

ERRATA POUR L'ANNEAU UNIQUE

amendé le 4 avril 2024

« les Grands Patrons – oui, même le plus Grand – peuvent commettre des erreurs. »

Les deux premières impressions de la version française de *L'Anneau Unique, Le Jeu de Rôle* comportaient plusieurs erreurs. Elles sont corrigées dès la troisième impression (2023-1). En voici la liste :

PAGE 71 : Un Héros reste Mélancolique jusqu'à ce que sa valeur d'espoir soit de nouveau « supérieure » à sa valeur d'Ombre (et non « supérieure ou égale »).

PAGE 144 : Dans l'exemple figurant en bas de l'encadré « **LE DÉ DU DESTIN DES ADVERSAIRES** », il faut lire « Coup perforant » et non « Coup puissant ».

PAGE 162 : Pour connaître la Compétence commune affectée par une Bénédiction, le Gardien des Légendes lance deux dés « de Maîtrise » (et non de Destin).

PAGE 165 : Le paragraphe **GRANDEMENT ACÉRÉ** devrait parler de fabrication « elfique » et non « nûmenoréenne ». (Cette modification ne sera intégrée qu'à partir de l'impression 2024-1).

PAGE 168 : En bas de page, dans le paragraphe **MALCHANCE**, il faut lire « comme s'il était Mélancolique » et non « comme s'il était Épuisé ».

PAGE 224 : Dans l'encadré « **ÉVÉNEMENTS DE VOYAGE** », il faut lire « les Héros repèrent une faible luminescence à l'ouest » et non « à l'est ». Plusieurs indications de directions erronées dans la VO ont été corrigées durant le processus de traduction, mais celle-ci n'aurait pas dû l'être. J'étais probablement, à ce stade, moi aussi comme la faible luminescence : à l'ouest.

PAGE 228 : Le profil d'Elwen a suscité de nombreux messages. Espérons qu'il n'aura pas changé la face des aventures de nos Héros autant que celui de Cléopâtre changea jadis la face du monde. L'erreur est due à une succession d'errata contradictoires reçus pendant le processus de traduction. Le bon profil était finalement celui publié initialement dans la VO. Le voici ci-contre en français.

SPECTRE DÉCHU		NIVEAU D'ATTRIBUT		
Âme en peine, Terrifiante		5		
ENDURANCE	PUISSANCE	HAINE	PARADE	ARMURE
24	2	5	+2	2

NB : Les capacités d'Elwen dans la version française sont les bonnes.

PAGE 233 : Dans « **CHOSSES SANS NOM DANS L'ANNEAU UNIQUE** », remplacez la capacité Peur du feu par Résistance abominable. En ce qui concerne le texte de cette capacité, qui a été modifié, voir en page 4 de ce document.



En outre, l'éditeur de la version originale nous a communiqué en ce début d'année sa nouvelle version du jeu de base, légèrement amendée par rapport à celle que nous avons traduite. Nous intégrerons les modifications nécessaires à la VF dès l'impression 2024-1, mais en voici d'ors et déjà la liste.

PAGE 34 : Dans « **AVANTAGE CULTUREL – PRÉCISION ELFIQUE** », il faut lire « Tant que votre Héros n'est pas Mélancolique, vous pouvez dépenser 2 point d'Espoir pour obtenir une Réussite magique lors d'un jet de Compétence si vous possédez au moins un rang dans cette Compétence ».

PAGES 48 ET 100 : Dans les tables « **ARMES** », il faut lire, dans les notes concernant l'arc et le grand arc « Arme à distance et à deux mains » et dans celles concernant la dague « Peut déclencher "Perforation", comme s'il s'agissait d'une épée ».

PAGE 50 : Dans l'encadré « **EXEMPLES D'OBJETS UTILES** », l'héliolite doit être associé à la compétence VOYAGE, et les cartes détaillées d'une région à la compétence EXPLORATION.

PAGE 80, appliquez les deux modifications suivantes :

Dans « **LISTE DES VERTUS** », notez que si les joueurs peuvent toujours choisir parmi six Vertus, chacune ne peut être acquise qu'une seule fois.

Dans « **RÉSISTANCE** », il faut lire « Augmentez votre valeur maximale d'Endurance de 2 ou de votre valeur de SAGESSE si celle-ci est supérieure à 2 ».

