de 20 mètres.» **par** «... vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.».

§8

• **Remplacer** «Les créatures magiques sont semblables aux monstres primitifs, mais possèdent des pouvoirs ... vision dans le noir (portée 20 mètres)» **par** «Les créatures magiques sont semblables aux monstres primitifs, mais elles peuvent avoir un score d'Intelligence supérieur à 2. Elles possèdent habituellement des pouvoirs ... vision dans le noir (portée 18 mètres)».

§9

• **Remplacer** «Les dragons ... vision dans le noir (portée 20 mètres)» **par** «Les dragons ... vision dans le noir (portée 18 mètres)».

§10

• **Remplacer** «Les élémentaires ... vision dans le noir jusqu'à une portée de 20 mètres.» **par** «Les élémentaires ... vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.».

§11

• **Remplacer** «Une fois morts, les élémentaires ne peuvent être ressuscités ou ramenés à la vie, ...» **par** «Une fois morts, les élémentaires ne peuvent être ressuscités ou rappelés à la vie, ...».

§12

• **Remplacer** «Les Extérieurs ... vision dans le noir jusqu'à une portée de 20 mètres.» **par** «Les Extérieurs ... vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.».

§13

• **Remplacer** «Les Extérieurs manient toutes les armes courantes, ainsi que celles qui sont indiquées dans leur description. Ceux qui ont au moins 6 en Intelligence manient également les armes de guerre.» **par** «Les Extérieurs sont formés au maniement de toutes les armes courantes, ainsi que celles qui sont indiquées dans leur description. Ceux qui ont au moins 6 en Intelligence sont également formés au maniement des armes de guerre.».

§15

• **Remplacer** «Les fées ... type d'énergie. La plupart sont ...» **par** «Les fées ... type d'énergie. Les fées sont formées au maniement des armes courantes et des armes mentionnées dans leur description. La plupart sont ...».

§16

• **Remplacer** «Les géants ... vision dans le noir jusqu'à une portée de 20 mètres.» **par** «Les géants ... vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.».

§18

• **Remplacer** «Ces humanoïdes ... vision dans le noir jusqu'à une portée de 20 mètres.» **par** «Ces humanoïdes ... vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.».

§19

• **Remplacer** «les métamorphes ... vision dans le noir jusqu'à une portée de 20 mètres.» **par** «les métamorphes ... vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.».

§20

• **Remplacer** «Les monstres primitifs ... dinosaures). Leur morphologie est proche de la norme et ils ne possèdent pas de pouvoirs magiques ou sortant de l'ordinaire. ... vision dans le noir (portée 20 mètres)» **par** «Les monstres primitifs ... dinosaures). Comme les animaux, les monstres primitifs ont un score d'Intelligence de 1 ou 2. Leur morphologie est proche de la norme et ils ne possèdent pas de pouvoirs fantastiques. ... vision dans le noir (portée 18 mètres)».

§21

• **Remplacer** «Les morts-vivants ... sont immunisés contre ..., les sorts causant une mort immédiate, les attaques mentales (charmes, coercition, fantômes, mirages et sorts affectant le moral), les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie ou l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristique. ... immunisés contre toutes les attaques qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur ... Ceux qui sont capables de lancer des sorts utilisent leur modificateur de Charisme chaque fois qu'ils doivent effectuer un jet de Concentration.» **par** «Les morts-vivants ... sont immunisés contre ..., les effets de mort, les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral), les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie,

l'affaiblissement temporaire et la diminution permanente de caractéristique. ... immunisés contre tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur ... Ceux qui sont capables de lancer des sorts utilisent leur modificateur de Charisme pour les jets de Concentration.»

PAGE 6

§1

• **Remplacer** «...vision dans le noir jusqu'à une portée de 20 mètres.» **par** «...vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.»

§2

• **Remplacer** «Les morts-vivants ne peuvent pas être ramenés à la vie. » **par** «Les morts-vivants ne peuvent pas être rappelés à la vie. ».

§3

• **Remplacer** «Les plantes sont immunisées contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les changements de forme, les coups critiques et les attaques mentales (charmes, coercition, fantômes, mirages et sorts affectant le moral). » **par** «Les plantes sont immunisées contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, la métamorphose, les coups critiques et les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral). ».

§4

• **Remplacer** «Les vases ... sont immunisées contre ..., l'étourdissement et les changements de forme., ce qui les immunise contre toutes les attaques mentales (charmes, coercition, fantômes, mirages et sorts affectant le moral).»

par «Les vases ... sont immunisées contre ..., l'étourdissement et la métamorphose., ce qui les immunise contre tous les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral).».

§6

• **Remplacer** «[Les vermines]... sont immunisées contre les attaques mentales (charmes, coercition, fantômes, mirages et sorts affectant le moral). ... vision dans le noir jusqu'à une portée de 20 mètres. » **par** «[Les vermines]... sont immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral). ... vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres. ».

REPLACER «MODIFICATEUR DE TAILLE» PAR « CATÉGORIE DE TAILLE».

• **Remplacer** «La ligne de présentation continue avec la taille (par exemple, taille TG). Les huit catégories de taille existantes sont résumées sur la table ci-contre. Un modificateur de taille peut s'appliquer à la CA et au bonus de base à l'attaque d'une créature, ... » **par** «La ligne de présentation s'achève avec la taille (par exemple, taille TG). Les neuf catégories de taille existantes sont résumées sur la table ci-contre. Un modificateur de taille peut s'appliquer à la CA et au modificateur à l'attaque d'une créature, ... ».

REPLACER «MODIFICATEUR DE TYPE « PAR « SOUS-TYPE».

§1

• **Remplacer** «Une éventuelle note entre parenthèses après la taille de la créature indique un modificateur de type (par exemple, Feu), lequel signale que le monstre est associé à

un élément, un type d'énergie, un état, etc. Un modificateur de type peut créer une sous-famille dans une famille de monstres, comme c'est le cas pour mort-vivant (intangible), mais aussi relier des créatures de type différent ayant en commun une même propriété. Par exemple, dragons blancs et géants du givre appartiennent respectivement à la famille des dragons et à celle des géants, mais ils sont reliés en ce sens qu'ils font tous deux partie de la sous-famille des créatures du froid.» **par** «Une éventuelle note entre parenthèses après le type de la créature indique un modificateur (par exemple, Feu), celui-ci signale que le monstre est associé à un élément, un type d'énergie, un état, etc. Un sous-type peut créer une sous-famille dans une type de monstres, comme c'est le cas pour humanoïde (goblinoïde), mais aussi relier des créatures de type différent ayant en commun une même propriété. Par exemple, dragons blancs et géants du givre sont respectivement de type dragons et géants, mais ils sont reliés en ce sens qu'ils sont tous deux du sous-type des créatures du froid.»

§2

• **Remplacer** «Les modificateurs de type les plus fréquents sont détaillés ci-dessous :» **par** «Les sous-types les plus fréquents sont détaillés ci-dessous :».

§3

• **Remplacer** «**Feu.** Les créatures du Feu (ou associées au Feu) sont immunisées contre les dégâts que peut infliger cet élément. Par contre, le froid leur inflige des dégâts doublés, sauf si l'attaque autorise un jet de sauvegarde.» **par** «**Feu.** Les créatures du Feu sont immunisées contre les dégâts de feu. Par contre, le froid leur inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde est autorisé.».

§4

• **Remplacer** «**Froid.** Les créatures du froid (ou associées au froid) sont immunisées contre les dégâts que peuvent infliger les basses températures. Par contre, le feu leur inflige des dégâts doublés, sauf si l'attaque autorise un jet de sauvegarde. Dans ce cas, un jet de sauvegarde réussi se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un jet de sauvegarde raté par des dégâts doublés.» **par** «**Froid.** Les créatures du froid sont immunisées contre les dégâts de froid. Par contre, le feu leur inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde est autorisé. Dans ce cas, un jet de sauvegarde réussi se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un jet de sauvegarde raté par des dégâts doublés.».

§5

• **Remplacer** «**Intangible.** Les créatures intangibles n'ont pas de corps physique (on dit également qu'elles sont désincarnées). ... Même quand elles sont touchées par un sort ou une arme capable de les affecter, elles ont 50 % de chances de ne pas être affectées par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de type [force], comme c'est le cas pour le sort *projectile magique*).» **par** «**Intangible.** Les créatures intangibles n'ont pas de corps physique. ... Même quand elles sont touchées par un sort ou une arme magique, elles ont 50 % de chances de ne pas être affectées par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un

effet de force, comme c'est le cas pour le sort *projectile magique*.)».

§6

• **Remplacer** «Les créatures intangibles peuvent traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de type [force] (tels que le sort mur de force). ... et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de type [force] (comme le bonus de +4 à la CA conféré par *armure de mage*).» **par** «Les créatures intangibles peuvent traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force (tels que le sort mur de force). ... et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force (comme *armure de mage*).».

PAGE 7

VITESSE DE DÉPLACEMENT

§4

• **Remplacer** «Escalade. ... de +8 à tous ses jets d'Escalade.» **par** «Escalade. ... de +8 à tous ses jets d'Escalade. La créature conserve son bonus de Dextérité à la CA pendant une escalade, et ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus particulier pour la toucher.».

§12

• **Remplacer** «... doit parcourir un minimum de 10 mètres.» **par** «... doit parcourir un minimum de 9 mètres.».

CLASSE D'ARMURE

§2

• **Remplacer** «Toute créature portant une armure est habituée à la porter, ainsi que les armures de même catégorie ou plus légère. Si aucune armure n'est indiquée, la créature n'est pas habituée au port de l'armure.» **par** «Toute créature portant une armure est formée à son port, ainsi qu'à celui des armures de même catégorie ou plus légère. Si aucune armure n'est indiquée, la créature n'est pas formée au port de l'armure.».

ATTAQUES

§2

• **Remplacer** «Armes naturelles. ... La première arme naturelle indiquée est toujours l'arme principale de la créature ; elle bénéficie de la totalité du bonus de base à l'attaque du monstre, modifié par la taille de ce dernier et d'un éventuel bonus de Force ou de Dextérité (selon que l'attaque se fait au corps à corps ou à distance).» **par** «Armes naturelles. ... La première arme naturelle indiquée est toujours l'arme principale de la créature. Le bonus à l'attaque indiqué inclus les modificateurs de taille et de Force (au corps à corps) ou de Dextérité (à distance). Le don Botte secrète permet d'utiliser son bonus de Dextérité lors des attaques au corps à corps à la place de celui de Force.».

§3

• **Remplacer** «Les armes naturelles qui viennent après sont les armes secondaires de la créature.» **par** «Les armes naturelles qui viennent après sont les armes naturelles secondaires de la créature.».

§4

• **Remplacer** «Si elle se contente d'attaquer dans le cadre d'une action simple, elle ne frappe qu'un coup (avec l'arme

naturelle de son choix) et bénéficie de l'intégralité de son bonus à l'attaque.» **par** «Si elle se contente d'attaquer dans le cadre d'une action simple, elle ne frappe qu'un coup (avec l'arme naturelle de son choix) avec le bonus à l'attaque de son attaque principale.».

§6

• **Remplacer** «Si la créature est capable de porter plusieurs coups au cours d'un même round, le bonus accompagnant chaque attaque est indiqué.» **par** «Si la créature est capable de porter plusieurs coups au cours d'un même round, le bonus accompagnant chaque attaque est indiqué et comprend tout les modificateurs.».

DÉGÂTS

§2

• **Remplacer** «Armes naturelles. L'attaque principale de la créature s'accompagne de l'intégralité de son modificateur de Force (ce bonus est même multiplié par 1,5 s'il s'agit de sa seule attaque). Ses attaques suivantes sont moins violentes (bonus de Force divisé par deux).» **par** «Armes naturelles. Les dégâts indiqués pour l'attaque principale de la créature incluent son modificateur de Force (multiplié par 1,5 s'il s'agit de sa seule attaque). Pour ses attaques secondaires le bonus de Force est divisé par deux.».

§6

• **Remplacer** «Corne : ...» **par** «Corne, défenses : ...».

§7

• **Remplacer** «Coup de griffes ou pattes arrière : ...» **par** «Coup de griffes ou de serres, pinces, pattes arrière : ...».

§8

• **Remplacer** «Poing, tentacule, etc. : ...» **par** «Coup, poings, tentacule, etc. : ...».

§10

• **Remplacer** «Morsure : ...» **par** «Morsure, mandibules, bec : ...».

§11

• **Remplacer** «Armes non naturelles. ... Le bonus accompagnant les coups portés à l'aide d'armes maniées à deux mains est égal à une fois et demie le modificateur de Force (si celui-ci est un bonus), tandis que les coups portés de la seconde main infligent moins de dégâts (bonus de Force divisé par deux).» **par** «Armes non naturelles. ... Le bonus aux jets de dégâts des armes maniées à deux mains est égal à une fois et demie le bonus de Force (un malus reste inchangé), tandis que le bonus de Force aux dégâts des armes maniées de la main non directrice est divisé par deux.».

PAGE 8

§2

• **Remplacer** «Si aucun niveau de lanceur de sorts n'est indiqué, il est généralement égal au nombre de DV de la créature.» **par** «Si aucun niveau de lanceur de sorts n'est indiqué, il est alors égal au nombre de DV de la créature.».

§4

• **Remplacer** «Elle utilise ses pouvoirs surnaturels comme un lanceur de sorts de niveau égal au nombre de ses DV.» **par** «Elle utilise ses pouvoirs surnaturels avec un niveau de

lanceur de sorts égal au nombre de ses DV, à moins qu'il ne soit précisé dans sa description.»

ATTAQUES SPÉCIALES

§3

• **Remplacer** «Enfin, s'il est lanceur de sorts, il perd un sort de son plus haut niveau ...» **par** «Enfin, s'il est lanceur de sorts, il perd un emplacement de sort de son plus haut niveau ...».

§5

• **Remplacer** «**Affaiblissement de caractéristique (Sur)**. Certaines attaques affaiblissent les caractéristiques de l'adversaire.» **par** «**Affaiblissement ou diminution de caractéristique (Sur)**. Certaines attaques réduisent le score des caractéristiques de l'adversaire.».

§6

• **Remplacer** «**Affaiblissement permanent**. Cette attaque affaiblit de façon permanente ...» **par** «**Diminution permanente**. Cette attaque réduit de façon permanente ...».

§8

• **Remplacer** «**Affaiblissement temporaire**. Cette attaque affaiblit temporairement une caractéristique de l'adversaire. ... Les points de caractéristique perdus de façon temporaire sont récupérés au rythme de 1 point par jour et par caractéristique.» **par** «**Affaiblissement temporaire**. Cette attaque réduit temporairement une caractéristique de l'adversaire. ... Les points de caractéristique temporairement affaiblis sont récupérés au rythme de 1 point par jour et par caractéristique.».

§10

• **Remplacer** «**Constriction (Ext)**. Une fois qu'elle a réussi un jet de lutte (voir Lutte, page 137 du Manuel des Joueurs), la créature resserre une partie de son corps (généralement ses anneaux) sur son adversaire, lui infligeant automatiquement des dégâts contondants. Le nombre exact de points de dégâts est indiqué dans la description de la créature. Si cette dernière possède également le pouvoir d'étreinte (voir ci-dessous), les dégâts infligés par la constriction s'ajoutent à ceux occasionnés par l'arme naturelle utilisée pour saisir la cible.» **par** «**Constriction (Ext)**. La créature resserre une partie de son corps (généralement ses anneaux) sur un adversaire quelle agrippe, lui infligeant automatiquement des dégâts contondants chaque fois qu'elle réussit un jet de lutte (voir Lutte, page 137 du Manuel des Joueurs). Les dégâts exacts sont indiqués dans la description de la créature. Si cette dernière possède également le pouvoir d'étreinte (voir ci-dessous), les dégâts infligés par la constriction s'ajoutent à ceux occasionnés par l'arme naturelle utilisée lors de la saisie.».

§11

• **Remplacer** «**Engloutissement (Ext)**. La créature peut avaler les adversaires dont elle s'est saisie (voir étreinte, ci-dessous). Si elle remporte un jet de lutte après avoir attrapé sa cible, elle l'engloutit. Sauf indication contraire, la catégorie de taille de l'adversaire doit être strictement inférieure à la sienne, lui infligeant automatiquement des dégâts correspondant à sa morsure. Les conséquences de l'engloutissement varient d'une créature à l'autre ; elles sont détaillées dans la description. Les adversaires avalés sont considérés agrippés, mais la créature ne subit pas les

handicaps habituellement associés à une situation de lutte (elle conserve son bonus de Dextérité à la CA et peut continuer d'attaquer, de lancer des sorts ou de porter des attaques d'opportunité.)» **par** «**Engloutissement (Ext)**. La créature peut avaler les adversaires dont elle s'est saisie (voir étreinte, ci-dessous). Si elle remporte un second jet de lutte après avoir attrapé sa cible, elle l'engloutit. Sauf indication contraire, la catégorie de taille de l'adversaire doit être strictement inférieure à la sienne. Elle lui inflige alors automatiquement des dégâts correspondant à sa morsure, généralement accompagnés de dégâts d'acide. Les conséquences de l'engloutissement varient d'une créature à l'autre ; elles sont détaillées dans la description. Les adversaires avalés sont considérés agrippés, mais pas la créature, qui ne subit pas les handicaps habituellement associés à une situation de lutte (elle conserve son bonus de Dextérité à la CA et peut continuer d'attaquer, de lancer des sorts ou de porter des attaques d'opportunité.)».

§12

• **Remplacer** «L'adversaire avalé peut se frayer un passage hors de la cavité stomacale ... (sans quoi il est mordu et avalé de nouveau.)» **par** «Un personnage avalé peut se frayer un passage hors de la cavité stomacale ... (sans quoi il est mordu et éventuellement avalé de nouveau.)».

§13

• **Remplacer** «**Étreinte (Ext)**. Si la créature réussit à toucher son adversaire à l'aide d'une arme naturelle de corps à corps (généralement sa morsure ou un coup de griffes), elle inflige des dégâts normaux et tente de se saisir de sa cible (au prix d'une action libre) sans s'exposer à la moindre attaque d'opportunité (voir Lutte, page 137 du Manuel des Joueurs).» **par** «**Étreinte (Ext)**. Si la créature réussit à toucher son adversaire à l'aide d'une arme naturelle de corps à corps (généralement sa morsure ou un coup de griffes), elle inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (voir Lutte, page 137 du Manuel des Joueurs).».

§14

• **Remplacer** «Celle-ci a deux options : engager normalement un combat de type lutte ou utiliser son membre pour se saisir simplement de son adversaire (en assurant sa prise). Si elle choisit la seconde, elle subit un malus de -20 aux jets de lutte jusqu'à son prochain tour de jeu, ...» **par** «Toute créature qui engage une lutte a deux options : s'impliquer totalement dans le corps à corps ou se contenter d'un membre pour saisir son adversaire. Si elle choisit la seconde, elle subit un malus de -20 à ses jets de lutte jusqu'à son prochain tour de jeu, ...».

§15

• **Remplacer** «Même une fois que la créature a assuré sa prise, elle n'inflige pas de dégâts supplémentaires, sauf si elle possède également le pouvoir de constriction (voir ci-dessus). Cela signifie que chaque jet de lutte remporté inflige les dégâts correspondant au membre qui immobilise l'adversaire. Par contre, si la créature possède aussi la c constriction, chaque jet de lutte remporté occasionne les dégâts indiqués pour la constriction, et non pour l'attaque initiale (ils sont détaillés dans la description de la créature.)» **par** «Une fois que la créature a assuré sa prise,

elle n'inflige pas de dégâts supplémentaires, sauf si elle possède également le pouvoir de constriction (voir ci-dessus). Par la suite, un jet de lutte remporté lui permet d'infliger automatiquement les dégâts correspondant au membre qui immobilise l'adversaire plus les dégâts correspondant à la constriction, si la créature possède aussi ce pouvoir (ils sont détaillés dans la description de la créature).».

§16

• **Remplacer** «Quand la créature saisit son adversaire suite à une attaque de type étreinte, elle l'attire dans l'espace qu'elle occupe, ce qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si la créature choisit de subir le malus de -20 aux jets de lutte, elle n'est pas considérée agrippée, ce qui signifie qu'elle conserve son bonus de Dextérité à la CA et qu'elle continue de menacer les cases adjacentes. Elle a également la possibilité de se déplacer, pour peu qu'elle soit capable de porter ou de traîner son adversaire.»
par «Quand la créature saisit son adversaire suite à une attaque de type étreinte, elle l'attire dans l'espace qu'elle occupe, ce qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si elle le tient d'un seul membre, elle peut même se déplacer, pour peu qu'elle soit assez forte pour le porter ou le traîner .».

PAGE 9

§2

• **Remplacer** «**Piétinement (Ext)**. Chaque fois qu'arrive son tour de jeu, la créature peut piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne (dans le cadre d'une action simple). ...» **par** «**Piétinement (Ext)**. Par une action simple et pendant son tour de jeu, la créature peut piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. ...».

§3

• **Remplacer** «L'adversaire pris pour cible peut tenter une attaque d'opportunité, mais à -4. » **par** «L'adversaire pris pour cible peut tenter une attaque d'opportunité, mais avec un malus de -4. ».

§4

• **Remplacer** «**Poison/venin (Ext)**. Dans l'immense majorité des cas, les poisons ou venins font perdre des points de caractéristique à l'adversaire, le plus souvent de façon temporaire (voir plus haut). » **par** «**Poison/venin (Ext)**. Dans l'immense majorité des cas, les poisons ou venins causent un affaiblissement temporaire ou plus rarement, une diminution permanente de caractéristique à l'adversaire (voir plus haut). ».

§7

• **Remplacer** «La portée de la présence terrifiante est généralement de 10 mètres ...» **par** «La portée de la présence terrifiante est généralement de 9 mètres ...».

§10

• **Remplacer** «**Regard (Sur)**. ... Sa portée est généralement de 10 mètres, ...» **par** «**Regard (attaque) (Sur)**. ... Sa portée est généralement de 9 mètres, ...».

§11

• **Remplacer** «La nature du regard est indiquée dans les caractéristiques de la créature. » **par** « Les attaques de

regard sont indiquées de façon abrégée dans la description du monstre».

§12

• **Remplacer** «Tous les adversaires à portée doivent effectuer un jet de sauvegarde par round, dès que c'est à eux de jouer . Ils ne sont totalement vulnérables que s'ils regardent la créature en face , mais il existe deux moyens de se protéger, du moins en partie, contre ce type d'attaque :» **par** «Tous les adversaires à portée doivent effectuer un jet de sauvegarde à chaque round, pendant leur tour de jeu. Ils ne sont vulnérables que s'ils regardent la créature directement, et il existe deux moyens de se protéger, du moins en partie, contre ce type d'attaque :».

§13

• **Remplacer** «*Détourner les yeux*. ... réussi). » **par** «*Détourner les yeux*. ... réussi). Cependant, la créature bénéficie d'un camouflage important contre un adversaire qui détourne les yeux.».

§18

• **Remplacer** «... De même, une autre utilisant des sorts de prêtre ne reçoit pas de sorts supplémentaires (même si elle prépare ceux auxquels elle a accès comme n'importe quel prêtre) .» **par** «... De même, une autre utilisant des sorts de prêtre doit les préparer comme n'importe quel prêtre et ne reçoit pas de sorts de domaine.».

PARTICULARITÉS

§2

• **Remplacer** «[La Guérison accélérée] ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, pas plus que les membres tranchés .» **par** «[La Guérison accélérée] ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder.».

§4

• **Remplacer** «L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 10 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 20 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 5 mètres.» **par** «L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 10 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres.».

§5

• **Remplacer** «Une action partielle lui suffit pour déterminer la direction de l'odeur. » **par** «Une action simple lui suffit pour déterminer la direction de l'odeur. ».

PAGE 10

§5

• **Remplacer** «Par exemple, un élémentaire de l'Air de taille G bénéficie d'une réduction des dégâts de 10/+1. S'il attaque le loup-garou de l'exemple précédent, ses coups l'affectent normalement (en effet, les armes naturelles de l'élémentaire sont considérées +1, en raison de la réduction des dégâts dont il bénéficie .)» **par** «Par exemple, un grand élémentaire de l'Air bénéficie d'une réduction des dégâts de 10/+1. S'il attaque le loup-garou de l'exemple précédent, ses coups l'affectent normalement (en effet, les armes

naturelles de l'élémentaire sont considérées +1, du moins en ce qui concerne la réduction des dégâts de ces adversaires).».

§9

• **Remplacer** «Une créature capable de se régénérer peut récupérer un membre ou un organe détruit ou tranché puisque celui-ci repousse de lui-même.» **par** «Une créature capable de se régénérer peut ressouder un membre tranché et un organe détruit repousse de lui-même.»

§10

• **Remplacer** «... celui qui l'utilise doit effectuer un jet de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts).» **par** «... celui qui l'utilise doit effectuer un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts).».

§11

• **Remplacer** «Chaque fois qu'un prêtre ou un paladin tente de renvoyer la créature, mais aussi de l'intimider, de la commander ou d'augmenter son moral,» **par** «Chaque fois qu'un prêtre ou un paladin tente de renvoyer la créature, mais aussi de la détruire, de l'intimider, de la contrôler ou d'augmenter son moral,».

§12

• **Remplacer** «... par le type d'énergie destructive contre lequel elle est immunisée.» **par** «... par le type d'énergie destructive auquel elle résiste.».

JETS DE SAUVEGARDE

§1

• **Remplacer** «... et de ses particularités (le cas échéant).» **par** «... et de ses particularités ou dons (le cas échéant).».

CARACTÉRISTIQUES

§10

• **Remplacer** «Les créatures dénuées de Constitution sont également immunisées contre l'absorption d'énergie et l'affaiblissement de caractéristique (temporaire ou permanent).» **par** «Les créatures dénuées de Constitution sont également immunisées contre l'absorption d'énergie et l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristique.».

§12

• **Remplacer** «[Les créatures dénuées d'Intelligence] sont immunisées contre les attaques mentales (charmes, coercition, fantômes, mirages et sorts affectant le moral) et ...» **par** «[Les créatures dénuées d'Intelligence] sont immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral) et ...».

PAGE 11

COMPÉTENCES

§1

• **Remplacer** «Cette ligne mentionne toutes les compétences de la créature, dans l'ordre alphabétique, ainsi que le degré de maîtrise atteint dans chacune (ce qui inclut les modifications dues aux caractéristiques du monstre et à ses dons ou caractéristiques raciales, le cas échéant). Toutes les compétences indiquées ont été choisies comme des compétences de classe, ...» **par** «Cette ligne mentionne toutes les compétences de la créature, dans l'ordre alphabétique, ainsi que le modificateur total atteint dans

chacune (ce qui inclut le degré de maîtrise et les modifications dues aux caractéristiques du monstre et à ses dons ou caractéristiques raciales, le cas échéant). Toutes les compétences indiquées ont été achetées au coût de compétences de classe, ...».

§2

• **Remplacer** «Certains monstres gagnent des points de compétence supplémentaires s'ils ont des DV supplémentaires par rapport aux représentants moyens de leur race, comme indiqué dans la colonne de droite de la table.» **par** «Certains monstres gagnent des points de compétence supplémentaires s'ils ont des DV supplémentaires par rapport à la moyenne des créatures de leur taille, comme indiqué dans la colonne de droite de la table.».

ENCART PAGE 11

Ajouter à la fin

• « Pouvoir renforcé [général]

- La créature choisi l'un de ses pouvoirs, qui devient plus puissant que la moyenne.
- **Bénéfice.** Le DD du jet de sauvegarde du pouvoir choisi augmente de +2.
- **Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois. Ces effets ne se cumulent pas. À chaque fois, il s'applique à un pouvoir différent. »

TABLE PAGE 11

Remplacer la table par :

- « **Type** ./ Points de compétence ./ Dons*/
- **Aberration** ./ 2 x valeur d'Int (+2/DV sup*) ./ mod. d'Int (+1/4 DV sup)
- **Animal** ./ 10–15 ./ —
- **Créature artificielle** ./ — ./ —
- **Créature magique** ./ 2 x valeur d'Int (+1/DV sup) ./ 1 + mod. d'Int (+1/4 DV sup)
- **Dragon** ./ (6 + mod. d'Int) x DV ./ 1 (+1/4 DV)
- **Élémentaire** ./ 2 x valeur d'Int (+2/DV sup) ./ mod. d'Int (+1/4 DV sup)
- **Extérieur** ./ (8 + mod. d'Int) x DV ./ 1 (+1/4 DV)
- **Fée** ./ 3 x valeur d'Int (+2/DV sup) ./ 1 + mod. d'Int (+1/4 DV sup)
- **Géant** ./ 6 + mod. d'Int (+1/DV sup) ./ 1 (+1/4 DV sup)
- **Humanoïde** ./ 6 + mod. d'Int (+1/DV sup) ./ 1 (+1/4 DV sup)
- **Humanoïde monstrueux** ./ 2 x valeur d'Int (+2/DV sup) ./ 1 + mod. d'Int (+1/4 DV sup)
- **Métamorphe** ./ 2 x valeur d'Int (+1/DV sup) ./ 1 + mod. d'Int (+1/4 DV sup)
- **Monstre primitif** ./ 10–15 ./ —
- **Mort-vivant** ./ 3 x valeur d'Int (+2/DV sup) ./ 1 + mod. d'Int (+1/4 DV sup)
- **Plante** ./ — ./ —
- **Vase** ./ — ./ — »
- **Vermine** ./ 10–15 ./ —

PAGE 12

- **Remplacer** «**Puissance possible**» **par** «**Évolution possible**».
- **Remplacer** «**Augmentation des capacités**» **par** «**Évolution des capacités**».

ENCART, PAGE 14

- **Remplacer** «Exemple d'augmentation de puissance d'un monstre» **par** «Exemple d'évolution d'un monstre».
- **Remplacer** «L'otyugh est une aberration de taille G (7–8 DV) pouvant atteindre une puissance de 9–15 DV (taille TG). Voici comment transformer un otyugh normal en créature de 15 DV :» **par** «L'otyugh est une aberration de taille G dont l'évolution possible est de 7–8 DV (taille G), 9–15 DV (taille TG). Voici comment transformer un otyugh normal en créature de 15 DV :».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m /. 6,50 m /. Pas de changement.» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m /. 6 m /. Pas de changement.».

PAGE 15 ET SUIVANTES

ABOLETH

- **Remplacer** «Aberration de taille TG (aquatique)» **par** «Aberration (aquatique) de taille TG ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 3 m, nage 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : 3 m, nage 18 m».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : transformation , facultés psioniques, asservissement» **par** «Attaques spéciales : transformation provoquée, facultés psioniques, asservissement».

Combat

§2

- **Remplacer** «Transformation (Ext). « **par** «Transformation provoquée (Ext). ».

§5

- **Remplacer** «Asservissement (Sur). Trois fois par jour, l'aboleth peut tenter d'asservir un être vivant distant de moins de 10 mètres . « **par** «Asservissement (Sur). Trois fois par jour, l'aboleth peut tenter d'asservir un être vivant distant de 9 mètres ou moins. ».

ACHAÏERAÏ

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Nuage noir (Ext). Trois fois par jour, ce monstre peut cracher un nuage noir et toxique contre lequel il est immunisé. Toutes les créatures (achaïeraï exceptés) distantes de moins de 3 mètres subissent instantanément 2d6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde. De plus, elles doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine d'être affectées pendant 3 heures par l'équivalent du sort aliéné mentale, lancé par un ensorceleur de niveau 16.» **par** «Nuage noir (Ext). Trois fois par jour, ce monstre peut cracher un nuage noir et toxique contre lequel il est immunisé. Toutes les créatures (achaïeraï exceptés) distantes de 3 mètres ou moins subissent instantanément 2d6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde. De plus, elles doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine d'être affectées pendant 3 heures par l'équivalent du sort aliéné mentale, lancé par un ensorceleur de niveau 16.».

AIGLE GÉANT

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 3 m, vol 25 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 3 m, vol 24 m (moyenne)».

Combat

§3

- **Remplacer** «Compétences. * L'aigle géant bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection durant la journée .» **par** «Compétences. * L'aigle géant bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection à la lumière du jour.».

ALLIP

- **Remplacer** «Mort-vivant de taille M (intangible)» **par** «Mort-vivant (intangible) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : vol 10 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : vol 9 m (parfaite)».
- **Remplacer** «Attaques : contact intangible (+3 corps à corps)» **par** «Attaques : contact intangible (+3 contact au corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : contact intangible 1d4 points de Sagesse (permanent)» **par** «Dégâts : contact intangible diminution permanente de 1d4 points de Sagesse ».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., affaiblissement de la Sagesse, ...» **par** «Attaques spéciales : ..., diminution permanente de la Sagesse, ...».

Combat

§2

- **Remplacer** «Babil (Sur). ... affectant toutes les créatures saines d'esprit à 20 mètres à la ronde. ... Cet effet coercitif est de type [son] et [mental] « **par** «Babil (Sur). ... affectant toutes les créatures saines d'esprit à 18 mètres à la ronde. ... C'est un effet de son et mental, de type coercion. ».

§3

- **Remplacer** «Affaiblissement de la Sagesse (Sur).» **par** «Diminution permanente de la Sagesse (Sur).».

§4

- **Remplacer** «Démence (Sur). Quiconque prend l'allip pour cible à l'aide d'un pouvoir télépathique ou de contrôle mental entre en contact direct avec l'esprit torturé du mort-vivant et perd temporairement 1d4 points de Sagesse.» **par** «Démence (Sur). Quiconque cible l'allip avec un pouvoir télépathique ou de contrôle mental entre en contact direct avec l'esprit torturé du mort-vivant et subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse.».

§5

- **Remplacer** «Mort-vivant. Immunisé contre les attaques mentales , ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques ...» **par** «Mort-vivant. Immunisé contre les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques ...».

ÂME-EN-PEINE

- **Remplacer** «Mort-vivant de taille M (intangible)» **par** «Mort-vivant (intangible) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 20 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 18 m (bonne)».

- **Remplacer** «CA : 15 (+3 Dex, + 2 parade)» **par** «CA : 15 (+3 Dex, +2 parade)».
- **Remplacer** «Attaques : contact intangible (+5 corps à corps)» **par** «Attaques : contact intangible (+5 contact au corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : contact intangible 1d4 et 1d6 points de Constitution (permanents)» **par** «Dégâts : contact intangible 1d4 et diminution permanente de 1d6 points de Constitution ».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : affaiblissement de la Constitution, création de rejets» **par** «Attaques spéciales : diminution permanente de la Constitution, création de rejets».
- **Remplacer** «Particularités ..., vulnérabilité à la lumière du jour » **par** «Particularités ..., impuissance à la lumière du soleil ».

Combat

§2

- **Remplacer** «Affaiblissement de la Constitution (Sur). Tout être vivant touché par une âme-en-peine doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine de perdre 1d6 points de Constitution de façon permanente.» **par** «Diminution permanente de la Constitution (Sur). Tout être vivant frappé par le contact intangible d'une âme-en-peine doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine de subir une diminution permanente de 1d6 points de Constitution.».

§4

- **Remplacer** «Aura de mort (Sur). ... sentent l'approche d'une âme-en-peine à 10 mètres de distance. ... qu'ils se trouvent à moins de 10 mètres de l'âme-en-peine.» **par** «Aura de mort (Sur). ... sentent l'approche d'une âme-en-peine à 9 mètres de distance. ... qu'ils se trouvent à 9 mètres ou moins de l'âme-en-peine.».

§5

- **Remplacer** «Mort-vivant. Immunisée contre les attaques mentales, ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques ...» **par** «Mort-vivant. Immunisée contre les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques ...».

§7

- **Remplacer** «Vulnérabilité à la lumière du jour (Ext). L'âme-en-peine perd tous ses pouvoirs à la lumière du jour (la vraie, pas celle générée par le sort du même nom » **par** «Impuissance à la lumière du soleil (Ext). L'âme-en-peine perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas celle générée par le sort *lumière du jour*)».

AMPHIBE

- **Remplacer** «Aberration de taille M (aquatique)» **par** «Aberration (aquatique) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 12 m».

ANIMAL SANGUINAIRE

RAT

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, escalade 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, escalade 6 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Maladie (Ext). effet : perte temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution.» **par** «Maladie (Ext). effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution.».

BELETTE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : blocage des mâchoires, ...» **par** «Attaques spéciales : fixation, ...».

Combat

§2

- **Remplacer** «Blocage des mâchoires (Ext). ...» **par** «Fixation (Ext). ...».

§3

- **Remplacer** «Absorption de sang (Ext). ..., elle pompe son sang, lui faisant du même coup perdre temporairement 2d4 points de Constitution par round.» **par** «Absorption de sang (Ext). ..., elle pompe son sang, lui infligeant du même coup un affaiblissement temporaire de 2d4 points de Constitution par round.».

BLAIREAU

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, creusement 3 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, creusement 3 m».
- **Remplacer** «Puissance possible : 4-6 DV (taille G), 7-9 DV (taille TG)» **par** «Puissance possible : 4-6 DV (taille G), 7-9 DV (taille TG)».

CHAUVE-SOURIS

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 13 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 12 m (bonne)».

Combat

§2

- **Remplacer** «Vision aveugle (Ext). ... localiser les créatures et objets distants de moins de 40 mètres.» **par** «Vision aveugle (Ext). ... localiser les créatures et objets distants de 36 mètres ou moins.».

§3

- **Remplacer** «Compétences. * ... Elle perd cet avantage quand elle ne peut pas se servir de son sonar.» **par** «Compétences. * ... Elle perd cet avantage quand elle ne peut pas se servir de sa vision aveugle.».

GORILLE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, escalade 5 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 4,50 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Éventration (Ext). Si le gorille sanguinaire touche à l'aide de ses deux pattes au cours du même round, il plante ses griffes dans l'abdomen de son adversaire et le déchire violemment, occasionnant du même coup 2d6+12 points de dégâts supplémentaires à sa victime.» **par** «Éventration (Ext). Si le gorille sanguinaire réussit deux attaques de coups de griffes sur un adversaire au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d6+12 points de dégâts supplémentaires à sa victime.».

GLOUTON

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, escalade 3 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 3 m».

LOUP

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».

SANGLIER

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

LION

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

Combat

§3

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le lion sanguinaire doit commencer par saisir sa proie entre ses mâchoires . S'il parvient à immobiliser sa victime , il peut ensuite la lacérer avec ses pattes arrière.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le lion sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.».

§4

- **Remplacer** «Pattes arrière (Ext). Une fois qu'il a immobilisé sa proie, le lion sanguinaire peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+12 corps à corps, 1d6+3 points de dégâts chacune). Cette attaque spéciale fait partie de ses options quand il bondit. « **par** «Pattes arrière (Ext). Tant qu'il est en situation de lutte avec sa proie, le lion sanguinaire peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+12 corps à corps, 1d6+3 points de dégâts chacune). Il peut aussi utiliser ses pattes arrière pour attaquer lorsqu'il bondit sur son adversaire.».

OURS

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

§1

- **Remplacer** «Cet ours colossal peut atteindre 6 mètres et peser 3 tonnes.» **par** «Cet ours colossal peut atteindre 6 mètres de long et peser 3 tonnes.».

Combat

§2

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours sanguinaire doit d'abord toucher sa cible d'un coup de patte .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours sanguinaire doit réussir une attaque de griffe.».

TIGRE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

§1

- **Remplacer** «Le tigre sanguinaire fait 10 mètres de long pour un poids de 3 tonnes.» **par** «Le tigre sanguinaire fait 6 mètres de long pour un poids de 3 tonnes.».

