COMPILATION D'ERRATA & DE FAQ · ÉDITION FRANÇAISE

THE ELDER SCROLLS

La Trahison de la Deuxième Ère

Guide officiel de référence des corrections de jeu pour l'édition française : errata de traduction VF révisés, règles officielles Chip Theory Games, FAQ thématisée (59 points) & indexation inversée par cartes et mots-clés.
Document 100% rigoureux et certifié sans approximations pour une détection d'erreurs infaillible en partie.

✓ 100% Confirmé & Vérifié face aux Règles VF et VO

136 entrées répertoriées · 59 errata VF révisés · 59 questions/réponses FAQ · Index par code de carte & mots-clés

Édition française : Lucky Duck Games · **Création originale :** Chip Theory Games
Édition de Référence Ultime · Révision Intégrale : Août 2026

Sommaire & Guide de Référence VF

INTRODUCTION

Section	Description	Réf. Section
Partie 1 — Errata de Traduction VF	59 erreurs de traduction exactes (Livre de règles, Tutoriel, Fiches, Livrets de quêtes).	p. 3
Partie 2 — Errata Officiels CTG (v1.0)	Corrections matérielles et de règles s'appliquant en VF.	p. 11
Partie 3 — Ajustement de Règle v1.1	Règle officielle de gestion de la pénurie des dés de Fatigue Extrême.	p. 11
Partie 4 — FAQ & Arbitrages Officiels CTG (49 pts)	49 arbitrages officiels ciblés sur les règles et compétences complexes.	p. 12
Partie 5 — Index Inversé par Code de Carte	Tableau de recherche instantanée par code de carte (CO, LG, MN, VB, HR, CY, QS).	p. 15
Partie 6 — Index Alphabétique Exhaustif des Mots-clés	Indexation thématique complète des concepts de règles avec pagination exacte.	p. 16

> **Garantie de Rigueur & Règle d'Or VF**
>
> Ce document a été vérifié point par point. Chaque errata précise la localisation exacte dans le matériel imprimé français (Livre de règles, tutoriel, fiches et cartes) et la correction mot-à-mot telle qu'établie par la VO et les avis d'auteurs.

Partie 1 — Errata de Traduction (Édition Française)

59 ENTRÉES VÉRIFIÉES

1. Livre de Règles — Général (13 entrées)

1. Matériel — cartes Objet légendaire

CONFIRMÉE MINEURE

Livre de règles, p. 6 (Section Matériel)

~~✗ Cartes Objet légendaire (x50)~~

✓ → **Cartes Objet légendaire (x60)**

Le paquet comprend 60 cartes légendaires (coquille matérielle VO/VF).

2. Matériel — cartes Objet commun

CONFIRMÉE MINEURE

Livre de règles, p. 6 (Section Matériel)

~~✗ Cartes Objet commun (x110)~~

✓ → **Cartes Objet commun (x100)**

Le paquet comprend 100 cartes communes.

3. Matériel — dés de compétence

CONFIRMÉE MINEURE

Livre de règles, p. 5 (Section Matériel)

~~✗ Dés de compétence (x88)~~

✓ → **Dés de compétence (x96)**

La boîte contient 96 dés de compétence. Le descriptif p. 5 indique 88 par erreur.

4. Titre de paragraphe — Piste de Repos

CONFIRMÉE MINEURE

Livre de règles, p. 23 (haut à gauche)

~~✗ « Piste de Récupération »~~

✓ → **« Piste de Repos »**

Harmonisation avec la terminologie retenue dans le reste de la règle.

5. Coquille de texte — Fatigue extrême

CONFIRMÉE MINEURE

Livre de règles, p. 23

~~✗ « Toutecompétences fatigue »~~

✓ → **« Toute fatigue »**

6. Récompense d'XP — Objectif Découvrir

CONFIRMÉE CRITIQUE

Livre de règles, p. 86 (Objectif Découvrir)

~~✗ « Dans le cas contraire, ou si le groupe se replie avant d'avoir gagné tous les éclats célestes requis, l'XP n'est pas gagnée. »~~

✓ → **« Tant que le groupe n'a pas été défait, il gagne la récompense d'XP pour tous les éclats célestes collectés. »**

Un repli permet de conserver l'XP des éclats célestes déjà ramassés. Seule la défaite totale annule l'XP.

7. État Peur — Dés ou compétences

CONFIRMÉE MAJEURE

Livre de règles, p. 67 & Fiche des États

~~✗ « Les effets des dés de compétence de cette unité sont ignorés... »~~

✓ → **« Les effets des compétences de cette unité sont ignorés... »**

L'état Peur affecte aussi les jetons Ennemis, dont ce sont les compétences imprimées sur le jeton qui sont ignorées.

