

## Erratas Oikouménè

### ***Errare humanum est, perseverare diabolicum***

*"Il est humain de se tromper, mais persévérer est diabolique".*

*Sénèque le Jeune.*

- **page 13**, sur la carte de la Grèce, le chiffre 4 symbolisant la Béotie est placé par erreur sur l'île d'Eubée. La Béotie se trouve à gauche du 4 au niveau de Thèbes.

- **page 63**, pour les Ibériques certains éléments communs ont été répétés par erreur dans les éléments propres, aux Zeugites remplacer *Compétences : Epée à une main + 5 en Attaque, Bouclier + 5 en Parade, Lancer + 4*. par "*Lancer à +4 à la place de Lance à une main +4 en attaque*" et aux Thètes remplacer *Compétences : Epée courte + 4 en Attaque, Bouclier + 5 en Parade, Lancer + 5, Esquive + 2*. par "*Lancer à +5 à la place de Lance à une main +5 en attaque*"

- **page 78**, Compétences des personnages féminins, les points de création à répartir sont égaux à la Tranche (et non au score) du Psychisme + 15.  
Et bien entendu c'est pour les « bénies des dieux », une femme d'expérience aura comme mentionné p 61, Tranche Psychisme + 55.

- **page 78**, les femmes n'ont aucune compétences automatiques, celles mentionnées n'existent plus dans la deuxième édition et nous avons omis de les enlever.

- **page 97**, rajout : les points d'expérience non utilisés à la fin d'un scénario peuvent être conservés et s'ajouteront à ceux gagnés lors d'un prochain scénario.

- **page 108**, dans le tableau des Armures il y a une inversion des \*.  
\*\* c'est pour les armures en métal et \* c'est pour l'encombrement par localisation.

- **page 108**, dans le tableau d'encombrement des armures à la dernière ligne (plaque) pour la corpulence 4 à 6 il est noté (0,9/2,6) au lieu de (0,9/12,6)

- **page 114**, remplacé l'exemple du Sceau de protection par celui-ci :  
Exemple : un magicien a posé un sceau de protection sur une amphore transportant du blé en dépensant 10 points d'Essence. Le niveau de protection est donc de 10. Quelques jours plus tard, un sorcier tente de souiller le blé contenu dans l'amphore. Normalement, il doit dépenser 2 points d'Essence pour chaque 10 kilos de blé. Ici, grâce au sceau, s'il veut toujours souiller le blé, il devra dépenser 12 points d'Essence pour chaque 10 kilos qu'il veut souiller. Les 2 points du tarif normal plus les 10 points rajoutés par le sceau.

- **page 140**, parle de compétence pour charger, mais il s'agit en fait de la compétence Equitation qui permet de charger.

- **page 149**, le Centaure, on parle des centaures Pholos et Chiton, il y a une faute de frappe le vrai nom c'est Chiron.

- **page 117**, il faut remplacer le tableau du "prix moyen des armures en bronze" par celui-ci :

Type de protection	Prix*
Vêtements épais	2 oboles
Vêtements renforcés	3 oboles
Cuir souple	5 oboles
Cuir bouilli	10 oboles
Cuir renforcé	15 oboles
Anneaux	25 oboles
Ecailles	45 oboles
Brigantine	70 oboles
Maille	140 oboles
Plaque	280 oboles