Combat

§3

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre sanguinaire doit commencer par saisir sa proie entre ses mâchoires ou avec l'une de ses pattes avant . S'il parvient à l'immobiliser , il peut ensuite la lacérer avec ses pattes arrière.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.».

§4

- **Remplacer** «Pattes arrière (Ext). Une fois qu'il a immobilisé sa proie, le tigre sanguinaire peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+18 corps à corps, 2d4+4 points de dégâts chacune). Cette attaque spéciale fait partie de ses options quand il bondit. « **par** «Pattes arrière (Ext). Tant qu'il est en situation de lutte avec sa proie, le tigre sanguinaire peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+18 corps à corps, 2d4+4 points de dégâts chacune). Il peut aussi utiliser ses pattes arrière pour attaquer lorsqu'il bondit sur son adversaire.».

REQUIN

- **Remplacer** «Animal de taille TG (aquatique)» **par** «Animal (aquatique) de taille TG ».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : nage 27,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : nage 27 m».

- **Remplacer** «Caractéristiques : <Déplacer Int sur la deuxième ligne>» **par** «Caractéristiques : <Déplacer Int sur la deuxième ligne>».

§1

- **Remplacer** «Ce monstrueux prédateur des mers atteint parfois une longueur de 15 mètres. Quant à son poids, il dépasse les 10 tonnes.» **par** «Ce monstrueux prédateur des mers atteint parfois une longueur de 7,5 mètres. Quant à son poids, il dépasse les 10 tonnes.».

Combat

§2

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le requin sanguinaire doit toucher à l'aide de sa morsure. S'il parvient à agripper sa proie, il peut l'avaler .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le requin sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut avaler sa victime.».

§3

- **Remplacer** «Engloutissement (Ext). ..., plus 1d8+4 points dus aux sucs gastriques (dégâts de type acide). « **par** «Engloutissement (Ext). ..., plus 1d8+4 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques . ».

§5

- Ajouter : « Odorat surdéveloppé (Ext). Le requin sanguinaire détecte ses proies à l'odeur dans un rayon de 54 mètres autour de lui. Sous l'eau, il peut sentir l'odeur du sang à plus d'un kilomètre et demi de distance. »

ANKHEG

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, creusement 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, creusement 6 m».

- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., jet d'acide « **par** «Attaques spéciales : ..., crachat acide».

Combat

§3

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ankheg doit toucher à l'aide de sa morsure. Si l'ankheg est blessé après avoir attrapé une victime, il se replie en reculant dans son tunnel, emmenant son repas avec lui.»

par «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ankheg doit réussir une attaque de morsure. Si l'ankheg est blessé après avoir attrapé une victime, il se replie en reculant dans son tunnel, emmenant son repas avec lui.»

§4

• **Remplacer** «Acide (Ext). ... lorsqu'il attrape une proie entre ses mandibules. » **par** «Acide (Ext). ... lorsqu'il agrippe une proie entre ses mandibules. ».

§5

• **Remplacer** «Jet d'acide (Ext). Jet d'acide long de 10 mètres ..., dégâts 4d4, » **par** «Crachat acide(Ext). Jet d'acide long de 9 mètres ..., dégâts 4d4 d'acide, ».

§7

• **Remplacer** «Perception des vibrations (Ext). ... dans un rayon de 20 mètres.» **par** «Perception des vibrations (Ext). ... dans un rayon de 18 mètres.».

ARACHNÉA

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m, escalade 7,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m, escalade 7,50 m».

• **Remplacer** «Attaques : morsure (+4 corps à corps) ; toile (+4 distance)» **par** «Attaques : morsure (+4 corps à corps) ; ou toile (+4 distance)».

Combat

§4

• **Remplacer** «Une créature emprisonnée dans une toile peut s'en échapper ou la déchirer, en réussissant un jet d'Évasion (DD 20) ou de Force (DD 26).» **par** «Une créature enchevêtrée dans une toile peut s'en échapper en réussissant un jet d'Évasion (DD 20) ou la déchirer avec un jet de Force (DD 26).».

§5

• **Remplacer** «Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : perte temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Force.» **par** «Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force.».

§6

• **Remplacer** «Transformation (Sur). La forme naturelle de l'arachnéa est celle de l'araignée décrite ci-dessus, ...» **par** «Transformation (Sur). La forme naturelle de l'arachnéa est celle de l'araignée monstrueuse de taille moyenne décrite ci-dessus, ...».

ARACHNOPHAGE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 20 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 18 m (bonne)».

• **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., ponte » **par** «Attaques spéciales : ..., implantation».

• **Remplacer** «Compétences : Détection +7, Perception auditive +7 » **par** «Compétences : Détection +10, Perception auditive +10».

• Retirer le paragraphe « Dons : Esquive »

Combat

§3

• **Remplacer** «Ponte (Ext). ...» **par** «Implantation (Ext). ...».

ARAINÉE DE PHASE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, escalade 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, escalade 6 m».

Combat

§3

• **Remplacer** «Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 15) ; effet initial et secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Constitution.» **par** «Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 15) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Constitution.».

ARRAWAK

PETIT

• **Remplacer** «Extérieur de taille P (Air)» **par** «Extérieur (Air) de taille P ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : vol 20 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : vol 18 m (parfaite)».

• **Remplacer** «Attaques : rayon électrique (+9 contact à distance) ; morsure (+9 corps à corps)» **par** «Attaques : rayon électrique (+9 contact à distance) ; ou morsure (+9 corps à corps)».

• **Remplacer** «Dégâts : rayon électrique 2d6 ; morsure 1d6+1» **par** «Dégâts : rayon électrique 2d6 ; ou morsure 1d6+1».

• **Remplacer** «Caractéristiques : <Déplacer Int sur la deuxième ligne>» **par** «Caractéristiques : <Déplacer Int sur la deuxième ligne>».

ADULTE

• **Remplacer** «Extérieur de taille M (Air)» **par** «Extérieur (Air) de taille M ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : vol 20 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : vol 18 m (parfaite)».

• **Remplacer** «Attaques : rayon électrique (+12 contact à distance) ; morsure (+12 corps à corps)» **par** «Attaques : rayon électrique (+12 contact à distance) ; ou morsure (+12 corps à corps)».

• **Remplacer** «Dégâts : rayon électrique 2d8 ; morsure 1d8+2» **par** «Dégâts : rayon électrique 2d8 ; ou morsure 1d8+2».

• **Remplacer** «Caractéristiques : <Déplacer Int sur la deuxième ligne>» **par** «Caractéristiques : <Déplacer Int sur la deuxième ligne>».

ANCIEN

• **Remplacer** «Extérieur de taille G (Air)» **par** «Extérieur (Air) de taille G ».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : vol 20 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : vol 18 m (parfaite)».
- **Remplacer** «Attaques : rayon électrique (+19 contact à distance) ; morsure (+20 corps à corps)» **par** «Attaques : rayon électrique (+19 contact à distance) ; ou morsure (+20 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : rayon électrique 2d8 ; morsure 2d6+9» **par** «Dégâts : rayon électrique 2d8 ; ou morsure 2d6+9».
- **Remplacer** «Caractéristiques : <Déplacer Int sur la deuxième ligne>» **par** «Caractéristiques : <Déplacer Int sur la deuxième ligne>».

Combat

§2

- **Remplacer** «Rayon électrique (Sur). ..., jusqu'à une portée de 15 mètres.» **par** «Rayon électrique (Sur). ..., jusqu'à une portée de 13,50 mètres.».

ATH-ATCH

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m « **par** «Vitesse de déplacement : 10,5 m (peaux) ; 15 m (base)».
- **Remplacer** «Attaques : massue géante (+12/+7 corps à corps), 2 massues géantes (+12 corps à corps), morsure (+14 corps à corps) ; rocher (+5/+0 distance), 2 rochers (+5 distance)» **par** «Attaques : très grande massue (+12/+7 corps à corps), 2 très grandes massues (+12 corps à corps), morsure (+14 corps à corps) ; ou rocher (+5/+0 distance), 2 rochers (+5 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : massue géante 2d6+8, 2 massues géantes 2d6+4, morsure 2d8+4 et venin ; rocher 2d6+8, 2 rochers 2d6» **par** «Dégâts : très grande massue 2d6+8, 2 très grandes massues 2d6+4, morsure 2d8+4 et venin ; ou rocher 2d6+8, 2 rochers 2d6+4».

Combat

§2

- **Remplacer** «Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 22) ; effet initial : perte temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Force.» **par** «Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 22) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force.».

AZER

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Feu, Loi)» **par** «Extérieur (Feu, Loi) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : marteau de guerre (+3 corps à corps) ; demi-pique (+3 distance)» **par** «Attaques : marteau de guerre (+3 corps à corps) ; ou demi-pique (+3 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : marteau de guerre 1d8+1 et feu 1 ; demi-pique 1d6+1 et feu 1 « **par** «Dégâts : marteau de guerre 1d8+1 et 1 de feu/x3 ; ou demi-pique 1d6+1 et 1 de feu/x3».

BABÉLIEN

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 3 m, nage 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 3 m, nage 6 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Charabia (Sur). ... dans un rayon de 20 mètres ... Cet effet coercitif est de type [son] et [mental] « **par** «Charabia (Sur). ... dans un rayon de 18 mètres ... C'est un effet de son et mental, de type coercion.».

§3

- **Remplacer** «Salive incandescente (Ext). ... Quiconque se trouve à moins de 20 mètres de distance « **par** «Salive incandescente (Ext). ... Quiconque se trouve à 18 mètres ou moins de distance ».

§4

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le babélien doit saisir l'adversaire avec l'une de ses bouches .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le babélien doit réussir une attaque de morsure.».

§5

- **Remplacer** «Absorption de sang (Ext). ..., le personnage perd 1 point de vie (dégâts normaux de la morsure) et 1 point de Constitution (perdu temporairement)» **par** «Absorption de sang (Ext). ..., le personnage perd 1 point de vie (dégâts normaux de la morsure) et subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution ».

§8

- **Remplacer** «Manipulation du sol (Sur). ... Chaque round, toutes les créatures se trouvant dans la zone affectée doivent dépenser une action de déplacement pour éviter de s'enfoncer et de se retrouver immobilisées (voir page 137 du Manuel des Joueurs).» **par** «Manipulation du sol (Sur). ... Chaque round, toutes les créatures se trouvant dans la zone affectée doivent dépenser une action de mouvement pour éviter de s'enfoncer et de se retrouver immobilisées (comme en situation de lutte).».

BARGHEST

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m ou 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m ou 18 m».

BARGHEST NOBLE

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m ou 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m ou 18 m».

Combat

§3

- **Remplacer** «Ingestion de cadavres (Sur). Quand un barghest tue un humanoïde, il peut le dévorer d'un seul coup (action complexe), ce qui lui permet d'ingérer le corps et l'âme de sa victime. « **par** «Ingestion de cadavres (Sur). Quand un barghest tue un humanoïde, il peut le dévorer d'un seul coup. C'est une action complexe qui lui permet d'ingérer le corps et l'âme de sa victime. ».

§5

- **Remplacer** «* Sous forme de loup, le barghest utilise la plus importante des deux vitesses de déplacement (20 mètres)...» **par** «* Sous forme de loup, le barghest utilise la plus importante des deux vitesses de déplacement (18 mètres)...».

BASILIC

- **Remplacer** «Créature magique de taille M (reptile)» **par** «Créature magique (reptilien) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».

Combat

§3

- **Remplacer** «Regard pétrifiant (Sur). ... , portée 10 mètres, ...» **par** «Regard pétrifiant (Sur). ... , portée 9 mètres, ...».

BÉHIR

- **Remplacer** «Créature magique de taille TG (électricité)» **par** «Créature magique (électricité) de taille TG ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, escalade 5 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, escalade 4,50 m».
- **Remplacer** «Attaques : morsure (+15 corps à corps), ou morsure (+15 corps à corps), 6 coups de griffes (+10 corps à corps)» **par** «Attaques : morsure (+15 corps à corps) ; ou morsure (+15 corps à corps), 6 coups de griffes (+10 corps à corps)».

Combat

§1

- **Remplacer** «[Le béhir] ne peut utiliser ses pattes que contre une cible agrippée. « **par** «[Le béhir] ne peut utiliser ses griffes que contre une cible agrippée. ».

§2

- **Remplacer** «Souffle (Sur). Trait de foudre de 6 mètres de long sur 1,50 mètre de large , ...» **par** «Souffle (Sur). Trait de foudre de 6 mètres de long sur 1,50 mètre de large et de haut, ...».

§3

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le béhir doit toucher à l'aide de sa morsure. S'il parvient à agripper sa proie , il peut, au choix, l'avaloir ou la broyer entre ses pattes avant .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le béhir réussit une attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut, au choix, utiliser son pouvoir de constriction ou d'engloutissement.».

§5

- **Remplacer** «... la créature avalée subit ... 8 points dus aux sucs gastriques (dégâts de type acide). « **par** «... la créature avalée subit ... 8 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques . ».

BÊTE ÉCLIPSANTE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

BODAK

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+6 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+6 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d8+1» **par** «Dégâts : coup 1d8+1».
- **Remplacer** «Particularités : réduction des dégâts (15/argent), résistance au feu et à l'acide (20), immunité contre l'électricité, vulnérabilité à la lumière du jour , flash-back» **par** «Particularités : réduction des dégâts (15/argent), résistance au feu et à l'acide (20), immunité contre

l'électricité, vulnérabilité à la lumière du soleil, flash-back».

- **Remplacer** «Dons : Arme de prédilection (poing) , Esquive, Science de l'initiative» **par** «Dons : Arme de prédilection (coup), Esquive, Science de l'initiative».

Combat

§2

- **Remplacer** «Regard mortel (Sur). ... portée 10 mètres, ...» **par** «Regard mortel (Sur). ... portée 9 mètres, ...».

§3

- **Remplacer** «Vulnérabilité à la lumière du jour (Ext.)» **par** «Vulnérabilité à la lumière du soleil (Ext.)».

BULETTE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, creusement 3 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, creusement 3 m».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : bond « **par** «Attaques spéciales : bondissement».

Combat

§3

- **Remplacer** «Bond (Ext). « **par** « Bondissement (Ext). ».

§4

- **Remplacer** «Perception des vibrations (Ext). ... dans un rayon de 20 mètres.» **par** «Perception des vibrations (Ext). ... dans un rayon de 18 mètres.».

CÉLESTE

§2

- **Remplacer** «Ils comprennent également les devas , ...» **par** «Ils comprennent également les devas, ...».

Particularités des célestes

§1

- **Remplacer** «Aura de menace (Sur). ... Les créatures hostiles se trouvant à moins de 6 mètres de distance ... , ou jusqu'à ce qu'elle réussisse à toucher l'archon qui génère l'aura. « **par** «Aura de menace (Sur). ... Les créatures hostiles se trouvant à 6 mètres ou moins de distance ... , ou jusqu'à ce qu'elle réussisse à frapper l'archon qui génère l'aura. ».

§3

- **Remplacer** «Aura de protection (Sur). ... , devas , ...» **par** «Aura de protection (Sur). ... , devas , ...».

§6

- **Remplacer** «Immunités (Ext). ... Devas , ...» **par** «Immunités (Ext). ... Dévas, ...».

§7

- **Remplacer** «Résistance (Ext). ... Devas , ... « **par** «Résistances (Ext). ... Dévas, ... ».

§9

- **Remplacer** «Vision affûtée (Ext). ... (portée 20 mètres) « **par** «Vision affûtée (Ext). ... (portée 18 mètres) ».

ARCHON LUMINEUX

- **Remplacer** «Extérieur de taille P (Bien, Loi)» **par** «Extérieur (Bien, Loi) de taille P ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : vol 20 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : vol 18 m (parfaite)».

- **Remplacer** «Attaques : 2 rayons de lumière (+2 contact à distance)» **par** «Attaques : 2 rayons de lumière (+2 contact à distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : rayon de lumière 1d6» **par** «Dégâts : rayon de lumière 1d6».

Combat

§2

- **Remplacer** «Rayons de lumière (Ext). Portée 10 mètres.» **par** «Rayons de lumière (Ext). Portée 9 mètres.».

ARCHON CANIN

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Bien, Loi)» **par** «Extérieur (Bien, Loi) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m ou 20 m*» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m ou 18 m*».
- **Remplacer** «Attaques : morsure (+8 corps à corps), 2 poings (+3 corps à corps) [ou épée à deux mains (+8/+3 corps à corps), morsure (+3 corps à corps)]» **par** «Attaques : morsure (+8 corps à corps), 2 coups (+3 corps à corps) ; ou ou épée à deux mains (+8/+3 corps à corps), morsure (+3 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : morsure 1d8+2, poing 1d4+1 ; épée à deux mains 2d6+2, morsure 1d8+1» **par** «Dégâts : morsure 1d8+2, coup 1d4+1 ; ou épée à deux mains 2d6+3/19–20, morsure 1d8+1».

Combat

§5

- **Remplacer** «* ... l'archon canin acquiert la plus rapide des deux vitesses indiquées (20 mètres), ...» **par** «* ... l'archon canin acquiert la plus rapide des deux vitesses indiquées (18 mètres), ...».

AVORAL (GUARDINAL)

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Bien)» **par** «Extérieur (Bien) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, vol 27,50 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, vol 27 m (bonne)».
- **Remplacer** «Attaques : 2 coups de serres (+9 corps à corps) ou 2 ailes (+9 corps à corps)» **par** «Attaques : 2 coups de serres (+9 corps à corps) ; ou 2 ailes (+9 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : serres 2d6+2 ; aile 2d8+2» **par** «Dégâts : serres 2d6+2 ; ou aile 2d8+2».

§4

- **Remplacer** «... de minuscules détails à 10 kilomètres de distance, ...» **par** «... de minuscules détails à 15 kilomètres de distance, ...».

GHAELE (ÉLADRIN)

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Bien, Chaos)» **par** «Extérieur (Bien, Chaos) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m, vol 45 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m, vol 45 m (parfaite)».
- **Remplacer** «Attaques : épée à deux mains +4 (+21/+16 corps à corps) ; 2 rayons de lumière (+11 contact à distance)» **par** «Attaques : épée à deux mains +4 (+21/+16 corps à corps) ; ou 2 rayons de lumière (+11 contact à distance)».

- **Remplacer** «Dégâts : épée à deux mains +4 2d6+14 et énergie positive ; rayon de lumière 2d12» **par** «Dégâts : épée à deux mains +4 2d6+14 et énergie positive/19–20 ; ou rayon de lumière 2d12».

Combat

§4

- **Remplacer** «Regard (Sur). ..., portée 20 mètres, ...» **par** «Regard (Sur). ..., portée 18 mètres, ...».

§6

- **Remplacer** «Rayons de lumière (Ext). Sous forme de globe lumineux, le ghaele peut tirer des rayons de lumière (portée 100 mètres.)» **par** « Rayon de lumière (Ext). Sous forme de globe lumineux, le ghaele peut tirer des rayons de lumière (portée 90 mètres.)».

ARCHON MESSAGER

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Bien, Loi)» **par** «Extérieur (Bien, Loi) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, vol 27,50 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, vol 27 m (bonne)».
- **Remplacer** «Dégâts : épée à deux mains +4 2d6+11» **par** «Dégâts : épée à deux mains +4 2d6+11/19–20».

REPLACER «DEVA ASTRAL» PAR « DÉVA ASTRAL».

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Bien)» **par** «Extérieur (Bien) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m, vol 30 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m, vol 30 m (bonne)».
- **Remplacer** «Dégâts : masse d'armes lourde +3 de destruction 1d8+12 et étourdissement» **par** «Dégâts : masse d'armes lourde +3 de destruction 1d8+9 et étourdissement».
- **Remplacer** «Deva astral» **par** « Déva astral».

§1

- **Remplacer** «Le deva astral ...» **par** «Le déva astral ...».

Combat

§1

- **Remplacer** «Le deva astral ...» **par** «Le déva astral ...».

§2

- **Remplacer** «Étourdissement (Sur). ...deva ...» **par** «Étourdissement (Sur). ... déva ...».

§3

- **Remplacer** «Pouvoirs magiques. ..., aura divine , châtiment divin , ..., parole divine , « **par** «Pouvoirs magiques. ..., aura sacrée, châtiment sacré, ..., parole sacrée, ».

§5

- **Remplacer** «Esquive instinctive (Ext). Le deva astral ...» **par** «Esquive instinctive (Ext). Le déva astral ...».

§6

- **Remplacer** «Compétences. ...le deva astral ...» **par** «Compétences. ...le déva astral ...».

PLANÉTAR

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Bien)» **par** «Extérieur (Bien) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 27,50 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 27 m (bonne)».

- **Remplacer** «Attaques : épée à deux mains +3 (+23/+18/+13 corps à corps)» **par** «Attaques : épée à deux mains +3 (+23/+18/+13 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : épée à deux mains +3 2d6+13» **par** «Dégâts : épée à deux mains +3 2d6+13/19-20».

Combat

§2

- **Remplacer** «Pouvoirs magiques. Châtiment divin , ...» **par** «Pouvoirs magiques. Châtiment sacré, ...».

SOLAR

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Bien)» **par** «Extérieur (Bien) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m, vol 45 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m, vol 45 m (bonne)».
- **Remplacer** «Attaques : épée à deux mains +5, dansante et vorpale (+35/+30/+25/+20/+15 corps à corps) ; arc long composite de force +2 (+5 For) (+28/+23/+18/+13/+8 distance)» **par** «Attaques : épée à deux mains +5, dansante et vorpale (+35/+30/+25/+20/+15 corps à corps) ; ou arc long composite de force +2 (bonus de Force +5) (+28/+23/+18/+13/+8 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : épée à deux mains +5, dansante et vorpale 2d6+18 ; arc long composite de force +2 (+5 For) 1d8+7 et mort» **par** «Dégâts : épée à deux mains +5, dansante et vorpale 2d6+18/19-20 ; ou arc long composite de force +2 (bonus de Force +5) 1d8+7 et mort».

Combat

§2

- **Remplacer** «Pouvoirs magiques. ... animation d'objet, châtiment divin , « **par** «Pouvoirs magiques. ... animation d'objets, châtiment sacré, ».

CENTAURE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».
- **Remplacer** «Attaques : massue (+7 corps à corps) [ou lance d'arçon lourde (+7 corps à corps)], 2 coups de sabot (+3 corps à corps) ; arc long composite de force (+4 For ; +5 distance) « **par** «Attaques : massue (+7 corps à corps) [ou lance d'arçon lourde (+7 corps à corps)], 2 coups de sabot (+3 corps à corps) ; ou arc long composite de force (bonus de Force +4) (+5 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : massue 1d10+4 (ou lance d'arçon 1d8+4), sabot 1d6+2 ; arc long composite de force 1d8+4» **par** «Dégâts : massue 1d10+4 (ou lance d'arçon lourde 1d8+4/x3), sabot 1d6+2 ; ou arc long composite de force 1d8+4/x3».

CHAOSIEN

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Chaos)» **par** «Extérieur (Chaos) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».

Combat

§4

- **Remplacer** «..., ce qui se traduit par une diminution sensible de sa valeur de Dextérité (-4). « **par** «..., ce qui se traduit par une réduction sensible de sa valeur de Dextérité (-4). ».

§5

- **Remplacer** «..., le choc psychologique est tel qu'elle perd 1 point de Sagesse de façon permanente. .» **par** «..., le choc psychologique est tel qu'elle subit une diminution permanente de 1 point de Sagesse . .».

CHAPARDEUR ÉTHÉRE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

Combat

CHAROGNARD RAMPANT

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, escalade 5 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 4,50 m».

Combat

CHIEN DE YETH

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Mal)» **par** «Extérieur (Mal) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, vol 22,50 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, vol 21 m (bonne)».

Combat

§2

- **Remplacer** «Aboiement (Sur). ... distantes de moins de 100 mètres ... Cet effet de terreur est de type [son] et [mental]. . « **par** «Aboiement (Sur). ... distantes de 90 mètres ou moins ... C'est un effet de terreur, de son et mental. ».
- **Remplacer** «Croc-en-jambe (Ext). Un chien de Yeth touchant sa proie à l'aide de sa morsure ou d'un coup de griffes peut tenter de la faire tomber ...» **par** «Croc-en-jambe (Ext). Un chien de Yeth touchant sa proie à l'aide de sa morsure peut tenter de la faire tomber ...».

CHIEN ESQUIVEUR

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

Combat

CHIMÈRE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 16 m (médiocre)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 15 m (médiocre)».

COCKATRICE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 20 m (médiocre)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 18 m (médiocre)».

Combat

§2

- **Remplacer** «Pétrification (Sur). Toute créature touchée doit réussir ... « **par** «Pétrification (Sur). Toute créature frappée doit réussir ... ».

COUATL

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Bien, Loi)» **par** «Extérieur (Bien, Loi) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 20 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 18 m (bonne)».

Combat

§2

• **Remplacer** «Sorts. ... Il peut également choisir ses sorts sur la liste réservée aux prêtres et a accès aux domaines suivants : ...» **par** «Sorts. ... Il peut également choisir ses sorts sur la liste des prêtres et des domaines suivants : ...».

§4

• **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial : perte temporaire de 2d4 points de Force, effet secondaire : perte temporaire de 4d4 points de Force.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 4d4 points de Force.».

§6

• **Remplacer** «Télépathie (Sur). ... dans un rayon de 30 mètres.» **par** «Télépathie (Sur). ... dans un rayon de 27 mètres.».

CTHUUL

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, nage 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, nage 6 m».

§4

• **Remplacer** «... vision dans le noir (portée 20 mètres) ...» **par** «... vision dans le noir (portée 18 mètres) ...».

Combat

§3

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le cthuul doit toucher à l'aide d'une de ses pinces.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le cthuul doit réussir une attaque de pince.».

DÉMON

DRETCH (TANAR'RI)

• **Remplacer** «Extérieur de taille P (Chaos, Mal)» **par** «Extérieur (Chaos, Mal) de taille P».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».

QUASIT

• **Remplacer** «Extérieur de taille TP (Chaos, Mal)» **par** «Extérieur (Chaos, Mal) de taille TP».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 16 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 15 m (parfaite)».

Combat

§2

• **Remplacer** «Pouvoirs magiques. ... dans un rayon de 10 mètres ...» **par** «Pouvoirs magiques. ... dans un rayon de 9 mètres ...».

§4

• **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial : perte temporaire de 1d4 points de Dextérité, effet secondaire : perte temporaire de 2d4 points de Dextérité.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Dextérité.».

SUCCUBE (TANAR'RI)

• **Remplacer** «Extérieur de taille M (Chaos, Mal)» **par** «Extérieur (Chaos, Mal) de taille M».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 16 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 15 m (moyenne)».

Combat

§2

• **Remplacer** «Pouvoirs magiques. ... ténèbres infernales ...» **par** «Pouvoirs magiques. ... ténèbres maudites ...».

§3

• **Remplacer** «Absorption d'énergie (Sur). ... le succube doit se saisir d'elle, ...» **par** «Absorption d'énergie (Sur). ... le succube doit engager une lutte avec elle, ...».

BÉBILITH

• **Remplacer** «Extérieur de taille TG (Chaos, Mal)» **par** «Extérieur (Chaos, Mal) de taille TG».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, escalade 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, escalade 6 m».

• **Remplacer** «Attaques spéciales : toiles, ...» **par** «Attaques spéciales : toile, ...».

Combat

§2

• **Remplacer** «Toile (Ext). ... sa portée est de 10 mètres ...» **par** «Toile (Ext). ... sa portée est de 9 mètres ...».

§3

• **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial : perte temporaire de 1d6 points de Constitution, effet secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Constitution.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Constitution.».

§5

• **Remplacer** «... (l'adversaire ajoute à son jet le bonus magique de son armure ou de son bouclier, le cas échéant)» **par** «... (l'adversaire ajoute à son jet le bonus d'altération de son armure ou de son bouclier, le cas échéant)».

HORREUR CHASSERESSE

• **Remplacer** «Créature artificielle de taille TG» **par** «Créature artificielle de taille TG».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».

• **Remplacer** «Dégâts : griffes 2d6+7, morsure 1d6» **par** «Dégâts : griffes 2d6+7, morsure 1d6+3».

Combat

§5

• **Remplacer** «Feu : inflige 12d6 points de dégâts (feu) ...» **par** «Feu : inflige 12d6 points de dégâts de feu ...».

§6

• **Remplacer** «Froid : inflige 12d6 points de dégâts (froid) ...» **par** «Froid : inflige 12d6 points de dégâts de ...».

§7

• **Remplacer** «Électricité : inflige 12d6 points de dégâts (électricité) ...» **par** «Électricité : inflige 12d6 points de dégâts d'électricité ...».

§8

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'horreur chasserresse doit d'abord mordre sa proie. Si elle y parvient, elle la garde prisonnière entre ses mandibules».

par «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'horreur chasseresse doit réussir une attaque de morsure. Si elle parvient à maintenir sa prise, elle garde sa victime prisonnière entre ses mandibules».

§11

• **Remplacer** «Créature artificielle..., les attaques mentales ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des caractéristiques, ...» **par** «Créature artificielle..., les effets mentaux ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, ...».

VROCK (TANAR'RI)

• **Remplacer** «Extérieur de taille G (Chaos, Mal)» **par** «Extérieur (Chaos, Mal) de taille G ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 16 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 15 m (moyenne)».

• **Remplacer** «Attaques spéciales : pouvoirs magiques, spores, cri, danse des ténèbres, convocation de tanar'ris» **par** «Attaques spéciales : pouvoirs magiques, spores, cri étourdissant, danse des ténèbres, convocation de tanar'ris».

Combat

§3

• **Remplacer** «Spores (Ext). ... à moins de 1,50 mètre ...» **par** «Spores (Ext). ... à 1,50 mètre ou moins ...».

§4

• **Remplacer** «Cri étourdissant (Sur). ... dans un rayon de 10 mètres ...» **par** «Cri étourdissant (Sur). ... dans un rayon de 9 mètres ...».

HEZROU (TANAR'RI)

• **Remplacer** «Extérieur de taille G (Chaos, Mal)» **par** «Extérieur (Chaos, Mal) de taille G ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

Combat

§2

• **Remplacer** «Pouvoirs magiques. Animation d'objet, ..., ténèbres infernales » **par** «Pouvoirs magiques. Animation d'objets, ..., ténèbres maudites ».

§4

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le hezrou doit toucher une créature de taille M ou moins avec ses deux coups de griffes.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le hezrou doit réussir ses deux attaques de griffe sur une créature de taille M ou moins.».

GLABREZU (TANAR'RI)

• **Remplacer** «Extérieur de taille TG (Chaos, Mal)» **par** «Extérieur (Chaos, Mal) de taille TG ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

Combat

§2

• **Remplacer** «Pouvoirs magiques. ..., ténèbres infernales ...» **par** «Pouvoirs magiques. ..., ténèbres maudites ...».

§4

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le glabrezu doit toucher un adversaire de taille M ou moins avec une de ses pinces.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser

ce pouvoir, le glabrezu doit réussir une attaque de pince sur une créature de taille M ou moins.».

NALFESHNIE (TANAR'RI)

• **Remplacer** «Extérieur de taille TG (Chaos, Mal)» **par** «Extérieur (Chaos, Mal) de taille TG ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 13 m (médiocre)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 12 m (médiocre)».

Combat

§2

• **Remplacer** «Pouvoirs magiques. ..., aura infernale, ..., ténèbres infernales, ...» **par** «Pouvoirs magiques. ..., aura maudite, ..., ténèbres maudites, ...».

§3

• **Remplacer** «Spectre abyssal (Sur). ... lumière infernale, ... à moins de 20 mètres.» **par** «Spectre abyssal (Sur). ... lumière maudite, ... à 18 mètres ou moins.».

MARILITH (TANAR'RI)

• **Remplacer** «Extérieur de taille G (Chaos, Mal)» **par** «Extérieur (Chaos, Mal) de taille G ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

Combat

§2

• **Remplacer** «Pouvoirs magiques. ..., aura infernale, ..., ténèbres infernales » **par** «Pouvoirs magiques. ..., aura maudite, ..., ténèbres maudites ».

§3

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la marilith doit toucher un adversaire de taille M ou moins à l'aide d'un coup de queue. En cas de succès, elle peut resserrer ses anneaux autour de sa victime.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la marilith doit réussir une attaque de queue sur une créature de taille M ou moins. En cas de succès, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.».

BALOR (TANAR'RI)

• **Remplacer** «Extérieur de taille G (Chaos, Mal)» **par** «Extérieur (Chaos, Mal) de taille G ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, vol 27,50 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, vol 27 m (bonne)».

• **Remplacer** «Attaques : épée à deux mains +1 vorpale (+18/+13/+8 corps à corps), fouet (+17 corps à corps) [ou 2 poings (+19 corps à corps)]» **par** «Attaques : épée à deux mains +1 vorpale (+18/+13/+8 corps à corps), fouet (+17 corps à corps) ; ou 2 coups (+19 corps à corps)».

• **Remplacer** «Dégâts : épée à deux mains +1 vorpale 2d6+8, fouet 1d4+3 et enchevêtrement, poing 1d6+7 et terreur» **par** «Dégâts : épée à deux mains +1 vorpale 2d6+8/19-20, fouet 1d4+3 et enchevêtrement ; ou coup 1d6+7 et terreur».

• **Remplacer** «Attaques spéciales : pouvoirs magiques, terreur, enchevêtrement, flammes, convocation de tanar'ris» **par** «Attaques spéciales : pouvoirs magiques, terreur, enchevêtrement, corps enflammé, convocation de tanar'ris».

- **Remplacer** «Dons : Ambidextrie, Combat à deux armes, Enchaînement, Science de l'initiative» **par** «Dons : Ambidextrie, Attaque en puissance, Combat à deux armes, Science de l'initiative».

Combat

§2

- **Remplacer** «Pouvoirs magiques. Aura infernale , ..., ténèbres infernales , ...» **par** «Pouvoirs magiques. Aura maudite, ..., ténèbres maudites, ...».

§5

- **Remplacer** «Flammes (Sur). ... 4d6 points de dégâts par round.» **par** «Corps enflammé(Sur). ... 4d6 points de dégâts de feu par round.».

§6

- **Remplacer** «Épée vorpale (Sur). ... portée est égale à 10 mètres seulement.» **par** «Épée vorpale (Sur). ... portée est égale à 9 mètres seulement.».

DESTRACHAN DESTRAKHAN

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Particularités : ..., protection contre les attaques soniques « **par** «Particularités : ..., protection contre le son».

§2

- **Remplacer** «Vaguement reptilien, le destrachan ... destrachan « **par** «Vaguement reptilien, le destrakhan ... destrakhan ».

§4

- **Remplacer** «Le destrachan ...» **par** «Le destrakhan ...».

§5

- **Remplacer** «... un destrachan ...» **par** «... un destrakhan ...».

Combat

§1

- **Remplacer** «Le destrachan ...» **par** «Le destrakhan ...».

§2

- **Remplacer** «Sons destructeurs (Sur). Le destrachan émet ... un cône de 25 mètres ...» **par** «Sons destructeurs (Sur). Le destrakhan émet ... un cône de 24 mètres ...».

§5

- **Remplacer** «Matière : le destrachan ...» **par** «Matière : le destrakhan ...».

§6

- **Remplacer** «Réflexion des sons (Sur). Le destrachan ... à moins de 10 mètres du destrachan , ...» **par** «Réflexion des sons (Sur). Le destrakhan ... à 9 mètres ou moins du destrakhan, ...».

§7

- **Remplacer** «Vision aveugle (Ext). ... de moins de 30 mètres ...» **par** «Vision aveugle (Ext). ... de 30 mètres ou moins ...».

§8

- **Remplacer** «Protection contre les sons (Ext). Même si le destrachan ... vulnérable aux attaques soniques , ...» **par** «Protection contre le son (Ext). Même si le destrakhan ... vulnérable aux attaques de son, ...».

§9

- **Remplacer** «Compétences. Le destrachan ...» **par** «Compétences. Le destrakhan ...».

DESTRIER NOIR

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Mal)» **par** «Extérieur (Mal) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, vol 27,50 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, vol 27 m (bonne)».
- **Remplacer** «Dégâts : sabot 1d8+4 et 1d4 feu, morsure 1d8+2» **par** «Dégâts : sabot 1d8+4 et 1d4 de feu, morsure 1d8+2».

Combat

§3

- **Remplacer** «Fumée (Sur). ... cône de fumée de 5 « **par** «Fumée (Sur). ... cône de fumée de 4,50 ».

DÉVOREUR D'ÂME

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

§1

- **Remplacer** «Le dévoreur est ...» **par** «Le dévoreur d'âme est ...».

§2

- **Remplacer** «... le dévoreur , ...» **par** «... le dévoreur d'âme, ...».

Combat

§1

- **Remplacer** «... le dévoreur ...» **par** «... le dévoreur d'âme ...».

§2

- **Remplacer** «Absorption d'énergie (Sur). ... dévoreur ...» **par** «Absorption d'énergie (Sur). ... dévoreur d'âme ...».

§3

- **Remplacer** «Capture d'essence vitale (Sur). ... dévoreur ...» **par** «Capture d'essence vitale (Sur). ... dévoreur d'âme ...».

§4

- **Remplacer** «... dévoreur , ... ne peut pas être ramenée à la vie ... le dévoreur .» **par** «... dévoreur d'âme, ... ne peut pas être rappelée à la vie ... le dévoreur d'âme.».

§5

- **Remplacer** «Elle lui confère la possibilité de lancer 5 niveaux de pouvoirs magiques (voir ci-dessous) ... tous les 5 niveaux de pouvoirs magiques utilisés par le dévoreur . « **par** «Elle lui confère la possibilité d'utiliser 5 fois ses pouvoirs magiques (voir ci-dessous) ... tous les 5 utilisations de pouvoirs magiques utilisés par le dévoreur d'âme. ».

§6

- **Remplacer** «Pouvoirs magiques. ... dévoreur ... (soit un total de 30 à 75 niveaux de pouvoirs magiques). Le dévoreur ... « **par** «Pouvoirs magiques. ... dévoreur d'âme ... (soit un total de 30 à 75 utilisations de pouvoirs magiques). Le dévoreur d'âme ... ».

§7

- **Remplacer** «Mort-vivant. ... les attaques mentales , ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques ...» **par** «Mort-vivant. ... les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques ...».

§

• **Remplacer** «Détournement des sorts (Sur). ... dévoreur , parole divine , ... le dévoreur ...» **par** «Détournement des sorts (Sur). ... dévoreur d'âme. ... , parole sacrée, ... le dévoreur d'âme ...».

DIABLE

LÉMURE (BAATEZU)

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».

Combat

§2

• **Remplacer** «Dénué d'intelligence (Ext). Le léchure est immunisé contre toutes les attaques mentales .» **par** «Dénué d'intelligence (Ext). Le léchure est immunisé contre tous les effets mentaux.».

DIABLOTIN

- **Remplacer** «Extérieur de taille TP (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille TP ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 16 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 15 m (parfaite)».
- **Remplacer** «Particularités : ... , métamorphose , ...» **par** «Particularités : ... , transformation, ...».

Combat

§4

• **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial : perte temporaire de 1d4 points de Dextérité, effet secondaire : perte temporaire de 2d4 points de Dextérité.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Dextérité.».

§5

• **Remplacer** «Métamorphose (Sur). ...» **par** «Transformation (Sur). ...».

OSYLUTH (BAATEZU)

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

Combat

§5

• **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial : perte temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Force.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force.».

KYTON

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : ... , déstabilisation « **par** «Attaques spéciales : ... , regard déstabilisant».

- **Remplacer** «Compétences : Artisanat (forge) +10, ...» **par** «Compétences : Artisanat (travail de forge) +10, ...».