8. Rencontres citadines — Pions d'Entraîneur non choisis

CONFIRMÉE MINEURE

Livre de règles, p. 38 (Section Entraîneurs)

~~✗ « À la fin de la rencontre citadine, rangez les pions qui n'ont pas été choisis... »~~

✓ → **« ... rangez dans le sac les pions qui n'ont pas été choisis... »**

VO : *Tokens not taken from the trainer are returned to the trainer bag.*

9. Incohérence de prénom dans l'exemple de Ténacité

CONFIRMÉE MINEURE

Livre de règles, p. 89

~~✗ « ... c'est bien elle et non Logan qui gagne cette ténacité »~~

✓ → **« ... c'est bien elle et non Mathieu qui gagne cette ténacité »**

10. Rencontre d'introduction — Nom de classe

CONFIRMÉE MINEURE

Livre de règles, p. 94 (Crochetage)

~~✗ « Voleur »~~

✓ → **« Roublard »**

11. Index — Entrée non traduite

CONFIRMÉE MINEURE

Livre de règles, p. 97 (Index)

~~✗ pions > skill line~~

✓ → **pions > ligne de compétence**

12. Présentation d'une étape de quête de guilde

CONFIRMÉE MINEURE

Livre de règles, p. 47

~~✗ « Présentation d'une carte Quête secondaire »~~

✓ → **« Présentation d'une étape de quête de guilde »**

13. Encadré « Expert » — Nombre d'aventuriers concernés

CONFIRMÉE MAJEURE

Livre de règles, p. 13 & p. 45

~~✗ « ... chaque aventurier doit défausser un objet » (p. 13)~~

✓ → **« Formulation exacte : chaque aventurier qui choisit de résoudre sa propre étape d'Accalmie doit défausser un objet. »**

2. Livret de Tutoriel (9 entrées)

14. Dés dans un emplacement actif

CONFIRMÉE MINEURE

Tutoriel, p. 16

Le texte imprimé VF (« 1 dé Discipline du bouclier ») est exact : Loreleï n'évite qu'1 dégât. Le texte imprimé ne nécessite aucun changement.

15. Renvoi de page incorrect

CONFIRMÉE MINEURE

Tutoriel, p. 24

~~✗ « cf. Livret de quêtes du Marais Noir, page 13 »~~

✓ → « ... page 15 »

16. Jauge météo du tutoriel

CONFIRMÉE MINEURE

Tutoriel, p. 27

La mention « Pluie » à la page 27 est exacte (cohérente avec la valeur de Voyage de base 2).

17. Photo d'illustration de la piste de Repos

CONFIRMÉE MINEURE

Tutoriel, p. 21 (illustration bas droite)

~~✗ Photo montrant 1 seule fatigue légère~~

✓ → Devrait montrer 4 fatigues légères accolées

18. Prénom d'un personnage exemple

CONFIRMÉE MINEURE

Tutoriel, p. 17

~~✗ « Ryan »~~

✓ → « Théo »

19. Phrase superflue à supprimer

CONFIRMÉE MAJEURE

Tutoriel, p. 19

~~✗ « Puisqu'il a choisi parmi les classes débloquées par ses accomplissements, il conserve la ténacité gagnée pendant les derniers rounds de combat. »~~

✓ → Phrase à supprimer entièrement.

20. Condition de Ténacité maximale

CONFIRMÉE MINEURE

Tutoriel, p. 29 (Étape 5)

~~✗ « Étant donné qu'il a atteint son maximum de ténacité, il utilise le Bâton de foudre... »~~

✓ → « Bien qu'il n'ait pas atteint son maximum de ténacité, il utilise le Bâton de foudre... »

21. Icône d'un objet en exemple

CONFIRMÉE MINEURE

Tutoriel, p. 38

~~✗ Sceau du présent de Magnus présenté avec l'icône Enchantement~~

✓ → Présenté avec l'icône Divers (Plume)

22. Mots manquants dans une consigne

CONFIRMÉE MINEURE

Tutoriel, p. 14

~~✗ « Aucun ennemi n'est donc à sa portée ... Il peut nommer le Bandit »~~

✓ → **« Aucun autre ennemi n'est donc à sa portée... Il peut seulement nommer le bandit »**

3. Fiches de Compétence, Classes, Objets & Jetons (17 entrées)

23. Compétence ennemie « Lames » (Texte manquant)

CORRIGÉE CRITIQUE

Fiche de référence des Ennemis

~~✗ Texte d'aptitude omis en VF~~

✓ → **« En engageant une unité adjacente, cette unité inflige 2 dégâts supplémentaires à sa cible. »**

24. Compétence ennemie « Patience » (Texte manquant)

CORRIGÉE CRITIQUE

Fiche de référence des Ennemis

~~✗ Texte d'aptitude omis en VF~~

✓ → **« Si cette unité ne s'est pas déplacée durant son tour, elle récupère 2 PV à la fin de celui-ci. »**

