

ERRATAS DU PLAYER'S HANDBOOK v1.0

PAGE 20 - DROITE

Variante raciale. ... Choisissez l'une de ces ~~variantes raciales~~ variantes raciales ...

PAGE 21 - GAUCHE

Pied léger. Votre vitesse de base passe à 10,5 mètres.

PAGE 41 - DROITE

ASCENDANCE DRACONIQUE

Dragon	Type de dégâts	Souffle
Airain	Feu	Ligne de 1,5 sur <u>9 mètres</u> (jet de sauvegarde de Dex.)
...
Vert	Poison	Cône de <u>4,5 m</u> (jet de sauvegarde de Con.)

PAGE 47 - GAUCHE

LE BARBARE

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Rages	Dégâts de rage
...
3	+2	<u>Voie primitive</u>	3	+2
...

PAGE 47 - DROITE

LA CRÉATION RAPIDE

(en plus petit non souligné)

PAGE 52 - DROITE

MAÎTRISES

Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée longue, rapière, épée courte

PAGE 59 - DROITE

SORTS DU DOMAINE DE LA GUERRE

Niveau de clerc	Sorts
1	bouclier de <u>la</u> foi, faveur divine
...	...

PAGE 60 - DROITE

CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : AUBE RADIEUSE

Si une créature rate son jet de sauvegarde, elle subit des dégâts radiants égaux 1 à 2d10 + votre niveau de clerc, la moitié seulement si elle réussit. Une créature qui bénéficie d'un abri total vis-à-vis de vous n'est pas affectée.

PAGE 62 - GAUCHE

SORTS DU DOMAINE DU SAVOIR

Niveau de clerc	Sorts
1	identification, <u>injonction</u>
...	...

PAGE 63 - GAUCHE

CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : FUREUR DESTRUCTRICE

Quand vous lancez les dés pour infliger des dégâts de foudre ou de tonnerre, vous pouvez utiliser la canalisation d'énergie divine pour infliger les dégâts maximaux au lieu de lancer les dés.

PAGE 66 - DROITE

FORMES SAUVAGES

Niveau	ID	Limitations	Exemple
...
8	<u>1</u>	-	Aigle géant

PAGE 69 - DROITE

LES DRUIDES ET LES DIEUX

... Dans les *Royaumes Oubliés* par exemple, un cercle regroupe généralement des druides dévoués à Sylvanus, Mailikki, Eldath, Chauntéa et même aux sévères dieux de la fureur comme Talos, Malar, Aurile et Umberlie. ...

PAGE 74 - DROITE

PIC DE MAGIE SAUVAGE

Un pic de magie sauvage ne peut se produire qu'une seule fois par tour.
(errata officiel du PH 1.22)

PAGE 78 - GAUCHE

SECOND SOUFFLE

SURSAUT D'ACTIVITÉ

(en plus grand et souligné)

PAGE 80 - DROITE

Dés de supériorité. Vous récupérez tous les dés dépensés lorsque vous terminez un court repos ou un long repos.

PAGE 81 - DROITE

Feinte. L'avantage est perdu si vous ne l'utilisez pas durant le tour où vous l'avez obtenu. (errata officiel du PH 1.22)

Fente. ~~Quand vous touchez une créature avec une attaque armée~~ Lorsque vous effectuez un jet d'attaque avec une arme de mêlée durant votre tour

PAGE 84 - DROITE

PRÉPARER ET LANCER DES SORTS

~~Choisissez dans la liste des sorts de magicien des sorts que vous pouvez lancer afin de les préparer~~
Choisissez dans votre grimoire les sorts que vous allez préparer.

AVIS DES TRADUCTEURS

Pour préparer la liste de sorts de magiciens que vous pourrez lancer, choisissez dans votre grimoire un nombre de sorts égal à votre modificateur d'Intelligence + votre niveau de magicien (un sort au minimum).