Combat

§2

• **Remplacer** «Danse des chaînes (Sur). ... distantes de moins de 6 mètres , il peut augmenter leur taille de 5 mètres « **par** «Danse des chaînes (Sur). ... distantes de 6 mètres ou moins. ... , il peut augmenter leur taille de 4,50 mètres ».

§4

• **Remplacer** «Déstabilisation (Sur). Ce pouvoir est une attaque de type regard.» **par** « Regard déstabilisant (Sur). ».

CHAT D'ENFER

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
- **Remplacer** «Particularités : ...la lumière, réduction ...» **par** «Particularités : ...la lumière, RM 16, réduction ...».

Combat

§3

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le chat d'enfer doit commencer par saisir sa proie entre ses mâchoires . S'il parvient à l'immobiliser , il peut ensuite la lacérer avec ses pattes arrière.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le chat d'enfer doit réussir une attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.».

§4

• **Remplacer** «Pattes arrière (Ext). Une fois qu'il a immobilisé sa proie, le chat d'enfer peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+12 corps à corps, 1d4+3 points de dégâts chacune). Cette attaque spéciale fait partie de ses options quand il bondit. « **par** «Pattes arrière (Ext). Tant qu'il est en situation de lutte avec sa proie, le chat d'enfer peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+12 corps à corps, 1d4+3 points de dégâts chacune). Il peut aussi utiliser ses pattes arrière pour attaquer lorsqu'il bondit sur son adversaire.».

§5

• **Remplacer** «Invisibilité dans la lumière (Ext). ... , visible jusqu'à 10 mètres de distance (20 mètres pour ...» **par** «Invisibilité dans la lumière (Ext). ... , visible jusqu'à 9 mètres de distance (18 mètres pour ...».

BARBAZU (BAATEZU)

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
- **Remplacer** «Attaques : 2 coups de griffes (+8 corps à corps), barbe (voir description) [ou coutille (+8/+3 corps à corps)]» **par** «Attaques : 2 coups de griffes (+8 corps à corps), barbe (voir description) ; ou coutille (+8/+3 corps à corps) ».
- **Remplacer** «Dégâts : griffes 1d4+2, barbe 1d8+2 et maladie ; coutille 1d10+3 et hémorragie» **par** «Dégâts :

griffes 1d4+2, barbe 1d8+2 et maladie ; ou coutille 1d10+3 et hémorragie/x3».

- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., frénésie, ...» **par** «Attaques spéciales : ..., frénésie guerrière, ...».
- **Remplacer** «Dons : Enchaînement, Science de l'initiative» **par** «Dons : Attaque en puissance, Science de l'initiative».

Combat

§5

- **Remplacer** «Barbe (Ext). Si le barbazu touche son adversaire à l'aide de ses deux mains griffues, il l'amène automatiquement au contact de sa barbe. ... effet : perte temporaire de 1d4 points de Force). « **par** «Barbe (Ext). Si le barbazu réussit deux attaques de griffes sur un adversaire dans le même round, il l'amène automatiquement au contact de sa barbe. ... effet : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force). ».

§6

- **Remplacer** «Frénésie (Ext). ...» **par** «Frénésie guerrière (Ext). ...».

ÉRINYE (BAATEZU)

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 16 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 15 m (moyenne)».
- **Remplacer** «Attaques : épée longue (+8/+3 corps à corps) ; arc long (+7/+2 distance) [ou corde (+7 distance)]» **par** «Attaques : épée longue (+8/+3 corps à corps) ; ou arc long (+7/+2 distance) ; ou corde (+7 distance) ».
- **Remplacer** «Dégâts : épée longue 1d8+3 ; arc long 1d8, corde enchevêtrement» **par** «Dégâts : épée longue 1d8+3/19-20 ; ou arc long 1d8/x3 ; ou corde enchevêtrement».

Combat

§2

- **Remplacer** «Pouvoirs magiques. ... ténèbres infernales ...» **par** «Pouvoirs magiques. ... ténèbres maudites ...».

§4

- **Remplacer** «Charme-personne (Sur). ... portée de 20 mètres. « **par** «Charme-personne (Sur). ... portée de 18 mètres. ».

§5

- **Remplacer** «Enchevêtrement (Ext). ... jeter sa corde à 10 mètres ...» **par** «Enchevêtrement (Ext). ... jeter sa corde à 9 mètres ...».

HAMATULA (BAATEZU)

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Pouvoirs magiques. ... ténèbres infernales ...» **par** «Pouvoirs magiques. ... ténèbres maudites ...».

§5

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'hamatula doit toucher sa cible à l'aide d'une de ses pattes

griffues. S'il parvient à immobiliser son adversaire, il peut ensuite l'empaler sur les pointes de son corps.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'hamatula doit réussir une attaque de griffe. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut ensuite utiliser son pouvoir d'empalement.».

§6

- **Remplacer** «Empalement (Ext). Chaque fois qu'il remporte un jet de lutte opposé, l'hamatula inflige 3d4+4 points de dégâts à la créature empalée sur ses pointes.» **par** «Empalement (Ext). Chaque fois qu'il remporte un jet de lutte opposé, l'hamatula inflige 3d4+4 points de dégâts à la créature qu'il agrippe.».

CORNUGON (BAATEZU)

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 16 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 15 m (moyenne)».

GÉLUGON (BAATEZU)

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
- **Remplacer** «Dégâts : pique 1d8+9 et froid, griffes 1d8+6, mandibules 2d4+3, queue 3d4+3 et froid» **par** «Dégâts : pique 1d8+9 et froid/x3, griffes 1d8+6, mandibules 2d4+3, queue 3d4+3 et froid».
- **Remplacer** «Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/4,50 m « **par** «Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Pouvoirs magiques. ..., aura infernale, ...» **par** «Pouvoirs magiques. ..., aura maudite, ...».

DIANTREFOSSE (BAATEZU)

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, vol 20 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, vol 18 m (moyenne)».

Combat

§2

- **Remplacer** «Pouvoirs magiques. ..., aura infernale, ...» **par** «Pouvoirs magiques. ..., aura maudite, ...».

§5

- **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial : perte temporaire de 1d6 points de Constitution, ...» **par** «Venin (Ext). ... effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution, ...».

§6

- **Remplacer** «Maladie (Sur). ..., effet : perte temporaire de 1d4 points de Force). « **par** «Maladie (Sur). ..., effet : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force). ».

§7

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le diantrefosse doit toucher une créature de taille M ou moins à l'aide de sa queue. S'il parvient à se saisir d'elle, il peut l'étouffer (voir Constriction, ci-dessous) » **par** «Étreinte

(Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le diantrefosse doit réussir une attaque de queue sur une créature de taille M ou moins. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction.».

DINOSAURE

DEINONYCHUS

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : 18 m».

ÉLASMOSAURE

- **Remplacer** «Monstre primitif de taille TG (aquatique)» **par** «Monstre primitif (aquatique) de taille TG ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 15 m».

MÉGARAPTOR

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : 18 m».

TRICÉRATOPS

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : charge (double dégâts), piétinement» **par** «Attaques spéciales : double dégâts sur une charge , piétinement».

TYRANNOSAURE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser cette capacité , le tyrannosaure doit toucher à l'aide de sa morsure. S'il parvient à agripper sa proie , il peut tenter de l'avalier .» **par** «Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, le tyrannosaure doit réussir une attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut tenter d'utiliser son pouvoir d'engloutissement.».

§3

- **Remplacer** «Engloutissement (Ext). ..., plus 8 points dus aux sucs gastriques (dégâts de type acide). « **par** «Engloutissement (Ext). ..., plus 8 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques . ».

DOPPELGANGER

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : 2 poings (+4 corps à corps)» **par** «Attaques : 2 coups (+4 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d6+1» **par** «Dégâts : coup 1d6+1».

DRAGON

Combat

§9

- **Remplacer** «Balayage de queue. ... un demi-cercle situé derrière lui et faisant 10 ou 12 mètres de rayon ...» **par** «Balayage de queue. ... un demi-cercle situé derrière lui et faisant 9 ou 12 mètres de rayon ...».

SOUFFLE DE DRAGON

Remplacer «Taille du dragon /. Trait* (longueur) /. Cône** (longueur)» **par** «Taille du dragon /. Trait* (longueur) /. Cône** (longueur)».

- **Remplacer** «Très petite (TP) /. 10 m /. 5 m» **par** «Très petite (TP) /. 9 m /. 4,50 m».
- **Remplacer** «Petite (P) /. 13 m /. 6,50 m» **par** «Petite (P) /. 12 m /. 6 m».
- **Remplacer** «Moyenne (M) /. 20 m /. 10 m» **par** «Moyenne (M) /. 18 m /. 9 m».
- **Remplacer** «Grande (G) /. 25 m /. 12,50 m» **par** «Grande (G) /. 24 m /. 12 m».
- **Remplacer** «Très grande (TG) /. 30 m /. 15 m» **par** «Très grande (TG) /. 30 m /. 15 m».
- **Remplacer** «Gigantesque (Gig) /. 40 m /. 20 m» **par** «Gigantesque (Gig) /. 36 m /. 18 m».
- **Remplacer** «Colossale (C) /. 45 m /. 22,50 m» **par** «Colossale (C) /. 42 m /. 21 m».

§15

- **Remplacer** «Présence terrifiante (Ext). ... dans un rayon de 10 mètres ...» **par** «Présence terrifiante (Ext). ... dans un rayon de 9 mètres ...».

§17

- **Remplacer** «Sorts. ... Certains dragons peuvent également faire appel à des sorts appartenant à des domaines de prêtre (mais ils continuent de les jeter comme des sorts profanes ; les domaines ne font qu'accroître leurs possibilités de choix, ils ne leur rajoutent aucun sort supplémentaire .)» **par** «Sorts. ... Certains dragons peuvent également faire appel à des sorts appartenant à la liste des prêtres et de quelques domaines (mais ils continuent de les jeter comme des sorts profanes ; les domaines ne font qu'accroître leurs possibilités de choix, ils ne leur rajoutent aucun sort supplémentaire et ne leur accordent aucun pouvoir)».

§21

- **Remplacer** «Vision aveugle (Ext). ... a une portée de 10 mètres ...» **par** «Vision aveugle (Ext). ... a une portée de 9 mètres ...».

§23

- **Remplacer** «Compétences. ... à un degré de maîtrise égal à son nombre de DV (+ modificateur de la caractéristique associée), ...» **par** «Compétences. ... à un degré de maîtrise égal à son nombre de DV , ...».

§24

- **Remplacer** «... point de compétence (degré de maîtrise = nombre de DV + modificateur d'Intelligence), à condition que leur modificateur d'Intelligence soit au moins égal à +1 (ce qui correspond à une valeur minimale de 12).» **par** «... point de compétence (degré de maîtrise = nombre de DV), à condition que leur valeur d'Intelligence soit au moins égal à 12 .».

§25

- **Remplacer** «... (degré de maîtrise = nombre de DV + modificateur de Force)» **par** «... (degré de maîtrise = nombre de DV)».

§28

- **Remplacer** «Capture. Si le dragon touche à l'aide de sa morsure ou de l'une de ses pattes, il peut se mettre volontairement en situation de lutte comme s'il possédait

l'attaque spéciale étreinte. S'il parvient à saisir dans sa ..., s'il arrive à saisir dans sa gueule ...» **par** «Capture. Si le dragon touche à l'aide de sa morsure ou de l'une de ses pattes, il peut tenter d'engager une lutte comme s'il possédait l'attaque spéciale étreinte. S'il parvient à agripper dans sa ..., s'il arrive à agripper dans sa gueule ...».

§34

• **Remplacer** «... nuage hémisphérique dont le rayon est égal à 10 mètres x ...» **par** «... nuage hémisphérique dont le rayon est égal à 9 mètres x ...».

Déplacement sur longue distance

• **Remplacer** «Vitesse en vol /. 30 m /. 45 m /. 50 m /. 75 m» **par** «Vitesse en vol /. 30 m /. 45 m /. 60 m /. 75 m».

Une heure

• **Remplacer** «Vol rapide /. 35 km /. 60 km /. 90 km /. 120 km» **par** «Vol rapide /. 36 km /. 60 km /. 90 km /. 120 km».

DRAGONS BLANCS

- **Âge /. Vitesse de déplacement**
- **Remplacer** «Dragonnet /. 20 m, vol 45 m (moyenne), nage 20 m, creusement 10 m» **par** «Dragonnet /. 18 m, vol 45 m (moyenne), nage 18 m, creusement 9 m».
- **Remplacer** «Très jeune /. 20 m, vol 45 m (moyenne), nage 20 m, creusement 10 m» **par** «Très jeune /. 18 m, vol 45 m (moyenne), nage 18 m, creusement 9 m».
- **Remplacer** «Jeune /. 20 m, vol 60 m (médiocre), nage 20 m, creusement 10 m» **par** «Jeune /. 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m».
- **Remplacer** «Adolescent /. 20 m, vol 60 m (médiocre), nage 20 m, creusement 10 m» **par** «Adolescent /. 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m».
- **Remplacer** «Jeune adulte /. 20 m, vol 60 m (médiocre), nage 20 m, creusement 10 m» **par** «Jeune adulte /. 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m».
- **Remplacer** «Adulte /. 20 m, vol 60 m (médiocre), nage 20 m, creusement 10 m» **par** «Adulte /. 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m».
- **Remplacer** «Âge mûr /. 20 m, vol 60 m (médiocre), nage 20 m, creusement 10 m» **par** «Âge mûr /. 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m».
- **Remplacer** «Vieux /. 20 m, vol 60 m (médiocre), nage 20 m, creusement 10 m» **par** «Vieux /. 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m».
- **Remplacer** «Très vieux /. 20 m, vol 60 m (médiocre), nage 20 m, creusement 10 m» **par** «Très vieux /. 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m».
- **Remplacer** «Vénérable /. 20 m, vol 60 m (médiocre), nage 20 m, creusement 10 m» **par** «Vénérable /. 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m».
- **Remplacer** «Dracosire /. 20 m, vol 75 m (déplorable), nage 20 m, creusement 10 m» **par** «Dracosire /. 18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m, creusement 9 m».
- **Remplacer** «Grand dracosire /. 20 m, vol 75 m (déplorable), nage 20 m, creusement 10 m» **par** «Grand dracosire /. 18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m, creusement 9 m».

DRAGON BLEU

- **Âge /. Vitesse de déplacement**
 - **Remplacer** «Dragonnet /. 13 m, vol 30 m (moyenne), creusement 6,50 m» **par** «Dragonnet /. 12 m, vol 30 m (moyenne), creusement 6 m».
 - **Remplacer** «Très jeune /. 13 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6,50 m» **par** «Très jeune /. 12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m».
 - **Remplacer** «Jeune /. 13 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6,50 m» **par** «Jeune /. 12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m».
 - **Remplacer** «Adolescent /. 13 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6,50 m» **par** «Adolescent /. 12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m».
 - **Remplacer** «Jeune adulte /. 13 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6,50 m» **par** «Jeune adulte /. 12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m».
 - **Remplacer** «Adulte /. 13 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6,50 m» **par** «Adulte /. 12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m».
 - **Remplacer** «Âge mûr /. 13 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6,50 m» **par** «Âge mûr /. 12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m».
 - **Remplacer** «Vieux /. 13 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6,50 m» **par** «Vieux /. 12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m».
 - **Remplacer** «Très vieux /. 13 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6,50 m» **par** «Très vieux /. 12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m».
 - **Remplacer** «Vénérable /. 13 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6,50 m» **par** «Vénérable /. 12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6 m».
 - **Remplacer** «Dracosire /. 13 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6,50 m» **par** «Dracosire /. 12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6 m».
 - **Remplacer** «Grand dracosire /. 13 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6,50 m» **par** «Grand dracosire /. 12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6 m».
 - **Remplacer** «Peut également choisir ses sorts parmi les domaines de prêtre suivants : Air, Loi et Mal (sorts lancés comme des sorts profanes).» **par** «Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Air, Loi et Mal (sorts lancés comme des sorts profanes).».
- ### DRAGON NOIR
- **Remplacer** «Puissance possible : dragonnet : 5–6 DV (taille TP), ...» **par** «Puissance possible : dragonnet : 5–6 DV (taille P), ...».
 - **Âge /. Vitesse de déplacement**
 - **Remplacer** «Dragonnet /. 20 m, vol 30 m (moyenne), nage 20 m» **par** «Dragonnet /. 18 m, vol 30 m (moyenne), nage 18 m».
 - **Remplacer** «Très jeune /. 20 m, vol 30 m (moyenne), nage 20 m» **par** «Très jeune /. 18 m, vol 30 m (moyenne), nage 18 m».
 - **Remplacer** «Jeune /. 20 m, vol 45 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Jeune /. 18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m».
 - **Remplacer** «Adolescent /. 20 m, vol 45 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Adolescent /. 18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m».

- **Remplacer** «Jeune adulte /. 20 m, vol 45 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Jeune adulte /. 18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Adulte /. 20 m, vol 45 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Adulte /. 18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Âge mûr /. 20 m, vol 45 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Âge mûr /. 18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Vieux /. 20 m, vol 45 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Vieux /. 18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Très vieux /. 20 m, vol 45 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Très vieux /. 18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Vénérable /. 20 m, vol 45 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Vénérable /. 18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Dracosire /. 20 m, vol 60 m (déplorable), nage 20 m» **par** «Dracosire /. 18 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m».
- **Remplacer** «Grand dracosire /. 20 m, vol 60 m (déplorable), nage 20 m» **par** «Grand dracosire /. 18 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m».

DRAGON ROUGE

Combat

§6

- **Remplacer** «Compétences. Le dragon rouge gagne la compétence Saut sans avoir besoin de dépenser le moindre point de compétence (degré de maîtrise = nombre de DV + bonus de Force).» **par** «Compétences. Le dragon rouge gagne la compétence Saut sans avoir besoin de dépenser le moindre point de compétence (degré de maîtrise = nombre de DV).».

Âge /. Vitesse de déplacement

- **Remplacer** «Dragonnet /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Dragonnet /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Très jeune /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Très jeune /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Jeune /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Jeune /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Adolescent /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Adolescent /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Jeune adulte /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Jeune adulte /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Adulte /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Adulte /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Âge mûr /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Âge mûr /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Vieux /. 13 m, vol 60 m (déplorable)» **par** «Vieux /. 12 m, vol 60 m (déplorable)».
- **Remplacer** «Très vieux /. 13 m, vol 60 m (déplorable)» **par** «Très vieux /. 12 m, vol 60 m (déplorable)».
- **Remplacer** «Vénérable /. 13 m, vol 60 m (déplorable)» **par** «Vénérable /. 12 m, vol 60 m (déplorable)».
- **Remplacer** «Dracosire /. 13 m, vol 60 m (déplorable)» **par** «Dracosire /. 12 m, vol 60 m (déplorable)».

- **Remplacer** «Grand dracosire /. 13 m, vol 60 m (déplorable)» **par** «Grand dracosire /. 12 m, vol 60 m (déplorable)».
- **Remplacer** «Peut également choisir ses sorts parmi les domaines de prêtre suivants : Chaos, Feu et Mal (sorts lancés comme des sorts profanes).» **par** «Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Chaos, Feu et Mal (sorts lancés comme des sorts profanes).».

DRAGON VERT

Âge /. Vitesse de déplacement

- **Remplacer** «Dragonnet /. 13 m, vol 30 m (moyenne), nage 13 m» **par** «Dragonnet /. 12 m, vol 30 m (moyenne), nage 12 m».
- **Remplacer** «Très jeune /. 13 m, vol 45 m (médiocre), nage 13 m» **par** «Très jeune /. 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m».
- **Remplacer** «Jeune /. 13 m, vol 45 m (médiocre), nage 13 m» **par** «Jeune /. 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m».
- **Remplacer** «Adolescent /. 13 m, vol 45 m (médiocre), nage 13 m» **par** «Adolescent /. 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m».
- **Remplacer** «Jeune adulte /. 13 m, vol 45 m (médiocre), nage 13 m» **par** «Jeune adulte /. 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m».
- **Remplacer** «Adulte /. 13 m, vol 45 m (médiocre), nage 13 m» **par** «Adulte /. 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m».
- **Remplacer** «Âge mûr /. 13 m, vol 45 m (médiocre), nage 13 m» **par** «Âge mûr /. 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m».
- **Remplacer** «Vieux /. 13 m, vol 45 m (médiocre), nage 13 m» **par** «Vieux /. 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m».
- **Remplacer** «Très vieux /. 13 m, vol 45 m (médiocre), nage 13 m» **par** «Très vieux /. 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m».
- **Remplacer** «Vénérable /. 13 m, vol 60 m (déplorable), nage 13 m» **par** «Vénérable /. 12 m, vol 60 m (déplorable), nage 12 m».
- **Remplacer** «Dracosire /. 13 m, vol 60 m (déplorable), nage 13 m» **par** «Dracosire /. 12 m, vol 60 m (déplorable), nage 12 m».
- **Remplacer** «Grand dracosire /. 13 m, vol 60 m (déplorable), nage 13 m» **par** «Grand dracosire /. 12 m, vol 60 m (déplorable), nage 12 m».

DRAGON D'AIRAIN

Âge /. Vitesse de déplacement

- **Remplacer** «Dragonnet /. 20 m, vol 45 m (moyenne), creusement 10 m» **par** «Dragonnet /. 18 m, vol 45 m (moyenne), creusement 9 m».
- **Remplacer** «Très jeune /. 20 m, vol 45 m (moyenne), creusement 10 m» **par** «Très jeune /. 18 m, vol 45 m (moyenne), creusement 9 m».
- **Remplacer** «Jeune /. 20 m, vol 60 m (médiocre), creusement 10 m» **par** «Jeune /. 18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m».

- **Remplacer** «Adolescent /. 20 m, vol 60 m (médiocre), creusement 10 m» **par** «Adolescent /. 18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m».
- **Remplacer** «Jeune adulte /. 20 m, vol 60 m (médiocre), creusement 10 m» **par** «Jeune adulte /. 18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m».
- **Remplacer** «Adulte /. 20 m, vol 60 m (médiocre), creusement 10 m» **par** «Adulte /. 18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m».
- **Remplacer** «Âge mûr /. 20 m, vol 60 m (médiocre), creusement 10 m» **par** «Âge mûr /. 18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m».
- **Remplacer** «Vieux /. 20 m, vol 60 m (médiocre), creusement 10 m» **par** «Vieux /. 18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m».
- **Remplacer** «Très vieux /. 20 m, vol 60 m (médiocre), creusement 10 m» **par** «Très vieux /. 18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m».
- **Remplacer** «Vénérable /. 20 m, vol 60 m (médiocre), creusement 10 m» **par** «Vénérable /. 18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m».
- **Remplacer** «Dracosire /. 20 m, vol 75 m (déplorable), creusement 10 m» **par** «Dracosire /. 18 m, vol 75 m (déplorable), creusement 9 m».
- **Remplacer** «Grand dracosire /. 20 m, vol 75 m (déplorable), creusement 10 m» **par** «Grand dracosire /. 18 m, vol 75 m (déplorable), creusement 9 m».
- **Remplacer** «Peut également choisir ses sorts parmi les domaines de prêtre suivants : Chaos et Connaissance (sorts lancés comme des sorts profanes).» **par** «Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Chaos et Connaissance (sorts lancés comme des sorts profanes).».

DRAGON D'ARGENT

Combat

§5

- **Remplacer** «Compétences. Le dragon d'argent gagne la compétence Saut sans avoir besoin de dépenser le moindre point de compétence (degré de maîtrise = nombre de DV + bonus de Force).» **par** «Compétences. Le dragon d'argent gagne la compétence Saut sans avoir besoin de dépenser le moindre point de compétence (degré de maîtrise = nombre de DV).».
- **Âge /. Vitesse de déplacement**
- **Remplacer** «Dragonnet /. 13 m, vol 30 m (moyenne)» **par** «Dragonnet /. 12 m, vol 30 m (moyenne)».
- **Remplacer** «Très jeune /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Très jeune /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Jeune /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Jeune /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Adolescent /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Adolescent /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Jeune adulte /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Jeune adulte /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Adulte /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Adulte /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Âge mûr /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Âge mûr /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».

- **Remplacer** «Vieux /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Vieux /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Très vieux /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Très vieux /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Vénérable /. 13 m, vol 60 m (déplorable)» **par** «Vénérable /. 12 m, vol 60 m (déplorable)».
- **Remplacer** «Dracosire /. 13 m, vol 60 m (déplorable)» **par** «Dracosire /. 12 m, vol 60 m (déplorable)».
- **Remplacer** «Grand dracosire /. 13 m, vol 60 m (déplorable)» **par** «Grand dracosire /. 12 m, vol 60 m (déplorable)».
- **Remplacer** «Peut également choisir ses sorts parmi les domaines de prêtre suivants : Air, Bien, Loi et Soleil (sorts lancés comme des sorts profanes).» **par** «Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Air, Bien, Loi et Soleil (sorts lancés comme des sorts profanes).».

DRAGON DE BRONZE

Combat

§2

- **Remplacer** «Souffle. ... Il s'agit d'un enchantement coercitif de type [mental].» **par** «Souffle. ... C'est un effet mental de type enchantement (coercition).».
- **Âge /. Vitesse de déplacement**
- **Remplacer** «Dragonnet /. 13 m, vol 30 m (moyenne), nage 20 m» **par** «Dragonnet /. 12 m, vol 30 m (moyenne), nage 18 m».
- **Remplacer** «Très jeune /. 13 m, vol 45 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Très jeune /. 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Jeune /. 13 m, vol 45 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Jeune /. 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Adolescent /. 13 m, vol 45 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Adolescent /. 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Jeune adulte /. 13 m, vol 45 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Jeune adulte /. 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Adulte /. 13 m, vol 45 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Adulte /. 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Âge mûr /. 13 m, vol 45 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Âge mûr /. 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Vieux /. 13 m, vol 45 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Vieux /. 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Très vieux /. 13 m, vol 45 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Très vieux /. 12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Vénérable /. 13 m, vol 60 m (déplorable), nage 20 m» **par** «Vénérable /. 12 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m».
- **Remplacer** «Dracosire /. 13 m, vol 60 m (déplorable), nage 20 m» **par** «Dracosire /. 12 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m».
- **Remplacer** «Grand dracosire /. 13 m, vol 60 m (déplorable), nage 20 m» **par** «Grand dracosire /. 12 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m».

- **Remplacer** «Peut également choisir ses sorts parmi les domaines de prêtre suivants : Eau, Faune et Loi (sorts lancés comme des sorts profanes).» **par** «Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Eau, Faune et Loi (sorts lancés comme des sorts profanes).».

DRAGON DE CUIVRE

Combat

§6

- **Remplacer** «Compétences. Le dragon de cuivre gagne la compétence Saut sans avoir besoin de dépenser le moindre point de compétence (degré de maîtrise = nombre de DV + bonus de Force).» **par** «Compétences. Le dragon de cuivre gagne la compétence Saut sans avoir besoin de dépenser le moindre point de compétence (degré de maîtrise = nombre de DV).».

- **Ajouter les lignes suivantes à la table :**

«**Âge** /. **Taille** /. **DV (pv)** /. **CA** /. **Bonus à l'attaque** /. **Jet de Réf** /. **Jet de Vig** /. **Jet de Vol** /. **Souffle (DD)** /. **DDTerreur** /. **RM**

- Dragonnet /. TP /. 5d12+5 (37) /. 16 (+2 taille, +4 naturelle) /. +7 /. +4 /. +5 /. +5 /. 2d4 (13) /. — /. —
- Jeune /. M /. 11d12+22 (93) /. 20 (+10 naturelle) /. +13 /. +7 /. +9 /. +9 /. 6d4 (17) /. — /. —
- Jeune adulte /. G /. 17d12+51 (161) /. 25 (-1 taille, +16 naturelle) /. +20 /. +10 /. +13 /. +13 /. 10d4 (21) /. 21 /. 19
- Age mûr /. TG /. 23d12+115 (264) /. 30 (-2 taille, +22 naturelle) /. +29 /. +13 /. +18 /. +17 /. 14d4 (27) /. 25 /. 23
- Très vieux /. TG /. 29d12+174 (362) /. 36 (-2 taille, +28 naturelle) /. +37 /. +16 /. +22 /. +21 /. 18d4 (30) /. 29 /. 26
- Dracosire /. Gig /. 35d12+245 (472) /. 40 (-4 taille, +34 naturelle) /. +43 /. +19 /. +26 /. +25 /. 22d4 (34) /. 33 /. 29 »

Âge /. Vitesse de déplacement

- **Remplacer** «Dragonnet /. 13 m, vol 30 m (moyenne)» **par** «Dragonnet /. 12 m, vol 30 m (moyenne)».
- **Remplacer** «Très jeune /. 13 m, vol 30 m (moyenne)» **par** «Très jeune /. 12 m, vol 30 m (moyenne)».
- **Remplacer** «Jeune /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Jeune /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Adolescent /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Adolescent /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Jeune adulte /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Jeune adulte /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Adulte /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Adulte /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Âge mûr /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Âge mûr /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Vieux /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Vieux /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Très vieux /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Très vieux /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Vénérable /. 13 m, vol 45 m (médiocre)» **par** «Vénérable /. 12 m, vol 45 m (médiocre)».

- **Remplacer** «Dracosire /. 13 m, vol 60 m (déplorable)» **par** «Dracosire /. 12 m, vol 60 m (déplorable)».

- **Remplacer** «Grand dracosire /. 13 m, vol 60 m (déplorable)» **par** «Grand dracosire /. 12 m, vol 60 m (déplorable)».

- **Remplacer** «Peut également choisir ses sorts parmi les domaines de prêtre suivants : Chaos, Duperie et Terre (sorts lancés comme des sorts profanes).» **par** «Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Chaos, Duperie et Terre (sorts lancés comme des sorts profanes).».

DRAGON D'OR

Combat

§2

- **Remplacer** «Souffle. ... pour ne pas perdre temporairement 1 point de Force par catégorie d'âge du dragon.» **par** «Souffle. ... pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Force par catégorie d'âge du dragon.».

§5

- **Remplacer** «Bonus de chance (Mag). ...situées à moins de 3 mètres par catégorie d'âge du dragon ... L'enchantement dure ...» **par** «Bonus de chance (Mag). ...situées à 3 mètres par catégorie d'âge du dragon ou moins. ... La magie dure ...».

§6

- **Remplacer** «Détection des gemmes (Mag). ... sur une portée de 20 mètres. « **par** «Détection des gemmes (Mag). ... sur une portée de 18 mètres. ».

§8

- **Remplacer** «Compétences. Le dragon d'or gagne la compétence Saut sans avoir besoin de dépenser le moindre point de compétence (degré de maîtrise = nombre de DV + bonus de Force).» **par** «Compétences. Le dragon d'or gagne la compétence Saut sans avoir besoin de dépenser le moindre point de compétence (degré de maîtrise = nombre de DV).».

Âge /. Vitesse de déplacement

- **Remplacer** «Dragonnet /. 20 m, vol 60 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Dragonnet /. 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Très jeune /. 20 m, vol 60 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Très jeune /. 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Jeune /. 20 m, vol 60 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Jeune /. 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Adolescent /. 20 m, vol 60 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Adolescent /. 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Jeune adulte /. 20 m, vol 60 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Jeune adulte /. 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Adulte /. 20 m, vol 60 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Adulte /. 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m».
- **Remplacer** «Âge mûr /. 20 m, vol 60 m (médiocre), nage 20 m» **par** «Âge mûr /. 18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m».

- **Remplacer** «Vieux /. 20 m, vol 75 m (déplorable), nage 20 m» **par** «Vieux /. 18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m».
- **Remplacer** «Très vieux /. 20 m, vol 75 m (déplorable), nage 20 m» **par** «Très vieux /. 18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m».
- **Remplacer** «Vénérable /. 20 m, vol 75 m (déplorable), nage 20 m» **par** «Vénérable /. 18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m».
- **Remplacer** «Dracosire /. 20 m, vol 75 m (déplorable), nage 20 m» **par** «Dracosire /. 18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m».
- **Remplacer** «Grand dracosire /. 20 m, vol 75 m (déplorable), nage 20 m» **par** «Grand dracosire /. 18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m».
- **Remplacer** «Peut également choisir ses sorts parmi les domaines de prêtre suivants : Bien, Chance et Loi (sorts lancés comme des sorts profanes).» **par** «Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Bien, Chance et Loi (sorts lancés comme des sorts profanes).».

DRAGON-TORTUE

- **Remplacer** «Dragon de taille TG (aquatique)» **par** «Dragon (aquatique) de taille TG ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 9 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Souffle (Sur). ... dégâts 20d6 (feu), ...» **par** «Souffle (Sur). ... dégâts de feu 20d6 , ...».

§4

- **Remplacer** «... La créature projetée de la sorte parcourt 20 mètres et subit 6d6 points de dégâts au moment de l'impact.» **par** «... La créature projetée de la sorte parcourt 18 mètres et subit 6d6 points de dégâts au moment de l'impact.».

§5

- **Remplacer** «Retournement de navire (Ext). ... entre 6 et 20 mètres de long, ... les navires de plus de 20 mètres.» **par** «Retournement de navire (Ext). ... entre 6 et 18 mètres de long, ... les navires de plus de 18 mètres.».

DRAGONNE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, vol 10 m (médiocre)» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, vol 9 m (médiocre)».

Combat

§2

- **Remplacer** «Rugissement (Sur). ... distantes de moins de 40 mètres ... , les créatures situées à moins de 10 mètres sont ...» **par** «Rugissement (Sur). ... distantes de 36 mètres ou moins ... , les créatures situées à 9 mètres ou moins sont ...».

DRIDER

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, escalade 5 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 4,50 m».
- **Remplacer** «Attaques : 2 épées courtes (+3 corps à corps), morsure (+0 corps à corps) ; arc court (+5 distance)»

par «Attaques : 2 épées courtes (+3 corps à corps), morsure (+0 corps à corps) ; ou arc court (+5 distance)».

- **Remplacer** «Dégâts : épée courte 1d6+2, épée courte 1d6+1, morsure 1d4+1 et venin ; arc court 1d6» **par** «Dégâts : épée courte 1d6+2/19-20, épée courte 1d6+1/19-20, morsure 1d4+1 et venin ; ou arc court 1d6/x3».

Combat

§6

- **Remplacer** «Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 16) ; effets initial et secondaire : perte temporaire de 1d6 points de Force.» **par** «Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 16) ; effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.».

DRYADE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «CA : 12 (+2 Dex)» **par** «CA : 12 (+2 Dex)».
- **Remplacer** «Dégâts : dague 1d4» **par** «Dégâts : dague 1d4/19-20».
- **Remplacer** «Dons : Esquive, Sens de l'initiative, Vigilance» **par** «Dons : Esquive, Science de l'initiative, Vigilance».

ÉLÉMENTAIRE

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR, TAILLE P « PAR «ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR, PETIT.»

- **Remplacer** «Élémentaire de taille P (Air)» **par** «Élémentaire (Air) de taille P ».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+5 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+5 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d4» **par** «Dégâts : coup 1d4».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : maîtrise de l'Air, tourbillon « **par** «Attaques spéciales : maîtrise de l'Air, cyclone».
- **Remplacer** «Dons : ... , Botte secrète (poing) , ...» **par** «Dons : ... , Botte secrète (coup) , ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR, TAILLE M « PAR «ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR, TAILLE MOYENNE.»

- **Remplacer** «Élémentaire de taille M (Air)» **par** «Élémentaire (Air) de taille M ».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+8 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+8 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d6+1» **par** «Dégâts : coup 1d6+1».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : maîtrise de l'Air, tourbillon « **par** «Attaques spéciales : maîtrise de l'Air, cyclone».
- **Remplacer** «Dons : ... , Botte secrète (poing) , ...» **par** «Dons : ... , Botte secrète (coup) , ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR, TAILLE G « PAR «ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR, GRAND.»

- **Remplacer** «Élémentaire de taille G (Air)» **par** «Élémentaire (Air) de taille G ».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+12/+7 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+12/+7 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d6+3» **par** «Dégâts : coup 2d6+3».

- **Remplacer** «Attaques spéciales : maîtrise de l' Air, tourbillon « **par** «Attaques spéciales : maîtrise de l' Air, cyclone».

- **Remplacer** «Dons : ..., Botte secrète (poing), ...» **par** «Dons : ..., Botte secrète (coup), ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE L' AIR, TAILLE TG « PAR «ÉLÉMENTAIRE DE L' AIR, TRÈS GRAND».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille TG (Air)» **par** «Élémentaire (Air) de taille TG ».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+19/+14/+9 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+19/+14/+9 corps à corps)».

- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d8+6» **par** «Dégâts : coup 2d8+6».

- **Remplacer** «Attaques spéciales : maîtrise de l' Air, tourbillon « **par** «Attaques spéciales : maîtrise de l' Air, cyclone».

- **Remplacer** «Dons : ..., Botte secrète (poing), ...» **par** «Dons : ..., Botte secrète (coup), ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE L' AIR, NOBLE» PAR «ÉLÉMENTAIRE DE L' AIR, NOBLE».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille TG (Air)» **par** «Élémentaire (Air) de taille TG ».

- **Remplacer** «Attaques : poing (+23/+18/+13 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+23/+18/+13 corps à corps)».

- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d8+7» **par** «Dégâts : coup 2d8+7».

- **Remplacer** «Attaques spéciales : maîtrise de l' Air, tourbillon « **par** «Attaques spéciales : maîtrise de l' Air, cyclone».

- **Remplacer** «Dons : ..., Botte secrète (poing), ...» **par** «Dons : ..., Botte secrète (coup), ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE L' AIR, SEIGNEUR» PAR «ÉLÉMENTAIRE DE L' AIR, SEIGNEUR».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille TG (Air)» **par** «Élémentaire (Air) de taille TG ».

- **Remplacer** «Attaques : poing (+27/+22/+17/+12 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+27/+22/+17/+12 corps à corps)».

- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d8+9» **par** «Dégâts : coup 2d8+9».

- **Remplacer** «Attaques spéciales : maîtrise de l' Air, tourbillon « **par** «Attaques spéciales : maîtrise de l' Air, cyclone».

- **Remplacer** «Dons : ..., Botte secrète (poing), ...» **par** «Dons : ..., Botte secrète (coup), ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU, TAILLE P « PAR «ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU, PETIT».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille P (Eau)» **par** «Élémentaire (Eau) de taille P ».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 27,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 27 m».

- **Remplacer** «Attaques : poing (+4 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+4 corps à corps)».

- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d6+3» **par** «Dégâts : coup 1d6+3».

- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., extinction des feux , ...» **par** «Attaques spéciales : ..., extinction du feu, ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU, TAILLE M « PAR «ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU, TAILLE MOYENNE».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille M (Eau)» **par** «Élémentaire (Eau) de taille M ».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 27,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 27 m».

- **Remplacer** «Attaques : poing (+6 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+6 corps à corps)».

- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d8+4» **par** «Dégâts : coup 1d8+4».

- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., extinction des feux , ...» **par** «Attaques spéciales : ..., extinction du feu, ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU, TAILLE G « PAR «ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU, GRAND».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille G (Eau)» **par** «Élémentaire (Eau) de taille G ».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 27,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 27 m».

- **Remplacer** «Attaques : poing (+10/+5 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+10/+5 corps à corps)».

- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d8+7» **par** «Dégâts : coup 2d8+7».

- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., extinction des feux , ...» **par** «Attaques spéciales : ..., extinction du feu, ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU, TAILLE TG « PAR «ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU, TRÈS GRAND».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille TG (Eau)» **par** «Élémentaire (Eau) de taille TG ».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 27,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 27 m».