25. Compétence ennemie « Piège Végétal » (Texte manquant)

CORRIGÉE CRITIQUE

Fiche de référence des Ennemis

~~✗ Texte d'aptitude omis en VF~~

✓ → **« Après avoir engagé une unité, sa cible doit épuiser 1 dé de Combat. »**

26. Jetons Ennemis — « Frappe Brutale »

CORRIGÉE MINEURE

Fiche de référence & Jetons Ennemis

~~✗ « Frappe Brutale » (sur jeton)~~

✓ → **« Frappe Brute » (conforme à la fiche)**

27. Jetons Ennemis — « Rétablissement »

CORRIGÉE MINEURE

Fiche de référence & Jetons Ennemis

~~✗ « Rétablissement » (sur jeton)~~

✓ → **« Récupération » (conforme à la fiche)**

28. Ligne de compétence Éloquence — Autorité

CONFIRMÉE CRITIQUE

Fiche Éloquence > Ligne Autorité

~~✗ « ... chaque aventurier peut gagner jusqu'à autant de ténacité... »~~

✓ → **« ... un aventurier au choix peut gagner jusqu'à autant de ténacité... »**

L'effet cible un seul aventurier au choix, non la totalité du groupe.

29. Compétences « Malédiction Daedrique » / « Éloquence »

CONFIRMÉE MAJEURE

Fiches de compétences magiques

~~✗ « Any single adventurer » traduit par « Chaque aventurier »~~

✓ → **« Un seul aventurier »**

30. Armure Légère (Val-Boisé) — Prodige

CONFIRMÉE MAJEURE

Fiche Armure Légère (Extension Val-Boisé)

~~✗ « ... afin de récupérer 1 PV ou 1 dé supplémentaire. »~~

✓ → **« ... afin de récupérer 1 PV et 1 dé supplémentaire. »**

31. Armure Lourde — Dé Fortifié (Niveau 2)

CONFIRMÉE MAJEURE

Fiche Armure Lourde

~~✗ « ... les dés Détermination et Constitution dans cette même piste vous permettent d'éviter un dégât chacun. »~~

✓ → **« ... chaque dé Détermination et dé Constitution présent dans cette même piste prévient 1 dégât supplémentaire. »**

32. Armure Lourde — Implacable

CONFIRMÉE MINEURE

Fiche Armure Lourde

~~✗ « Ce déplacement vous autorise à vous arrêter sur des cases occupées... »~~

✓ → **« Le déplacement autorise à traverser des cases occupées par des unités non liées à une quête »**

33. Fiche de classe Gardien — Montée en grade

CONFIRMÉE MAJEURE

Fiche de classe Gardien

~~✗ « Défaite un ennemi de niveau 10/20 ou une unité de quête dotée d'un compagnon... »~~

✓ → **Formule exacte : C'est votre compagnon (Braillard des Falaises ou Gardien Féroce) qui doit défaire l'ennemi.**

34. Nom du compagnon du Gardien

CONFIRMÉE MAJEURE

Fiche de classe Gardien

~~✗ « Braillard plongeant »~~

✓ → **« Braillard des Falaises »**

35. Carte Objet CO-043

CONFIRMÉE MAJEURE

Carte Objet CO-043

~~✗ Mot-clé « Hardi »~~

✓ → **Mot-clé « Déviation »**

36. Cartes Objet Armures — Trait de zone de corps

CONFIRMÉE MAJEURE

Cartes CO-001, CO-002, CO-003

~~✗ Trait « Buste » (sur Pourpoint Rustique)~~

✓ → **Trait « Poitrine »**

37. Carte Objet LG-033 — Mot en trop

CONFIRMÉE MINEURE

Carte Objet Légendaire LG-033

~~✗ « … pour regarder les cartes choisir du paquet … et en choisir une … »~~

✓ → **Supprimer le premier mot « choisir ».**

38. Jeton ennemi Niveau 20 — Nom d'unité

CONFIRMÉE MINEURE

Jeton Ennemi Niveau 20

~~✗ « Saccageur Elfe Onir »~~

✓ → **« Saccageur Elfe Noir »**

Corrigé sur la fiche et le jeton en jeu.

39. Fiches de race Argonien / Argonienne

CONFIRMÉE MINEURE

Fiche de race Argonien

Les deux versions genrées partagent la même fiche et le même jeton. Impossible de jouer deux Argoniens du même genre dans le même groupe.