PAGE 81, appliquez les deux modifications suivantes :

- « **AMI DES NAINS** » : Si vous avez développé un Attachement envers un Nain, celui de vous deux qui combat en position défensive peut tenter la manœuvre de combat Protéger un compagnon au profit de l'autre, en tant qu'action secondaire.

- « **GRANDE DESTINÉE** » : vous augmentez immédiatement votre valeur maximale d'Espoir de 1 point.

PAGE 83 : Dans « **MÉMOIRE DES TEMPS ANCIENS** », il faut lire « Quand vous êtes la cible d'un Événement de voyage dans les Terres Sauvages, faites un jet sur la table des Événements de voyage comme si vous vous trouviez en Terres Frontalières et, dans les Terres Ténébreuses, comme si vous étiez dans les Terres Sauvages. En outre, vous êtes autorisé à endosser le rôle d'Éclaireur en plus du vôtre. »

PAGE 84 : Dans « **ART DE LA DISPARITION** », il faut lire « Si un lieu ou une situation vous offre la possibilité – si infime soit-elle – de vous cacher ou de vous faufiler plus loin en silence, effectuez un test de DISCRÉTION : en cas de réussite, vous disparaîsez, purement et simplement. »

PAGE 85 : Dans « **AUSI ÉTRANGE QUE DES NOUVELLES DE BREE** », il faut lire « Au cours de chaque Phase de Communauté, le Gardien des Légendes vous informe d'une rumeur. De plus, si vous êtes dans le Pays de Bree, vous gagnez (1d) à tous vos tests d'ÉNIGMES ou d'INTUITION. »

PAGE 87 : Dans « **OBSTINATION** », il faut lire « Augmentez votre valeur maximale d'Endurance de 1. À la fin de chaque scène de combat, si vous n'êtes ni Blessé ni Mélancolique, vous récupérez un nombre de points d'Endurance égal à votre valeur de CŒUR ou de SAGESSE. »

PAGE 88, appliquez les deux modifications suivantes :

- Ajoutez au texte de « **DUR COMME LE FER** » la mention suivante : « Augmentez votre valeur maximale d'Endurance de 1 point. »

- Dans « **SORTS BRISÉS** », il faut lire « Choisissez trois Compétences communes dans lesquelles vous possédez au moins 1 rang et cochez leur case de gauche (ou dessinez-y une rune !) sur votre feuille de personnage. »

PAGE 89, appliquez les deux modifications suivantes :

- Dans « **ENDURANCE DU RÔDEUR** », il faut lire : « Augmentez votre valeur maximale d'Endurance de 1. Tant que vous ne portez pas d'armure, ou juste une armure de cuir, sans heaume, et pas de bouclier, vous ne gagnez pas de Fatigue durant un voyage. »

- Dans « **HÉRITIER D'ARNOR** », il faut lire « Avec l'aide du Gardien des Légendes, utilisez les règles en page 161 pour créer soit une Relique Merveilleuse, soit une Arme Fabuleuse bénéficiant d'une seule Récompense Enchantée et de maximum 2 Récompenses ordinaires. »

PAGE 95 :

- Dans « **LA COMPAGNIE TOMBE DANS UNE EMBUSCADE** », il faut lire « Les Héros qui ratent ce test sont pris par surprise : ils ne peuvent pas tirer de volée initiale et perdent (1d) durant le premier round de combat rapproché. »

- À la fin de la section « **POSITIONS** », il faut lire « de même dans le cas où la Compagnie surpasse en nombre ses ennemis (deux Héros engagés contre un adversaire de taille humaine ou quatre contre une créature plus grande). »

PAGE 96 : À la fin de la section « **ENGAGEMENT** », la phrase « Les combattants engagés au corps à corps doivent le rester jusqu'à ce que leurs adversaires soient vaincus ou qu'ils quittent le combat » est à supprimer. »

PAGE 99 : Dans « **PERFORATION – ARCS, ÉPÉES ET LANCES** », après « Lance », ajoutez cette précision : « pour un maximum de 10 ».

PAGES 101 ET 102 : Remplacez tout le texte de « **COMPLICATIONS ET AVANTAGES** » par le texte suivant :

Divers facteurs sont susceptibles de rendre une attaque plus difficile, comme une longue portée, l'obscurité, une pluie battante, de l'eau glacée jusqu'aux genoux, ou tout autre complication qu'impose un terrain difficile.

À l'inverse, les combattants peuvent bénéficier des aléas du terrain, comme une position surélevée qui leur permet de noyer leurs adversaires sous un déluge de flèches, ou de combattre alors que leurs flancs sont protégés par des obstacles naturels.