PAGE 87 - DROITE

EVOCATION AMÉLIORÉE

Le bonus aux dégâts s'applique à un seul jet de dégâts du sort, pas à plusieurs jets.
(errata officiel du PH 1.22)

PAGE 88 - DROITE

INVOCATION MINEURE

L'objet invoqué disparaît également s'il inflige des dégâts.
(errata officiel du PH 1.22)

NÉCROMANCIEN ÉRUDIT

(sans s à Nécromancien)

PAGE 95 - GAUCHE

Fouet aqueux. Vous pouvez dépenser 2 points de ki par une action ~~bonus~~ pour créer un fouet constitué d'eau qui tire et pousse une créature afin de la déséquilibrer.

PAGE 101 - DROITE

PRÉCEPTES DE LA VENGEANCE

... Un paladin qui prête un tel serment est prêt à tout sacrifier ...

PAGE 107 - DROITE

COMPAGNON DU RÔDEUR

Choisissez une bête de taille Moyenne au maximum et d'une dangerosité de 1/4 ou moins

PAGE 114 - DROITE

LA CRÉATION RAPIDE

... Ensuite, choisissez l'historique de charlatan, puis les tours de magie *explosion occulte* et *contact glacial* ainsi que les sorts de niveau 1 ~~rayon contagieux~~ *charme-personne* et *carreau ensorcelé*.

(errata officiel du PH 1.22)

PAGE 115 - GAUCHE

MAGIE DE PACTE

... Consultez le chapitre 10 pour connaître les règles générales régissant les incantations et le chapitre 11 pour obtenir la liste des sorts du ~~barde~~ sorcier.

EMPLACEMENTS DE SORTS

... Pour lancer le sort de niveau 1 ~~vague tonnante~~ carreau ensorcelé, vous devez utiliser un de ces emplacements de sort et vous le lancez comme un sort de niveau 3.

PAGE 115 - DROITE

INVOCATIONS OCCULTES

... Une fois que vous atteignez certains niveaux de sorcier, vous apprenez ~~deux~~ de nouvelles invocations occultes de votre choix, comme indiqué dans la colonne Invocations occultes du tableau d'évolution du sorcier.

PAGE 116 - DROITE

VOTRE PACTE

Pacte de la chaîne. ... La nature du Grand Ancien étant impénétrable, la forme par défaut de votre familier ne revêt aucune ~~importante~~ importance.

PRÉSENCE FÉERIQUE

... dans un cube de 3 mètres d'arête ...

PAGE 131 - DROITE

CRIMINEL

(souligné)

PAGE 145

ARMURES

Armure	...	Force
...
Cotte de mailles	...	For 13
Clibanion	...	For 15
Harnois	...	For 15
...

PAGE 147

ARMES IMPROVISÉES

... s'il utilise un objet similaire pour attaquer.

PAGE 151 - DROITE

PAQUETAGES D'ÉQUIPEMENT

Paquetage d'ecclésiastique (19 po). ... 2 jours de ~~ration~~ ractions et une outre.

PAGE 152 - DROITE

Matériel d'escalade

apparaît sous l'appellation "Équipement d'escalade" dans le tableau page 150

PAGE 163 - DROITE

POINTS D'EXPÉRIENCE

(souligné)

PAGE 165 - GAUCHE

LANCEURS DE SORTS MULTICLASSÉS : EMBLEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT

Niveau	...	9
...

PAGE 167 - DROITE

EXPLORATEUR DE DONJONS

- Vous pouvez chercher des pièges en vous déplaçant à un rythme normal et non lent.

(Sage Advice Compendium v2.2)

PAGE 168 - DROITE

MAÎTRE-ARBALÉTRIER

- Quand vous utilisez l'action attaquer et que vous attaquez avec une arme à une main, vous pouvez utiliser une action bonus pour attaquer avec une arbalète de poing chargée que vous tenez en main.

(errata officiel du PH 1.22)

PAGE 170 - GAUCHE

SENTINELLE

- Vous pouvez effectuer des attaques d'opportunité contre les créatures situées à 1,50 mètres ou moins de vous, même si elles utilisent l'action se désengager avant de quitter votre zone d'allonge.