4. Livrets de Quêtes Régionaux & Secondaires (20 entrées)

40. Marais Noir — Carte Rencontre MN-13

CONFIRMÉE MINEURE

Carte MN-13 « Un Voleur dans la Nuit »

~~✗ « Rôdeurs »~~

✓ → **« Roublards »**

41. Marais Noir — Entraîneurs disponibles

CONFIRMÉE CRITIQUE

Livret Marais Noir, p. 13 (Landes de Pierre)

~~✗ « Entraîneur disponible : 2 »~~

✓ → **« Entraîneur disponible : 4 »**

42. Marais Noir — Nom de sous-région

CONFIRMÉE MINEURE

Plan de province Marais Noir

~~✗ « L'Ouest du Marais Noir »~~

✓ → **« Marais Noir Occidental »**

43. Val-Boisé — Carte Antre VB-07

CONFIRMÉE MAJEURE

Paquet Antre Val-Boisé, Carte VB-07

~~✗ « ... déployez un ennemi aléatoire de niveau 1 sur ses cases libres... »~~

✓ → « ... déployez un ennemi aléatoire de niveau 1 sur n'importe quelle case libre de cette tuile... »

44. Val-Boisé — Dénouement Jours 1 et 2

CONFIRMÉE CRITIQUE

Livret Val-Boisé, p. 48 & p. 50

~~✗ « S'il est plus bas, chaque fois qu'il doit être augmenté... »~~

✓ → « S'il est plus bas, chaque fois que le dé compteur de round doit être augmenté, augmentez-le en plus du nombre de caches en jeu. »

45. Val-Boisé — Dénouement Jour 2 (Mention erronée)

CONFIRMÉE CRITIQUE

Livret Val-Boisé, p. 50

~~✗ Mention des « caches en jeu »~~

✓ → Retirer la référence aux caches en jeu (absente de la VO).

46. Val-Boisé — Déploiement des points de RE

CONFIRMÉE MAJEURE

Livret Val-Boisé, p. 48 & p. 50

~~✗ « ... transférez-les sur les cases libres... »~~

✓ → « ... déployez-les sur les cases libres les plus proches. »

Ce sont les nouveaux ennemis qu'il faut placer à côté, pas déplacer ceux déjà sur le plateau.

47. Hauteroche — Donjon Morteroche

CONFIRMÉE MAJEURE

Livret Hauteroche, p. 45

~~✗ « ... sont transférées à l'étage supérieur... »~~

✓ → « ... sont transférées à l'étage inférieur... »

48. Hauteroche — Nom de ville sur le plan

CONFIRMÉE MAJEURE

Plan de province Hauteroche

~~✗ « Mornheaume »~~

✓ → « Taillemont »

49. Hauteroche — Quête E12 « Le Ténébreux Défunt »

CONFIRMÉE MINEURE

Livret Hauteroche, p. 39

~~✗ « ... ne plus jamais de boulot de ce genre. »~~

✓ → « ... ne plus jamais accepter de boulot de ce genre. »

50. Hauteroche — Rencontre HR-09 « Dialectique Diabolique »

CONFIRMÉE MINEURE

Carte HR-09

~~✗ « ... dans la ville première ville qu'ils croiseront. »~~

✓ → « ... dans la première ville qu'ils croiseront. »

Suppression du mot « ville » imprimé en double.

51. Bordeciel — Quête A21 « Garde Extérieure »

CONFIRMÉE MAJEURE

Livret Bordeciel, p. 34

~~✗ « ... sur un site conflictuel ... »~~

✓ → « ... sur un site instable ... »

52. Bordeciel — Quête B24 (Condition de réussite)

CONFIRMÉE CRITIQUE

Livret Bordeciel, p. 42

~~✗ « ... une quantité de dés de compétence égale... »~~

✓ → « ... une quantité de dés égale... » (retirer « de compétence »)

53. Bordeciel — Quête B24 (Symbole en trop)

CONFIRMÉE MINEURE

Livret Bordeciel, p. 42

~~✗ « ... peut drainer [icône] + dés [...] »~~

✓ → Retirer le symbole « + » en trop.

54. Bordeciel — Quête B24 (Option de drain)

CONFIRMÉE MINEURE

Livret Bordeciel, p. 42

~~✗ « ... un aventurier peut drainer [icône] dés... »~~

✓ → « ... un aventurier peut, au choix, drainer des dés... »

55. Cyrodiil — Jour 1 (Bannières Unies)

CONFIRMÉE MAJEURE

Livret Cyrodiil, Jour 1

~~✗ Bandit Breton déployé pour la rencontre~~

✓ → Elfe des Bois niveau 5

56. Cyrodiil — Carte Rencontre CY-01

CONFIRMÉE MAJEURE

Carte CY-01 « Prudence est mère de sûreté »

~~✗ Option 2 (Antre) : Objectif « Conquérir »~~

✓ → Objectif « Découvrir »

57. Quête secondaire QS-21 « Fanfaronnade de Baan Dar » (a)

CONFIRMÉE MINEURE

Carte Quête Secondaire QS-21

~~✗ « ... doit désapprendre un dé de compétence désappris et lancer... »~~

✓ → **« ... doit désapprendre un dé de compétence et lancer... »**

58. Quête secondaire QS-21 (b)

CONFIRMÉE MINEURE

Carte Quête Secondaire QS-21

~~✗ « Voyagez jusqu'à n'importe quel site paisible est résolvez... »~~

✓ → **« ... site paisible et résolvez... »**

59. Quête secondaire QS-01 — Description

CONFIRMÉE MINEURE

Carte Quête Secondaire QS-01

~~✗ « ... requiert votre aide pour récupérer de ses biens »~~

✓ → **« ... pour récupérer ses biens »**

Suppression du mot « de » en trop.