À partir des exemples fournis en page suivante, le Gardien des Légendes pourra élaborer ses propres complications et avantages en fonction de la situation, et décider des bonus et malus qu'il appliquera aux tests des personnages (Héros comme adversaires) engagés dans le combat.

Si cela lui semble opportun, le Gardien des Légendes peut proposer à un Héros, en fonction du terrain ou des choix tactiques des combattants, d'utiliser son action principale pour effectuer durant son round un test d'ART DE LA GUERRE, afin de bénéficier d'un avantage lié au terrain, ou pour imposer ou retirer une complication.

S'il réussit son test, ce joueur peut soit bénéficier d'un avantage pour son prochain jet d'attaque, soit en retirer une complication, soit ajouter une complication au prochain jet d'attaque le visant (reportez-vous à la table ci-dessous). Le modificateur peut s'étendre à un Héros supplémentaire pour chaque symbole Réussite obtenu.

PAGE 102 : Dans « **INTIMIDER L'ADVERSAIRE – POSITION AVANCÉE** », il faut lire : En cas de réussite, le moral ennemi est ébranlé, tous les adversaires avec une Puissance de 1 sont Épuisés jusqu'à la fin du round.

PAGE 103 : Dans « **PROTÉGER UN COMPANION – POSITION DÉFENSIVE** », il faut lire : « Pour ce faire, le joueur utilise son action principale du round pour effectuer un test d'ATHLÉTISME. »

PAGE 106 : Dans « **PRÉSENTATIONS** », remplacez les deux points **détaillés** par les suivants :

- ◆ Si le test échoue, l'échéance est égale à 3.
- ◆ Si le test réussit, l'échéance est égale à 4, plus 1 pour chaque symbole Réussite obtenu.

PAGE 132 : Dans « **2. ÉCHÉANCE:** », les trois points détaillés sont remplacés par les quatre suivants :

- ◆ Si la Compagnie n'a pas le temps d'accomplir la tâche, l'échéance est de 3.
- ◆ Si la Compagnie n'a que peu de temps, l'échéance est égale à 4.
- ◆ Si la Compagnie a suffisamment de temps, l'échéance est de 5.
- ◆ Si les Héros ont tout leur temps, l'échéance est de 6 ou plus.

PAGE 143 : Dans « **HAINE OU DÉTERMINATION** », le dernier point détaillé est remplacé par les deux suivants :

- ◆ Une créature sans Haine ou Détermination est considérée comme Épuisée.
- ◆ À chaque round de combat, un adversaire peut dépenser un nombre de points de Haine ou de Détermination inférieur ou égal à sa valeur de Puissance.

PAGES 148, 153, ET 155 : Remplacez le texte de « **RÉSISTANCE ABOMINABLE** » par le texte suivant : « La créature n'est pas affectée par les attaques à mains nues. De plus, quand une attaque lui inflige des dégâts censés faire tomber son Endurance à zéro, elle subit un Coup perforant à la place. Si elle est toujours en vie, ses points d'Endurance sont restaurés à la moitié de son maximum. »

PAGE 232 : La capacité redoutable **PEUR DU FEU** est remplacée par **RÉSISTANCE ABOMINABLE**.

PAGE 233 : Dans « **ARCS DE CHASSE D'ARCHET** », il faut lire « Une fois cette épreuve réussie, le Héros peut passer une Phase de Communauté à Archet pour obtenir l'arc tant convoité la prochaine fois qu'il gagnera une Récompense, ou en remplacement d'une de celles qu'il possède. »



Par ailleurs, dans l'*Écran du Gardien des Légendes*, pour l'Anneau Unique :

- une malheureuse inversion a eu lieu entre les textes des paragraphes **BLESSÉ** et **ÉPUISÉ**.

- une erreur de la version anglaise n'a pas été détectée lors de la relecture : dernière page du livret, le symbole dans **COMPÉTENCE DES ELDAR** devrait être une rune de Gandalf.

Pour ces erreurs, je présente toutes mes excuses aux joueurs qui possèdent les premiers tirages. Je souhaite aussi remercier tous les passionnés qui sont intervenus sur Discord depuis la sortie de la VF, pour demander (ou fournir) des précisions sur les règles, donner leur impression sur le jeu, ou signaler une coquille.

SHAN, (ir)responsable de localisation