

L'ILE MONSTRUEUSE : ERRATA

VERSION DE JANVIER/FÉVRIER 2020

PAGE 69

Les valeurs de la colonne Caractéristiques du bloc de statistiques des villageois de Komombo sont erronées. Vous trouverez ci-dessous le bloc de statistiques corrigé.

Caractéristiques	Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
FOR : 2d6+6 (13)	Points d'action : 3	1-3	Queue	2/4
CON : 2d6+3 (10)	Mod. de dégâts : Aucun	4-5	Jambe droite	2/4
TAI : 1d3+6 (8)	Points de magie : 11	6-7	Jambe gauche	2/4
DEX : 2d6+12 (19)	Mouvement : 4 m (terre ferme), 8 m (balancement)	8-10	Abdomen	2/5
INT : 2d6+3 (10)	Bonus d'initiative : 15	11-14	Poitrine	2/6
POU : 3d6 (11)	Armure : Écailles (2 PA)	15-16	Bras droit	2/3
CHA : 2d6 (7)	Capacités : Sang Froid, Vision Nocturne	17-18	Bras gauche	2/3
		19-20	Tête	2/4

Compétences : Acrobatie 72 %, Artisanat (sculpture de guano) 69 %, Athlétisme 82 %, Connaissance (Komombo) 50 %, Discrétion 59 %, Endurance 40 %, Esquive 88 %, Force Brute 41 %, Volonté 44 %.

Styles de combat : Chasseurs au Lasso (filet, lasso, fronde, lance ; trait : Lutteur) 85 %

Arme	Taille/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Bagarre	P	C	1d3	Comme les membres
Filet	—	—	Emmêler	2/20
Fronde	G	—	1d8	1/2
Lance	P	M	1d8 + 1	4/5
Lasso	—	TL	Emmêler ou Étrangler	1/2

PAGE 72

Le bloc de statistiques de Uru-Soruru est entièrement erroné. Voici le bloc de statistiques corrigé.

Caractéristiques	Attributs	1d20	Localisations	PA/PV
FOR : 26	Points d'action : 3	1-3	Jambe droite	3/9
CON : 18	Mod. de dégâts : + 1d12	4-6	Jambe gauche	3/9
TAI : 26	Points de magie : 28	7-9	Abdomen	3/10
DEX : 18	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	3/11
INT : 13	Bonus d'initiative : 16	13-15	Bras droit	3/8
POU : 28	Armure : Vase	16-18	Bras gauche	3/8
CHA : 2d6 (7)		19-20	Tête	3/9

Capacités : Allergie (cuivre relié à la terre), Armes Naturelles Formidables, Créer des Tempêtes, Engloutissement, Immunité (à la magie)*.
* Tant qu'Uru-Soruru est lié.

Compétences : Athlétisme 60 %, Endurance 90 %, Esquive 70 %, Force Brute 90 %, Perception 65 %, Volonté 90 %.

Styles de combat : Anguilles du Prince des Tempêtes 100 %

Arme	Taille/Impact	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure (bras-anguilles)	G	TL	1d6 + 1d12 + décharge	Comme les bras
Morsure (gueule de requin)	G	L	1d8 + 1d12	Comme la tête