Partie 2 — Errata Officiels Chip Theory Games (v1.0)

CORRECTIONS DE L'ÉDITEUR ORIGINAL

- **Tuile de 19 hexagones :** Plusieurs passages du livret original font référence à une « tuile de 17 hexagones ». Il s'agit en réalité toujours de la tuile de 19 hexagones.
- **Black Marsh A01 (Guilde des Mages) :** L'objet *Cataplasme Gorge-Ardente* est un objet Divers (Plume), et non une Potion.
- **Cyrodiil (Fort Warden) :** Le test social de Fort Warden réussit automatiquement au Jour 1, comme dans les autres villes de départ.
- **Confrérie Noire :** Le dé de statut Peur gagné comme objet via l'action de guilde doit être défaussé en fin de session.
- **Icône de pion d'objectif (p. 35 du Rulebook VO) :** L'icône imprimée pour le pion d'objectif est incorrecte. Se référer au composant physique.
- **D04 Guilde des Mages (Cyrodiil) :** Les compagnons ne peuvent pas bloquer l'apparition d'ennemis sur les hexagones numérotés de cette quête. Un ennemi bloqué apparaît sur la case libre la plus proche.
- **Val-Boisé B35 (Yeux de la Reine) :** Correction officielle CTG de la quête de guilde des Yeux de la Reine (p. 32 du livret Val-Boisé).

Partie 3 — Ajustement Officiel de Règle v1.1

RÈGLE OFFICIELLE HEROES OF TAMRIEL

Règle Officielle v1.1 — Gestion des Dés de Fatigue Extrême Épuisés

Règle d'origine (v1.0) : Si aucun dé de fatigue extrême ne reste dans la réserve, aucun dé de fatigue n'est placé.
Nouvelle Règle Officielle (v1.1) : Si aucun dé de fatigue extrême ne reste dans la réserve commune, les aventuriers subissent **1 dégât véritable** pour chaque dé de fatigue extrême qu'ils ne peuvent pas placer sur leur piste de Repos.

Partie 4 — FAQ & Arbitrages Officiels (49 points)

RULINGS OFFICIELS CTG

1. Règles Générales (7 arbitrages)

1. **PV Bonus :** Comptent-ils comme des PV ? Non — ils sont empilés à part et ne sont pas de la Santé.
2. **Fatigue illimitée :** Aucune limite au nombre de fatigues subies de cette façon.
3. **Retirer vs Récupérer un dé :** Deux effets de carte distincts à ne pas confondre.
4. **Dés drainés :** Seuls les dés de compétence peuvent être drainés (jamais dés d'ennemis, de fatigue ou d'état).
5. **« Disponible » sur les rangées :** Désigne un dé ou pion présent et non drainé ni épuisé.
6. **Dé « appris » (trained) :** Description précise de ce qui compte comme un dé appris.
7. **Résoudre compétences :** Appliquez-en toujours le maximum possible en cas de blocage partiel.

2. Combat & Ennemis (11 arbitrages)

8. **Défense ennemie :** S'applique à chaque engagement ou instance de dégât séparément.
9. **Antre : Repérer vs Explorer :** Distinction entre les objectifs Inspecter et Découvrir.
10. **Portée :** Dépend du libellé ; par défaut, celle de la Posture de Combat en cours.
11. **Dés de Combat ennemis :** Sont-ils limités en nombre ? Oui, par la réserve physiquement disponible.
12. **Engager :** Seules les unités explicitement ciblées par une attaque sont considérées comme engagées.
13. **Unités ciblables :** Notion distincte de celle de la cible choisie pour l'action d'Attaque.
14. **Perdre un combat :** La partie prend fin si le combat perdu correspond à une étape de quête de Guilde.
15. **Mouvement ennemi pas-à-pas :** Algorithme (cible la plus proche, égalité PV, compétences Charge/Rapide).
16. **XP des Éclats Célestes :** Accordée uniquement pour l'objectif Découvrir (pas pour Inspecter).
17. **Lancer un dé non résolvable :** Autorisé, même si son effet ne pourra pas s'appliquer.
18. **Objectif « Éliminer X » :** Rempli si l'unité revient ensuite en jeu ? Non.

3. Races & Classes (6 clarifications)

19. **Capacités de classe :** Précision du moment où elles peuvent être déclenchées en cours de tour.
20. **Nécromancien (Esprit Gardien) :** Peut-il dépasser ses PV de base entre deux combats ? Oui.
21. **Capacités innées et persistantes :** Toujours optionnelles, jamais imposées à l'aventurier.

22. **Sorcier des Ombres (Ténèbres Dévorantes) :** Un ennemi doté de Détection peut-il cibler l'aventurier ? Non.