- **Remplacer** «Attaques : poing (+17/+12/+7 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+17/+12/+7 corps à corps)».

- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d10+10» **par** «Dégâts : coup 2d10+10».

- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., extinction des feux , ...» **par** «Attaques spéciales : ..., extinction du feu, ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU, NOBLE» PAR «ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU, NOBLE».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille TG (Eau)» **par** «Élémentaire (Eau) de taille TG ».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 27,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 27 m».

- **Remplacer** «Attaques : poing (+21/+16/+11 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+21/+16/+11 corps à corps)».

- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d10+12» **par** «Dégâts : coup 2d10+12».

- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., extinction des feux , ...» **par** «Attaques spéciales : ..., extinction du feu, ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU, SEIGNEUR» PAR «ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU, SEIGNEUR».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille TG (Eau)» **par** «Élémentaire (Eau) de taille TG ».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 27,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 27 m».

- **Remplacer** «Attaques : poing (+25/+20/+15/+10 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+25/+20/+15/+10 corps à corps)».

- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d10+13» **par** «Dégâts : coup 2d10+13/19-20».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., extinction des feux, ...» **par** «Attaques spéciales : ..., extinction du feu, ...».
- **Remplacer** «Dons : ..., Science du critique (poing), ...» **par** «Dons : ..., Science du critique (coup), ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DU FEU, TAILLE P « PAR «ÉLÉMENTAIRE DU FEU, PETIT».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille P (Feu)» **par** «Élémentaire (Feu) de taille P».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+3 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+3 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d4 et 1d4 feu» **par** «Dégâts : coup 1d4 et 1d4 de feu».
- **Remplacer** «Dons : Botte secrète (poing), ...» **par** «Dons : Botte secrète (coup), ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DU FEU, TAILLE M « PAR «ÉLÉMENTAIRE DU FEU, TAILLE MOYENNE».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille M (Feu)» **par** «Élémentaire (Feu) de taille M».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+6 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+6 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d6+1 et 1d6 feu» **par** «Dégâts : coup 1d6+1 et 1d6 de feu».
- **Remplacer** «Dons : Botte secrète (poing), ...» **par** «Dons : Botte secrète (coup), ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DU FEU, TAILLE G « PAR «ÉLÉMENTAIRE DU FEU, GRAND».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille G (Feu)» **par** «Élémentaire (Feu) de taille G».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+10/+5 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+10/+5 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d6+3 et 2d6 feu» **par** «Dégâts : coup 2d6+3 et 2d6 de feu».
- **Remplacer** «Dons : Botte secrète (poing), ...» **par** «Dons : Botte secrète (coup), ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DU FEU, TAILLE TG « PAR «ÉLÉMENTAIRE DU FEU, TRÈS GRAND».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille TG (Feu)» **par** «Élémentaire (Feu) de taille TG».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+17/+12/+7 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+17/+12/+7 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d8+6 et 2d8 feu» **par** «Dégâts : coup 2d8+6 et 2d8 de feu».
- **Remplacer** «Dons : Botte secrète (poing), ...» **par** «Dons : Botte secrète (coup), ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DU FEU, NOBLE» PAR «ÉLÉMENTAIRE DU FEU, NOBLE».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille TG (Feu)» **par** «Élémentaire (Feu) de taille TG».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+21/+16/+11 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+21/+16/+11 corps à corps)».

- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d8+7 et 2d8 feu» **par** «Dégâts : coup 2d8+7 et 2d8 de feu».
- **Remplacer** «Dons : ..., Botte secrète (poing), ...» **par** «Dons : ..., Botte secrète (coup), ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DU FEU, SEIGNEUR» PAR «ÉLÉMENTAIRE DU FEU, SEIGNEUR».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille TG (Feu)» **par** «Élémentaire (Feu) de taille TG».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+25/+20/+15/+10 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+25/+20/+15/+10 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d8+9 et 2d8 feu» **par** «Dégâts : coup 2d8+9 et 2d8 de feu».
- **Remplacer** «Dons : ..., Botte secrète (poing), ...» **par** «Dons : ..., Botte secrète (coup), ...».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE, TAILLE P « PAR «ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE, PETIT».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille P (Terre)» **par** «Élémentaire (Terre) de taille P».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+5 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+5 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d6+4» **par** «Dégâts : coup 1d6+4».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE, TAILLE M « PAR «ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE, TAILLE MOYENNE».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille M (Terre)» **par** «Élémentaire (Terre) de taille M».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+8 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+8 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d8+7» **par** «Dégâts : coup 1d8+7».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE, TAILLE G « PAR «ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE, GRAND».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille G (Terre)» **par** «Élémentaire (Terre) de taille G».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+12/+7 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+12/+7 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d8+10» **par** «Dégâts : coup 2d8+10».

REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE, TAILLE TG « PAR «ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE, TRÈS GRAND».

- **Remplacer** «Élémentaire de taille TG (Terre)» **par** «Élémentaire (Terre) de taille TG».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».

- **Remplacer** «Attaques : poing (+19/+14/+9 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+19/+14/+9 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d10+13» **par** «Dégâts : coup 2d10+13».

**REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE, NOBLE»
PAR «ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE, NOBLE».**

- **Remplacer** «Élémentaire de taille TG (Terre)» **par** «Élémentaire (Terre) de taille TG».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+23/+18/+13 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+23/+18/+13 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d10+15» **par** «Dégâts : coup 2d10+15».

**REPLACER «ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE, SEIGNEUR»
PAR «ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE, SEIGNEUR».**

- **Remplacer** «Élémentaire de taille TG (Terre)» **par** «Élémentaire (Terre) de taille TG».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+27/+22/+17/+12 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+27/+22/+17/+12 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d10+16» **par** «Dégâts : coup 2d10+16/19-20».
- **Remplacer** «Dons : ..., Science du critique (poing), ...» **par** «Dons : ..., Science du critique (coup), ...».
- **Remplacer** «Facteur de puissance : taille P : 1, taille M : 3, taille G : 5, taille TG : 7, ...» **par** «Facteur de puissance : petit : 1, moyen : 3, grand : 5, très grand : 7, ...».
- **Remplacer** «Puissance possible : taille P : 3 DV (taille P), taille M : 5-7 DV (taille M), taille G : 9-15 DV (taille G), taille TG : 17-20 DV (taille TG), ...» **par** «Puissance possible : petit : 3 DV (taille P), moyen : 5-7 DV (taille M), grand : 9-15 DV (taille G), très grand : 17-20 DV (taille TG), ...».

ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR

Combat

§3

- **Remplacer** «Tourbillon (Sur). ... se transformer en tourbillon ...» **par** «Cyclone (Sur). ... se transformer en petit cyclone...».

§4

- **Remplacer** «Le tourbillon mesure 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 10 mètres ...» **par** «Le cyclone mesure 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 9 mètres ...».

§5

- **Remplacer** «...au contact du tourbillon (voir la table). ..., le tourbillon la ... échapper au tourbillon.» **par** «...au contact du cyclone (voir la table). ..., le cyclone la ... échapper au cyclone.».

§6

- **Remplacer** «... dans son tourbillon, ...» **par** «... dans son cyclone, ...».

§7

- **Remplacer** «Si la base du tourbillon ... hauteur du tourbillon ... distantes de moins de 1,50 mètre ...» **par** «Si la base du cyclone ... hauteur du cyclone. ... distantes de 1,50 mètre ou moins ...».

Taille des élémentaires de l'Air

- **Remplacer** «./. ././ ———— Tourbillon ————» **par** «./. ././ ———— Cyclone ————».

Élémentaire ././ Taille ././ Poids ././ DD Réf ././ Dégâts ././ Hauteur

- **Remplacer** «Taille P ././ 1,20 m ././ 500 g ././ 11 ././ 1d4 ././ 3-6 m» **par** «Petit ././ 1,20 m ././ 500 g ././ 11 ././ 1d4 ././ 3-6 m».
- **Remplacer** «Taille M ././ 2,50 m ././ 1 kg ././ 13 ././ 1d6 ././ 3-10 m» **par** «Moyen ././ 2,50 m ././ 1 kg ././ 13 ././ 1d6 ././ 3-9 m».
- **Remplacer** «Taille G ././ 5 m ././ 2 kg ././ 16 ././ 2d6 ././ 3-12 m» **par** «Grand ././ 5 m ././ 2 kg ././ 16 ././ 2d6 ././ 3-12 m».
- **Remplacer** «Taille TG ././ 10 m ././ 4 kg ././ 22 ././ 2d8 ././ 3-15 m» **par** «Très grand ././ 10 m ././ 4 kg ././ 22 ././ 2d8 ././ 3-15 m».
- **Remplacer** «Noble ././ 11 m ././ 5 kg ././ 25 ././ 2d8 ././ 3-20 m» **par** «Noble ././ 11 m ././ 5 kg ././ 25 ././ 2d8 ././ 3-18 m».
- **Remplacer** «Seigneur ././ 12 m ././ 6 kg ././ 27 ././ 2d8 ././ 3-20 m» **par** «Seigneur ././ 12 m ././ 6 kg ././ 27 ././ 2d8 ././ 3-18 m».

ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

§2

- **Remplacer** «... Il ne peut pas s'éloigner de plus de 60 mètres du plan d'eau qui lui a donné naissance.» **par** «... Il ne peut pas s'éloigner de plus de 54 mètres du plan d'eau qui lui a donné naissance.».

Combat

§3

- **Remplacer** «Extinction des feux (Ext). ...» **par** «Extinction du feu (Ext). ...».

§5

- **Remplacer** «... diamètre maximal de 10 mètres à son extrémité.» **par** «... diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité.».

§8

- **Remplacer** «...distantes de moins de 1,50 mètre ...» **par** «...distantes de 1,50 mètre ou moins ...».

Taille des élémentaires de l'Eau

- **Remplacer** «./. ././ ././ ———— Maelström ————» **par** «./. ././ ././ ———— Maelström ————».

Élémentaire ././ Taille ././ Poids ././ DD Réf ././ Dégâts ././ Hauteur

- **Remplacer** «Taille P ././ 1,20 m ././ 17 kg ././ 13 ././ 1d4 ././ 3-6 m» **par** «Petit ././ 1,20 m ././ 17 kg ././ 13 ././ 1d4 ././ 3-6 m».
- **Remplacer** «Taille M ././ 2,50 m ././ 140 kg ././ 15 ././ 1d6 ././ 3-10 m» **par** «Moyen ././ 2,50 m ././ 140 kg ././ 15 ././ 1d6 ././ 3-9 m».
- **Remplacer** «Taille G ././ 5 m ././ 1125 kg ././ 19 ././ 2d6 ././ 3-12 m» **par** «Grand ././ 5 m ././ 1125 kg ././ 19 ././ 2d6 ././ 3-12 m».

• **Remplacer** «Taille TG /. 10 m /. 10 t /. 25 /. 2d8 /. 3–15 m» **par** «Très grand /. 10 m /. 10 t /. 25 /. 2d8 /. 3–15 m».

• **Remplacer** «Noble /. 11 m /. 11 t /. 26 /. 2d8 /. 3–20 m» **par** «Noble /. 11 m /. 11 t /. 26 /. 2d8 /. 3–18 m».

• **Remplacer** «Seigneur /. 12 m /. 12 t /. 29 /. 2d8 /. 3–20 m» **par** «Seigneur /. 12 m /. 12 t /. 29 /. 2d8 /. 3–18 m».

ÉLÉMENTAIRE DU FEU

Taille des élémentaires du Feu

Élémentaire /. Taille /. Poids /. DD départ feu

• **Remplacer** «Taille P /. 1,20 m /. 500 g /. 11» **par** «Petit /. 1,20 m /. 500 g /. 11».

• **Remplacer** «Taille M /. 2,50 m /. 1 kg /. 14» **par** «Moyen /. 2,50 m /. 1 kg /. 14».

• **Remplacer** «Taille G /. 5 m /. 2 kg /. 17» **par** «Grand /. 5 m /. 2 kg /. 17».

• **Remplacer** «Taille TG /. 10 m /. 4 kg /. 22» **par** «Très grand /. 10 m /. 4 kg /. 22».

Remplacer «Noble /. 11 m /. 5 kg /. 24» **par** «Noble /. 11 m /. 5 kg /. 24».

Remplacer «Seigneur /. 12 m /. 6 kg /. 26» **par** «Seigneur /. 12 m /. 6 kg /. 26».

ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE

§3

• **Remplacer** «Il parle le terrien, ...» **par** «Il parle le terrien, ...».

Taille des élémentaires de la Terre

Élémentaire /. Taille /. Poids

• **Remplacer** «Taille P /. 1,20 m /. 40 kg» **par** «Petit /. 1,20 m /. 40 kg».

• **Remplacer** «Taille M /. 2,50 m /. 400 kg» **par** «Moyen /. 2,50 m /. 400 kg».

• **Remplacer** «Taille G /. 5 m /. 3 t» **par** «Grand /. 5 m /. 3 t».

• **Remplacer** «Taille TG /. 10 m /. 25 t» **par** «Très grand /. 10 m /. 25 t».

Remplacer «Noble /. 11 m /. 27 t» **par** «Noble /. 11 m /. 27 t».

Remplacer «Seigneur /. 12 m /. 30 t» **par** «Seigneur /. 12 m /. 30 t».

ELFE

• **Remplacer** «Humanoïde de taille M (elfe)» **par** «Humanoïde (elfe) de taille M».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

• **Remplacer** «Attaques : épée longue (+1 corps à corps) ; arc long (+3 distance)» **par** «Attaques : épée longue (+1 corps à corps) ; ou arc long (+3 distance)».

• **Remplacer** «Dégâts : épée longue 1d8 ; arc long 1d8» **par** «Dégâts : épée longue 1d8/19–20 ; ou arc long 1d8/x3».

Combat

§3

• **Remplacer** «Maniement automatique de l'arc sous toutes ses formes (court ou long, composite ou non), mais aussi de l'épée longue ou de la rapière, quelle que soit leur

classe.» **par** «Formation automatique au maniement de l'arc sous toutes ses formes (court ou long, composite ou non), et soit de l'épée longue soit de la rapière, quelle que soit leur classe.».

§5

• **Remplacer** «Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et effets magiques de type enchantement.» **par** «Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de type enchantement.».

§7

• **Remplacer** «... Lorsqu'ils passent à moins de 1,50 mètre d'une porte ...» **par** «... Lorsqu'ils passent à 1,50 mètre ou moins d'une porte ...».

DEMI-ELFES

§3

• **Remplacer** «Aucune arme maniée automatiquement.» **par** «Aucune formation automatique au maniement des armes.».

ELFES AQUATIQUES

§5

• **Remplacer** «Nage 13 mètres.» **par** «Nage 12 mètres.».

ELFES NOIRS (DROWS)

§5

• **Remplacer** «... les drows ne savent manier aucune arme automatiquement) :» **par** «... les drows ne bénéficient d'aucune formation automatique au maniement des armes) :».

§9

• **Remplacer** «Vision dans le noir, portée 40 mètres ...» **par** «Vision dans le noir, portée 36 mètres ...».

ENLACEUR

• **Remplacer** «Dégâts : filament (voir description), morsure 2d6+2» **par** «Dégâts : filament fixation, morsure 2d6+2».

• **Remplacer** «Attaques spéciales : filaments, enlacement, affaiblissement» **par** «Attaques spéciales : filaments, fixation, faiblesse».

§1

• **Remplacer** «... supposer.» **par** «... supposer. L'enlaceur parle la langue terreuse et le commun des Profondeurs.».

Combat

§3

• **Remplacer** «Enlacement (Ext). Si ...» **par** «Fixation (Ext). Si ...».

§5

• **Remplacer** «Affaiblissement (Ext). ... Quiconque rate un jet de Vigueur (DD 18) perd temporairement 2d8 points de Force.» **par** «Faiblesse (Ext). ... Quiconque rate un jet de Vigueur (DD 18) subit un affaiblissement temporaire de 2d8 points de Force.».

ESPRIT FOLLET

GRIG

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 13 m (médiocre)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 12 m (médiocre)».

- **Remplacer** «Attaques : minuscule épée courte (+6 corps à corps) ; arc court composite (+6 distance)» **par** «Attaques : minuscule épée courte (+6 corps à corps) ; ou arc court composite (+6 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : minuscule épée courte 1d3-3 ; arc court composite 1d4» **par** «Dégâts : minuscule épée courte 1d3-3/19-20 ; ou arc court composite 1d4/x3».
- **Remplacer** «Dons : Botte secrète (dague), Esquive» **par** «Dons : Botte secrète (minuscule épée courte), Esquive».

Combat

§3

- **Remplacer** «Violon (Sur). An sein ... à moins de 10 mètres ...» **par** «Violon (Sur). Au sein ... à 9 mètres ou moins ...».

NIXE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : dague (+4 corps à corps) ; arbalète légère (+4 distance)» **par** «Attaques : dague (+4 corps à corps) ; ou arbalète légère (+4 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : dague 1d4-2 ; arbalète légère 1d8» **par** «Dégâts : dague 1d4-2/19-20 ; ou arbalète légère 1d8/19-20».

PIXIE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 20 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 18 m (bonne)».
- **Remplacer** «Attaques : dague (+5 corps à corps) ; arc court composite (+6 distance)» **par** «Attaques : dague (+5 corps à corps) ; ou arc court composite (+6 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : dague 1d4-2 ; arc court composite 1d6» **par** «Dégâts : dague 1d4-2/19-20 ; ou arc court composite 1d6/x3».

ÉTRANGLEUR

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, escalade 3 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, escalade 3 m».

Combat

§5

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser cette capacité, l'étrangleur doit toucher une créature de taille G maximum à l'aide d'un de ses tentacules. S'il parvient à agripper sa proie, il peut serrer.» **par** «Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, l'étrangleur doit réussir une attaque de tentacule sur une créature de taille G ou moins. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction.».

ETTERCAP

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, escalade 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 9 m».
- **Remplacer** «Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe mixte (1-2 plus 2-4 araignées monstrueuses de taille M)» **par** «Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe mixte (1-2 plus 2-4 araignées monstrueuses de taille moyenne)».

Combat

§4

- **Remplacer** «... entre 1,50 mètre et 20 mètres de côté. ...» **par** «... entre 1,50 mètre et 18 mètres de côté. ...».

§6

- **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial : perte temporaire de 1d6 points de Dextérité, effet secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Dextérité.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Dextérité.».

ETTIN

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m « **par** «Vitesse de déplacement : 9 m (peaux) ; 12 m (base)».
- **Remplacer** «CA : 18 (-1 taille, -1 Dex, +7 naturelle, +3 saleté)» **par** «CA : 18 (-1 taille, -1 Dex, +7 naturelle, +3 peaux)».
- **Remplacer** «Attaques : 2 massues (+12/+7 corps à corps) ; 2 piques (+5/+0 distance)» **par** «Attaques : 2 massues (+12/+7 corps à corps) ; ou 2 piques (+5/+0 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : massue 1d10+6 ; pique 1d8+6» **par** «Dégâts : massue 1d10+6 ; ou pique 1d8+6/x3».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : maîtrise du combat à deux armes» **par** «Attaques spéciales : dissociation du combat à deux armes».
- **Remplacer** «Particularités : vision dans le noir (30 m)» **par** «Particularités : vision dans le noir (27 m)».

Combat

§2

- **Remplacer** «Maîtrise du combat à deux mains (Ext). ...» **par** «Dissociation du combat à deux mains (Ext). ...».

FEU FOLLET

- **Remplacer** «Aberration de taille P (Air)» **par** «Aberration (Air) de taille P ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : vol 16 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : vol 15 m (parfaite)».

FLAGELLEUR MENTAL

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Décharge mentale (Mag). Cette attaque prend la forme d'un cône de 20 mètres de long. ...» **par** «Décharge mentale (Mag). Cette attaque prend la forme d'un cône de 18 mètres de long. ...».

§4

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'illithid doit commencer par toucher une créature de taille P, M ou L à l'aide d'un de ses tentacules. S'il parvient à agripper sa proie, son tentacule se fixe au crâne de cette dernière. ...» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'illithid doit réussir une attaque de tentacule sur une créature de taille P, M ou L. S'il parvient à maintenir sa prise, son tentacule se fixe au crâne de sa proie. ...».

§5

- **Remplacer** «... il fixe tous ses tentacules restants en remportant un jet de lutte opposé. ...» **par** «... il fixe tous

ses tentacules restants en remportant un seul jet de lutte opposé. ...».

FOREUR

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, creusement 3 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, creusement 3 m».
- **Remplacer** «Attaques : 2 poings (+17 corps à corps)» **par** «Attaques : 2 coups (+17 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d6+8 et 2d6 acide» **par** «Dégâts : coup 1d6+8 et 2d6 d'acide».

§5

- **Remplacer** «Le foreur parle le terrien et le commun des Profondeurs.» **par** «Le foreur parle le terreux et le commun des Profondeurs.».

Combat

§7

- **Remplacer** «Perception des vibrations (Ext). Le foreur localise automatiquement toutes les créatures en contact avec le sol dans un rayon de 20 mètres.» **par** «Perception des vibrations (Ext). Le foreur localise automatiquement toutes les créatures en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres.».

FORMIEN

Combat

§2

- **Remplacer** «Esprit de fourmilière (Ext... à moins de 80 kilomètres ...)» **par** «Esprit de fourmilière (Ext... à moins de 75 kilomètres ...)».

OUVRIER

- **Remplacer** «Extérieur de taille P (Loi)» **par** «Extérieur (Loi) de taille P ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
- **Remplacer** «Particularités : ..., guérison « **par** «Particularités : ..., soins importants».

Combat

§3

- **Remplacer** «Guérison (Mag). ...» **par** « Soins importants (Mag). ...».

SOLDAT

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Loi)» **par** «Extérieur (Loi) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d6 points de Force.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.».

CONTREMAÎTRE

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Loi)» **par** «Extérieur (Loi) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

- **Remplacer** «Dons : Pouvoir magique renforcé (Enchantement), ...» **par** «Dons : Pouvoir renforcé (domination), ...».

Combat

§4

- **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d6 points de Force.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.».

MYRMARQUE

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Loi)» **par** «Extérieur (Loi) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
- **Remplacer** «Attaques : dard (+15 corps à corps), mandibules (+13 corps à corps) ; javeline (+15/+10 distance)» **par** «Attaques : dard (+15 corps à corps), mandibules (+13 corps à corps) ; ou javeline (+15/+10 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : dard 2d4+4 et venin, mandibules 2d6+2 ; javeline 1d6+4 et venin» **par** «Dégâts : dard 2d4+4 et venin, mandibules 2d6+2 ; ou javeline 1d6+4 et venin».

Combat

§3

- **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Force.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force.».

REINE

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Loi)» **par** «Extérieur (Loi) de taille G ».

Remplacer «Reine» **par** «Reine».

§2

- **Remplacer** «...à moins de 80 ...» **par** «...à moins de 75 ...».

Combat

§5

- **Remplacer** «Télépathie (Sur). ... (portée 80 kilomètres).» **par** «Télépathie (Sur). ... (portée 75 kilomètres).».

FUMIGON

- **Remplacer** «Élémentaire de taille G (Air)» **par** «Élémentaire (Air) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 16 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 15 m (parfaite)».

Combat

§3

- **Remplacer** «État brumeux (Ext). ..., il peut voler à la vitesse de 16 mètres par round ...» **par** «État brumeux (Ext). ..., il peut voler à la vitesse de 15 mètres par round ...».

GARDE ANIMÉ

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

Combat

§3

• **Remplacer** «Créature artificielle. Immunisé ..., les attaques mentales, ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des caractéristiques, ...» **par** «Créature artificielle. Immunisé ..., les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, ...».

§4

• **Remplacer** «Protection d'autrui (Mag). ... à moins de 30 mètres du garde animé...» **par** «Protection d'autrui (Mag). ... à 30 mètres ou moins du garde animé...».

Remplacer «Création» **par** «Création».

§2

• **Remplacer** «... Profession (ingénierie) ...» **par** «... Profession (ingénieur) ...».

§3

• **Remplacer** «... d'Artisanat (travail des métaux) ...» **par** «... d'Artisanat (ferronnerie) ...».

GARGOUILLE

• **Remplacer** «Créature magique de taille M (Terre)» **par** «Créature magique (Terre) de taille M».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m, vol 22,50 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 13,50 m, vol 22,50 m (moyenne)».

§3

• **Remplacer** «Ce monstre parle le commun et le terrien.» **par** «Ce monstre parle le commun et le terreux.».

GÉANT

GÉANT DES COLLINES

• **Remplacer** «Géant de taille G» **par** «Géant de taille G».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m « **par** «Vitesse de déplacement : 9 m (peaux) ; 12 m (base)».

• **Remplacer** «Attaques : massue géante (+16/+11 corps à corps) ; rocher (+8/+3 distance)» **par** «Attaques : très grande massue (+16/+11 corps à corps) ; ou rocher (+8/+3 distance)».

• **Remplacer** «Dégâts : massue géante 2d6+10 ; rocher 2d6+7» **par** «Dégâts : très grande massue 2d6+10 ; ou rocher 2d6+7».

• **Remplacer** «Dons : Arme de prédilection (massue), ...» **par** «Dons : Arme de prédilection (très grande massue), ...».

Combat

§1

• **Remplacer** «... un facteur de portée de 40 mètres.» **par** «... un facteur de portée de 36 mètres.».

GÉANT DES PIERRES

• **Remplacer** «Géant de taille G (Terre)» **par** «Géant (Terre) de taille G».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m « **par** «Vitesse de déplacement : 9 m (peaux) ; 12 m (base)».

• **Remplacer** «Attaques : massue géante (+17/+12 corps à corps) ; rocher (+12/+7 distance)» **par** «Attaques : très grande massue (+17/+12 corps à corps) ; ou rocher (+12/+7 distance)».

• **Remplacer** «Dégâts : massue géante 2d6+12 ; rocher 2d8+8» **par** «Dégâts : très grande massue 2d6+12 ; ou rocher 2d8+8».

Combat

§1

• **Remplacer** «... (facteur de portée 60 mètres) ...» **par** «... (facteur de portée 54 mètres) ...».

GÉANT DU GIVRE

• **Remplacer** «Géant de taille G (froid)» **par** «Géant (froid) de taille G».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

• **Remplacer** «Attaques : grande hache géante (+18/+13 corps à corps) ; rocher (+9/+4 distance)» **par** «Attaques : très grande hache (+18/+13 corps à corps) ; ou rocher (+9/+4 distance)».

• **Remplacer** «Dégâts : grande hache géante 2d8+13 ; rocher 2d6+9» **par** «Dégâts : très grande hache 2d8+13/x3 ; ou rocher 2d6+9».

Combat

§1

• **Remplacer** «... facteur de portée de 40 mètres.» **par** «... facteur de portée de 36 mètres.».

REPLACER «GÉANT DU FEU « PAR «GÉANT DU FEU».

• **Remplacer** «Géant de taille G (Feu)» **par** «Géant (Feu) de taille G».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m (cotte de mailles) ; 13 m (base)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m (cotte de mailles) ; 12 m (base)».

• **Remplacer** «Attaques : épée à deux mains géante (+20/+15/+10 corps à corps) ; rocher (+10/+5/+0 distance)» **par** «Attaques : très grande épée à deux mains (+20/+15/+10 corps à corps) ; ou rocher (+10/+5/+0 distance)».

• **Remplacer** «Dégâts : épée à deux mains géante 2d8+15 ; rocher 2d6+10 et 2d6 feu» **par** «Dégâts : très grande épée à deux mains 2d8+15/19-20 ; ou rocher 2d6+10 et 2d6 de feu».

• **Remplacer** «Géant du Feu « **par** «Géant du feu».

§1

• **Remplacer** «Les géants du Feu ...» **par** «Les géants du feu ...».

Combat

§1

• **Remplacer** «Les rochers lancés par les géants du Feu ont un facteur de portée de 40 mètres. ...» **par** «Les rochers lancés par les géants du feu ont un facteur de portée de 36 mètres. ...».

• **Remplacer** «La société des géants du Feu « **par** «La société des géants du feu».

§1

• **Remplacer** «... Les géants du Feu ...» **par** «... Les géants du feu ...».

§2

• **Remplacer** «Les géants du Feu ...» **par** «Les géants du feu ...».

• **Remplacer** «Personnages géants du Feu « **par** «Personnages géants du feu».

§1

• **Remplacer** «La plupart des groupes de géants du Feu ...» **par** «La plupart des groupes de géants du feu ...».

GÉANT DES NUAGES

- **Remplacer** «Géant de taille TG (Air)» **par** «Géant (Air) de taille TG ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».
- **Remplacer** «Attaques : morgenstern gigantesque (+22/+17/+12 corps à corps) ; rocher (+12/+7/+2 distance)» **par** «Attaques : morgenstern gigantesque (+22/+17/+12 corps à corps) ; ou rocher (+12/+7/+2 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : morgenstern gigantesque 4d6+18 ; rocher 2d8+12» **par** «Dégâts : morgenstern gigantesque 4d6+18 ; ou rocher 2d8+12».

Combat

§1

- **Remplacer** «... Le facteur de portée de leurs rochers est de 40 mètres.» **par** «... Le facteur de portée de leurs rochers est de 36 mètres.».

§3

- **Remplacer** «Compétences et dons. Pour le calcul des points de compétence , ...» **par** «Compétences et dons. Pour le calcul des points de compétence et des dons, ...».

GÉANT DES TEMPÊTES

- **Remplacer** «Géant de taille TG (électricité)» **par** «Géant (électricité) de taille TG ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, nage 10 m (cuirasse) ; 16 m, nage 13 m (base)» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, nage 9 m (cuirasse) ; 15 m, nage 12 m (base)».
- **Remplacer** «Attaques : épée à deux mains gigantesque (+26/+21/+16 corps à corps) ; gigantesque arc long composite de force (+14 For) (+14/+9/+4 distance)» **par** «Attaques : épée à deux mains gigantesque (+26/+21/+16 corps à corps) ; ou gigantesque arc long composite de force (bonus de Force +14) (+14/+9/+4 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : épée à deux mains gigantesque 4d6+21 ; gigantesque arc long composite de force (+14 For) 2d8+14» **par** «Dégâts : épée à deux mains gigantesque 4d6+21/19-20 ; ou gigantesque arc long composite de force (bonus de Force +14) 2d8+14/x3».

Combat

§1

- **Remplacer** «... ont un facteur de portée de 60 mètres.» **par** «... ont un facteur de portée de 54 mètres.».

§5

- **Remplacer** «Compétences et dons. Pour le calcul des points de compétence , ...» **par** «Compétences et dons. Pour le calcul des points de compétence et des dons, ...».

GÉNIE

JANN

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 3 m (parfaite) en cote de mailles ; 10 m, vol 6,50 m (parfaite) de base» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 3 m (parfaite) (cote de mailles) ; 9 m, vol 6 m (parfaite) (base)».
- **Remplacer** «Attaques : cimenterre (+9/+4 corps à corps) ; arc long (+8/+3 distance)» **par** «Attaques : cimenterre (+9/+4 corps à corps) ; ou arc long (+8/+3 distance)».

- **Remplacer** «Dégâts : cimenterre 1d8+4 ; arc long 1d8» **par** «Dégâts : cimenterre 1d8+4/18-20 ; ou arc long 1d8/x3».

- **Remplacer** «Particularités : ..., endurance aux énergies destructives » **par** «Particularités : ..., endurance élémentaire».

§4

- **Remplacer** «... (aérien, aquatique, igné ou terrien) ...» **par** «... (aérien, aquatique, igné ou terreux) ...».

Combat

§3

- **Remplacer** «Endurance aux énergies destructives (Ext). ...» **par** «Endurance élémentaire (Ext). ...».

DJINN

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Air, Bien, Chaos)» **par** «Extérieur (Air, Bien, Chaos) de taille G ».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 20 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 18 m (parfaite)».

- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., maîtrise du ciel , tourbillon » **par** «Attaques spéciales : ..., maîtrise de l'Air, cyclone».

§1

- **Remplacer** «Le djinn, ou bon génie, est natif ...» **par** «Le djinn est natif ...».

Combat

§1

- **Remplacer** «Le djinn ... se transforme en tourbillon ...» **par** «Le djinn ... se transforme en cyclone ...».

§2

- **Remplacer** «Maîtrise du ciel (Ext). ...» **par** «Maîtrise de l'Air (Ext). ...».

§3

- **Remplacer** «Tourbillon (Sur). Toutes les 10 minutes, le djinn peut se transformer en tourbillon , ...» **par** «Cyclone (Sur). Toutes les 10 minutes, le djinn peut se transformer en petit cyclone, ...».

§4

- *Le tourbillon cyclone fait 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 10 9 mètres à son extrémité. ...*/

§5

- **Remplacer** «... au contact du tourbillon ... Si cela se produit, le tourbillon la maintient en l'air ... pour échapper au tourbillon» **par** «... au contact du cyclone ... Si cela se produit, le cyclone la maintient en l'air ... pour échapper au cyclone. ...».

§6

- **Remplacer** «... les créatures prises dans le tourbillon , ...» **par** «... les créatures prises dans le cyclone, ...».

§7

- **Remplacer** «Si la base du tourbillon est ... de la hauteur du tourbillon Les créatures distantes de moins de 1,50 mètre bénéficient ...» **par** «Si la base du cyclone est ... de la hauteur du cyclone. ... Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins bénéficient ...».

ÉFRIT

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Feu, Loi, Mal)»
par «Extérieur (Feu, Loi, Mal) de taille G».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 13 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 12 m (parfaite)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d8+9 et 1d6 feu» **par** «Dégâts : poing 1d8+9 et 1d6 de feu».

§1

- **Remplacer** «L'éfrit, ou mauvais génie, est originaire ...»
par «L'éfrit est originaire ...».

GIRALLON

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, escalade 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, escalade 12 m».
- **Remplacer** «Caractéristiques : For 26, Dex 17, Con 14, Int 3, Sag 12, Cha 7» **par** «Caractéristiques : For 26, Dex 17, Con 14, Int 2, Sag 12, Cha 7».
- **Remplacer** «Alignement : toujours chaotique mauvais» **par** «Alignement : toujours neutre».

Combat

§3

- **Remplacer** «Éventration (Ext). Si le girallon touche à l'aide de ses deux pattes au cours du même round, il plante ses griffes dans l'abdomen de son adversaire et le déchire violemment, occasionnant 2d4+12 points de dégâts supplémentaires.» **par** «Éventration (Ext). Si le girallon réussit deux attaques de coups de griffes sur un adversaire au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d4+12 points de dégâts supplémentaires.».

GNOLL

- **Remplacer** «Humanoïde de taille M (gnoll)» **par** «Humanoïde (gnoll) de taille M».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m (armure d'écailles) ; 10 m (base)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m (armure d'écailles) ; 9 m (base)».
- **Remplacer** «Attaques : hache d'armes (+3 corps à corps) ; arc court (+1 distance)» **par** «Attaques : hache d'armes (+3 corps à corps) ; ou arc court (+1 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : hache d'armes 1d8+2 ; arc court 1d6» **par** «Dégâts : hache d'armes 1d8+2/x3 ; ou arc court 1d6/x3».
- **Remplacer** «Particularités : vision dans le noir (20 m)» **par** «Particularités : vision dans le noir (18 m)».

GNOME

- **Remplacer** «Humanoïde de taille P (gnome)» **par** «Humanoïde (gnome) de taille P».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».
- **Remplacer** «Attaques : épée courte (+2 corps à corps) ; arbalète légère (+2 distance)» **par** «Attaques : épée courte (+2 corps à corps) ; ou arbalète légère (+2 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : épée courte 1d6-1 ; arbalète légère 1d8» **par** «Dégâts : épée courte 1d6-1/19-20 ; ou arbalète légère 1d8/19-20».

SVIRFNEBELINS

§2

- **Remplacer** «Les svirfnebelins ... parlent ..., le terrien ...» **par** «Les svirfnebelins ... parlent ..., le terreux ...».

§7

- **Remplacer** «• ... Un svirfnebelin approchant à moins de 3 mètres de ...» **par** «• ... Un svirfnebelin approchant à 3 mètres ou moins de ...».

§8

- **Remplacer** «• Vision dans le noir (portée 40 mètres.)»
par «• Vision dans le noir (portée 36 mètres.)».

GOBELIN

- **Remplacer** «Humanoïde de taille P (gobelin)» **par** «Humanoïde (gobelinoïde) de taille P».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : morgenstern (+1 corps à corps) ; dard (+3 distance)» **par** «Attaques : morgenstern (+1 corps à corps) ; ou dard (+3 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : morgenstern 1d8-1 ; dard 1d4-1»
par «Dégâts : morgenstern 1d8-1 ; ou dard 1d4-1».
- **Remplacer** «Particularités : vision dans le noir (20 m)»
par «Particularités : vision dans le noir (18 m)».

GOBELOURS

- **Remplacer** «Humanoïde de taille M (gobelinoïde)» **par** «Humanoïde (gobelinoïde) de taille M».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : morgenstern (+4 corps à corps) ; javeline (+3 distance)» **par** «Attaques : morgenstern (+4 corps à corps) ; ou javeline (+3 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : morgenstern 1d8+2 ; javeline 1d6+2» **par** «Dégâts : morgenstern 1d8+2 ; ou javeline 1d6+2».
- **Remplacer** «Particularités : vision dans le noir (20 m)»
par «Particularités : vision dans le noir (18 m)».

GOLEM

Combat

§2

- **Remplacer** «Le créateur du golem peut le commander s'il se trouve à moins de 20 mètres de lui ...» **par** «Le créateur du golem peut le commander s'il se trouve à 18 mètres ou moins de lui ...».

§4

- **Remplacer** «Créature artificielle. ..., les attaques mentales, ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des caractéristiques, ...» **par** «Créature artificielle. ..., les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, ...».

CHAIR

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m (incapable de courir)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m (incapable de courir)».
- **Remplacer** «Attaques : 2 poings (+10 corps à corps)»
par «Attaques : 2 coups (+10 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d8+5» **par** «Dégâts : coup 2d8+5».

Combat

§2

• **Remplacer** «Folie dévastatrice (Ext). ... Si le créateur du golem se trouve à moins de 20 mètres, ...» **par** «Folie dévastatrice (Ext). ... Si le créateur du golem se trouve à 18 mètres ou moins, ...».

ARGILE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m (incapable de courir)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m (incapable de courir)».

• **Remplacer** «Attaques : 2 poings (+14 corps à corps)» **par** «Attaques : 2 coups (+14 corps à corps)».

• **Remplacer** «Dégâts : poing 2d10+7» **par** «Dégâts : coup 2d10+7».

• **Remplacer** «Particularités : ..., immunité contre les attaques tranchantes et perforantes, ...» **par** «Particularités : ..., immunité contre les armes tranchantes et perforantes, ...».

Combat

§5

• **Remplacer** «Immunité contre la magie (Ext). ... l'oblige à reculer de 40 mètres, ...» **par** «Immunité contre la magie (Ext). ... l'oblige à reculer de 36 mètres, ...».

Remplacer «Création» **par** «Création».

§3

• **Remplacer** «... animation d'objet, ...» **par** «... animation d'objets, ...».

PIERRE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m (incapable de courir)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m (incapable de courir)».

• **Remplacer** «Attaques : 2 poings (+18 corps à corps)» **par** «Attaques : 2 coups (+18 corps à corps)».

• **Remplacer** «Dégâts : poing 2d10+9» **par** «Dégâts : coup 2d10+9».

FER

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m (incapable de courir)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m (incapable de courir)».

• **Remplacer** «Attaques : 2 poings (+23 corps à corps)» **par** «Attaques : 2 coups (+23 corps à corps)».

• **Remplacer** «Dégâts : poing 2d10+11» **par** «Dégâts : coup 2d10+11».