(errata officiel du PH 1.22)

PAGE 174 - GAUCHE

... lors de certains tests de caractéristiques.
caractéristiques.

PAGE 177 - GAUCHE

SE CACHER

...

Vous ne pouvez pas vous cacher d'une créature qui peut déjà vous voir clairement et vous révélez votre cachette si vous faites du bruit, en criant un avertissement ou en renversant un vase, par exemple.

PAGE 182 - DROITE

Saut en hauteur.

Un saut en hauteur est au minimum de 0 mètre.
(errata officiel du PH 1.22)

AVIS DES TRADUCTEURS

"...atteindre une hauteur en mètres égale à 1 + le tiers de votre modificateur de Force (0 mètre au minimum)..."

PAGE 220 - DROITE

CONTACT GLACIAL

(dans l'ordre alphabétique devrait être p 227)

PAGE 222 - GAUCHE

CHAÎNE D'ÉCLAIRS

Portée : 45 mètres

PAGE 243 - GAUCHE

FRAPPE ARDENTE - ASSOMMANTE - AVEUGLANTE

Lors de la prochaine attaque armée
au corps à corps qui...

PAGE 244 - DROITE

GLYPHE DE PROTECTION

Lorsque vous lancez ce sort, vous tracez un glyphe qui libèrera plus tard un effet magique.
(remplace la première phrase)
(errata officiel du PH 1.22)

PAGE 256 - DROITE

MAINS BRÛLANTES

Portée : ~~contact~~ personnelle (cône de 4,50 mètres)

PAGE 260 - DROITE

MONTURE FANTÔME

Durée d'incantation : 1 action minute

PAGE 263 - DROITE

MUR PRISMATIQUE

~~Un sceptre d'annulation détruit un mur prismatique, mais un champ d'antimagie en est incapable. Champ d'antimagie n'a aucun effet sur le mur et dissipation de la magie fonctionne uniquement sur la couche violette.~~

(errata officiel du PH 1.22)

PAGE 266 - GAUCHE

PAROLE DIVINE

Evocation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 action bonus

Portée : 9 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous prononcez une parole divine, emplie de la puissance qui a façonné le monde à l'aube de la création. Choisissez autant de créatures que vous le souhaitez parmi celles que vous voyez, dans la portée du sort. Chaque créature qui vous entend doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, sans quoi elle subit un effet selon la valeur actuelle de ses points de vie.

- 50 pv ou moins : assourdie pendant 1 minute
- 40 pv ou moins : assourdie et aveuglée pendant 10 minutes
- 30 pv ou moins : aveuglée, assourdie et étourdie pendant 1 heure
- 20 pv ou moins : tuée sur le coup

Indépendamment de ses points de vie actuels, un céleste, un élémentaire, une fée ou un fiélon qui échoue son jet est retourné à son plan d'origine (s'il n'y est pas déjà) et il ne peut revenir sur votre plan pendant 24 heures, peu importe le moyen, à l'exception du sort *souhait*.

PAGE 276 - GAUCHE

RÉSURRECTION SUPRÊME

Si la créature était un mort-vivant, elle revient sous la forme qu'elle avait avant de devenir un mort-vivant.

(nouvelle phrase à la fin du second paragraphe)

(errata officiel du PH 1.22)

PAGE 304 - GAUCHE

AIGLE GÉANT

Bête de taille Grande, Neutre Bon

PAGE 316

COLONNE 1

repos, 186 86

~~repos court~~ court repos. (voir repos)

~~repos long~~ long repos. (voir repos)

COLONNE 5

vision dans le noir, 183, 199 185

CRÉDITS

DD5 : Wizards of the Coast, Gale Force Nine, Black Book Editions

Liste des erratas : Toute la dream team qui a alimenté la liste sur le forum BBE, ainsi que les correcteurs / traducteurs pour leurs ajustements / précisions ;-)

Sort ajouté : Le sort de clerc manquant a été copié sur celui du site AideDD

Template LaTeX : evanbergeron
<https://github.com/evanbergeron/DND-5e-LaTeX-Template>

Formatage des erratas : Moi ;-)