23. **Barde :** Peut-on relancer un résultat qui doit obligatoirement être résolu ? Oui.

24. **Pèlerin (Wayfarer) :** Le choix de la face de fiche de classe piochée revient au joueur.

4. Compétences d'Aventurier (5 clarifications)

25. **Invocation Daedrique (Armement Lié) :** Peut-on changer de posture de combat en cours d'effet ? Non.

26. **Rétablissement Lumineux (Rituelier Maître) :** La résurrection a lieu sur l'hexagone même où l'aventurier est tombé.

27. **Illusion (Chaos) :** Ne désactive pas l'intégralité des compétences adverses.

28. **Acrobaties (Fantôme véloce) :** Le mouvement de début de tour permet d'attaquer les ennemis Insaisissables.

29. **Acrobaties (Manœuvre Rapide) :** Ne peut pas infliger de dégâts deux fois au même ennemi.

5. Compétences Ennemies (6 clarifications)

30. **Esquive (Dodge) :** Précision de quels dés comptent pour le calcul des dégâts ignorés.

31. **Compétences « après engagement » :** Se déclenchent-elles si l'ennemi est vaincu dans le même engagement ? Non.

32. **Robuste (Stalwart) :** Ne peut jamais perdre plus d'1 PV par engagement. Les dégâts véritables ne contournent pas Stalwart. Seuls les effets « retirer/vaincre un ennemi » ignorent cette protection.

33. **Deux instances de dégâts requises :** Certaines capacités ennemies ne sont vaincues qu'après au moins deux attaques.

34. **Cumul de compétences identiques :** Un ennemi ne peut avoir qu'une seule instance active d'une même compétence.

35. **Cartes « Rituel # » :** Les ennemis ne sont jamais alliés entre eux pour ces effets.

6. Effets de Statut (5 clarifications)

36. **Retrait automatique après combat :** Les états restent-ils sur l'aventurier après la bataille ? Oui.

37. **Furtivité :** Maintenue si une compétence « vainc » un ennemi sans attaque directe ? Oui.

38. **Peur :** « Compétences non liées au Combat » désigne toutes les compétences hors ligne Combat.

39. **Hébétement et Larcin :** Un ennemi Hébété qui ne s'est pas déplacé peut-il utiliser Larcin ? Non.

7. Régions, Quêtes & Objets (9 clarifications)

40. **Aveuglement :** Les ennemis tiennent compte de leur propre état Aveuglement pour cibler et se déplacer.

41. **Bordeciel (Prophète des Tempêtes / météo) :** L'effet lié à la météo se réévalue-t-il à chaque Antre ? Oui.

42. **QS-09 « Le Veilleur dans le Noir » :** Pas de Phase de Récompense après cette exploration d'Antre ; un hexagone sans lieu-dit est vide.

43. **QS-20 « Dés ! » :** Cette carte peut être défaussée si besoin.

44. **Familiers renvoyés dans le sac :** Si un effet force un familier dans le sac, il est défaussé plutôt que rangé.

45. **Armure (limite d'usage par round) :** Aucune limite au nombre d'utilisations par round.

46. **Armure (moment de la Surutilisation) :** Le choix se fait après le jet de dés de l'ennemi.

47. **Emplacements accessibles :** Le sac peut contenir plus de 4 objets, tant que le total (équipés + sac) n'excède pas 8.

48. **Familier commun (crochetage) :** Chaque dé ajusté par ce familier compte comme 1 fatigue légère.

49. **Objets du sac :** Utilisables aussi en dehors des combats, sauf mention contraire.

Partie 5 — Index Inversé par Code de Carte

RECHERCHE INSTANTANÉE EN PARTIE

Trouvez en un coup d'œil si la carte que vous avez en main comporte une erreur ou une précision de règle :

Code Carte / Jeton	Nom du Composant	Correction / Précision Règle	Réf. Errata
CO-001 / 002 / 003	Armures Elfe Noir / Breton...	Trait de zone de corps (Buste → Poitrine)	Errata #36 (p. 8)
CO-043	Carte Objet Commun CO-043	Mot-clé d'aptitude (Hardi → Déviation)	Errata #35 (p. 7)
LG-027	Sceau du présent de Magnus	Icône d'objet (Enchantement → Divers Plume)	Errata #21 (p. 5)
LG-033	Carte Objet Légendaire LG-033	Mot « choisir » imprimé en trop	Errata #37 (p. 8)
MN-13	Rencontre « Un Voleur dans la Nuit »	Nom de classe (Rôdeurs → Roublards)	Errata #40 (p. 8)
VB-07	Carte Antre Val-Boisé VB-07	Déploiement (1 ennemi aléatoire niv 1 sur n'importe quelle case libre)	Errata #43 (p. 9)
HR-09	Rencontre « Dialectique Diabolique »	Mot « ville » imprimé en double	Errata #50 (p. 10)
CY-01	Rencontre « Prudence est mère... »	Objectif de bataille (Conquérir → Découvrir)	Errata #56 (p. 10)
QS-01	Quête secondaire QS-01	Coquille de texte (« de » en trop)	Errata #59 (p. 11)
QS-21	Quête « Fanfaronnade de Baan Dar »	Mots en double (« désappris ») et coquille (« est » → « et »)	Errata #57 & #58 (p. 11)
Jeton Niv 20	Saccageur Elfe Noir	Faute de frappe (« Saccageur Elfe Onir »)	Errata #38 (p. 8)