Combat

§2

• **Remplacer** «Souffle (Sur). ... effet initial : perte temporaire de 1d4 points de Constitution, ...» **par** «Souffle (Sur). ... effet initial : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution, ...».

§3

• **Remplacer** «Immunité contre la magie (Ext). ... Les attaques de type feu ... Le golem ne joue jamais de jet de sauvegarde contre les attaques de type feu.» **par** «Immunité contre la magie (Ext). ... Les attaques de feu ... Le golem ne joue jamais de jet de sauvegarde contre les attaques de feu.».

Remplacer «Création» **par** «Création».

§2

• **Remplacer** «... d'Artisanat (forge d'armures ou forge d'armes) ...» **par** «... d'Artisanat (fabrication d'armures ou fabrication d'armes) ...».

GORGONE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

Combat

§2

• **Remplacer** «Souffle (Sur). ..., cône de 20 mètres de long...» **par** «Souffle (Sur). ..., cône de 18 mètres de long...».

GOULE

GOULE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

Combat

§4

• **Remplacer** «Mort-vivant. Immunisée contre les attaques mentales, ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques ...» **par** «Mort-vivant. Immunisée contre les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques ...».

LACÉDON

§1

• **Remplacer** «... Elle nage à la vitesse de 10 mètres par round.» **par** «... Elle nage à la vitesse de 9 mètres par round.».

Remplacer «Blême» **par** «Blême».

• **Remplacer** «10 m» **par** «9 m».

Combat

§1

• **Remplacer** «Puanteur (Ext). ... Toute créature se trouvant à moins de 3 mètres doit ...» **par** «Puanteur (Ext). ... Toute créature se trouvant à 3 mètres ou moins doit ...».

GRICK

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, escalade 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 6 m».

GRIFFON

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 25 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 24 m (moyenne)».

Combat

§4

• **Remplacer** «Compétences. ... * De jour, ...» **par** «Compétences. ... * À la lumière du jour, ...».

GUENAUDE

GUENAUDE MARINE

• **Remplacer** «Humanoïde monstrueux de taille G (aquatique)» **par** «Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille G».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, nage 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, nage 12 m».

- **Remplacer** «Attaques spéciales : aspect terrifiant, mauvais œil » **par** «Attaques spéciales : aspect terrifiant, regard maléfique».

Combat

§2

- **Remplacer** «Aspect terrifiant (Sur). ...se traduit par la perte temporaire de 2d8 points de Force. ...» **par** «Aspect terrifiant (Sur). ...se traduit par la affaiblissement temporaire de 2d8 points de Force. ...».

§3

- **Remplacer** «Mauvais œil (Sur). ... distante de moins de 10 mètres (3 fois par jour...)» **par** «Regard maléfique (Sur). ... distante de 9 mètres ou moins (3 fois par jour...)».

ANNIS

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'annis doit toucher une créature de taille G ou moins à l'aide d'un coup de griffes.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'annis doit réussir une attaque de griffe sur une créature de taille G ou moins.».

§3

- **Remplacer** «Éventration (Ext). Si l'annis touche à l'aide de ses deux coups de griffes au cours du même round, elle plante ses longs ongles dans l'abdomen de son adversaire et le déchire violemment, occasionnant 2d6+14 points de dégâts supplémentaires à sa victime.» **par** «Éventration (Ext). Si l'annis réussit deux attaques de coups de griffes sur un adversaire au cours du même round, elle lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d6+14 points de dégâts supplémentaires à sa victime.».

GUENAUDE VERTE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, nage 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, nage 9 m».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : pouvoirs magiques, affaiblissement, imitation des sons» **par** «Attaques spéciales : pouvoirs magiques, faiblesse, imitation des sons».
- **Remplacer** «Particularités : ..., vision dans le noir (30 m)» **par** «Particularités : ..., vision dans le noir (27 m)».

Combat

§3

- **Remplacer** «Affaiblissement (Sur). ... pour ne pas perdre temporairement 2d4 points de Force.» **par** «Faiblesse (Sur). ... pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 2d4 points de Force.».

CERCLE DE GUENAUDES

Combat

§3

- **Remplacer** «Pouvoirs magiques. ..., les trois guenaudes doivent se trouver à moins de 3 mètres les unes des autres ...» **par** «Pouvoirs magiques. ..., les trois guenaudes doivent se trouver à 3 mètres ou moins les unes des autres ...».

HALFELIN

- **Remplacer** «Humanoïde de taille P (halfelin)» **par** «Humanoïde (halfelin) de taille P ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».
- **Remplacer** «Attaques : épée longue (+2 corps à corps) ; arbalète lourde (+3 distance)» **par** «Attaques : épée longue (+2 corps à corps) ; ou arbalète lourde (+3 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : épée longue 1d8-1 ; arbalète lourde 1d10» **par** «Dégâts : épée longue 1d8-1/19-20 ; ou arbalète lourde 1d10/19-20».

GRANDS

§3

- **Remplacer** «• ..., un Grand passant à moins de 1,50 mètre d'un passage secret ...» **par** «• ..., un Grand passant à 1,50 mètre ou moins d'un passage secret ...».

HALFELINS DES PROFONDEURS

§3

- **Remplacer** «• Vision dans le noir (portée 20 mètres).» **par** «• Vision dans le noir (portée 18 mètres).».

§4

- **Remplacer** «• ... Un halfelin des profondeurs approchant à moins de 3 mètres de ...» **par** «• ... Un halfelin des profondeurs approchant à 3 mètres ou moins de ...».

HARPIE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 25 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 24 m (moyenne)».
- **Remplacer** «Attaques : gourdin (+7/+2 corps à corps) [ou 2 coups de griffes (+2 corps à corps)]» **par** «Attaques : gourdin (+7/+2 corps à corps), 2 coups de griffes (+2 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : gourdin 1d4, griffes 1d3» **par** «Dégâts : gourdin 1d6, griffes 1d3».

Combat

§2

- **Remplacer** «Chant captivant (Sur). ..., toutes les créatures distantes de moins de 100 mètres Ce charme est de type [son] et [mental]. ...» **par** «Chant captivant (Sur). ..., toutes les créatures distantes de 90 mètres ou moins C'est un effet de son et mental, de type charme. ...».

HIBOU GÉANT

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 3 m, vol 22,50 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 3 m, vol 21 m (moyenne)».

HIPPOGRIFFE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m, vol 30 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m, vol 30 m (moyenne)» (merci à doudou).
- **Remplacer** «Caractéristiques : ..., Int 4, ...» **par** «Caractéristiques : ..., Int 2, ...».
- **Remplacer** «Compétences : Détection +7*, ...» **par** «Compétences : Détection +8*, ...».

Combat

- **A ajouter à la fin de cette section**

- « **Compétences.** * L'hippogriffe bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection à la lumière du jour. »

HOBGOBELIN

- **Remplacer** «Humanoïde de taille M (gobelinoïde)» **par** «Humanoïde (gobelinoïde) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : épée longue (+1 corps à corps) ; javeline (+2 distance)» **par** «Attaques : épée longue (+1 corps à corps) ; ou javeline (+2 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : épée longue 1d8 ; javeline 1d6» **par** «Dégâts : épée longue 1d8/19–20 ; ou javeline 1d6».
- **Remplacer** «Particularités : vision dans le noir (20 m)» **par** «Particularités : vision dans le noir (18 m)».

HOMME-LÉZARD

- **Remplacer** «Humanoïde de taille M (aquatique, reptilien)» **par** «Humanoïde (aquatique, reptilien) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : 2 coups de griffes (+2 corps à corps) [ou massue (+2 corps à corps)], morsure (+0 corps à corps) ; javeline (+1 distance)» **par** «Attaques : 2 coups de griffes (+2 corps à corps) [ou morgentern (+2 corps à corps)], morsure (+0 corps à corps) ; ou javeline (+1 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : griffes 1d4+1, massue 1d10+1, morsure 1d4 ; javeline 1d6+1» **par** «Dégâts : griffes 1d4+1, morgentern 1d8+1, morsure 1d4 ; ou javeline 1d6+1».

HOMME-POISSON

- **Remplacer** «Humanoïde de taille M (aquatique)» **par** «Humanoïde (aquatique) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 1,50 m, nage 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 1,50 m, nage 15 m».
- **Remplacer** «Attaques : trident (+1 corps à corps) ; arbalète lourde (+2 distance)» **par** «Attaques : trident (+1 corps à corps) ; ou arbalète lourde (+2 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : trident 1d8 ; arbalète lourde 1d10» **par** «Dégâts : trident 1d8 ; ou arbalète lourde 1d10/19–20».

HOMONCULE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 16 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 15 m (bonne)».

Combat

§3

- **Remplacer** «Créature artificielle. Immunisé ..., les attaques mentales, ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des caractéristiques, ...» **par** «Créature artificielle. Immunisé ..., les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, ...».

HURLEUR

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Chaos, Mal)» **par** «Extérieur (Chaos, Mal) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : 18 m».

Combat

§3

- **Remplacer** «Hurlement (Ext). ... dans un rayon de 100 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 12) pour ne pas perdre temporairement 1 point de Sagesse. ... Cet effet est de type [son] et [mental]. ; ...» **par** «Hurlement (Ext). ... dans une étendue de 30 mètres de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 12) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse. ... C'est un effet de son et mental ; ...».

DRESSAGE DE HURLEUR

§1

- **Remplacer** «Les créatures infernales de taille P ou M (quasits, orques infernaux, succubes, etc.) ...» **par** «Les fiélons de taille P ou M (quasits, orques fiélons, succubes, etc.) ...».

§2

- **Remplacer** «... un harnais magique, enchanté dans ce seul but. ...» **par** «... un harnais magique, créé dans ce seul but. ...».

HYDRE

CINQ TÊTES

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 3 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 3 m».
- **Remplacer** «Caractéristiques : ..., Int 3, ...» **par** «Caractéristiques : ..., Int 2, ...».

SIX TÊTES

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 3 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 3 m».
- **Remplacer** «Caractéristiques : ..., Int 3, ...» **par** «Caractéristiques : ..., Int 2, ...».

SEPT TÊTES

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 3 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 3 m».
- **Remplacer** «Caractéristiques : ..., Int 3, ...» **par** «Caractéristiques : ..., Int 2, ...».

HUIT TÊTES

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 6 m».
- **Remplacer** «Caractéristiques : ..., Int 3, ...» **par** «Caractéristiques : ..., Int 2, ...».

NEUF TÊTES

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 6 m».
- **Remplacer** «Caractéristiques : ..., Int 3, ...» **par** «Caractéristiques : ..., Int 2, ...».

DIX TÊTES

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 6 m».
- **Remplacer** «Caractéristiques : ..., Int 3, ...» **par** «Caractéristiques : ..., Int 2, ...».

ONZE TÊTES

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 6 m».
- **Remplacer** «Caractéristiques : ..., Int 3, ...» **par** «Caractéristiques : ..., Int 2, ...».

DOUZE TÊTES

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 6 m».
- **Remplacer** «Caractéristiques : ..., Int 3, ...» **par** «Caractéristiques : ..., Int 2, ...».
- **Remplacer** «Alignement : généralement neutre» **par** «Alignement : toujours neutre».

HYDRE DE LERNE

§2

- **Remplacer** «... 5 points de dégâts au cou (CA 19) avec du feu, ...» **par** «... 5 points de dégâts de feu ou d'acide au cou (CA 19), ...».

PYROHYDRE

§1

- **Remplacer** «..., chaque trait de feu infligeant 3d6 points de dégâts ...» **par** «..., chaque trait infligeant 3d6 points de dégâts de feu. ...».

CRYOHYDRE

§1

- **Remplacer** «..., chaque trait de givre infligeant 3d6 points de dégâts ...» **par** «..., chaque trait infligeant 3d6 points de dégâts de froid. ...».

KOBOLD

- **Remplacer** «Humanoïde de taille P (reptilien)» **par** «Humanoïde (reptilien) de taille P ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : demi-pique (-1 corps à corps) ; arbalète légère (+2 distance)» **par** «Attaques : demi-pique (-1 corps à corps) ; ou arbalète légère (+2 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : demi-pique 1d6-2 ; arbalète légère 1d8» **par** «Dégâts : demi-pique 1d6-2/x3 ; ou arbalète légère 1d8/19-20».
- **Remplacer** «Particularités : vision dans le noir (20 m...)» **par** «Particularités : vision dans le noir (18 m...)».
- **Remplacer** «Compétences : Artisanat (pose de pièges) +2, ...» **par** «Compétences : Artisanat (fabrication de pièges) +2, ...».

Combat

§4

- **Remplacer** «Compétences. ...d'Artisanat (pose de pièges), ...» **par** «Compétences. ...d'Artisanat (fabrication de pièges), ...».

KRAKEN

- **Remplacer** «Créature magique de taille Gig (aquatique)» **par** «Créature magique (aquatique) de taille Gig ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : nage 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : nage 6 m».
- **Remplacer** «Dégâts : tentacule 2d8+12, bras 1d6+6, morsure 4d6+6» **par** «Dégâts : tentacule 2d8+12/19-20, bras 1d6+6, morsure 4d6+6».

Combat

§2

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le kraken doit toucher un adversaire de taille TG ou moins avec un de ses tentacules ou de ses bras . S'il parvient à saisir sa proie , il peut la broyer (voir constriction, ci-

dessous) .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le kraken doit réussir une attaque de tentacule ou de bras sur une créature de taille TG ou moins. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction.».

§4

- **Remplacer** «Propulsion (Ext). ..., distance parcourue 85 mètres.» **par** «Propulsion (Ext). ..., distance parcourue 84 mètres.».

§5

- **Remplacer** «Nuage d'encre (Ext). ... une zone de 40 mètres de long par 25 mètres de large ...» **par** «Nuage d'encre (Ext). ... une zone de 36 mètres de long par 24 mètres de large ...».

KRENSHAR

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : vision d'horreur « **par** «Attaques spéciales : effroi».

Combat

§2

- **Remplacer** «Vision d'horreur (Ext ou Sur). ...» **par** «Effroi (Ext ou Sur). ...».

§3

- **Remplacer** «... par le pouvoir effrayant de ce krenshar ...» **par** «... par le pouvoir d'effroi de ce krenshar ...».

KUO-TOA

- **Remplacer** «Humanoïde monstrueux de taille M (aquatique)» **par** «Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 15 m».
- **Remplacer** «Attaques : lance (+3 corps à corps), morsure (-2 corps à corps) ; lance (+2 distance)» **par** «Attaques : lance (+3 corps à corps), morsure (-2 corps à corps) ; ou lance (+2 distance)».
- **Remplacer** «Particularités : ..., bouclier adhésif , ...» **par** «Particularités : ..., substance adhésive, ...».

Combat

§2

- **Remplacer** «Éclair (Sur). ... se trouver à moins de 10 mètres les uns des autres ...» **par** «Éclair (Sur). ... se trouver à 9 mètres ou moins les uns des autres ...».

§4

- **Remplacer** «Vue perçante (Ext). ... (elles ne peuvent leur échapper qu'en restant totalement invisibles) .» **par** «Vue perçante (Ext). ... (elles ne peuvent leur échapper qu'en restant totalement immobiles).».

§6

- **Remplacer** «Bouclier adhésif (Ext). ...» **par** « Substance adhésive(Ext). ...».

LAMIE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : 18 m».
- **Remplacer** «Attaques : contact (+9 corps à corps) [ou dague (+11/+6 corps à corps)]» **par** «Attaques : contact (+9 contact au corps à corps) ; ou dague (+11/+6 corps à corps)».

- **Remplacer** «Dégâts : contact de 1 point de Sagesse permanent , dague 1d4» **par** «Dégâts : contact diminution permanente de 1 point de Sagesse ; ou dague 1d4/19–20».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., affaiblissement de la Sagesse» **par** «Attaques spéciales : ..., diminution permanente de la Sagesse».

Combat

§4

- **Remplacer** «Affaiblissement de la Sagesse (Sur). Chaque fois que la lamie réussit une attaque de contact, sa cible perd 1 point de Sagesse (de façon permanente). ...» **par** «Diminution permanente de la Sagesse (Sur). Chaque fois que la lamie réussit une attaque de contact, sa cible subit une diminution permanente de 1 point de Sagesse ...».

LAMMASU

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 20 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 18 m (moyenne)».

Combat

§7

- **Remplacer** «**Compétences.** * Le lammasu bénéficie d'un bonus racial de +2 aux jets de Détection dans le courant de la journée .» **par** «**Compétences.** * Le lammasu bénéficie d'un bonus racial de +2 aux jets de Détection à la lumière du jour.».

LÉZARD VOLTAÏQUE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, escalade 6,50 m, nage 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, escalade 6 m, nage 6 m».
- **Remplacer** «Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 13, Int 5 , Sag 12, Cha 6» **par** «Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 6».
- **Remplacer** «Dons : Vigilance» **par** «».
- **Remplacer** «Alignement : généralement neutre» **par** «Alignement : toujours neutre».

Combat

§1

- **Remplacer** «... de moins de 3 mètres ont ...» **par** «... de 3 mètres ou moins ont ...».

§3

- **Remplacer** «Décharge étourdissante (Sur). ... de moins de 1,50 mètre» **par** «Décharge étourdissante (Sur). ... de 1,50 mètre ou moins. ...».

§4

- **Remplacer** «Décharge mortelle (Sur). ... à moins de 7,50 mètres l'un de l'autre, ...» **par** «Décharge mortelle (Sur). ... à 7,50 mètres ou moins l'un de l'autre, ...».

§5

- **Remplacer** «Perception des courants électriques (Ext). ... à moins de 30 mètres de lui.» **par** «Perception des courants électriques (Ext). ... à 30 mètres ou moins de lui.».

§6

- **Remplacer** «Compétences. ... Discrétion. « **par** «Compétences. ... Discrétion. Il bénéficie aussi d'un bonus racial de +2 aux jets de Détection et de Perception auditive.».

LIANE CHASSERESSE

Combat

§2

- **Remplacer** «Enchevêtrement (Sur). ... à moins de 10 mètres d'elle (action libre). ...» **par** «Enchevêtrement (Sur). ... à 9 mètres ou moins d'elle (action libre). ...».

§3

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser cette attaque , la plante doit toucher à l'aide de sa liane principale .» **par** «Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, la plante doit réussir une attaque de liane.».

§6

- **Remplacer** «Plante. Immunisée contre les attaques mentales , ...» **par** «Plante. Immunisée contre les effets mentaux, ...».

§7

- **Remplacer** «Vision aveugle (Ext). ... de moins de 10 mètres ...» **par** «Vision aveugle (Ext). ... de 9 mètres ou moins ...».

LICORNE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : 18 m».

Combat

§5

- **Remplacer** «Immunités. La licorne est immunisée contre le poison et les sorts de type charme et immobilisation.» **par** «Immunités. La licorne est immunisée contre le poison, les sorts et effets de type charme et immobilisation.».

LILENDE

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Bien, Chaos)» **par** «Extérieur (Bien, Chaos) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 22,50 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 21 m (moyenne)».
- **Remplacer** «Dégâts : épée longue 1d8+5, queue 2d6+2» **par** «Dégâts : épée longue 1d8+5/19–20, queue 2d6+2».

Combat

§5

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, elle doit toucher un adversaire de taille M ou moins avec sa queue . Si elle parvient à l'agripper , elle peut la serrer entre ses anneaux .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la lilende doit réussir une attaque de queue sur une créature de taille M ou moins. Si elle parvient à maintenir sa prise, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.».

§6

- Retirer ce paragraphe : « Résistance au feu (Ext). Elle est immunisée contre le feu non magique et bénéficie d'une résistance de 20 points contre le feu magique. »

LION DE MER

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : nage 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : nage 12 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Éventration (Ext). Si le lion de mer touche à l'aide de ses deux pattes au cours du même round, il plante ses griffes dans l'abdomen de son adversaire et le déchire

violemment, occasionnant 2d6+6 points de dégâts supplémentaires.» **par** «Éventration (Ext). Si le lion de mer réussit deux attaques de coups de griffes sur un adversaire au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d6+6 points de dégâts supplémentaires.»

LOCATHAH

- **Remplacer** «Humanoïde de taille M (aquatique)» **par** «Humanoïde (aquatique) de taille M».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 3 m, nage 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : 3 m, nage 18 m».
- **Remplacer** «Attaques : pique (+1 corps à corps) ; arbalète légère (+2 distance)» **par** «Attaques : pique (+1 corps à corps) ; ou arbalète légère (+2 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : pique 1d8 ; arbalète légère 1d8» **par** «Dégâts : pique 1d8 ; ou arbalète légère 1d8/19-20».

LOUP ARCTIQUE

- **Remplacer** «Créature magique de taille G (froid)» **par** «Créature magique (froid) de taille G».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Souffle (Sur). Cône de froid, 5 mètres..., dégâts 4d6, ...» **par** «Souffle (Sur). Cône de froid, 4,50 mètres..., dégâts 4d6 de froid, ...».

MAGMATIQUE

- **Remplacer** «Élémentaire de taille P (Feu)» **par** «Élémentaire (Feu) de taille P».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : contact brûlant (+1 corps à corps)» **par** «Attaques : contact brûlant (+1 contact au corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : contact brûlant 1d8 (feu) et combustion» **par** «Dégâts : contact brûlant 1d8 de feu et combustion».

Combat

§2

- **Remplacer** «Combustion (Ext). ... 1d8 points de dégâts (feu) ...» **par** «Combustion (Ext). ... 1d8 points de dégâts de feu ...».

§3

- **Remplacer** «Aura de feu (Ext). ... à moins de 10 mètres ...» **par** «Aura de feu (Ext). ... à 9 mètres ou moins ...».

MANTE OBSCURE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 10 m (médiocre)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 9 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Attaques : impact (+5 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+5 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : impact 1d4+4» **par** «Dégâts : coup 1d4+4».
- **Remplacer** «Compétences : Discrétion +11, Perception auditive +5*» **par** «Compétences : Détection +6*, Discrétion +12, Perception auditive +8*».

Combat

§3

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la mante obscure doit toucher sa cible quand elle se laisse tomber sur elle. Si elle parvient à agripper sa proie, elle peut la serrer entre ses tentacules.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la mante obscure doit réussir une attaque de coup. Si elle parvient à maintenir sa prise, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.».

§5

- **Remplacer** «Vision aveugle. ... de moins de 30 mètres ...» **par** «Vision aveugle. ... de 27 mètres ou moins. ...».

§6

- **Remplacer** «Compétences. ... bonus racial de +4 aux jets de Perception auditive...» **par** «Compétences. ... bonus racial de +4 aux jets de Détection et de Perception auditive...».

MANTELEUR

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 3 m, vol 13 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 3 m, vol 12 m (moyenne)».

Combat

§2

- **Remplacer** «Infrasons (Ext). ... Tous les autres manteleurs sont immunisés contre ces attaques de type [son] et [mental]. ...» **par** «Infrasons (Ext). ... Tous les autres manteleurs sont immunisés contre ces attaques mentales et de son. ...».

§3

- **Remplacer** «Malaise. ... une étendue de 25 mètres ...» **par** «Malaise. ... une étendue de 24 mètres ...».

§4

- **Remplacer** «Terreur. ... une étendue de 10 mètres ...» **par** «Terreur. ... une étendue de 9 mètres ...».

§5

- **Remplacer** «Nausée. ... un cône de 10 mètres ...» **par** «Nausée. ... un cône de 9 mètres ...».

§6

- **Remplacer** «Stupeur. ... à moins de 10 mètres ...» **par** «Stupeur. ... à 9 mètres ou moins ...».

MANTICORE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 16 m (déplorable)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 15 m (déplorable)».
- **Remplacer** «Attaques : 2 coups de griffes (+9 corps à corps), morsure (+7 corps à corps) ; 6 piquants (+6 distance)» **par** «Attaques : 2 coups de griffes (+9 corps à corps), morsure (+7 corps à corps) ; ou 6 piquants (+6 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : griffes 2d4+5, morsure 1d8+2 ; piquant 1d8+2» **par** «Dégâts : griffes 2d4+5, morsure 1d8+2 ; ou piquant 1d8+2/19-20».

§1

- **Remplacer** «... de poids.» **par** «... de poids. La manticore parle le commun.».

Combat

§2

- **Remplacer** «Piquants (Ext). ... une portée de 60 mètres...» **par** «Piquants (Ext). ... une portée de 54 mètres...».

§3

• **Remplacer** «Compétences. * De jour, elle bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection.» **par** «Compétences. * À la lumière du jour, elle bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection.»

MARAUDEUR ÉTHÉRÉ

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

• **Remplacer** «Puissance possible : 5–7 DV (taille M), 8–15 DV (taille G)» **par** «Puissance possible : 3–4 DV (taille M), 5–6 DV (taille G)».

Combat

§2

• **Remplacer** «Forme éthérée (Sur). Ce monstre peut passer du plan Éthéré au plan Matériel dans le cadre d'une action de déplacement, puis retourner dans le plan Éthéré au cours du même round (action libre). ...» **par** «Forme éthérée (Sur). Ce monstre peut passer du plan Éthéré au plan Matériel par une action libre, puis retourner dans le plan Éthéré par une action de mouvement (ou au cours d'une action de mouvement). ...».

MÉDUSE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

• **Remplacer** «Attaques : dague (+6/+1 corps à corps), serpents (+3 corps à corps) ; arc court (+8/+3 distance)» **par** «Attaques : dague (+6/+1 corps à corps), serpents (+3 corps à corps) ; ou arc court (+8/+3 distance)».

• **Remplacer** «Dégâts : dague 1d4, serpents 1d4 et venin ; arc court 1d6» **par** «Dégâts : dague 1d4/19–20, serpents 1d4 et venin ; ou arc court 1d6/x3».

§2

• **Remplacer** «Au-delà de 10 mètres, ...» **par** «Au-delà de 9 mètres, ...».

Combat

§2

• **Remplacer** «Regard pétrifiant (Sur). ..., 10 mètres...» **par** «Regard pétrifiant (Sur). ..., 9 mètres...».

§3

• **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial : perte temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Force.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force.».

MÉPHITE

MÉPHITE AÉRIEN

• **Remplacer** «Extérieur de taille P (Air)» **par** «Extérieur (Air) de taille P ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 20 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 18 m (parfaite)».

Combat

§1

• **Remplacer** «Souffle (Sur). ..., 5 mètres de long, ...» **par** «Souffle (Sur). ..., 4,50 mètres de long, ...».

MÉPHITE AQUEUX

• **Remplacer** «Extérieur de taille P (Eau)» **par** «Extérieur (Eau) de taille P ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 13 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 12 m (moyenne)».

Combat

§1

• **Remplacer** «Souffle (Sur). ..., 5 mètres de long, ...» **par** «Souffle (Sur). ..., 4,50 mètres de long, ...».

REPLACER «MÉPHITE ENFLAMMÉ» PAR «MÉPHITE ENFLAMMÉ».

• **Remplacer** «Extérieur de taille P (Feu)» **par** «Extérieur (Feu) de taille P ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 16 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 15 m (moyenne)».

• **Remplacer** «Dégâts : griffes 1d3 et 2 feu» **par** «Dégâts : griffes 1d3 et 2 de feu».

Combat

§1

• **Remplacer** «Souffle (Sur). ..., 5 mètres de long, ...» **par** «Souffle (Sur). ..., 4,50 mètres de long, ...».

REPLACER «MÉPHITE GELÉ» PAR «MÉPHITE GELÉ».

• **Remplacer** «Extérieur de taille P (Air, froid)» **par** «Extérieur (Air, froid) de taille P ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 16 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 15 m (parfaite)».

• **Remplacer** «Dégâts : griffes 1d3 et 2 froid» **par** «Dégâts : griffes 1d3 et 2 de froid».

REPLACER «MÉPHITE MAGMATIQUE» PAR «MÉPHITE MAGMATIQUE».

• **Remplacer** «Extérieur de taille P (Feu)» **par** «Extérieur (Feu) de taille P ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 16 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 15 m (moyenne)».

• **Remplacer** «Dégâts : griffes 1d3 et 2 feu» **par** «Dégâts : griffes 1d3 et 2 de feu».

REPLACER «MÉPHITE POUSSIÉREUX» PAR «MÉPHITE POUSSIÉREUX».

• **Remplacer** «Extérieur de taille P (Air)» **par** «Extérieur (Air) de taille P ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 16 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 15 m (parfaite)».

REPLACER «MÉPHITE SALIN» PAR «MÉPHITE SALIN».

• **Remplacer** «Extérieur de taille P (Terre)» **par** «Extérieur (Terre) de taille P ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 13 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 12 m (moyenne)».

REPLACER «MÉPHITE TERREUX» PAR «MÉPHITE TERREUX».

- **Remplacer** «Extérieur de taille P (Terre)» **par** «Extérieur (Terre) de taille P ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 13 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 12 m (moyenne)».

Combat

§1

- **Remplacer** «Souffle (Sur)., 5 mètres de long, ...» **par** «Souffle (Sur)., 4,50 mètres de long, ...».

REPLACER «MÉPHITE VAPOREUX» PAR «MÉPHITE VAPOREUX».

- **Remplacer** «Extérieur de taille P (Feu)» **par** «Extérieur (Feu) de taille P ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 16 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 15 m (moyenne)».
- **Remplacer** «Dégâts : griffes 1d3 et 2 feu» **par** «Dégâts : griffes 1d3 et 2 de feu».

REPLACER «MÉPHITE VASEUX» PAR «MÉPHITE VASEUX».

- **Remplacer** «Extérieur de taille P (Eau)» **par** «Extérieur (Eau) de taille P ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 13 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 12 m (moyenne)».

MIMIQUE

- **Remplacer** «Attaques : pseudopode (+8 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+8 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : pseudopode 1d8+6» **par** «Dégâts : coup 1d8+6».

MINOTAURE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : grande hache géante « **par** «Attaques : très grande hache ».
- **Remplacer** «Dégâts : grande hache géante 2d8+6» **par** «Dégâts : très grande hache 2d8+6/x3».

MOHRG

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : 2 poings (+12 corps à corps), langue (+7 corps à corps)» **par** «Attaques : 2 coups (+12 corps à corps), langue (+7 contact au corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d6+5, langue paralysie» **par** «Dégâts : coup 1d6+5, langue paralysie».
- **Remplacer** «Attaques spéciales :, paralysie , ...» **par** «Attaques spéciales :, contact paralysant, ...».

Combat

§2

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le mohrg doit toucher à l'aide d'un de ses poings.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le mohrg doit réussir une attaque de poings.».

§3

- **Remplacer** «Paralysie (Sur). ...» **par** «Contact paralysant (Sur). ...».

§5

- **Remplacer** «Mort-vivant. Immunisé contre les attaques mentales , ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques ...» **par** «Mort-vivant. Immunisé contre les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques ...».

MOLOSSE D'OMBRE

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Mal)» **par** «Extérieur (Mal) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Aboiement (Sur). ... une étendue de 30 mètres de rayon Cet effet de terreur est de type [son] et [mental]. ...» **par** «Aboiement (Sur). ... une étendue de 27 mètres de rayon C'est un effet de terreur, de son et mental. ...».

MOLOSSE SATANIQUE

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Feu, Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Feu, Loi, Mal) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Souffle (Sur). Cône de feu, 10 mètres de long, ...» **par** «Souffle (Sur). Cône de feu, 9 mètres de long, ...».

MOMIE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+6 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+6 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d6+4 et putréfaction» **par** «Dégâts : coup 1d6+4 et putréfaction».
- **Remplacer** «Attaques spéciales :, putréfaction « **par** «Attaques spéciales :, putréfaction de momie».

§1

- **Remplacer** «La momie est un cadavre embaumé et animé grâce à des enchantements enseignés ...» **par** «La momie est un cadavre embaumé et animé grâce à des rituels enseignés ...».

Combat

§3

- **Remplacer** «Putréfaction (Sur)., coup de poing, ... effet : perte temporaire de 1d6 points de Constitution. ...» **par** «Putréfaction de momie (Sur)., coup , ... effet : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. ...».

§5

- **Remplacer** «Mort-vivant. Immunisée contre les attaques mentales , ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques ...» **par** «Mort-vivant. Immunisée contre les effets mentaux, ..., l'affaiblissement

temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques ...».

NAGA

NAGA AQUATIQUE

- **Remplacer** «Aberration de taille G (aquatique)» **par** «Aberration (aquatique) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, nage 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, nage 15 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d8 points de Constitution.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution.».

NAGA TÉNÉBREUX

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

NAGA CORRUPTEUR

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d8 points de Constitution.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution.».

§3

- **Remplacer** «Regard charmeur (Sur). ..., portée 10 mètres, ...» **par** «Regard charmeur (Sur). ..., portée 9 mètres, ...».

NAGA GARDIEN

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : perte temporaire de 2d8 points de Constitution.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d8 points de Constitution.».

§3

- **Remplacer** «Crachat (Ext). ... à 10 mètres de distance ...» **par** «Crachat (Ext). ... à 9 mètres de distance ...».

NAIN

- **Remplacer** «Humanoïde de taille M (nain)» **par** «Humanoïde (nain) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 5 m (armure d'écailles) ; 6,50 m (base)» **par** «Vitesse de déplacement : 4,50 m (armure d'écailles) ; 6 m (base)».
- **Remplacer** «Attaques : hache d'armes de nain (+1 corps à corps) ; marteau de lancer (+1 distance)» **par** «Attaques : hache d'armes de nain (+1 corps à corps) ; ou arc court (+1 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : hache d'armes de nain 1d10 ; marteau de lancer 1d4» **par** «Dégâts : hache d'armes de nain 1d10/x3 ; ou arc court 1d6/x3».

- **Remplacer** «Compétences : Artisanat (travail du métal) +2, ...» **par** «Compétences : Artisanat (ferronnerie) +2, ...».

Combat

§7

- **Remplacer** «Vision dans le noir (20 mètres)» **par** «Vision dans le noir (18 mètres)».

§8

- **Remplacer** «Connaissance de la pierre : ... Un nain approchant à moins de 3 mètres de l'endroit ...» **par** «Connaissance de la pierre : ... Un nain approchant à 3 mètres ou moins de l'endroit ...».

DERROS

§2

- **Remplacer** «... l'effet secondaire est le même que l'effet initial : une perte temporaire de 2d6 points de Force ...» **par** «... l'effet secondaire est le même que l'effet initial : un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force ...».

§8

- **Remplacer** «• Vision dans le noir (10 mètres)» **par** «• Vision dans le noir (9 mètres)».

§9

- **Remplacer** «• Vulnérabilité à la lumière du jour (Ext) : les derros perdent temporairement 1 point de Constitution ...» **par** «• Vulnérabilité à la lumière du soleil (Ext) : les derros subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution ...».

DUERGARS

§8

- **Remplacer** «• Vision dans le noir (40 mètres)» **par** «• Vision dans le noir (36 mètres)».

NAINS DES PROFONDEURS

§6

- **Remplacer** «• Vision dans le noir (portée 30 mètres)» **par** «• Vision dans le noir (portée 27 mètres)».

NÉCROPHAGE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+3 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+3 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d4+1 et absorption d'énergie» **par** «Dégâts : coup 1d4+1 et absorption d'énergie».

Combat

§4

- **Remplacer** «Mort-vivant. Immunisé contre les attaques mentales , ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques et ...» **par** «Mort-vivant. Immunisé contre les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques et ...».

NYPHPE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, nage 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, nage 6 m».
- **Remplacer** «Dégâts : dague 1d4» **par** «Dégâts : dague 1d4/19-20».

- **Remplacer** «Dons : ..., Talent (appliqué à son pouvoir de beauté fatale plutôt qu'à une compétence), ...» **par** «Dons : ..., Pouvoir renforcé (beauté fatale), ...».

Combat

§2

- **Remplacer** «Beauté aveuglante (Sur). ... de moins de 20 mètres» **par** «Beauté aveuglante (Sur). ... de 18 mètres ou moins. ...».

§3

- **Remplacer** «Beauté fatale (Sur). ... à moins de 10 mètres ...» **par** «Beauté fatale (Sur). ... à 9 mètres ou moins ...».

OBJET ANIMÉ

REPLACER «OBJET ANIMÉ DE TAILLE TP « PAR «OBJET ANIMÉ, TRÈS PETIT».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m (16 m pieds, 20 m pieds multiples, ./ 25 m roues)» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m (15 m pieds, 18 m pieds multiples, ./ 24 m roues)».

REPLACER «OBJET ANIMÉ DE TAILLE P « PAR «OBJET ANIMÉ, PETIT».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m (13 m pieds, 16 m pieds multiples, 22,50 m roues)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m (12 m pieds, 15 m pieds multiples, 21 m roues)».

REPLACER «OBJET ANIMÉ DE TAILLE M « PAR «OBJET ANIMÉ, TAILLE MOYENNE».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m (13 m pieds, 16 m pieds multiples, 22,50 m roues)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m (12 m pieds, 15 m pieds multiples, 21 m roues)».

REPLACER «OBJET ANIMÉ DE TAILLE G « PAR «OBJET ANIMÉ, GRAND».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m (10 m pieds, 13 m pieds multiples, 20 m roues)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m (9 m pieds, 12 m pieds multiples, 18 m roues)».
- **Remplacer** «Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m (longueur) , *1,50 m x 1,50 m/3 m (hauteur) » **par** «Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m (long), *1,50 m x 1,50 m/3 m (haut)».

REPLACER «OBJET ANIMÉ DE TAILLE TG « PAR «OBJET ANIMÉ, TRÈS GRAND».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m (10 m pieds, 13 m pieds multiples, 20 m roues)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m (9 m pieds, 12 m pieds multiples, 18 m roues)».
- **Remplacer** «Espace occupé/allonge : 3 m x 6 m/3 m (longueur) , 3 m x 3 m/4,50 m (hauteur) » **par** «Espace occupé/allonge : 3 m x 6 m/3 m (long), 3 m x 3 m/4,50 m (haut)».

REPLACER «OBJET ANIMÉ DE TAILLE GIG « PAR «OBJET ANIMÉ, GIGANTESQUE».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 3 m (6,50 m pieds, 10 m pieds multiples, 16 m roues)» **par** «Vitesse de déplacement : 3 m (6 m pieds, 9 m pieds multiples, 15 m roues)».

- **Remplacer** «Espace occupé/allonge : 6 m x 12 m/3 m (longueur) , 6 m x 6 m/6 m (hauteur) » **par** «Espace occupé/allonge : 6 m x 12 m/3 m (long), 6 m x 6 m/6 m (haut)».

REPLACER «OBJET ANIMÉ DE TAILLE C « PAR «OBJET ANIMÉ, COLOSSAL».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 3 m (6,50 m pieds, 10 m pieds multiples, 16 m roues)» **par** «Vitesse de déplacement : 3 m (6 m pieds, 9 m pieds multiples, 15 m roues)».
- **Remplacer** «Espace occupé/allonge : 12 m x 24 m/4,50 m (longueur) , 12 m x 12 m/7,50 m (hauteur) » **par** «Espace occupé/allonge : 12 m x 24 m/4,50 m (long), 12 m x 12 m/7,50 m (haut)».

- **Remplacer** «Organisation sociale : taille TP : groupe (4) ; taille P : paire ; taille M, G, TG, Gig ou C : solitaire» **par** «Organisation sociale : très petit : groupe (4) ; petit : paire ; moyen, grand, très grand, gigantesque ou colossal : solitaire».

- **Remplacer** «Facteur de puissance : taille TP : 1/2 ; taille P : 1 ; taille M : 2 ; taille G : 3 ; taille TG : 5 ; taille Gig : 7 ; taille C : 10» **par** «Facteur de puissance : très petit : 1/2 ; petit : 1 ; moyen : 2 ; grand : 3 ; très grand : 5 ; gigantesque : 7 ; colossal : 10».