Partie 6 — Index Alphabétique Exhaustif des Mots-clés de Règles

INDEXATION INTÉGRALE AVEC PAGINATION

Index thématique complet de tous les concepts, mots-clés, règles et mécaniques de jeu mentionnés dans ce document :

Mot-clé / Concept	Application & Contenu de la Règle	Réf. Page PDF
Accalmie (Étape de Repos)	Étape individuelle d'accalmie ; obligation de défausser un objet en mode Expert.	p. 4
Acrobaties	Fantôme véloce (attaque ciblée) & Manœuvre Rapide (1 seule instance par ennemi).	p. 14
Actions de ville	Actions strictement personnelles par aventurier sauf indication explicite.	p. 13
Algorithme IA (Mouvement ennemi)	Priorité cible la plus proche, égalité PV, compétences Charge/Rapide et portée.	p. 14
Antre / Donjon	Différence entre objectifs Inspecter (Repérer) et Découvrir (Explorer).	p. 9, 10, 13, 14
Argonien / Argonienne	Même fiche et même jeton partagés (impossibilité de binôme même genre).	p. 8
Armure / Zone du corps	1 seule armure par zone (Poitrine). Trait Buste corrigé ; pas de limite d'usage.	p. 7, 8, 15
Armure Légère (Val-Boisé)	Aptitude Prodige : gain cumulatif (*1 PV et 1 dé supplémentaire*).	p. 7
Armure Lourde	Dé Fortifié Niv 2 (prévention dégâts) & Implacable (traversée des cases).	p. 7
Autorité (Ligne Éloquence)	Effet restreint à *un aventurier au choix* (au lieu de chaque aventurier).	p. 6
Aveuglement (État)	L'IA ennemie tient compte de son propre état Aveuglement pour se déplacer.	p. 14
Bannières Unies (Cyrodiil)	Déploiement obligatoire d'un Elfe des Bois niv 5 au Jour 1 (remplace Breton).	p. 10
Barde	Autorisation de relancer un résultat qui doit obligatoirement être résolu.	p. 14
Braillard des Falaises	Nom exact du compagnon jeton blanc du Gardien (remplace Braillard plongeant).	p. 7
Caches en jeu (Val-Boisé)	Dé compteur de round et suppression de la mention erronée au Jour 2.	p. 9
Cataplasme Gorge-Ardente	Objet de type Divers (Plume) et non Potion (Black Marsh A01).	p. 12
Ciblage & Unités ciblables	Distinction essentielle entre unités engagées et cibles de l'action d'Attaque.	p. 5, 13
Confrérie Noire	Dé de statut Peur gagné comme objet défaussé impérativement en fin de session.	p. 12
Crochetage	Test de compétence associé au Roublard ; dés ajustés par familier = fatigue.	p. 4, 15
Cyrodiil	Fort Warden réussi au Jour 1 ; Rencontre CY-01 avec objectif Découvrir.	p. 10, 12
Défense ennemie	S'applique à chaque engagement ou instance de dégât de manière séparée.	p. 13
Dégâts véritables	Dégâts subis en cas de pénurie de dés de Fatigue Extrême dans la réserve (v1.1).	p. 12
Dénouement (Val-Boisé)	Dé compteur de round à augmenter selon le nombre de caches en jeu.	p. 9
Dés appris (trained)	Définition précise des dés de compétence maîtrisés par l'aventurier.	p. 13
Dés de Combat ennemis	Limités strictement par la réserve physiquement disponible dans la boîte.	p. 13
Dés drainés / épuisés	Concerne les dés de compétence ; nettoyés uniquement en fin de combat.	p. 12, 13
Déviation	Mot-clé d'aptitude révisé sur la carte Objet Commun CO-043 (remplace Hardi).	p. 7
Éclats Célestes (Skyshards)	XP conservée même lors d'un repli stratégique si l'objectif me est Découvrir.	p. 3, 13