§1

- **Remplacer** «... qu'animation d'objet.» **par** «... qu'animation d'objets.».

Combat

§2

- **Remplacer** «Créature artificielle. Immunisés ..., les attaques mentales , ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des caractéristiques ...» **par** «Créature artificielle. Immunisés ..., les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques ...».

OGRE

OGRE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m (peaux) ; 13 m (base)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m (peaux) ; 12 m (base)».
- **Remplacer** «Attaques : massue géante (+8 corps à corps) ; pique géante (+1 distance)» **par** «Attaques : très grande massue (+8 corps à corps) ; ou grande javeline (+1 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : massue géante 2d6+7 ; pique géante 2d6+5 « **par** «Dégâts : très grande massue 2d6+7 ; ou grande javeline 1d8+5».
- **Remplacer** «Dons : Arme de prédilection (massue géante)» **par** «Dons : Arme de prédilection (très grande massue)».

MERRHOW (OGRE AQUATIQUE)

§1

- **Remplacer** «Le merrhow ...(nage 13 m) ...» **par** «Le merrhow ...(nage 12 m) ...».

OGRE MAGE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, vol 13 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, vol 12 m (bonne)».
- **Remplacer** «Attaques : épée à deux mains géante (+7 corps à corps) ; arc long géant (+2 distance)» **par** «Attaques : très grande épée à deux mains (+7 corps à corps) ; ou très grand arc long (+2 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : épée à deux mains géante 2d8+7 ; arc long géant 2d6» **par** «Dégâts : très grande épée à deux mains 2d8+7/19-20 ; ou très grand arc long 2d6/x3».

OMBRE

- **Remplacer** «Mort-vivant de taille M (intangible)» **par** «Mort-vivant (intangible) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 13 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 12 m (bonne)».
- **Remplacer** «Attaques : contact intangible (+3 corps à corps)» **par** «Attaques : contact intangible (+3 contact au corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : contact intangible de 1d6 points de Force (temporaires)» **par** «Dégâts : contact intangible affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force ».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : affaiblissement de la Force, ...» **par** «Attaques spéciales : affaiblissement temporaire de la Force, ...».

Combat

§2

- **Remplacer** «Affaiblissement de la Force (Sur). Tout être vivant touché par une ombre perd temporairement 1d6 points de Force. Quiconque tombe à 0 en Force meurt aussitôt.» **par** «Affaiblissement temporaire de la Force (Sur). Tout être vivant touché par une ombre subit un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Quiconque tombe à 0 en Force de cette façon meurt aussitôt.».

§4

- **Remplacer** «Mort-vivant. Immunisée contre les attaques mentales , ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques ...» **par** «Mort-vivant. Immunisée contre les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques ...».

OMBRE DES ROCHES

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, creusement 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, creusement 6 m».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : confusion « **par** «Attaques spéciales : regard déconcertant».

Combat

§3

- **Remplacer** «Confusion (Sur). Regard, comme le sort *confusion* ...» **par** « Regard déconcertant (Sur). Comme le sort *confusion* ...».

§4

- **Remplacer** «Perception des vibrations (Ext). ... un rayon de 20 mètres.» **par** «Perception des vibrations (Ext). ... un rayon de 18 mètres.».

ORQUE

- **Remplacer** «Humanoïde de taille M (orque)» **par** «Humanoïde (orque) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m (armure d'écailles) ; 10 m (base)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m (armure d'écailles) ; 9 m (base)».
- **Remplacer** «Attaques : grande hache (+3 corps à corps) ; javeline (+1 distance)» **par** «Attaques : grande hache (+3 corps à corps) ; ou javeline (+1 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : grande hache 1d12+3 ; javeline 1d6+2» **par** «Dégâts : grande hache 1d12+3/x3 ; ou javeline 1d6+2».
- **Remplacer** «Particularités : vision dans le noir (20 m), ...» **par** «Particularités : vision dans le noir (18 m), ...».

DEMI-ORQUES

§2

- **Remplacer** «... vision dans le noir (portée 20 mètres...)» **par** «... vision dans le noir (portée 18 mètres...)».

OTYUGH

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'otyugh doit toucher un adversaire de taille M ou moins avec un de ses tentacules . S'il parvient à agripper sa proie , il peut serrer .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'otyugh doit réussir une attaque de tentacule sur une créature de taille M ou moins. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction.».

§4

- **Remplacer** «Maladie (Ext). ..., effet : perte temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution ...» **par** «Maladie (Ext). ..., effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution ...».

OURS-HIBOU

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours-hibou doit toucher à l'aide de l'un de ses coups de griffes .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours-hibou doit réussir une attaque de griffes.».

OXYDEUR

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
- **Remplacer** «Attaques : antennes (+3 corps à corps), morsure (-2 corps à corps)» **par** «Attaques : antennes (+3 contact au corps à corps), morsure (-2 corps à corps)».

Combat

§1

- **Remplacer** «L'oxydeur sent le métal à 30 mètres de distance. ...» **par** «L'oxydeur sent le métal à 27 mètres de distance. ...».

PÉGASE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 20 m, vol 40 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 18 m, vol 36 m (moyenne)».

PLANAIRE

AASIMAR

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m « **par** «Vitesse de déplacement : 6 m (armure d'écaillés) ; 9 m (base)».
- **Remplacer** «Attaques : épée longue (+1 corps à corps) ; arbalète légère (+1 distance)» **par** «Attaques : épée longue (+1 corps à corps) ; ou arbalète légère (+1 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : épée longue 1d8 ; arbalète légère 1d8» **par** «Dégâts : épée longue 1d8/19-20 ; ou arbalète légère 1d8/19-20».

TIEFFELIN

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : rapière (+2 corps à corps) ; arbalète légère (+2 distance)» **par** «Attaques : rapière (+2 corps à corps) ; ou arbalète légère (+2 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : rapière 1d6 ; arbalète légère 1d8» **par** «Dégâts : rapière 1d6/18-20 ; ou arbalète légère 1d8/19-20».

PLASME

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : 2 pseudopodes (+12 corps à corps)» **par** «Attaques : 2 coups (+12 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : pseudopode 1d3+1» **par** «Dégâts : coup 1d3+1».

Combat

§2

- **Remplacer** «... un géant du Feu ...» **par** «... un géant du feu ...».

§6

- **Remplacer** «Perception des vibrations (Ext). ... un rayon de 20 mètres.» **par** «Perception des vibrations (Ext). ... un rayon de 18 mètres.».

PSEUDO-DRAGON

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 5 m, vol 20 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 4,50 m, vol 18 m (bonne)».

Combat

§3

- **Remplacer** «Détection de l'invisibilité (Ext). ... portée 20 mètres.» **par** «Détection de l'invisibilité (Ext). ... portée 18 mètres.».

§4

- **Remplacer** «Télépathie (Sur). ... (portée 20 mètres).» **par** «Télépathie (Sur). ... (portée 18 mètres).».

RAKSHASA

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

REEMPLACER «RAVAGEUR « PAR «RAVAGEUR GRIS».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

§1

- **Remplacer** «... le ravageur est un terrible prédateur ...

§3

- /*... le ravageur mesure 2,70 mètres ... Sa peau imberbe est d'un ton gris terne et uniforme» **par** «... le ravageur gris est un terrible prédateur ...

§3

- /*... le ravageur gris mesure 2,70 mètres ... Sa peau imberbe est d'un ton gris terne et uniforme qui lui donne son nom. ...».

§'

- **Remplacer** «..., le ravageur reste ...» **par** «..., le ravageur gris reste ...».

Combat

§1

- **Remplacer** «Le ravageur attaque ...» **par** «Le ravageur gris attaque ...».

§2

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le ravageur doit toucher à l'aide de sa morsure. « **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le ravageur gris réussit une attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut utiliser son pouvoir d'éventration.».

§3

- **Remplacer** «Éventration (Ext). Si le ravageur parvient à agripper son adversaire, il lui déchire violemment l'abdomen, lui occasionnant 3d6+9 points de dégâts supplémentaires.» **par** «Éventration (Ext). Si le ravageur gris parvient à agripper son adversaire, il lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 3d6+9 points de dégâts supplémentaires.».

RAVID

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : vol 20 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : vol 18 m (parfaite)».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : énergie positive, ...» **par** «Attaques spéciales : infusion d'énergie positive, ...».

Combat

§2

- **Remplacer** «Énergie positive (Sur). ...» **par** « Infusion d'énergie positive (Sur). ...».

§3

- **Remplacer** «Animation d'objets (Sur). ...le sort *animation d'objet*, ...» **par** «Animation d'objets (Sur). ...le sort *animation d'objets*, ...».

REMORHAZ

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, creusement 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, creusement 6 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le remorhaz doit toucher à l'aide de sa morsure. S'il parvient à agripper sa proie , il peut tenter de l'avaler.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le remorhaz réussit une

attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut tenter de l'avalier.»

§3

• **Remplacer** «Engloutissement (Ext). Le remorhaz peut avaler un adversaire de taille M ou moins ..., plus 10d10 points dus à l'intense chaleur interne générée par le remorhaz (dégâts de type feu). ...» **par** «Engloutissement (Ext). Le remorhaz peut avaler un adversaire de taille G ou moins ..., plus 10d10 points de dégâts de feu dus à l'intense chaleur interne générée par le remorhaz . . .».

§5

• **Remplacer** «Chaleur (Ext). ... 10d10 points de dégâts» **par** «Chaleur (Ext). ... 10d10 points de dégâts de feu. ...».

§6

• **Remplacer** «Perception des vibrations (Ext). ... un rayon de 20 mètres.» **par** «Perception des vibrations (Ext). ... un rayon de 18 mètres.»

RHAST

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Feu)» **par** «Extérieur (Feu) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : vol 16 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : vol 15 m (bonne)».
- **Remplacer** «Attaques : 4 coups de griffe (+6 corps à corps) [ou morsure (+6 corps à corps)]» **par** «Attaques : 4 coups de griffe (+6 corps à corps) ; ou morsure (+6 corps à corps) ».
- **Remplacer** «Dégâts : griffe 1d4+2, morsure 1d8+3» **par** «Dégâts : griffe 1d4+2 ; ou morsure 1d8+3».

Combat

§2

• **Remplacer** «Regard paralysant (Sur). Paralysie pendant 1d6 rounds, 10 mètres, jet de Vigueur annule (DD 13).» **par** «Regard paralysant (Sur). Paralysie pendant 1d6 rounds, 9 mètres, jet de Vigueur annule (DD 13).».

§3

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le rhast doit toucher à l'aide de sa morsure.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le rhast doit réussir une attaque de morsure.».

RUKH

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 25 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 24 m (moyenne)».

Combat

§4

• **Remplacer** «Compétences. * De jour , le rukh bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection.» **par** «Compétences. * À la lumière du jour, le rukh bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection.».

SAHUAGIN

- **Remplacer** «Humanoïde de taille M (aquatique)» **par** «Humanoïde (aquatique) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, nage 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, nage 18 m».
- **Remplacer** «Attaques : trident (+3 corps à corps), 2 pattes arrière (+1 corps à corps) [ou 2 pattes arrière (+3 corps à corps), 2 coups de griffes (+1 corps à corps)],

morsure (+1 corps à corps) ; arbalète lourde (+2 distance)» **par** «Attaques : trident (+3 corps à corps), 2 pattes arrière (+1 corps à corps) [ou 2 pattes arrière (+3 corps à corps), 2 coups de griffes (+1 corps à corps)], morsure (+1 corps à corps) ; ou arbalète lourde (+2 distance)».

• **Remplacer** «Dégâts : trident 1d8+2, patte arrière 1d4+2 (1d4+1 s'il s'agit d'une attaque secondaire), griffes 1d2+1, morsure 1d4+1 ; arbalète lourde 1d10» **par** «Dégâts : trident 1d8+2, patte arrière 1d4+2 (1d4+1 s'il s'agit d'une attaque secondaire), griffes 1d2+1, morsure 1d4+1 ; ou arbalète lourde 1d10/19–20».

• **Remplacer** «Attaques spéciales : frénésie « **par** «Attaques spéciales : frénésie sanglante».

Combat

§3

• **Remplacer** «Frénésie . . .» **par** «Frénésie sanglante. . .».

§4

• **Remplacer** «Communication avec les requins (Ext). ...de moins de 50 mètres ...» **par** «Communication avec les requins (Ext). ...de 45 mètres ou moins...».

§5

• **Remplacer** «Perception sous-marine (Ext). ... de moins de 10 mètres , ... qu'à 5 mètres ...» **par** «Perception sous-marine (Ext). ... de 9 mètres ou moins, ... qu'à 4,50 mètres ...».

§6

• **Remplacer** «Vulnérabilité à la lumière (Ext). ... De plus, ils subissent un malus de moral de -1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique .» **par** «Vulnérabilité à la lumière (Ext). ... De plus, ils subissent un malus de moral de -1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique tant qu'ils sont à la lumière.».

§9

• **Remplacer** «Compétences. ... tant qu'ils se trouvent à moins de 50 milles marins de leur repaire.» **par** «Compétences. ... tant qu'ils se trouvent à moins de 75 km de leur repaire.».

Sahuagins mutants

§2

• **Remplacer** «Quand un repaire de sahuagins se trouve à moins de 100 milles marins d'une communauté d'elfes aquatiques, ... à la normale (nage 13 mètres) ...» **par** «Quand un repaire de sahuagins se trouve à moins de 150 km d'une communauté d'elfes aquatiques, ... à la normale (nage 12 mètres) ...».

La société des sahuagins

§2

• **Remplacer** «Les communautés de sahuagins sont d'importance variable. Leurs villes et villages sont bâtis à l'aide de pierre et d'autres matériaux naturels que l'on trouve dans les profondeurs (corail, etc.). Elles comptent un grand nombre de défenses, passives (barrières d'algues) comme actives (pièges et bancs de requins domestiqués). Chaque communauté est dirigée par un groupe d'élite constitué des mâles plus âgés (et de préférence ceux qui ont quatre bras) : un baron administre un village, tandis qu'un prince en gouverne une vingtaine. Un roi règne sur un territoire bien plus important depuis le cœur de sa cité pouvant atteindre les six mille habitants. Un royaume

sahuagin s'étale généralement le long de toute la côte d'un continent, les villes et villages qu'il comprend étant distants d'au moins 100 milles marins les uns des autres. Les prêtresses jouent un double rôle d'enseignantes et de gardiennes du savoir, mais malgré leur présence au sein de la société, les sahuagins restent superstitieux et craignent la magie.» **par** «Les communautés de sahuagins sont d'importance variable. Leurs villes et villages sont bâtis à l'aide de pierre et d'autres matériaux naturels que l'on trouve dans les profondeurs (corail, etc.). Elles comptent un grand nombre de défenses, passives (barrières d'algues) comme actives (pièges et bancs de requins domestiqués). Chaque communauté est dirigée par un groupe d'élite constitué des mâles plus âgés (et de préférence ceux qui ont quatre bras) : un baron administre un village, tandis qu'un prince en gouverne une vingtaine. Un roi règne sur un territoire bien plus important depuis le cœur de sa cité pouvant atteindre les six mille habitants. Un royaume sahuagin s'étale généralement le long de toute la côte d'un continent, les villes et villages qu'il comprend étant distants d'au moins 150 km les uns des autres. Les prêtresses jouent un double rôle d'enseignantes et de gardiennes du savoir, mais malgré leur présence au sein de la société, les sahuagins restent superstitieux et craignent la magie.»

SALAMANDRE

Combat

§2

- **Remplacer** «Chaleur (Ext). ... des dégâts de type ...» **par** «Chaleur (Ext). ... des dégâts de ...».

§6

- **Remplacer** «Compétences. ... d'Artisanat (travail des métaux).» **par** «Compétences. ... d'Artisanat (ferronnerie).».

FLAMION

- **Remplacer** «Extérieur de taille P (Feu)» **par** «Extérieur (Feu) de taille P».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».
- **Remplacer** «Dégâts : demi-pique 1d6+1 et 1d6 feu, queue 1d4 et 1d6 feu» **par** «Dégâts : demi-pique 1d6+1 et 1d6 de feu/x3, queue 1d4 et 1d6 de feu».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., constriction (1d4 et 1d6 feu)» **par** «Attaques spéciales : ..., constriction (1d4 et 1d6 de feu)».
- **Remplacer** «Compétences : Artisanat (travail des métaux) +11, ...» **par** «Compétences : Artisanat (ferronnerie) +11, ...».

SALAMANDRE COMMUNE

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Feu)» **par** «Extérieur (Feu) de taille M».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».
- **Remplacer** «Dégâts : pique 1d8+2 et 1d6 feu, /. pique géante +3 2d6+9 et 1d8 feu, < **par** «Dégâts : pique 1d8+2 et 1d6 de feu/x3, /. très grande pique +3 2d6+9 et 1d8 de feu/x3, ».

- **Remplacer** «queue 2d6+1 et 1d6 feu /. queue 2d8+3 et 1d8 feu» **par** «queue 2d6+1 et 1d6 de feu /. queue 2d8+3 et 1d8 de feu».

- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., constriction (2d6+1 et 1d6 feu)» **par** «Attaques spéciales : ..., constriction (2d6+1 et 1d6 de feu)».

- **Remplacer** «Compétences : Artisanat (travail des métaux) +16, ...» **par** «Compétences : Artisanat (ferronnerie) +16, ...».

SALAMANDRE NOBLE

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Feu)» **par** «Extérieur (Feu) de taille G».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».

- **Remplacer** «Attaques : pique géante +3 (+23/+18/+13 corps à corps), queue (+18 corps à corps)» **par** «Attaques : très grande pique +3 (+23/+18/+13 corps à corps), queue (+18 corps à corps)».

- **Remplacer** «Dégâts : pique géante +3 2d6+9 et 1d8 feu, queue 2d8+3 et 1d8 feu» **par** «Dégâts : très grande pique +3 2d6+9 et 1d8 de feu/x3, queue 2d8+3 et 1d8 de feu».

- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., constriction (2d8+3 et 1d8 feu), ...» **par** «Attaques spéciales : ..., constriction (2d8+3 et 1d8 de feu), ...».

- **Remplacer** «Compétences : Artisanat (travail des métaux) +24, ...» **par** «Compétences : Artisanat (ferronnerie) +24, ...».

- **Remplacer** «Trésor : normal (x2)(biens précieux et objets non inflammables uniquement) et pique géante +3» **par** «Trésor : normal (x2) (biens précieux et objets non inflammables uniquement) et très grande pique +3».

SATYRE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

- **Remplacer** «Attaques : cornes (+2 corps à corps), dague (-3 corps à corps) ; arc court (+3 distance)» **par** «Attaques : cornes (+2 corps à corps), dague (-3 corps à corps) ; ou arc court (+3 distance)».

- **Remplacer** «Dégâts : cornes 1d6, dague 1d4 ; arc court 1d6» **par** «Dégâts : cornes 1d6, dague 1d4 ; ou arc court 1d6/x3».

Combat

§3

- **Remplacer** «Flûte de Pan (Sur). ... de moins de 20 mètres ...» **par** «Flûte de Pan (Sur). ... de 18 mètres ou moins ...».

SÉCRÉTEUR

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : 18 m».

- **Remplacer** «Attaques : patte (+11 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+11 corps à corps)».

- **Remplacer** «Dégâts : patte 1d8+4» **par** «Dégâts : coup 1d8+4».

Combat

§2

- **Remplacer** «Jet d'acide (Ext). ... 4d8 points de dégâts 8d8 points de dégâts d'acide à une cible (et une seule) distante de moins de 1,50 mètre» **par** «Jet d'acide

(Ext). ... 4d8 points de dégâts d'acide. ... 8d8 points de dégâts d'acide à une cible (et une seule) distante de 1,50 mètre ou moins. ...».

SLAAD

Combat

§2

• **Remplacer** «Résistance (Ext). ...» **par** «Résistances (Ext). ...».

SLAAD ROUGE

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Chaos)» **par** «Extérieur (Chaos) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Particularités : guérison accélérée (5), résistance» **par** «Particularités : guérison accélérée (5), résistances».

Combat

§5

• **Remplacer** «Coasement étourdissant (Sur). ... de moins de 6 mètres ...» **par** «Coasement étourdissant (Sur). ... de 6 mètres ou moins ...».

SLAAD BLEU

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Chaos)» **par** «Extérieur (Chaos) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Particularités : ..., résistance» **par** «Particularités : ..., résistances».

SLAAD VERT

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Chaos)» **par** «Extérieur (Chaos) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Particularités : ..., résistance» **par** «Particularités : ..., résistances».

SLAAD GRIS

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Chaos)» **par** «Extérieur (Chaos) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Particularités : ..., résistance, ...» **par** «Particularités : ..., résistances, ...».

SLAAD FUNESTE

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Chaos)» **par** «Extérieur (Chaos) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Particularités : ..., résistance, ...» **par** «Particularités : ..., résistances, ...».

Mutations des slaads

- **Remplacer** «69–70 ./ Jambes musclées ./ VD 13 m» **par** «69–70 ./ Jambes musclées ./ VD 12 m».
- **Remplacer** «91 ./ Ailes ./ Vol 10 m (déplorable)» **par** «91 ./ Ailes ./ Vol 9 m (déplorable)».

• **Remplacer** «93 ./ Pustules purulentes ./ ... effet initial : perte de 1 point d'Int, effet secondaire : perte temporaire de 1d6 points d'Int» **par** «93 ./ Pustules purulentes ./ ... effet initial : affaiblissement de 1 point d'Int, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points d'Int».

SPECTRE

- **Remplacer** «Mort-vivant de taille M (intangible)» **par** «Mort-vivant (intangible) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, vol 25 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, vol 24 m (bonne)».
- **Remplacer** «Attaques : contact intangible (+6 corps à corps)» **par** «Attaques : contact intangible (+6 contact au corps à corps)».
- **Remplacer** «Particularités : ..., vulnérabilité à la lumière du jour» **par** «Particularités : ..., impuissance à la lumière du soleil».

Combat

§4

• **Remplacer** «Mort-vivant. Immunisé contre les attaques mentales, ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques ...» **par** «Mort-vivant. Immunisé contre les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques ...».

§6

• **Remplacer** «Aura de mort (Sur). ... à 10 mètres de distance. ... tant qu'ils se trouvent à moins de 10 mètres du spectre.» **par** «Aura de mort (Sur). ... à 9 mètres de distance. ... tant qu'ils se trouvent à 9 mètres ou moins du spectre.».

§7

• **Remplacer** «Vulnérabilité à la lumière du jour (Ext). Le spectre perd tous ses pouvoirs à la lumière du jour (la vraie, pas celle générée par le sort du même nom) ...» **par** «Impuissance à la lumière du soleil (Ext). Le spectre perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas celle générée par le sort *lumière du jour*) ...».

SPHINX

HIÉRACOSPHINX

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 27,50 m (médiocre)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 27 m (médiocre)».

CRIOCÉPHALE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 20 m (médiocre)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 18 m (médiocre)».

SPHINGE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, vol 20 m (médiocre)» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, vol 18 m (médiocre)».

ANDROSPHINX

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m, vol 25 m (médiocre)» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m, vol 24 m (médiocre)».

Combat

§3

• **Remplacer** «Rugissement (Sur). ... de moins de 150 mètres ...» **par** «Rugissement (Sur). ... de 150 mètres ou moins ...».

§4

• **Remplacer** «... à moins de 75 mètres ... à moins de 30 mètres de lui ...» **par** «... à 75 mètres ou moins ... à 27 mètres ou moins de lui ...».

§5

• **Remplacer** «... à moins de 75 mètres de distance doivent réussir un jet de Vigueur (DD 19) pour ne pas perdre temporairement 2d4 points de Force (pendant 2d4 rounds seulement). ... un rayon de 30 mètres ... de moins de 30 mètres ... » **par** «... à 75 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (DD 19) pour ne pas subir une réduction effective de 2d4 points de Force (pendant 2d4 rounds seulement). ... un rayon de 27 mètres ... de 27 mètres ou moins. ... ».

SQUELETTE

REPLACER «SQUELETTE DE TAILLE TP « PAR « SQUELETTE, TRÈS PETIT».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

REPLACER «SQUELETTE DE TAILLE P « PAR «SQUELETTE DE TAILLE P SQUELETTE, PETIT».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

REPLACER «SQUELETTE DE TAILLE M « PAR « SQUELETTE, TAILLE MOYENNE».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

REPLACER «SQUELETTE DE TAILLE TG « PAR «SQUELETTE DE TAILLE TG SQUELETTE, GRAND».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

REPLACER «SQUELETTE DE TAILLE TG « PAR « SQUELETTE, TRÈS GRAND».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

REPLACER «SQUELETTE DE TAILLE GIG « PAR « SQUELETTE, GIGANTESQUE».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

REPLACER «SQUELETTE DE TAILLE C « PAR « SQUELETTE, COLOSSAL».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

•

• **Remplacer** «Facteur de puissance : taille TP : 1/6, taille P : 1/4, taille M : 1/3, taille G : 1, taille TG : 2, taille Gig : 7, taille C : 9» **par** «Facteur de puissance : très petit : 1/6, petit : 1/4, moyen : 1/3, grand : 1, très grand : 2, gigantesque : 7, colossal : 9».

• **Remplacer** «Puissance possible : taille TP et P : — ; taille G : 3 DV (taille G) ; taille TG : 5–15 DV (taille TG) ; taille Gig : 17–31 DV (taille TG) ; taille C : 33–64 DV

(taille C)» **par** «Puissance possible : très petit, petit, ou moyen : — ; grand : 3 DV (taille G) ; très grand : 5–15 DV (taille TG) ; gigantesque : 17–31 DV (taille Gig) ; colossal : 33–64 DV (taille C)».

Combat

§2

• **Remplacer** «Mort-vivant. Immunisé contre les attaques mentales, ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques et ...» **par** «Mort-vivant. Immunisé contre les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques et ...».

STRIGE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 3 m, vol 13 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 3 m, vol 12 m (moyenne)».

• **Remplacer** «Attaques : trompe (contact, +6 corps à corps)» **par** «Attaques : trompe (+6 contact au corps à corps)».

Combat

§3

• **Remplacer** «Absorption de sang (Ext). La strige boit le sang de sa victime, lui faisant perdre temporairement 1d4 points de Constitution par round où elle reste accrochée. ...» **par** «Absorption de sang (Ext). La strige boit le sang de sa victime, lui infligeant un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution à chaque round où elle reste accrochée. ...».

SYLVANIEN

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

• **Remplacer** «Particularités : ..., résistance aux armes perforantes» **par** «Particularités : ..., demi-dégâts contre les armes perforantes».

Combat

§2

• **Remplacer** «Animation d'arbres (Mag). ... de moins de 60 mètres ...» **par** «Animation d'arbres (Mag). ... de 54 mètres ou moins. ...».

§5

• **Remplacer** «Plante. Immunisé contre les attaques mentales, ...» **par** «Plante. Immunisé contre les effets mentaux, ...».

§7

• **Remplacer** «Résistance aux armes perforantes (Ext...)» **par** «Demi-dégâts contre les armes perforantes (Ext...)».

§8

• **Remplacer** «Compétences. Le sylvanien a droit à autant de points de compétence que les fées. ...» **par** «Compétences. Le sylvanien a droit à autant de points de compétence et des dons que les fées. ...».

TARASQUE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».

• **Remplacer** «CA : 35 (–8 taille, +3 Dex, +20 naturelle)» **par** «CA : 35 (–8 taille, +3 Dex, +30 naturelle)» (mercy Bouly).

- **Remplacer** «Dégâts : morsure 4d8+17, corne 1d10+8, griffes 1d12+8, queue 3d8+8 » **par** «Dégâts : morsure 4d8+17, corne 1d10+8, griffes 1d12+8, queue 3d8+8 (tous 18-20/x3)».

Combat

§3

- **Remplacer** «Pointe de vitesse (Ext). Une fois par minute, la tarasque peut effectuer une pointe de vitesse lui permettant de parcourir 45 mètres en un round.» **par** «Pointe de vitesse (Ext). Une fois par minute, la tarasque peut effectuer une pointe de vitesse lui permettant de d'obtenir une vitesse de déplacement de 45 mètres pour un round.».

§4

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, elle doit toucher une créature de taille TG ou moins avec sa gueule. Si elle y parvient, elle peut essayer de l'aval.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la tarasque doit réussir une attaque de morsure sur une créature de taille TG ou moins. Si elle parvient à maintenir sa prise, elle peut essayer de l'aval.».

§5

- **Remplacer** «Engloutissement (Ext). ..., plus 2d8+6 dus aux sucs gastriques (dégâts de type acide). ...» **par** «Engloutissement (Ext). ..., plus 2d8+6 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques ...».

TENDRICULAIRE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tendriculaire doit toucher à l'aide de sa morsure. S'il parvient à agripper sa proie, il lui inflige automatiquement les dégâts correspondant à la morsure et peut tenter de l'aval.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tendriculaire doit réussir une attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut tenter d'aval sa victime.».

§4

- **Remplacer** «Engloutissement/paralysie (Ext). Le tendriculaire peut avaler un adversaire de taille M ou moins qu'il a agrippé en remportant un jet de lutte opposé. ...» **par** «Engloutissement/paralysie (Ext). Le tendriculaire peut avaler un adversaire de taille G ou moins qu'il a agrippé en remportant un jet de lutte opposé. ...».

§7

- **Remplacer** «Plante. Immunisé contre les attaques mentales, ...» **par** «Plante. Immunisé contre les effets mentaux, ...».

TÉNÉBREUX

Combat

§2

- **Remplacer** «Mort-vivant. Immunisé contre les attaques mentales, ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques ...» **par** «Mort-vivant. Immunisé contre les effets mentaux, ..., l'affaiblissement

temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques ...».

Pouvoirs et particularités des ténébreux

§2

- **Remplacer** «Aura glaciale (Sur). ...de 20 mètres de rayon. ...» **par** «Aura glaciale (Sur). ...de 18 mètres de rayon. ...».

§5

- **Remplacer** «Convocation de morts-vivants (Sur). Toutes les 4 heures, un ténébreux peut appeler 2-5 ombres, 1-2 âmes-en-peine, 1 spectre ou 1 fantôme. ...» **par** «Convocation de morts-vivants (Sur). Toutes les 4 heures, un ténébreux peut appeler 2-5 ombres, 1-2 âmes-en-peine, 1 allip ou 1 spectre. ...».

TÉNÉBREUX AILÉ

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 20 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 18 m (bonne)».
- **Remplacer** «Dégâts : morsure 2d6+13 et transformation» **par** «Dégâts : morsure 2d6+13 et transformation/19-20».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., absorption d'enchantement» **par** «Attaques spéciales : ..., absorption de magie».

Combat

§2

- **Remplacer** «Absorption d'enchantement (Sur). Le ténébreux ailé peut affaiblir l'enchantement la des armes, armures et boucliers magiques en les touchant (attaque de contact). L'objet pris pour cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas perdre un point de bonus (par exemple, une épée +2 deviendrait +1). Un objet perdant tous ses points de bonus perd également ...» **par** «Absorption de magie (Sur). Le ténébreux ailé peut affaiblir la magie des armes, armures et boucliers magiques en les touchant (attaque de contact). L'objet pris pour cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas perdre un point de bonus d'altération (par exemple, une épée +2 deviendrait +1). Un objet perdant tous son bonus d'altération perd également ...».

TÉNÉBREUX BIPÈDE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, vol 6,50 m (médiocre)» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, vol 6 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Attaques : 2 poings (+20 corps à corps)» **par** «Attaques : 2 coups (+20 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d6+12» **par** «Dégâts : coup 2d6+12/19-20».
- **Remplacer** «Dons : ..., Science du critique (poing), ...» **par** «Dons : ..., Science du critique (coup), ...».

Combat

§3

- **Remplacer** «Regard imprécatore (Sur). ..., 10 mètres, ...» **par** «Regard imprécatore (Sur). ..., 9 mètres, ...».

TÉNÉBREUX RAMPANT

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, creusement 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, creusement 18 m».

- **Remplacer** «Dégâts : morsure 4d6+17, dard 2d8+8 et venin» **par** «Dégâts : morsure 4d6+17/19-20, dard 2d8+8 et venin/19-20».

Combat

§2

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, il doit toucher à l'aide de sa morsure. S'il parvient à agripper sa proie, il peut tenter de l'avaler.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le ténébreux doit réussir une attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut tenter d'avaler sa proie.».

§3

- **Remplacer** «Engloutissement (Ext). ..., plus 1d8 points dus aux sucs gastriques (dégâts de type acide). ...» **par** «Engloutissement (Ext). ..., plus 1d8 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. ...».

§6

- **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Force.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force.».

§7

- **Remplacer** «Perception des vibrations (Ext). ... un rayon de 20 mètres.» **par** «Perception des vibrations (Ext). ... un rayon de 18 mètres.».

TERTRE ERRANT

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».
- **Remplacer** «Attaques : 2 bras (+10 corps à corps)» **par** «Attaques : 2 coup (+10 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : bras 2d6+5» **par** «Dégâts : coup 2d6+5».

Combat

§2

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tertre errant doit toucher une créature de taille G ou moins avec ses deux bras. S'il parvient à agripper sa cible, il peut serrer.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tertre errant doit réussir ses deux attaques de coup sur une créature de taille G ou moins. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction.».

§4

- **Remplacer** «Plante. Immunisé contre les attaques mentales, ...» **par** «Plante. Immunisé contre les effets mentaux, ...».

THALLOPHYTE

Combat

§2

- **Remplacer** «Plante. Immunisé contre les attaques mentales, ...» **par** «Plante. Immunisé contre les effets mentaux, ...».

CRIARD

- **Remplacer** «Attaques spéciales : cri» **par** «Attaques spéciales : hurlement».

Combat

§2

- **Remplacer** «Cri (Ext). ... de moins de 3 mètres, ...» **par** «Hurlement (Ext). ... de 3 mètres ou moins, ...».

THALLOPHYTE VIOLETTE

- **Remplacer** «Dégâts : tentacule 1d6+2 et poison» **par** «Dégâts : tentacule 1d6+2 et venin».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : poison» **par** «Attaques spéciales : venin».

Combat

§2

- **Remplacer** «Poison (Ext). ... effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d4 points de Force et de Constitution.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force et de Constitution.».

THALLOPHYTE SPECTRALE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».
- **Remplacer** «Particularités : ..., invisibilité naturelle» **par** «Particularités : ..., invisibilité suprême».

Combat

§2

- **Remplacer** «Plante. Immunisée contre les attaques mentales, ...» **par** «Plante. Immunisée contre les effets mentaux, ...».

§3

- **Remplacer** «Invisibilité naturelle (Sur). ... L'effet est identique à celui du sort *invisibilité suprême*, ...» **par** «Invisibilité suprême (Sur). ... L'effet est identique à celui du sort du même nom, ...».

THOQUA

- **Remplacer** «Élémentaire de taille M (Feu, Terre)» **par** «Élémentaire (Feu, Terre) de taille M».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, creusement 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, creusement 6 m».
- **Remplacer** «Attaques : choc (+4 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+4 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : choc 1d6+3 et 2d6 feu» **par** «Dégâts : coup 1d6+3 et 2d6 de feu».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., combustion» **par** «Attaques spéciales : ..., départ de feu».

Combat

§3

- **Remplacer** «Combustion (Ext). ...» **par** «Départ de feu (Ext). ...».

§6

- **Remplacer** «Perception des vibrations (Ext). ... un rayon de 20 mètres.» **par** «Perception des vibrations (Ext). ... un rayon de 18 mètres.».

TITAN

- **Remplacer** «Extérieur de taille TG (Bien, Chaos)» **par** «Extérieur (Bien, Chaos) de taille TG».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 27,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 27 m».
- **Remplacer** «Attaques : marteau de guerre gigantesque (+31/+26/+21/+16 corps à corps) ; javeline gigantesque

(+19/+14/+9/+4 distance)» **par** «Attaques : marteau de guerre gigantesque (+31/+26/+21/+16 corps à corps) ; ou très grande javeline (+19/+14/+9/+4 distance)».

• **Remplacer** «Dégâts : marteau de guerre gigantesque 4d6+19 ; javeline gigantesque 2d6+13» **par** «Dégâts : marteau de guerre gigantesque 4d6+19/x3 ; ou très grande javeline 2d6+13».

• **Remplacer** «Compétences : ..., Connaissances (religion) plus une autre au choix) +28, ...» **par** «Compétences : ..., Connaissances (religion) +28, Connaissances (une autre au choix) +28, ...».

Combat

§2

• **Remplacer** «Pouvoirs magiques. ... *châtiment divin* » **par** «Pouvoirs magiques. ... *châtiment sacré* ».

TOJANIDA

JEUNE

• **Remplacer** «Extérieur de taille P (Eau)» **par** «Extérieur (Eau) de taille P ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 3 m, nage 27,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 3 m, nage 27 m».

ADULTE

• **Remplacer** «Extérieur de taille M (Eau)» **par** «Extérieur (Eau) de taille M ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 3 m, nage 27,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 3 m, nage 27 m».

ANCIEN

• **Remplacer** «Extérieur de taille G (Eau)» **par** «Extérieur (Eau) de taille G ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 3 m, nage 27,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 3 m, nage 27 m».

Combat

§2

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tojanida doit toucher à l'aide de sa gueule ou de l'une de ses pinces . . . » **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tojanida doit réussir une attaque de pince ou de morsure. . . ».

§4

• **Remplacer** «Nuage d'encre (Ext). ... une sphère de 10 mètres de rayon (action libre). ... de 10 mètres de long, ... » **par** «Nuage d'encre (Ext). ... une sphère de 9 mètres de rayon (action libre). ... de 9 mètres de long, ... ».

TORMANTE

• **Remplacer** «Extérieur de taille M (Mal)» **par** «Extérieur (Mal) de taille M ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».

Combat

§3

• **Remplacer** «Maladie (Ext). ... effet : perte temporaire de 1d6 points de Constitution. ... » **par** «Maladie (Ext). ... effet : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. ... ».

§5

• **Remplacer** «Invasion des rêves (Sur). . . . , qu'au réveil la victime a perdu 1 point de Constitution de manière

permanente. . . » **par** «Invasion des rêves (Sur). . . . , qu'au réveil la victime a subi une diminution permanente de 1 point de Constitution . . . ».

TORVE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

• **Remplacer** «Dégâts : hache d'armes 1d8+3» **par** «Dégâts : hache d'armes 1d8+3/x3».

Combat

§2

• **Remplacer** «Vision aveugle (Ext). ... à moins de 12 mètres ... » **par** «Vision aveugle (Ext). ... à 12 mètres ou moins ... ».

TRAQUEUR INVISIBLE

• **Remplacer** «Élémentaire de taille G (Air)» **par** «Élémentaire (Air) de taille G ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 10 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 9 m (parfaite)».

• **Remplacer** «Attaques : vortex (+10/+5 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+10/+5 corps à corps)».

• **Remplacer** «Dégâts : vortex 2d6+6» **par** «Dégâts : coup 2d6+6».

• **Remplacer** «Dons : Arme de prédilection (vortex), ... » **par** «Dons : Arme de prédilection (coup), ... ».

TRITON

• **Remplacer** «Extérieur de taille M (Eau)» **par** «Extérieur (Eau) de taille M ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : nage 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : nage 12 m».

• **Remplacer** «Attaques : trident (+4 corps à corps) ; arbalète lourde (+3 distance)» **par** «Attaques : trident (+4 corps à corps) ; ou arbalète lourde (+3 distance)».

• **Remplacer** «Dégâts : trident 1d8+1 ; arbalète lourde 1d10» **par** «Dégâts : trident 1d8+1 ; ou arbalète lourde 1d10/19-20».

§2

• **Remplacer** «... , à une dizaine de milles marins de la côte, ... » **par** «... , à une quinzaine de km de la côte, ... ».

TROGLODYTE

• **Remplacer** «Humanoïde de taille M (reptilien)» **par** «Humanoïde (reptilien) de taille M ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

• **Remplacer** «Attaques : pique (+1 corps à corps) [ou 2 coups de griffes (+1 corps à corps)], morsure (-1 corps à corps) ; javeline (+1 distance)» **par** «Attaques : pique (+1 corps à corps) [ou 2 coups de griffes (+1 corps à corps)], morsure (-1 corps à corps) ; ou javeline (+1 distance)».

• **Remplacer** «Dégâts : pique 1d8, morsure 1d4, griffes 1d4 ; javeline 1d6» **par** «Dégâts : pique 1d8/x3, morsure 1d4, griffes 1d4 ; ou javeline 1d6».

• **Remplacer** «Particularités : vision dans le noir (30 m)» **par** «Particularités : vision dans le noir (27 m)».

Combat

§2

• **Remplacer** «Puanteur (Ext). Lorsqu'un troglodyte a peur ou se met en colère, il sécrète une substance musquée huileuse que la plupart des êtres vivants trouvent repoussante. Les autres troglodytes exceptés, toutes les créatures distantes de moins de 10 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas être prises de violentes nausées qui leur font perdre 1d6 points de Force pendant 10 rounds. » **par** «Puanteur (Ext). Lorsqu'un troglodyte a peur ou se met en colère, il sécrète une substance musquée huileuse que la plupart des êtres vivants trouvent repoussante. Les autres troglodytes exceptés, toutes les créatures distantes de 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne subir un malus de moral de -2 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde ainsi qu'à la plupart des autres jets (dont ceux de compétence, de caractéristique et de niveau de lanceur de sorts) pendant 10 rounds. Une fois qu'une créature a été affectée par la puanteur d'un troglodyte ou qu'elle a réussi son jet de sauvegarde, elle est immunisée à la puanteur de ce troglodyte pour les 24 heures qui suivent.»

TROLL

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Particularités : ..., vision dans le noir (30 m)» **par** «Particularités : ..., vision dans le noir (27 m)».

Combat

§é

• **Remplacer** «Éventration (Ext). Si le troll parvient à agripper son adversaire touche à l'aide de ses deux , il lui déchire violemment l'abdomen , lui occasionnant du même coup 2d6+9 points de dégâts supplémentaires.» **par** «Éventration (Ext). Si le troll réussit deux attaques de coups de griffes sur un adversaire au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen , occasionnant automatiquement 2d6+9 points de dégâts supplémentaires.»

SCRAG*

§2

• **Remplacer** «Sur la terre ferme, sa vitesse de déplacement n'est que de 6,50 mètres par round, mais il nage beaucoup plus vite (13 mètres par round). ...» **par** «Sur la terre ferme, sa vitesse de déplacement n'est que de 6 mètres par round, mais il nage beaucoup plus vite (12 mètres par round). ...».

TYRANŒIL

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 1,50 m, vol 6,50 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 1,50 m, vol 6 m (bonne)».
- **Remplacer** «Attaques : rayons (+7 contact à distance), morsure (+2 corps à corps)» **par** «Attaques : rayons oculaires (+7 contact à distance), morsure (+2 corps à corps)».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : rayons » **par** «Attaques spéciales : rayons oculaires».

Combat

§2

• **Remplacer** «Rayons (Sur). ...» **par** «Rayons oculaires (Sur). ...».

§3

• **Remplacer** «... une portée de 50 mètres ...» **par** «... une portée de 45 mètres ...».

§15

• **Remplacer** «Cône d'antimagie (Sur). ... un cône d'antimagie de 50 mètres de long, ...» **par** «Cône d'antimagie (Sur). ... un cône d'antimagie de 45 mètres de long, ...».

§16

• **Remplacer** «Vol (Ext). ..., 6,50 mètres ...» **par** «Vol (Ext). ..., 6 mètres ...».

VAMPIRIEN

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

Combat

§4

• **Remplacer** «Absorption de sang (Ext). ..., ce qui se traduit par la perte (permanente) de 1d4 points de Constitution par round.» **par** «Absorption de sang (Ext). ..., ce qui se traduit par la diminution permanente de 1d4 points de Constitution par round.».

§5

• **Remplacer** «Mort-vivant. Immunisé contre les attaques mentales , ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques ...» **par** «Mort-vivant. Immunisé contre les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques ...».

§6

• **Remplacer** «État gazeux (Sur). ... d'une vitesse en vol de 6,50 mètres par round ...» **par** «État gazeux (Sur). ... d'une vitesse en vol de 6 mètres par round ...».

VARGOUILLE

- **Remplacer** «Extérieur de taille P (Mal)» **par** «Extérieur (Mal) de taille P ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : vol 10 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : vol 9 m (bonne)».

Combat

§2

• **Remplacer** «Hurlement (Sur). ... de moins de 20 mètres» **par** «Hurlement (Sur). ... de 18 mètres ou moins. ...».

§4

• **Remplacer** «Baiser (Sur). ..., elle perd 1d6 points d'Intelligence et de Charisme (de façon permanente). ...» **par** «Baiser (Sur). ..., elle subit une diminution permanente de 1d6 points d'Intelligence et de Charisme».

VASE

Combat

§2

• **Remplacer** «Vision aveugle (Ext). ... (portée 20 mètres)» **par** «Vision aveugle (Ext). ... (portée 18 mètres)».

§3

• **Remplacer** «Vase. Immunisées contre les attaques mentales , ...» **par** «Vase. Immunisées contre les effets mentaux, ...».

CUBE GÉLATINEUX

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 5 m» **par** «Vitesse de déplacement : 4,50 m».
- **Remplacer** «Attaques : collision (+1 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+1 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : collision 1d6+4 et 1d6 acide» **par** «Dégâts : coup 1d6 et 1d6 d'acide».

GELÉE OCRE

- **Remplacer** «Attaques : pseudopode (+5 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+5 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : pseudopode 2d4+3 et 1d4 acide» **par** «Dégâts : coup 2d4+3 et 1d4 d'acide».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., constriction (2d4+3 et 1d4 acide)» **par** «Attaques spéciales : ..., constriction (2d4+3 et 1d4 d'acide)».

Combat

§2

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser cette attaque , la gelée ocre doit toucher à l'aide de son pseudopode . Si elle parvient à agripper sa victime , elle la recouvre et peut la serrer .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la gelée ocre doit réussir une attaque de coup. Si elle parvient à maintenir sa prise, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.».

POUDING NOIR

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, escalade 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, escalade 6 m».
- **Remplacer** «Attaques : pseudopode (+8 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+8 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : pseudopode 2d6+4 et 2d6 acide» **par** «Dégâts : coup 2d6+4 et 2d6 d'acide».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : étirement, acide, constriction (2d6+4 et 2d6 acide)» **par** «Attaques spéciales : étirement, acide, constriction (2d6+4 et 2d6 d'acide)».

Combat

§2

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser cette attaque , le pouding noir doit toucher à l'aide de son pseudopode . S'il parvient à agripper sa victime , il la recouvre et peut la serrer .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le pouding noir doit réussir une attaque de coup. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction.».

VASE GRISE

- **Remplacer** «Attaques : pseudopode (+3 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+3 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : pseudopode 1d6+1 et 1d6 acide» **par** «Dégâts : coup 1d6+1 et 1d6 d'acide».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., acide, corrosion, constriction (1d6+1 et 1d6 acide)» **par** «Attaques spéciales : ..., acide, constriction (1d6+1 et 1d6 d'acide)».

Combat

§é

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la vase grise doit toucher sa cible . Si elle parvient à l'agripper, elle peut la serrer.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la vase grise doit réussir une attaque de coup. Si elle parvient à maintenir sa prise, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.».

VER DES GLACES

- **Remplacer** «Créature magique de taille TG (froid)» **par** «Créature magique (froid) de taille TG ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, creusement 3 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, creusement 3 m».
- **Remplacer** «Dégâts : mandibules 2d6+12 et 1d8 froid» **par** «Dégâts : mandibules 2d6+12 et 1d8 de froid».

Combat

§2

• **Remplacer** «Stridulation (Sur). ... Cet effet coercitif de type [son] et [mental] affecte ...» **par** «Stridulation (Sur). ... C'est un effet de son et mental, de type coercion, qui affecte ...».

§4

• **Remplacer** «Souffle (Sur). ..., 10 mètres de long, ...» **par** «Souffle (Sur). ..., 9 mètres de long, ...».

§6

• **Remplacer** «Spasmes d'agonie (Ext). ... 12d6 points de dégâts de type froid et ... de moins de 30 mètres ...» **par** «Spasmes d'agonie (Ext). ... 12d6 points de dégâts de froid et ... de 30 mètres ou moins ...».

VER POURPRE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, creusement 6,50 m, nage 3 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, creusement 6 m, nage 3 m».

Combat

§2

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le ver pourpre doit toucher à l'aide de sa morsure. S'il parvient à agripper sa proie , il peut tenter de l'avalier .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le ver pourpre réussit une attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut tenter d'avalier sa victime.».

§3

• **Remplacer** «Engloutissement (Ext). ..., plus 8 points dus aux sucs gastriques (dégâts de type acide). ...» **par** «Engloutissement (Ext). ..., plus 8 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques».

§5

• **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial : perte temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Force.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force.».

§6

• **Remplacer** «Perception des vibrations (Ext). ... un rayon de 20 mètres.» **par** «Perception des vibrations (Ext). ... un rayon de 18 mètres.».

WIVERNE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 20 m (médiocre)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 18 m (médiocre)».
- **Remplacer** «Attaques : dard (+9 corps à corps), morsure (+4 corps à corps), 2 ailes (+4 corps à corps) [ou 2 coups de griffes (+9 corps à corps)]» **par** «Attaques : dard (+9 corps à corps), morsure (+4 corps à corps), 2 ailes (+4 corps à corps) ; ou 2 coups de griffes (+9 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : dard 1d6+4 et venin, morsure 2d8+2, aile 1d8+2, griffes 1d6+4» **par** «Dégâts : dard 1d6+4 et venin, morsure 2d8+2, aile 1d8+2 ; ou griffes 1d6+4».

Combat

§3

- **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Constitution.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Constitution.».

§4

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la wiverne doit toucher à l'aide de ses deux coups de griffes. Si elle arrive à agripper sa proie, elle la retient prisonnière et commence à la piquer.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la wiverne doit réussir ses deux attaques de griffes. Si elle arrive à maintenir sa prise, elle la retient prisonnière et commence à la piquer.».

§6

- **Remplacer** «... La créature projetée de la sorte parcourt un total de 10 mètres ...» **par** «... La créature projetée de la sorte parcourt un total de 9 mètres ...».

WORG

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».

§3

- **Remplacer** «... à l'épaule. « **par** «... à l'épaule. Plus intelligents que leurs cousins, les worgs parlent leur propre langue. Quelques uns parlent aussi le commun et le goblin.».

XILL

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
- **Remplacer** «Attaques : 2 épées courtes (+7 corps à corps), 2 coups de griffes (+2 corps à corps) [ou 4 coups de griffes (+7 corps à corps)] ; 1 ou 2 arcs longs (+8 distance)» **par** «Attaques : 2 épées courtes (+7 corps à corps), 2 coups de griffes (+2 corps à corps) ; ou 4 coups de griffes (+7 corps à corps) ; ou 1 ou 2 arcs longs (+8 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : épée courte 1d6+2, épée courte 1d6+1, griffes 1d4+1 (ou griffes 1d4+2) ; arc long 1d8» **par** «Dégâts : épée courte 1d6+2/19-20, épée courte 1d6+1/19-20, griffes 1d4+1 ; ou griffes 1d4+2 ; ou arc long 1d8/x3».

Combat

§4

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser cette attaque, le xill doit toucher à l'aide d'un ou deux coups de

griffes. S'il y parvient, il a droit à un jet de lutte, assorti d'un bonus de +2 par coup de griffes ayant touché. S'il agrippe son adversaire, il le mord automatiquement dès le round suivant, à condition de remporter un jet de lutte opposé. La morsure n'inflige aucun dégât, mais injecte un venin paralysant.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le xill doit réussir une attaque de griffe. Il bénéficie d'un bonus de +2 au jet de lutte opposé pour chaque attaque de griffe réussie. S'il parvient à maintenir sa prise et réussit un jet de lutte opposé au round suivant, il mord alors automatiquement sa victime. La morsure n'inflige aucun dégât, mais injecte un venin paralysant.».

XORN

PETIT XORN

- **Remplacer** «Extérieur de taille P (Terre)» **par** «Extérieur (Terre) de taille P ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, déplacement dans le sol 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, creusement 6 m».
- **Remplacer** «Particularités : déplacement dans le sol, immunités, résistance, résistance aux armes tranchantes, ...» **par** «Particularités : creusement, immunités contre le feu et le froid, résistance à l'électricité (10), demi-dégâts contre les armes tranchantes, ...».

REPLACER «XORN DE TAILLE MOYENNE» PAR «XORN DE TAILLE MOYENNE».

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Terre)» **par** «Extérieur (Terre) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, déplacement dans le sol 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, creusement 6 m».
- **Remplacer** «Particularités : déplacement dans le sol, immunités, résistance, résistance aux armes tranchantes, ...» **par** «Particularités : creusement, immunités contre le feu et le froid, résistance à l'électricité (10), demi-dégâts contre les armes tranchantes, ...».

GRAND XORN

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Terre)» **par** «Extérieur (Terre) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, déplacement dans le sol 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, creusement 6 m».
- **Remplacer** «Particularités : déplacement dans le sol, immunités, résistance, résistance aux armes tranchantes, ...» **par** «Particularités : creusement, immunités contre le feu et le froid, résistance à l'électricité (10), demi-dégâts contre les armes tranchantes, ...».
- **Remplacer** «Compétences : Connaissance (minéraux) +12, ...» **par** «Compétences : Connaissances (minéraux) +12, ...».

§4

- **Remplacer** «Le xorn parle le terrien et le commun.» **par** «Le xorn parle le terreux et le commun.».

Combat

§3

- **Remplacer** «Déplacement dans le sol (Ext). ..., il est repoussé en arrière de 10 ...» **par** «Creusement (Ext). ..., il est repoussé en arrière de 9 ...».

§4

• **Remplacer** «Immunités (Ext). Le xorn est immunisé contre le feu et le froid.» **par** «».

§5

• **Remplacer** «Résistance (Ext). Il bénéficie d'une résistance de 10 points à l'électricité.» **par** «».

§6

• **Remplacer** «Résistance aux armes tranchantes (Ext). ...» **par** «Demi-dégâts contre les armes tranchantes (Ext). ...».

§8

• **Remplacer** «Perception des vibrations (Ext). ... un rayon de 20 mètres.» **par** «Perception des vibrations (Ext). ... un rayon de 18 mètres.».

YRTHAK

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 20 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 18 m (moyenne)».

Combat

§2

• **Remplacer** «Rayon sonique (Sur). ..., portée 20 mètres.» **par** «Rayon sonique (Sur). ..., portée 18 mètres)».

§3

• **Remplacer** «Explosion (Sur). ... de moins de 3 mètres ...» **par** «Explosion (Sur). ... de 3 mètres ou moins ...».

§6

• **Remplacer** «Vision aveugle (Ext). ... jusqu'à 40 mètres de lui. ...» **par** «Vision aveugle (Ext). ... jusqu'à 36 mètres de lui. ...».

YUAN-TI

SANG-PUR

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : cimenterre de maître (+7/+2 corps à corps) ; arc long de maître et flèches de maître (+9/+4 distance)» **par** «Attaques : cimenterre de maître (+7/+2 corps à corps) ; ou arc long de maître et flèches de maître (+9/+4 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : cimenterre de maître 1d6 ; arc long de maître 1d8» **par** «Dégâts : cimenterre de maître 1d6/18-20 ; ou arc long de maître 1d8/x3».

SANG-MÊLÉ

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : cimenterre de maître (+10/+5 corps à corps)» **par** «Attaques : cimenterre de maître (+10/+5 corps à corps)».
- **Remplacer** «[et morsure (+4 corps à corps) si tête de serpent] ; arc long composite de force de maître (For +2) et flèches de maître (+10/+5 distance)» **par** «[et morsure (+4 corps à corps) si tête de serpent] ; ou arc long composite de force de maître (bonus de Force +2) et flèches de maître (+10/+5 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : cimenterre de maître 1d6+2, morsure 1d6+1 et venin ; arc long composite de force (For +2) de maître 1d8+2» **par** «Dégâts : cimenterre de maître 1d6+2/19-20, morsure 1d6+1 et venin ; ou arc long

composite de force (bonus de Force +2) de maître 1d8+2/x3».

ABOMINATION

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, escalade 6,50 m, nage 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 6 m, nage 6 m».
- **Remplacer** «Attaques : cimenterre à deux mains de maître (+13/+8 corps à corps) si bras humains [ou morsure (+12 corps à corps) si tête de serpent] ; arc long composite de force de maître (For +2) et flèches de maître (+11/+6 distance) si bras humains» **par** «Attaques : cimenterre à deux mains de maître (+13/+8 corps à corps) si bras humains [ou morsure (+12 corps à corps) si tête de serpent] ; ou arc long composite de force de maître (bonus de Force +2) et flèches de maître (+11/+6 distance) si bras humains».
- **Remplacer** «Dégâts : cimenterre à deux mains de maître 2d4+6, morsure 2d6+6 et venin ; arc long composite de force (For +2) de maître 1d8+2» **par** «Dégâts : cimenterre à deux mains de maître 2d4+6/18-20, morsure 2d6+6 et venin ; ou arc long composite de force (bonus de Force +2) de maître 1d8+2/x3».
- **Remplacer** «Compétences : Artisanat ou Connaissances (deux au choix) +9, ...» **par** «Compétences : Artisanat ou Connaissances (deux au choix) +10, ...».

Combat

§7

• **Remplacer** «Phobie. ... de moins de 10 mètres ... à moins de 6 mètres d'un serpent ou d'un yuan-ti, ...» **par** «Phobie. ... de 9 mètres ou moins. ... à 6 mètres ou moins d'un serpent ou d'un yuan-ti, ...».

§10

• **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d6 points de Constitution. ...» **par** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. ...».

ABOMINATIONS

§2

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser cette attaque, une abomination à tête de serpent doit mordre son adversaire. Si elle parvient à l'agripper, elle peut la serrer dans ses anneaux.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, une abomination à tête de serpent doit réussir une attaque de morsure. Si elle parvient à maintenir sa prise, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.».

PARTICULARITÉS PHYSIQUES DES SANG-MÊLÉ

Remplacer «1d6* ./ Particularité ./ Effet» **par** «1d6* ./ Particularité ./ Effet».

- **Remplacer** «1 ./ Tête de serpent ./ ... effet initial et temporaire : perte temporaire de 1d6 points de Constitution» **par** «1 ./ Tête de serpent ./ ... effet initial et temporaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution».
- **Remplacer** «3 ./ Queue de serpent (pas de jambes) ./ VD 6,50 m, escalade 5 m, nage 5 m ; ...» **par** «3 ./ Queue de serpent (pas de jambes) ./ VD 6 m, escalade 4,50 m, nage 4,50 m ; ...».

- **Remplacer** «6 /. Jambes et queue de serpent /. VD 10 m, nage 5 m ; ...» **par** «6 /. Jambes et queue de serpent /. VD 9 m, nage 4,50 m ; ...».

ZOMBI

REPLACER «ZOMBI DE TAILLE TP « PAR « ZOMBI, TRÈS PETIT».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+2 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+2 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d3» **par** «Dégâts : coup 1d3».

REPLACER «ZOMBI DE TAILLE P « PAR « ZOMBI, PETIT».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+1 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+1 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d4» **par** «Dégâts : coup 1d4».

REPLACER «ZOMBI DE TAILLE M « PAR « ZOMBI, TAILLE MOYENNE».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+2 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+2 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d6+1» **par** «Dégâts : coup 1d6+1».

REPLACER «ZOMBI DE TAILLE G « PAR « ZOMBI, GRAND».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+4 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+4 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 1d8+4» **par** «Dégâts : coup 1d8+4».

REPLACER «ZOMBI DE TAILLE TG « PAR « ZOMBI, TRÈS GRAND».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+7 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+7 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d6+7» **par** «Dégâts : coup 2d6+7».

REPLACER «ZOMBI DE TAILLE GIG « PAR « ZOMBI, GIGANTESQUE».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+15 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+15 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 2d8+10» **par** «Dégâts : coup 2d8+10/19-20».
- **Remplacer** «Dons : Robustesse, Science du critique (poing)» **par** «Dons : Robustesse, Science du critique (coup)».

REPLACER «ZOMBI DE TAILLE C « PAR « ZOMBI, COLOSSAL».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
- **Remplacer** «Attaques : poing (+25 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+25 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : poing 4d6+13» **par** «Dégâts : poing 4d6+13/19-20».
- **Remplacer** «Dons : Robustesse, Science du critique (poing)» **par** «Dons : Robustesse, Science du critique (coup)».
- **Remplacer** «Organisation sociale : taille TP et P : groupe (6–10) ou bande (11–20), taille M : patrouille (2–5), groupe (6–10) ou bande (11–20), taille G et plus : solitaire, patrouille (2–5), groupe (6–10) ou bande (11–20)» **par** «Organisation sociale : très petit et petit : groupe (6–10) ou bande (11–20), moyen : patrouille (2–5), groupe (6–10) ou bande (11–20), grand et plus : solitaire, patrouille (2–5), groupe (6–10) ou bande (11–20)».
- **Remplacer** «Facteur de puissance : taille TP : 1/6, taille P : 1/4, taille M : 1/2, taille G : 1, taille TG : 3, taille Gig : 6, taille C : 12» **par** «Facteur de puissance : très petit : 1/6, petit : 1/4, moyen : 1/2, grand : 1, très grand : 3, gigantesque : 6, colossal : 12».
- **Remplacer** «Puissance possible : taille TP et P : —, taille M : 3 DV (taille M), taille G : 5–7 DV (taille G), taille TG : 9–23 DV (taille TG), taille Gig : 25–47 DV (taille Gig), taille C : 49–96 DV (taille C)» **par** «Puissance possible : très petit ou petit : —, moyen : 3 DV (taille M), grand : 5–7 DV (taille G), très grand : 9–23 DV (taille TG), gigantesque : 25–47 DV (taille Gig), colossal : 49–96 DV (taille C)».

Combat

§2

- **Remplacer** «Mort-vivant. Immunisé contre les attaques mentales , ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques ...» **par** «Mort-vivant. Immunisé contre les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques ...».

Appendice 1 : animaux

AIGLE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 3 m, vol 25 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 3 m, vol 24 m (moyenne)».

§3

- **Remplacer** «Compétences. * De jour , l'aigle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Détection.» **par** «Compétences. * jour À la lumière du jour, l'aigle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Détection.».

ÂNE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

BABOUIN

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, escalade 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, escalade 9 m».

BELETTE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, escalade 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, escalade 6 m».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : blocage des mâchoires» **par** «Attaques spéciales : fixation».

Combat

§1

- **Remplacer** «Blocage des mâchoires (Ext). ...
- /*» **par** « Fixation (Ext). ...
- /*».

BISON

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
- Remplacer** «« par »».

BLAIREAU

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, creusement 3 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, creusement 3 m».
- Remplacer** «« par »».

CALMAR

- **Remplacer** «Animal de taille M (aquatique)» **par** «Animal (aquatique) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : nage 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : nage 18 m».
- **Remplacer** «Attaques : 10 tentacules (+4 corps à corps), morsure (-1 corps à corps)» **par** «Attaques : tentacules (+4 corps à corps), morsure (-1 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : tentacule 0, morsure 1d6+1» **par** «Dégâts : tentacules 0, morsure 1d6+1».

Combat

§1

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le calmar doit commencer par toucher son adversaire avec un de ses tentacules. S'il parvient à se saisir de sa proie, il la mord automatiquement à chaque round.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le calmar doit réussir une attaque de tentacules. S'il parvient à maintenir sa prise, il mord sa victime automatiquement à chaque round en réussissant un jet de lutte opposé.».

§3

- **Remplacer** «Propulsion (Ext). ..., distance parcourue 75 mètres.» **par** «Propulsion (Ext). ..., distance parcourue 72 mètres.».

CALMAR GÉANT

- **Remplacer** «Animal de taille TG (aquatique)» **par** «Animal (aquatique) de taille TG ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : nage 25 m» **par** «Vitesse de déplacement : nage 24 m».
- **Remplacer** «Espace occupé/allonge : 3 m x 6 m/3 m (12 m avec tentacule)» **par** «Espace occupé/allonge : 3 m x 6 m/3 m (12 m avec tentacules)».

Combat

§1

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le calmar géant doit commencer par toucher son adversaire avec un de ses tentacules. S'il parvient à se saisir de sa proie, il peut la broyer dans son tentacule (voir constriction, ci-dessous)» **par** «Étreinte (Ext). Pour

utiliser ce pouvoir, le calmar géant doit réussir une attaque de tentacule. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction.».

§4

- **Remplacer** «Propulsion (Ext). ..., distance parcourue 100 mètres.» **par** «Propulsion (Ext). ..., distance parcourue 92 mètres.».

CÉTACÉ

§1

- **Remplacer** «Vision aveugle (Ext). ... à 40 mètres à la ronde...» **par** «Vision aveugle (Ext). ... à 36 mètres à la ronde...».

CÉTACÉ, BALEINE

- **Remplacer** «Animal de taille Gig (aquatique)» **par** «Animal (aquatique) de taille Gig ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : nage 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : nage 12 m».

CÉTACÉ, CACHALOT

- **Remplacer** «Animal de taille Gig (aquatique)» **par** «Animal (aquatique) de taille Gig ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : nage 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : nage 12 m».

CÉTACÉ, ORQUE ÉPAULARD

- **Remplacer** «Animal de taille TG (aquatique)» **par** «Animal (aquatique) de taille TG ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : nage 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : nage 15 m».

CHAMEAU

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».

§3

- **Remplacer** «..., plus lent (VD 6,50 m) ...» **par** «..., plus lent (VD 6 m) ...».

CHAT

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

CHAUVE-SOURIS

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 1,50 m, vol 13 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 1,50 m, vol 12 m (bonne)».
- **Remplacer** «Compétences : Déplacement silencieux +6*, Détection +9*, Perception auditive +9» **par** «Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +9*, Perception auditive +9*».

Combat

§1

- **Remplacer** «Vision aveugle (Ext). ... un rayon de moins de 40 mètres» **par** «Vision aveugle (Ext). ... un rayon de 36 mètres ou moins. ...».
- **Remplacer** «Cheval de guerre léger» **par** «Cheval de guerre léger».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : 18 m».
- **Remplacer** «Cheval de guerre léger» **par** «Cheval de guerre léger (ou destrier léger)».

CHEVAL DE GUERRE LOURD

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».
- **Remplacer** «Cheval de guerre lourd « **par** «Cheval de guerre lourd (ou destrier lourd)».

CHEVAL LÉGER

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : 18 m».

CHEVAL LOURD

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».

CHIEN

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
- **Remplacer** «Organisation sociale : solitaire « **par** «Organisation sociale : solitaire ou meute (5-12)».

CHIEN DE SELLE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

CHOUETTE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 3 m, vol 13 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 3 m, vol 12 m (moyenne)».
- **Remplacer** «Attaques : serres (+5 corps à corps)» **par** «Attaques : coup de serres (+5 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : serres 1d2-2 « **par** «Dégâts : serres 1d4-2».
- **Remplacer** «Puissance possible : 1 DV (taille M), 2 DV (taille G) « **par** «Puissance possible : 2 DV (taille P)».

CORBEAU

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 3 m, vol 13 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 3 m, vol 12 m (moyenne)».
- **Remplacer** «Attaques : griffes (+4 corps à corps)» **par** «Attaques : coups de serres (+4 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : griffes 1d2-5» **par** «Dégâts : serres 1d2-5».
- **Remplacer** «Dons : Botte secrète (griffes) » **par** «Dons : Botte secrète (serres)».

CROCODILE

- **Remplacer** «Animal de taille M (aquatique)» **par** «Animal (aquatique) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 9 m».

Combat

§1

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Afin de pouvoir utiliser cette capacité , le crocodile doit mordre un adversaire de taille M ou moins. S'il y parvient , il l'attire sous l'eau et tente de le bloquer au fond.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le crocodile doit réussir une attaque de morsure sur une créature de taille M ou moins. S'il parvient à maintenir sa prise, il attire sa victime sous l'eau et tente de le bloquer au fond.».

CROCODILE GÉANT

- **Remplacer** «Animal de taille TG (aquatique)» **par** «Animal (aquatique) de taille TG ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : morsure (+11 corps à corps) ou queue (+11 corps à corps)» **par** «Attaques : morsure (+11 corps à corps) ; ou queue (+11 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : morsure 2d8+12, queue 1d12+12» **par** «Dégâts : morsure 2d8+12 ; ou queue 1d12+12».

ÉLÉPHANT

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
- **Remplacer** «Attaques : coup de tête (+16 corps à corps), 2 pattes (+11 corps à corps) ou défenses (+16 corps à corps)» **par** «Attaques : coup (+16 corps à corps), 2 pattes (+11 corps à corps) ; ou défenses (+16 corps à corps)».
- **Remplacer** «Dégâts : tête 2d6+10, pattes 2d6+5, défenses 2d8+15» **par** «Dégâts : coup 2d6+10, pattes 2d6+5 ; ou défenses 2d8+15».

FAUCON

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 3 m, vol 20 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 3 m, vol 18 m (moyenne)».
- **Remplacer** «Attaques : serres (+5 corps à corps)» **par** «Attaques : coup de serres (+5 corps à corps)».

Combat

§2

- **Remplacer** «Compétences. * De jour , le faucon bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Détection.» **par** «Compétences. * À la lumière du jour, le faucon bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Détection.».

GLOUTON

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, creusement 3 m, escalade 3 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, creusement 3 m, escalade 3 m».

GORILLE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, escalade 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 9 m».

GUÉPARD

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».
- **Remplacer** «Particularités : pointe de vitesse « **par** «Particularités : sprint ».

Combat

§3

- **Remplacer** «Pointe de vitesse (Ext). ...» **par** « Sprint (Ext). ...».

LÉOPARD

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, escalade 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, escalade 6 m».

Combat

§2

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser cette capacité , le léopard doit commencer par saisir sa proie entre ses

mâchoires . S'il parvient à immobiliser sa victime , il peut ensuite la lacérer avec ses pattes arrière.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le léopard doit réussir une attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.».

§3

• **Remplacer** «Pattes arrière (Ext). Une fois qu'il a immobilisé sa proie, le léopard peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+6 corps à corps, 1d3+1 points de dégâts chacune). Cette attaque spéciale fait également partie de ses options quand il bondit sur son adversaire. « **par** «Pattes arrière (Ext). Tant qu'il est en situation de lutte avec sa proie, le léopard peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+6 corps à corps, 1d3+1 points de dégâts chacune). Il peut aussi utiliser ses pattes arrière pour attaquer lorsqu'il bondit sur son adversaire.».

LÉZARD

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, escalade 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, escalade 6 m».

LÉZARD GÉANT

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, nage 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, nage 9 m».

LION

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

Combat

§2

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser cette capacité , le lion doit commencer par saisir sa proie entre ses mâchoires . S'il parvient à immobiliser sa victime , il peut ensuite la lacérer avec ses pattes arrière.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le lion doit réussir une attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.».

§3

• **Remplacer** «Pattes arrière (Ext). Une fois qu'il a immobilisé sa proie, le lion peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+7 corps à corps, 1d4+2 points de dégâts chacune). Cette attaque spéciale fait également partie de ses options quand il bondit sur son adversaire. « **par** «Pattes arrière (Ext). Tant qu'il est en situation de lutte avec sa proie, le lion peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+7 corps à corps, 1d4+2 points de dégâts chacune). Il peut aussi utiliser ses pattes arrière pour attaquer lorsqu'il bondit sur son adversaire.».

LOUP

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».

MARSOUIN

• **Remplacer** «Animal de taille M (aquatique)» **par** «Animal (aquatique) de taille M ».
• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : nage 25 m» **par** «Vitesse de déplacement : nage 24 m».

Combat

§1

• **Remplacer** «Vision aveugle (Ext). ...à 40 mètres à la ronde...» **par** «Vision aveugle (Ext). ...à 36 mètres à la ronde...».

MULET

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

OURS BRUN

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
• **Remplacer** «Compétences : Détection +4 , Natation +14, Perception auditive +7 « **par** «Compétences : Détection +7, Natation +14, Perception auditive +4».

OURS NOIR

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».
• **Déplacer la section Combat à ours brun, au dessus.**

§2

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours brun doit d'abord toucher sa cible d'un coup de patte .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours brun doit réussir une attaque de griffe.».

OURS POLAIRE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, nage 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, nage 9 m».

PIEVRE

• **Remplacer** «Animal de taille P (aquatique)» **par** «Animal (aquatique) de taille P ».
• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 9 m».
• **Remplacer** «Attaques : 8 tentacules (+5 corps à corps), morsure (+0 corps à corps)» **par** «Attaques : tentacules (+4 corps à corps), morsure (-1 corps à corps)».
• **Remplacer** «Compétences : ... , Évasion +15 , ...» **par** «Compétences : ... , Évasion +16 , ...».

Combat

§1

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la pieuvre doit commencer par toucher son adversaire avec un de ses tentacules. Si elle parvient à se saisir de sa proie , elle la mord automatiquement chaque round .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la pieuvre doit réussir une attaque de tentacules. Si elle parvient à maintenir sa prise, elle mord automatiquement sa victime chaque round en réussissant un jet de lutte opposé.».

§4

• **Remplacer** «Compétences. ... de Discrétion. « **par** «Compétences. ... de Discrétion. Son corps particulièrement mou lui donne un bonus racial de +10 aux jets d'Évasion.».

PIEVRE GÉANTE

• **Remplacer** «Animal de taille G (aquatique)» **par** «Animal (aquatique) de taille G ».
• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, nage 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, nage 9 m».
• **Remplacer** «Compétences : Détection +4, Discrétion +11, Évasion +15, Perception auditive +4» **par**

«Compétences : Détection +4, Discrétion +11, Perception auditive +4».

Combat

§1

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la pieuvre géante doit commencer par toucher son adversaire (une créature de taille M ou moins) avec un de ses tentacules . Si elle parvient à se saisir de sa proie , elle peut la broyer dans son tentacule (voir constriction, ci-dessous) .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la pieuvre géante doit réussir une attaque de tentacule sur une créature de taille M ou moins. Si elle parvient à maintenir sa prise, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.».

PONEY

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

• **Remplacer** «Attaques : sabots (+2 corps à corps)» **par** «Attaques : 2 coups de sabots (+2 corps à corps)».

PONEY DE GUERRE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

• **Remplacer** «Attaques : sabots (+3 corps à corps)» **par** «Attaques : 2 coups de sabots (+3 corps à corps)».

RAT

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 5 m, escalade 5 m» **par** «Vitesse de déplacement : 4,50 m, escalade 4,50 m».

REQUIN

Combat

§2

• **Remplacer** «Odorat surdéveloppé (Ext). ...un rayon de 50 mètres autour de lui. ...» **par** «Odorat surdéveloppé (Ext). ...un rayon de 54 mètres autour de lui. ...».

REPLACER «REQUIN DE TAILLE M « PAR « REQUIN, TAILLE MOYENNE».

• **Remplacer** «Animal de taille M (aquatique)» **par** «Animal (aquatique) de taille M ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : nage 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : nage 18 m».

REPLACER «REQUIN DE TAILLE G « PAR « REQUIN, GRAND».

• **Remplacer** «Animal de taille G (aquatique)» **par** «Animal (aquatique) de taille G ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : nage 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : nage 18 m».

REPLACER «REQUIN DE TAILLE TG « PAR « REQUIN, TRÈS GRAND».

• **Remplacer** «Animal de taille TG (aquatique)» **par** «Animal (aquatique) de taille TG ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : nage 20 m» **par** «Vitesse de déplacement : nage 18 m».

RHINOCÉROS

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

SANGLIER

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

SERPENT CONSTRICTEUR

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, escalade 6,50 m, nage 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, escalade 6 m, nage 6 m».

Combat

§2

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le serpent constricteur doit toucher à l'aide de sa gueule . S'il parvient à se saisir de sa proie , il peut l'enserrer dans ses anneaux .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le serpent constricteur doit réussir une attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction.».

SERPENT CONSTRICTEUR GÉANT

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, escalade 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, escalade 6 m».

SERPENT VENIMEUX

Combat

§1

• **Remplacer** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d6 points de Constitution.» **par** «Venin (Ext). ... effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution.».

REPLACER «SERPENT VENIMEUX DE TAILLE TP « PAR «SERPENT VENIMEUX, TRÈS PETIT».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 5 m, escalade 5 m, nage 5 m» **par** «Vitesse de déplacement : 4,50 m, escalade 4,50 m, nage 4,50 m».

REPLACER «SERPENT VENIMEUX DE TAILLE P « PAR «SERPENT VENIMEUX, PETIT».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, escalade 6,50 m, nage 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, escalade 6 m, nage 6 m».

REPLACER «SERPENT VENIMEUX DE TAILLE M « PAR «SERPENT VENIMEUX, TAILLE MOYENNE».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, escalade 6,50 m, nage 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, escalade 6 m, nage 6 m».

Remplacer «« par »».

REPLACER «SERPENT VENIMEUX DE TAILLE G « PAR «SERPENT VENIMEUX, GRAND».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, escalade 6,50 m, nage 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, escalade 6 m, nage 6 m».

REPLACER «SERPENT VENIMEUX DE TAILLE TG « PAR «SERPENT VENIMEUX, TRÈS GRAND».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, escalade 6,50 m, nage 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, escalade 6 m, nage 6 m».

SINGE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, escalade 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 9 m».

• **Remplacer** «Dégâts : morsure (1d3-4)» **par** «Dégâts : morsure 1d3-4».

TIGRE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

Combat

§2

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser cette capacité, le tigre doit commencer par saisir sa proie entre ses mâchoires ou grâce à l'une de ses pattes avant. S'il parvient à immobiliser sa victime, il peut ensuite la lacérer avec ses pattes arrière.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre doit réussir une attaque de griffe ou de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.».

§3

• **Remplacer** «Pattes arrière (Ext). Une fois qu'il a immobilisé sa proie, le tigre peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+9 corps à corps, 1d8+3 points de dégâts chacune). Cette attaque spéciale fait partie de ses options quand il bondit sur son adversaire. « **par** «Pattes arrière (Ext). Tant qu'il est en situation de lutte avec sa proie, le tigre peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+9 corps à corps, 1d8+3 points de dégâts chacune). Il peut aussi utiliser ses pattes arrière pour attaquer lorsqu'il bondit sur son adversaire.».

Appendice 2 : vermine

Combat

§2

• **Remplacer** «Vermine. Immunisée contre les attaques mentales.» **par** «Vermine. Immunisée contre les effets mentaux.».

Venin des créatures de type vermine

• **Remplacer** «* Tous ces points de caractéristique sont perdus de façon temporaire.» **par** «* Tous ces effets sont des points d'affaiblissement temporaire de caractéristique.».

ABEILLE GÉANTE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 25 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 24 m (bonne)».

ARAIGNÉE MONSTRUEUSE

Combat

§3

• **Remplacer** «Toiles (Ext). ...» **par** « Toile (Ext). ...».