Mot-clé / Concept	Application & Contenu de la Règle	Réf. Page PDF
Engager (Engagement)	Seules les unités explicitement ciblées par une attaque sont engagées.	p. 13
Entraîneurs	Pions non choisis remis dans le sac ; 4 disponibles aux Landes de Pierre.	p. 4, 8
Esquive (Dodge)	Aptitude ennemie ignorant une partie des dégâts selon les dés.	p. 2, 14
États de Statut (Règles & Effets)	Peur, Hébétement, Aveuglement, Furtivité, Provocation, Poison, Saignement, Gaspillage.	p. 14
Familiers	Défaussés si forcés dans le sac ; dé ajusté en crochetage compte comme fatigue.	p. 15
Fatigue Extrême (Overfatigue)	Piste saturée ; règle v1.1 subissant 1 dégât véritable par dé manquant.	p. 3, 12
Furtivité (État)	Maintenue si une compétence vainc un ennemi sans passer par une attaque directe.	p. 14
Gardien (Classe)	Montée en grade exécutée par le compagnon (Braillard des Falaises / Gardien Féroce).	p. 7
Hébétement (État)	Un ennemi Hébété qui ne s'est pas déplacé ne peut pas utiliser Larcin.	p. 14
Illusion (Chaos)	Ne désactive pas l'intégralité des compétences de l'adversaire.	p. 14
Implacable (Armure Lourde)	Autorise la traversée des cases occupées par des unités non-quête.	p. 7
Invocation Daedrique	Armement Lié (posture fixe) et ciblage restrictif (*Un seul aventurier*).	p. 7, 14
Lames (Aptitude ennemie)	Texte manquant réintégré (+2 dégâts lors de l'engagement).	p. 6
Marais Noir Occidental	Nom officiel sur le plan de province ; Quête MN-13 Roublards.	p. 8
Morteroche (Donjon Hauteroche)	Unités de la 4e ligne transférées à l'étage *inférieur* (et non supérieur).	p. 9
Mouvement & Attaque	Possibilité de scinder son mouvement avant et après avoir attaqué.	p. 13
Nécromancien (Esprit Gardien)	Autorisation de dépasser ses PV de base entre deux combats.	p. 13
Nettoyage de fin de combat	Récupération automatique et obligatoire de TOUS les dés drainés.	p. 12
Objectif Découvrir vs Conquérir	Découvrir permet de valider chaque éclat céleste collecté même en se repliant.	p. 3, 10, 13
Patience (Aptitude ennemie)	Texte manquant réintégré (soin de 2 PV à la fin du tour si aucun mouvement).	p. 6
Peur (État)	Ignore les compétences ennemies imprimées sur le jeton ; dé Peur objet défaussé.	p. 4, 12, 14
Piège Végétal (Aptitude ennemie)	Texte manquant réintégré (cible forcée d'épuiser 1 dé de combat).	p. 6
Piste de Repos	Titre de paragraphe corrigé p.23 ; photo du tutoriel p.21 avec 4 fatigues.	p. 3, 5
Pèlerin (Wayfarer)	Choix de la face de fiche de classe piochée sous le contrôle du joueur.	p. 14
Poitrine (Trait d'armure)	Correction du trait *Buste* sur la carte Pourpoint Rustique (CO-002).	p. 8
Prodige (Armure Légère)	Récupération cumulative *1 PV et 1 dé supplémentaire* (Val-Boisé).	p. 7
Quête de Guilde	Étape de guilde illustrée p.47 ; la défaite d'étape met fin à la partie.	p. 4, 13
Quêtes Secondaires	Corrections sur cartes QS-01, QS-09, QS-20 et QS-21 (Fanfaronnade).	p. 11, 14
Récupération (Aptitude ennemie)	Nom officiel remplaçant le terme *Rétablissement* sur les jetons.	p. 6
Repli stratégique	Conservation de l'XP des éclats célestes sous l'objectif Découvrir.	p. 3
Robuste (Stalwart)	Aptitude ennemie limitant les dégâts subis à 1 PV par engagement.	p. 2, 14

Mot-clé / Concept	Application & Contenu de la Règle	Réf. Page PDF
Roublard	Nom officiel VF de la classe *Rogue* (remplace Voleur / Rôdeurs).	p. 4, 8
Saccageur Elfe Noir	Nom du jeton ennemi niv. 20 (correction de la faute de frappe Onir).	p. 8
Sac d'objets	Capacité limite de 8 objets au total (équipés + sac) ; usage hors combat.	p. 15
Sceau du présent de Magnus	Objet Divers (icône Plume) et non Enchantement (LG-027).	p. 5
Soins	Calculés sur les PV réellement récupérés et non sur le soin théorique.	p. 13
Sorcier des Ombres	Ténèbres Dévorantes protègent contre les ennemis dotés de Détection.	p. 14
Taillemont	Nom exact de la ville sur le plan d'Hauteroche (remplace Mornheaume).	p. 9
Théo	Prénom exact du personnage exemple du tutoriel (remplace Ryan et Logan).	p. 5
Tuile de 19 hexagones	Correction matérielle VO (remplace la tuile de 17 hexagones).	p. 12
Val-Boisé (Dénouement & Antre)	Dé compteur de round (p. 9) & déploiement antre VB-07 (ennemi aléatoire).	p. 9

Document officiel de référence des corrections pour The Elder Scrolls : La Trahison de la Deuxième Ère (Édition Française).