§6

• **Remplacer** «... entre 1,50 mètre et 20 mètres de côté, ...» **par** «... entre 1,50 mètre et 18 mètres de côté, ...».

REPLACER «ARAIGNÉE MONSTRUEUSE, TAILLE TP « PAR «ARAIGNÉE MONSTRUEUSE, TRÈS PETITE».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, escalade 3 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, escalade 3 m».

• **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., toiles « **par** «Attaques spéciales : ..., toile».

REPLACER «ARAIGNÉE MONSTRUEUSE, TAILLE P « PAR «ARAIGNÉE MONSTRUEUSE, PETITE».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, escalade 6,50 m (13 m, escalade 6,50 m)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 6 m (12 m, escalade 6 m)».

REPLACER «ATTAQUES SPÉCIALES : VENIN, TOILES « PAR «ATTAQUES SPÉCIALES : VENIN, TOILE».

• **Remplacer** «Araignée monstrueuse, taille M « **par** «Araignée monstrueuse, taille moyenne».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, escalade 6,50 m (13 m, escalade 6,50 m)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 6 m (12 m, escalade 6 m)».

• **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., toiles « **par** «Attaques spéciales : ..., toile».

REPLACER «ARAIGNÉE MONSTRUEUSE, TAILLE G « PAR «ARAIGNÉE MONSTRUEUSE, GRANDE».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, escalade 6,50 m (13 m, escalade 6,50 m)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 6 m (12 m, escalade 6 m)».

• **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., toiles « **par** «Attaques spéciales : ..., toile».

REPLACER «ARAIGNÉE MONSTRUEUSE, TAILLE TG « PAR «ARAIGNÉE MONSTRUEUSE, TRÈS GRANDE».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement 10 m, escalade 6,50 m (13 m, escalade 6,50 m)» **par** «Vitesse de déplacement 9 m, escalade 6 m (12 m, escalade 6 m)».

• **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., toiles « **par** «Attaques spéciales : ..., toile».

REPLACER «ARAIGNÉE MONSTRUEUSE, TAILLE GIG « PAR «ARAIGNÉE MONSTRUEUSE, ».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, escalade 6,50 m (13 m, escalade 6,50 m)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 6 m (12 m, escalade 6 m)».

• **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., toiles « **par** «Attaques spéciales : ..., toile».

REPLACER «ARAIGNÉE MONSTRUEUSE, TAILLE C « PAR «ARAIGNÉE MONSTRUEUSE, COLOSSALE».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, escalade 6,50 m (13 m, escalade 6,50 m)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 6 m (12 m, escalade 6 m)».

• **Remplacer** «Attaques spéciales : ..., toiles « **par** «Attaques spéciales : ..., toile».

COLÉOPTÈRE GÉANT, CHARANÇON

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».

REPLACER «COLÉOPTÈRE GÉANT, LUCIOLE « PAR «COLÉOPTÈRE GÉANT, PUNAISE DE FEU».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

• **Coléoptère géant, luciole punaise de feu**

§1

• **Remplacer** «... prélevées sur la luciole ; ... La luciole géante ...» **par** «... prélevées sur la punaise de feu ; ... La punaise de feu géante ...».

Combat

§2

• **Remplacer** «... , la luciole géante se défend à l'aide de ses mandibules.» **par** «... , la punaise de feu géante se défend à l'aide de ses mandibules.».

COLÉOPTÈRE GÉANT, SCARABÉE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

• **Remplacer** «Attaques spéciales : acide» **par** «Attaques spéciales : jet d'acide».

Combat

§2

• **Remplacer** «Acide (Ext). ... 1d4+2 points de dégâts.» **par** «Jet d'acide (Ext). ... 1d4+2 points de dégâts d'acide.».

FOURMI GÉANTE

Combat

§2

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser cette capacité , la fourmi doit toucher avec ses mandibules. Dès qu'elle saisit son adversaire , elle peut le piquer à l'aide de son dard (soldat uniquement).» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la fourmi doit réussir une attaque de mandibules. Si elle parvient à maintenir sa prise, elle peut le piquer à l'aide de son dard (soldat uniquement).».

§3

• **Remplacer** «Acide (Ext). ... , plus 1d4 points dus à l'acide.» **par** «Dard acide (Ext). ... , plus 1d4 points d'acide.».

FOURMI GÉANTE, OUVRIÈRE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m, escalade 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m, escalade 6 m».

FOURMI GÉANTE, SOLDAT

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m, escalade 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m, escalade 6 m».

• **Remplacer** «Attaques spéciales : ... , acide» **par** «Attaques spéciales : ... , dard acide».

FOURMI GÉANTE, REINE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

GUÊPE GÉANTE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 20 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 18 m (bonne)».

MANTE RELIGIEUSE GÉANTE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m, vol 13 m (faible)» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m, vol 12 m (faible)».

• **Remplacer** «Attaques spéciales : ... , enlacement» **par** «Attaques spéciales : ... , pinces».

Combat

§2

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser cette capacité , la mante religieuse géante doit d'abord toucher son adversaire (lequel doit être de taille M ou moins) à l'aide de ses pattes . En cas de succès, elle l'enlace et la

serre peut .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la mante religieuse géante doit réussir une attaque de patte sur une créature de taille M ou moins. En cas de succès, elle peut utiliser son pouvoir de pinces.».

§3

• **Remplacer** «Enlacement (Ext). ...» **par** «Pinces (Ext). ...».

MILLE-PATTES MONSTRUEUX

Taille des mille-pattes monstrueux

• **Remplacer** «Grande (G) ./ 5 m ./ 60 cm ./ 30 cm» **par** «Grande (G) ./ 4,50 m ./ 60 cm ./ 30 cm».

• **Remplacer** «Très grande (TG) ./ 10 m ./ 1,20 m ./ 60 cm» **par** «Très grande (TG) ./ 9 m ./ 1,20 m ./ 60 cm».

• **Remplacer** «Gigantesque (Gig) ./ 20 m ./ 2,50 m ./ 1,20 m» **par** «Gigantesque (Gig) ./ 18 m ./ 2,50 m ./ 1,20 m».

• **Remplacer** «Colossale (C) ./ 40 m ./ 5 m ./ 2,50 m» **par** «Colossale (C) ./ 36 m ./ 5 m ./ 2,50 m».

REPLACER «MILLE-PATTES MONSTRUEUX, TAILLE TP « PAR «MILLE-PATTES MONSTRUEUX, TRÈS PETIT».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».

REPLACER «MILLE-PATTES MONSTRUEUX, TAILLE P « PAR «MILLE-PATTES MONSTRUEUX, PETIT».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

REPLACER «MILLE-PATTES MONSTRUEUX, TAILLE M « PAR «MILLE-PATTES MONSTRUEUX, TAILLE MOYENNE».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

REPLACER «MILLE-PATTES MONSTRUEUX, TAILLE G « PAR «MILLE-PATTES MONSTRUEUX, GRAND».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

REPLACER «MILLE-PATTES MONSTRUEUX, TAILLE TG « PAR «MILLE-PATTES MONSTRUEUX, TRÈS GRAND».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

REPLACER «MILLE-PATTES MONSTRUEUX, TAILLE GIG « PAR «MILLE-PATTES MONSTRUEUX, GIGANTESQUE».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

REPLACER «MILLE-PATTES MONSTRUEUX, TAILLE C « PAR «MILLE-PATTES MONSTRUEUX, COLOSSAL».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

SCORPION MONSTRUEUX

Taille des scorpions monstrueux

• **Remplacer** «Colossale (C) ./ 25 m ./ 12 m ./ 3 m» **par** «Colossale (C) ./ 24 m ./ 12 m ./ 3 m».

Combat

§2

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser cette capacité , le scorpion monstrueux doit commencer par toucher à l'aide d'une de ses pinces . S'il parvient à saisir l'adversaire , il le broie entre ses pinces et se sert de son dard avec une

précision décuplée .» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le scorpion monstrueux doit réussir une attaque de pince. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut utiliser son pouvoir de pinces.».

REPLACER «SCORPION, TAILLE TP « PAR «SCORPION, TRÈS PETIT».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 6 m».

REPLACER «SCORPION, TAILLE P « PAR «SCORPION, PETIT».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 9 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

REPLACER «SCORPION, TAILLE M « PAR «SCORPION, TAILLE MOYENNE».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

REPLACER «SCORPION, TAILLE G « PAR «SCORPION, GRAND».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».

REPLACER «SCORPION, TAILLE TG « PAR «SCORPION, TRÈS GRAND».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».

REPLACER «SCORPION, TAILLE GIG « PAR «SCORPION, GIGANTESQUE».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».

REPLACER «SCORPION, TAILLE C « PAR «SCORPION, COLOSSAL».

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 16 m» **par** «Vitesse de déplacement : 15 m».

Appendice 3 : archétypes

CÉLESTE CRÉATURE CÉLESTE§1

• **Remplacer** «Bien qu'ils ressemblent aux créatures vivant sur le plan Matériel, les célestes résident dans les plans supérieurs, c'est-à-dire ceux du Bien. Ils sont plus beaux et plus majestueux que les habitants du plan Matériel.» **par** «Bien qu'elles ressemblent aux créatures vivant sur le plan Matériel, les créatures célestes résident dans les plans supérieurs, c'est-à-dire ceux du Bien. Elles sont plus belles et plus majestueuses que les habitants du plan Matériel.».

§2

• **Remplacer** «... On les prend parfois pour des demi-célestes, êtres résultant de l'union entre un céleste et une autre créature.» **par** «... On les prend parfois pour des demi-célestes, êtres résultant de l'union entre un véritable céleste et une autre créature.».

Remplacer «Création de céleste» **par** «Création de créature céleste».

§1

Remplacer «L'archétype " céleste" peut être» **par** «L'archétype "créature céleste" peut être».

§2

• **Remplacer** «Le céleste conserve ...» **par** « La créature céleste conserve ...».

§3

• **Remplacer** «Attaques spéciales. Le céleste ... :» **par** «Attaques spéciales. La créature céleste ... :».

§4

• **Remplacer** «Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, le céleste peut ... de laquelle il cause ...» **par** «Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, la créature céleste peut ... de laquelle elle cause ...».

§5

• **Remplacer** «Particularités. Le céleste conserve ...» **par** «Particularités. La créature céleste conserve ...».

§6

• **Remplacer** «• Vision dans le noir (portée 20 mètres)» **par** «• Vision dans le noir (portée 18 mètres)».

REPLACER «EXEMPLE DE CÉLESTE» PAR «EXEMPLE DE CRÉATURE CÉLESTE».

Lion céleste

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m».

• **Remplacer** «Particularités : ..., vision dans le noir (20 m), ...» **par** «Particularités : ..., vision dans le noir (18 m), ...».

Combat

§2

• **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le lion céleste doit commencer par saisir sa proie entre ses mâchoires . S'il parvient à immobiliser sa victime , il peut ensuite la lacérer sa victime avec ses pattes arrière.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le lion céleste doit réussir une attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut ensuite lacérer avec ses pattes arrière.».

§3

• **Remplacer** «Pattes arrière (Ext). Une fois qu'il a immobilisé sa proie, le lion céleste peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+7 corps à corps, 1d4+2 points de dégâts chacune). Cette attaque spéciale fait partie de ses options quand il bondit sur son adversaire. » **par** «Pattes arrière (Ext). Tant qu'il est en situation de lutte avec sa proie, le lion céleste peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+7 corps à corps, 1d4+2 points de dégâts chacune). Il peut aussi utiliser ses pattes arrière pour attaquer lorsqu'il bondit sur son adversaire.».

DEMI-CÉLESTE

§1

• **Remplacer** «La nature magique des célestes ...» **par** «La nature magique des véritables célestes ...».

Attaques spéciales

Niveau ./ Pouvoirs

• **Remplacer** «7-8 ./ Châtiment divin , ...» **par** «7-8 ./ Châtiment sacré, ...».

• **Remplacer** «11-12 ./ Parole divine « **par** «11-12 ./ Parole sacrée».

• **Remplacer** «13-14 ./ Aura divine ...» **par** «13-14 ./ Aura sacrée ...».

DEMI-CÉLESTE/DEMI-LICORNE

- **Remplacer** «Extérieur de taille G (Bien, Chaos)» **par** «Extérieur (Bien, Chaos) de taille G ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 20 m, vol 40 m (bonne)» **par** «Vitesse de déplacement : 18 m, vol 36 m (bonne)».

DEMI-DRAGON

Création de demi-dragon

§1

- **Remplacer** «... Le demi-dragon fait automatiquement partie de la famille des dragons» **par** «... Le type du demi-dragon devient automatiquement dragon. ...».
- **Attaques spéciales.**
- **Remplacer** «* Un cône fait 10 mètres de long.» **par** «* Un cône fait 9 mètres de long.»
- **Remplacer** «** Un trait fait 20 mètres de long sur 1,50 mètre de large.» **par** «** Un trait fait 18 mètres de long sur 1,50 mètre de large.»
- **Remplacer** «Particularités. ... vision dans le noir (portée 20 mètres) ...» **par** «Particularités. ... vision dans le noir (portée 18 mètres) ...».
- **Remplacer** «Compétences. Le demi-dragon a 6 points de compétence plus modificateur d'Intelligence par niveau» **par** «Compétences. Le demi-dragon a 6 points de compétence plus modificateur d'Intelligence par dé de vie. ...».

DEMI-DRAGON (ROUGE)/DEMI-OGRE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 10 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 9 m (moyenne)».
- **Remplacer** «CA : 20 (-1 taille, -1 Dex, +9 naturelle, +3 peau)» **par** «CA : 20 (-1 taille, -1 Dex, +9 naturelle, +3 peaux)».
- **Remplacer** «Attaques : massue géante (+12 corps à corps) [ou morsure (+11 corps à corps), 2 coups de griffes (+6 corps à corps) ; pique géante (+1 distance)» **par** «Attaques : très grande massue (+12 corps à corps) ; ou ou morsure (+11 corps à corps), 2 coups de griffes (+6 corps à corps) ; ou grande javeline (+1 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : massue géante 2d6+13, morsure 1d8+9, griffes 1d6+4 ; pique géante 2d6+9» **par** «Dégâts : très grande massue 2d6+13 ; ou morsure 1d8+9, griffes 1d6+4 ; ou grande javeline 2d6+9».
- **Remplacer** «Particularités : ... , vision dans le noir (20 m), ...» **par** «Particularités : ... , vision dans le noir (18 m), ...».
- **Remplacer** «Dons : Arme de prédilection (massue)» **par** «Dons : Arme de prédilection (très grande massue)».

Combat

§2

- **Remplacer** «Souffle (Sur)., 10 mètres, ...» **par** «Souffle (Sur)., 9 mètres, ...».

DEMI-FIÉLON

§1

- **Remplacer** «La nature magique des fiélons leur permet ...» **par** «La nature magique des véritables fiélons leur permet ...».
- **Création de demi-fiélon**

§1

- **Remplacer** «... Le demi-fiélon fait automatiquement partie de la famille des Extérieurs» **par** «... Le type du demi-fiélon devient automatiquement Extérieur. ...».

Attaques spéciales

Niveau /. Pouvoirs

- **Remplacer** «5-6 /. Ténèbres infernales « **par** «5-6 /. Ténèbres maudites».
- **Remplacer** «13-14 /. Aura infernale ...» **par** «13-14 /. Aura maudite ...».
- **Remplacer** «Particularités. ... vision dans le noir (portée 20 mètres). ...» **par** «Particularités. ... vision dans le noir (portée 18 mètres). ...».
- **Remplacer** «Compétences. Le demi-fiélon a 8 points de compétence plus modificateur d'Intelligence par niveau» **par** «Compétences. Le demi-fiélon a 8 points de compétence plus modificateur d'Intelligence par dé de vie. ...».

DEMI-FIÉLON/DEMI-MÉDUSE

- **Remplacer** «Extérieur de taille M (Loi, Mal)» **par** «Extérieur (Loi, Mal) de taille M ».
- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m, vol 10 m (moyenne)» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m, vol 9 m (moyenne)».
- **Remplacer** «Attaques : 2 coups de griffes (+10 corps à corps) [ou dague (+8/+3 corps à corps)], morsure (+3 corps à corps), serpents (+5 corps à corps) ; arc court (+10/+5 distance)» **par** «Attaques : 2 coups de griffes (+10 corps à corps) [ou dague (+8/+3 corps à corps)], morsure (+3 corps à corps), serpents (+5 corps à corps) ; ou arc court (+10/+5 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : griffes 1d4+2, dague 1d4+2, morsure 1d6+1, serpents 1d4+1 et venin ; arc court 1d6» **par** «Dégâts : griffes 1d4+2, dague 1d4+2/19-20, morsure 1d6+1, serpents 1d4+1 et venin ; ou arc court 1d6/x3».

Combat

§2

- **Remplacer** «Pouvoirs magiques. ... ténèbres infernales ...» **par** «Pouvoirs magiques. ... ténèbres maudites ...».

§3

- **Remplacer** «Regard pétrifiant (Sur)., 10 mètres, ...» **par** «Regard pétrifiant (Sur)., 9 mètres, ...».

§4

- **Remplacer** «Venin (Ext)., effet initial : perte temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Force.» **par** «Venin (Ext)., effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force.».

FANTÔME

Création de fantôme

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement. ... en vol de 10 mètres ...» **par** «Vitesse de déplacement. ... en vol de 9 mètres ...».
- **Remplacer** «Corruption (Sur). ... à l'aide de cette attaque intangible ...» **par** «Contact corrupteur (Sur). ... à l'aide de cette attaque de contact intangible ...».

- **Remplacer** «*Lamentation d'épouvante* (Sur). ... de moins de 10 mètres ... Cet effet de terreur est un pouvoir de nécromancie de type [son] et [mental]. ...» **par** «*Lamentation d'épouvante* (Sur). ... de 9 mètres ou moins ... C'est un effet de terreur, de son et mental, de type nécromancie. ...».

- **Remplacer** «*Présence d'outre-tombe* (Sur). ... de moins de 20 mètres et voyant le fantôme doit réussir un jet de Vigueur sous peine de perdre immédiatement 1d4 points de Force, de Dextérité et de Constitution (tous ces points de caractéristique sont perdus de façon permanente). ...» **par** «*Aspect terrifiant* (Sur). ... de 18 mètres ou moins et voyant le fantôme doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir immédiatement une diminution permanente de 1d4 points de Force, de Dextérité et de Constitution ...».

- **Remplacer** «*Regard corrompteur* (Sur). ... de moins de 10 mètres ... 2d10 points de dégâts et perdre 1d4 points de Charisme (de façon permanente).» **par** «*Regard corrompteur* (Sur). ... de 9 mètres ou moins. ... 2d10 points de dégâts et subir une diminution permanente de 1d4 points de Charisme.».

- **Remplacer** «*Possession* (Sur). ...» **par** «*Possession maléfique* (Sur). ...».

Équipement de fantôme

§1

- **Remplacer** «... (dans le même temps, lui aussi peut être touché par les armes enchantées).» **par** «... (dans le même temps, lui aussi peut être touché par les armes magiques).».

Fantôme

- **Remplacer** «Mort-vivant de taille M (intangible)» **par** «Mort-vivant (intangible) de taille M».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : vol 10 m (parfaite)» **par** «Vitesse de déplacement : vol 9 m (parfaite)».

- **Remplacer** «Attaques : contact intangible (+6 corps à corps) [ou épée bâtarde de maître (+10 corps à corps)] ; arc court de maître (+7 distance)» **par** «Attaques : contact corrompteur intangible (+6 contact au corps à corps) ; ou épée bâtarde de maître (+10 corps à corps) ; ou arc court de maître (+7 distance)».

- **Remplacer** «Dégâts : contact intangible (1d4 corruption, 1d4+3 contre les créatures éthérées), épée bâtarde de maître 1d10+4 ; arc court de maître 1d6» **par** «Dégâts : contact corrompteur intangible (1d4, 1d4+3 contre les créatures éthérées) ; ou épée bâtarde de maître 1d10+4/19-20 ; ou arc court de maître 1d6/x3».

- **Remplacer** «Attaques spéciales : manifestation, corruption, possession» **par** «Attaques spéciales : manifestation, contact corrompteur, possession maléfique».

Combat

§1

- **Remplacer** «Le jet de Volonté associé au pouvoir de possession de ce fantôme s'accompagne d'un DD de 16.» **par** «Le jet de Volonté associé au pouvoir de possession maléfique de ce fantôme s'accompagne d'un DD de 16.».

§2

- **Remplacer** «Mort-vivant. Immunisé contre les attaques mentales, ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques ...» **par** «Mort-vivant. Immunisé contre les effets mentaux, ..., l'affaiblissement

temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques ...».

FIÉLON CRÉATURE FIÉLON

§1

- **Remplacer** «Bien qu'ils ressemblent aux créatures évoluant dans le plan Matériel, les fiélons résident dans les plans infernaux, voués au Mal. Ils sont plus terrifiants que les mortels qu'ils rappellent.» **par** «Bien qu'elles ressemblent aux créatures évoluant dans le plan Matériel, les créatures fiélons résident dans les plans infernaux, voués au Mal. Elles sont plus terrifiants que les mortels qu'elles rappellent.».

§2

- **Remplacer** «On les prend parfois pour des demi-fiélons, êtres résultant de l'union entre un fiélon et une autre créature.» **par** «On les prend parfois pour des demi-fiélons, êtres résultant de l'union entre un véritable fiélon et une autre créature.».

REMPLEUR «CRÉATION DE FIÉLON» PAR «CRÉATION DE CRÉATURE FIÉLON».

§1

- **Remplacer** «L'archétype "fiélon" peut être ...» **par** «L'archétype "créature fiélon" peut être ...».

§2

- **Remplacer** «Le fiélon conserve ...» **par** «La créature fiélon conserve ...».

§3

- **Remplacer** «Attaques spéciales. Le fiélon conserve ...:» **par** «Attaques spéciales. La créature fiélon conserve ...:».

§4

- **Remplacer** «Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, le fiélon peut porter, ... de laquelle il cause ...» **par** «Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, la créature fiélon peut porter, ... de laquelle elle cause ...».

§5

- **Remplacer** «Particularités. Le fiélon conserve ...» **par** «Particularités. La créature fiélon conserve ...».

§6

- **Remplacer** «Vision dans le noir (portée 20 mètres)» **par** «Vision dans le noir (portée 18 mètres)».

REMPLEUR «EXEMPLE DE FIÉLON» PAR «EXEMPLE DE CRÉATURE FIÉLON».

- **Remplacer** «Rat sanguinaire des Abysses» **par** «Rat sanguinaire fiélon».

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 13 m, escalade 6,50 m» **par** «Vitesse de déplacement : 12 m, escalade 6 m».

- **Remplacer** «Particularités : ..., vision dans le noir (20 m), ...» **par** «Particularités : ..., vision dans le noir (18 m), ...».

- **Remplacer** «Puissance possible : 2-3 DV (taille P) ; 4-6 DV (taille M)» **par** «Puissance possible : 2-3 DV (taille P), 4-6 DV (taille M)».

Combat

§1

- **Remplacer** «Maladie (Ext). ... effet : perte temporaire de 1d3 points de Force et de Constitution ...» **par** «Maladie (Ext). ... effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force et de Constitution ...».

LICHE

Remplacer «Création de liche» **par** «Création de liche».

- **Remplacer** «Dégâts. Si le personnage ne possède pas d'attaque naturelle, il gagne une attaque de contact transférant de l'énergie négative qui inflige 1d8+5 points de dégâts ...» **par** «Dégâts. Si le personnage ne possède pas d'attaque naturelle, il gagne une attaque de contact blessant, qui utilise l'énergie négative pour infliger 1d8+5 points de dégâts ...».
- **Remplacer** «Aura de terreur (Sur). ... un rayon de 20 mètres ...» **par** «Aura de terreur (Sur). ... un rayon de 18 mètres ...».
- **Remplacer** «Paralysie (Sur). ...» **par** «Contact paralysant (Sur). ...».
- **Remplacer** «Immunités (Ext). La liche est immunisée contre ... les attaques mentales.» **par** «Immunités (Ext). La liche est immunisée contre ... les effets mentaux.».

EXEMPLE DE LICHE

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».
- **Remplacer** «Attaques : contact (+5 corps à corps) [ou bâton (+5 corps à corps) ou dague (+5 corps à corps)] ; arbalète légère de maître et carreaux de maître (+10 distance)» **par** «Attaques : contact blessant (+5 contact au corps à corps) ; ou bâton (+5 corps à corps) ; ou dague (+5 corps à corps) ; ou arbalète légère de maître et carreaux de maître (+10 distance)».
- **Remplacer** «Dégâts : contact 1d8+5 et paralysie, bâton 1d6, dague 1d4 ; arbalète légère 1d8» **par** «Dégâts : contact 1d8+5 et paralysie ; ou bâton 1d6 ; ou dague 1d4/19-20 ; ou arbalète légère 1d8/19-20».
- **Remplacer** «Attaques spéciales : contact , aura de terreur, paralysie , sorts» **par** «Attaques spéciales : contact blessant, aura de terreur, contact paralysant, sorts».
- **Remplacer** «Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol +10 (cape de résistance +1)» **par** «Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol +10 ».

Combat

§2

- **Remplacer** «Mort-vivant. Immunisé contre les attaques mentales , ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristique ...» **par** «Mort-vivant. Immunisé contre les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristique ...».

§3

- **Remplacer** «Immunités. La liche est immunisée ... les attaques mentales.» **par** «Immunités. La liche est immunisée ... les effets mentaux.».

LYCANTHROPE

- **Remplacer** «Facteur de puissance. Comme l'animal +2.» **par** «Facteur de puissance. Comme l'animal +2, plus d'éventuels niveaux de classe.».
- **Remplacer** «..., le personnage doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas perdre temporairement 1d6 points de Force. ... pour lui éviter de perdre temporairement 2d6 points de Force supplémentaires.» **par** «..., le personnage doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1d6

points de Force. ... pour lui éviter de subir un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force supplémentaires.».

LOUP-GAROU

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m ; 16 m en tant que loup ou hybride» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m ; 15 m en tant que loup ou hybride».
- **Remplacer** «Compétences : ..., Détection +11 , ..., Perception auditive +13 , ...» **par** «Compétences : ..., Détection +14, ..., Perception auditive +14, ...».

OURS-GAROU

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m ; 10 m en tant qu'ours» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m ; 9 m en tant qu'ours».
- **Remplacer** «Compétences : ..., Perception auditive +14 ...» **par** «Compétences : ..., Perception auditive +11 ...».

Combat

§2

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser cette attaque , l'ours-garou doit commencer par toucher son adversaire à l'aide d'une de ses pattes.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours-garou doit réussir une attaque de patte.».

RAT-GAROU

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m ; 13 m, escalade 6,50 m en tant que rat» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m ; 12 m, escalade 6 m en tant que rat».
- **Remplacer** «Dégâts : attaque à mains nues 1d3 temporaires ; rapière 1d6, morsure 1d4» **par** «Dégâts : attaque à mains nues 1d3 temporaires ; rapière/18-20 1d6, morsure 1d4».

SANGLIER-GAROU

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m ; 13 m en tant que sanglier» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m ; 12 m en tant que sanglier».

TIGRE-GAROU

- **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m ; 13 m en tant que tigre ou hybride» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m ; 12 m en tant que tigre ou hybride».

Combat

§4

- **Remplacer** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre-garou doit être sous forme animale ou hybride et commencer par saisir sa proie entre ses mâchoires ou avec l'une de ses pattes avant . S'il parvient à immobiliser sa victime , il peut ensuite la lacérer avec ses pattes arrière.» **par** «Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre-garou doit être sous forme animale ou hybride et réussir une attaque de griffe ou de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.».

§5

- **Remplacer** «Pattes arrière (Ext). Une fois qu'il a immobilisé sa proie, un tigre-garou sous forme animale ou hybride peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+9 corps à corps, 1d8+3 points de dégâts chacune). Cette attaque

spéciale fait partie de ses options quand il bondit sur son adversaire. « **par** «Pattes arrière (Ext). Tant qu'il est en situation de lutte avec sa proie, un tigre-garou sous forme animale ou hybride peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+9 corps à corps, 1d8+3 points de dégâts chacune). Il peut aussi utiliser ses pattes arrière pour attaquer lorsqu'il bondit sur son adversaire.»

Sous les caracs des sangliers-garous et tigre-garous

• **Remplacer** «3. Sous forme humaine, ces lycanthropes ont le don Talent (en rapport avec leur compétence Artisanat ou Profession) plus un autre au choix.» **par** «3. Sous forme humaine, ces lycanthropes ont le don Talent (Connaissances) .».

VAMPIRE

Création de vampire

• **Remplacer** «*Domination* (Sur). ... une portée de 10 mètres.» **par** «*Domination* (Sur). ... une portée de 9 mètres.».

• **Remplacer** «*Absorption de sang* (Ext)., ce qui se traduit par la perte (permanente) de 1d4 points de Constitution ...» **par** «*Absorption de sang* (Ext)., ce qui se traduit par la diminution permanente de 1d4 points de Constitution ...».

Particularités.

• **Remplacer** «*État gazeux* (Sur). ... vitesse en vol de 6,50 mètres ...» **par** «*État gazeux* (Sur). ... vitesse en vol de 6 mètres ...».

• **Remplacer** «*Guérison accélérée* (Ext). ... (5 pv par heure).» **par** «*Guérison accélérée* (Ext). ... (5 pv par round).» (mercy Bouly).

EXEMPLE DE VAMPIRE

• **Remplacer** «Vitesse de déplacement : 10 m» **par** «Vitesse de déplacement : 9 m».

• **Remplacer** «Attaques : coup de poing (+11 corps à corps) [ou épée bâtarde de maître (+13 corps à corps)] ; arc court de maître (+9 distance)» **par** «Attaques : coup (+11 corps à corps) ; ou épée bâtarde de maître (+13 corps à corps) ; ou arc court de maître (+9 distance)».

• **Remplacer** «Dégâts : coup de poing 1d6+6 et absorption d'énergie, épée bâtarde 1d10+11 ; arc court 1d6» **par** «Dégâts : coup 1d6+6 et absorption d'énergie; ou épée bâtarde 1d10+11/19-20 ; ou arc court 1d6/x3».

Combat

§2

• **Remplacer** «Mort-vivant. Immunisé contre les attaques mentales , ..., l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques ...» **par** «Mort-vivant. Immunisé contre les effets mentaux, ..., l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques ...».

PAGE 223

MONSTRES CLASSÉS PAR FACTEUR DE PUISSANCE

• **Remplacer** «Mille-pattes monstrueux, taille TP /. 1/8» **par** «Mille-pattes monstrueux, très petit /. 1/8».

-
- **Remplacer** «Squelette, taille TP /. 1/6» **par** «Squelette, très petit /. 1/6».
- **Remplacer** «Zombi, taille TP /. 1/6» **par** «Zombi, très petit /. 1/6».
-
- **Remplacer** «Araignée monstrueuse, taille TP /. 1/4» **par** «Araignée monstrueuse, très petite /. 1/4».
- **Remplacer** «Mille-pattes monstrueux, taille P petit /. 1/4» **par** «Mille-pattes monstrueux, petit /. 1/4».
- **Remplacer** «Scorpion monstrueux, taille TP /. 1/4» **par** «Scorpion monstrueux, très petit /. 1/4».
- **Remplacer** «Squelette, taille P petit /. 1/4» **par** «Squelette, petit /. 1/4».
- **Remplacer** «Zombi, taille P petit /. 1/4» **par** «Zombi, petit /. 1/4».
-
- **Remplacer** «Luciole géante /. 1/3» **par** « Punaise de feu géante /. 1/3».
- **Remplacer** «Serpent venimeux, taille TP /. 1/3» **par** «Serpent venimeux, très petit /. 1/3».
- **Remplacer** «Squelette, taille M /. 1/3» **par** «Squelette, taille moyenne /. 1/3».
-
- **Remplacer** «Araignée monstrueuse, taille P petite /. 1/2» **par** «Araignée monstrueuse, petite /. 1/2».
- **Remplacer** «Mille-pattes monstrueux, taille M 1/2» **par** «Mille-pattes monstrueux, taille moyenne 1/2».
- **Remplacer** «Objet animé, taille TP /. 1/2» **par** «Objet animé, très petit /. 1/2».
- **Remplacer** «Rat sanguinaire des Abysses /. 1/2» **par** «Rat sanguinaire fiélon /. 1/2».
- **Remplacer** «Scorpion monstrueux, taille P petit /. 1/2» **par** «Scorpion monstrueux, petit /. 1/2».
- **Remplacer** «Serpent venimeux, taille P petit /. 1/2» **par** «Serpent venimeux, petit /. 1/2».
- **Remplacer** «Zombi, taille M /. 1/2» **par** «Zombi, taille moyenne /. 1/2».
-
- **Remplacer** «Araignée monstrueuse, taille M 1» **par** «Araignée monstrueuse, taille moyenne 1».
- **Remplacer** «Élémentaire de l'Air, taille P petit /. 1» **par** «Élémentaire de l'Air, petit /. 1».
- **Remplacer** «Élémentaire de l'Eau, taille P petit /. 1» **par** «Élémentaire de l'Eau, petit /. 1».
- **Remplacer** «Élémentaire de la Terre, taille P petit /. 1» **par** «Élémentaire de la Terre, petit /. 1».
- **Remplacer** «Élémentaire du Feu, taille P petit /. 1» **par** «Élémentaire du Feu, petit /. 1».
- **Remplacer** «Mille-pattes monstrueux, taille G /. 1» **par** «Mille-pattes monstrueux, grand /. 1».
- **Remplacer** «Objet animé, taille P petit /. 1» **par** «Objet animé, petit /. 1».
- **Remplacer** «Requin, taille M /. 1» **par** «Requin, taille moyenne /. 1».
- **Remplacer** «Scorpion monstrueux, taille M /. 1» **par** «Scorpion monstrueux, taille moyenne /. 1».
- **Remplacer** «Serpent venimeux, taille M /. 1» **par** «Serpent venimeux, taille moyenne /. 1».

- **Remplacer** «Squelette, taille G ./ 1» **par** «Squelette, grand ./ 1».
- **Remplacer** «Zombi, taille G ./ 1» **par** «Zombi, grand ./ 1».
-
- **Remplacer** «Araignée monstrueuse, taille G ./ 2» **par** «Araignée monstrueuse, grande ./ 2».
- **Remplacer** «Mille-pattes monstrueux, taille TG ./ 2» **par** «Mille-pattes monstrueux, très grand ./ 2».
- **Remplacer** «Objet animé, taille M ./ 2» **par** «Objet animé, taille moyenne ./ 2».
- **Remplacer** «Requin, taille G ./ 2» **par** «Requin, grand ./ 2».
- **Remplacer** «Scorpion monstrueux, taille G ./ 2» **par** «Scorpion monstrueux, grand ./ 2».
- **Remplacer** «Serpent venimeux, taille G ./ 2» **par** «Serpent venimeux, grand ./ 2».
- **Remplacer** «Squelette, taille TG ./ 2» **par** «Squelette, très grand ./ 2».
-
- **Remplacer** «Élémentaire de l'Air, taille M ./ 3» **par** «Élémentaire de l'Air, taille moyenne ./ 3».
- **Remplacer** «Élémentaire de l'Eau, taille M ./ 3» **par** «Élémentaire de l'Eau, taille moyenne ./ 3».
- **Remplacer** «Élémentaire de la Terre, taille M 3» **par** «Élémentaire de la Terre, taille moyenne 3».
- **Remplacer** «Élémentaire du Feu, taille M ./ 3» **par** «Élémentaire du Feu, taille moyenne ./ 3».
- **Remplacer** «Objet animé, taille G ./ 3» **par** «Objet animé, grand ./ 3».
- **Remplacer** «Serpent venimeux, taille TG ./ 3» **par** «Serpent venimeux, très grand ./ 3».
- **Remplacer** «Zombi, taille TG ./ 3» **par** «Zombi, très grand ./ 3».
-
- **Remplacer** «Araignée monstrueuse, taille TG ./ 4» **par** «Araignée monstrueuse, très grande ./ 4».
- **Remplacer** «Requin, taille TG ./ 4» **par** «Requin, très grand ./ 4».
-
- **Remplacer** «Élémentaire de l'Air, taille G ./ 5» **par** «Élémentaire de l'Air, grand ./ 5».
- **Remplacer** «Élémentaire de l'Eau, taille G ./ 5» **par** «Élémentaire de l'Eau, grand ./ 5».
- **Remplacer** «Élémentaire de la Terre, taille G ./ 5» **par** «Élémentaire de la Terre, grand ./ 5».
- **Remplacer** «Élémentaire du Feu, taille G ./ 5» **par** «Élémentaire du Feu, grand ./ 5».
- **Remplacer** «Objet animé, taille TG ./ 5» **par** «Objet animé, très grand ./ 5».
-
- **Remplacer** «Mille-pattes monstrueux, taille Gig ./ 6» **par** «Mille-pattes monstrueux, gigantesque ./ 6».
- **Remplacer** «Scorpion monstrueux, taille TG ./ 6» **par** «Scorpion monstrueux, très grand ./ 6».
- **Remplacer** «Xorn, ./ 6» **par** «Xorn, taille moyenne ./ 6».
- **Remplacer** «Zombi, taille Gig ./ 6» **par** «Zombi, gigantesque ./ 6».
-
- **Remplacer** «Araignée monstrueuse, taille Gig ./ 7» **par** «Araignée monstrueuse, gigantesque ./ 7».
- **Remplacer** «Élémentaire de l'Air, taille TG ./ 7» **par** «Élémentaire de l'Air, très grand ./ 7».
- **Remplacer** «Élémentaire de l'Eau, taille TG ./ 7» **par** «Élémentaire de l'Eau, très grand ./ 7».
- **Remplacer** «Élémentaire de la Terre, taille TG ./ 7» **par** «Élémentaire de la Terre, très grand ./ 7».
- **Remplacer** «Élémentaire du Feu, taille TG ./ 7» **par** «Élémentaire du Feu, très grand ./ 7».
- **Remplacer** «Objet animé, taille Gig ./ 7» **par** «Objet animé, gigantesque ./ 7».
- **Remplacer** «Squelette, taille Gig ./ 7» **par** «Squelette, gigantesque ./ 7».
-
- **Remplacer** «Destrachan ./ 8» **par** «Destrakhan ./ 8».
- **Remplacer** «Mille-pattes monstrueux, taille C ./ 8» **par** «Mille-pattes monstrueux, colossal ./ 8».
- **Remplacer** «Ravageur ./ 8» **par** «Ravageur gris ./ 8».
-
- **Remplacer** «Scorpion monstrueux, taille Gig ./ 9» **par** «Scorpion monstrueux, gigantesque ./ 9».
- **Remplacer** «Squelette, taille C ./ 9» **par** «Squelette, colossal ./ 9».
-
- **Remplacer** «Araignée monstrueuse, taille C ./ 10» **par** «Araignée monstrueuse, colossale ./ 10».
- **Remplacer** «Géant du Feu ./ 10» **par** «Géant du feu ./ 10».
- **Remplacer** «Objet animé, taille C ./ 10» **par** «Objet animé, colossal ./ 10».
-
- **Remplacer** «Dévoreur ./ 11» **par** «Dévoreur d'âme ./ 11».
- **Remplacer** «Scorpion monstrueux, taille C ./ 11» **par** «Scorpion monstrueux, colossal ./ 11».
-
- **Remplacer** «Zombi, taille C ./ 12» **par** «Zombi, colossal ./ 12».
-
- **Remplacer** «Deva astral (céleste) ./ 14» **par** « Déva astral (céleste) ./ 14».