

ERRATAS DU LIVRE DE BASE DE PATHFINDER SECONDE EDITION

Ici sont résumés les erratas concernant les points de règles du Livre de Base en français.

PAGE 48

FAMILIARITE AVEC LES ARMES HALFELINES

REPLACER

En ce qui vous concerne, les armes de guerre halfelines sont des armes simples et les armes halfelines évoluées sont des armes de guerre.

PAR

Afin de déterminer votre maîtrise, vous considérez les armes de guerre halfelines comme des armes simples et les armes halfelines évoluées comme des armes de guerre.

PAGE 55

FAMILIARITE AVEC LES ARMES ORQUES

REPLACER

En ce qui vous concerne, les armes de guerre orques sont des armes simples et les armes orques évoluées sont des armes de guerre.

PAR

Afin de déterminer votre maîtrise, vous considérez les armes de guerre orques comme des armes simples et les armes orques évoluées comme des armes de guerre.

PAGE 71

AJOUTER

DEFENSES

DEFENSES

Qualifié avec les armures légères

Qualifié avec les armures intermédiaires

Qualifié pour la défense sans armure

PAGE 75

INFUSIONS PERPÉTUELLES 7E

AJOUTER

Artificier. fiole givrée inférieure.

Mutagéniste. mutagène de sérénité inférieur.

PAGE 57

AJOUTER

"Commun des profondeurs" dans les langues accessibles aux nains.

PAGE 58

CONNAISSANCE DES ARMES NAINES

AJOUTER

Vous avez appris des techniques qui vous permettent de tirer le meilleur parti de vos armes naines. Quand vous réussissez un coup critique avec une hache d'armes, un pic de guerre ou un marteau de guerre, ou toute autre arme naine, vous appliquez l'effet critique spécialisé de cette arme.

PAGE 65

TABLEAU 2-1 : LANGUES COURANTES

REPLACER ORQUIEN PAR

Langue	Locuteurs
Orque	Orcs, demi-orcs

PAGE 76

ARTIFICIER RAPIDE

DON 1

REPLACER

Pour utiliser une bombe, il vous suffit d'Interagir puis de Frapper avec celle-ci.

PAR

Vous Interagissez pour brandir une bombe, puis Frappez avec celle-ci.

PAGE 79**ELIXIR MISÉRICORDIEUX** **AJOUTER**

“en utilisant le niveau de l’objet et votre DC de classe -10 comme modificateur de contre.” à la fin de la description du don, après “paralysé”.

PAGE 81**REPLACER**

[...]vous pouvez subsister des réactifs alchimiques aux composants magiques (pour une valeur égale) et utiliser des outils d’alchimiste (pour Alchimie rapide) ou un laboratoire d’alchimie (pour l’activité Artisanat) au lieu des outils habituellement requis).

[...]

PAR

[...]vous pouvez **substituer** des réactifs alchimiques aux composants magiques (pour une valeur égale) et utiliser des outils d’alchimiste (pour Alchimie rapide) ou un laboratoire d’alchimie (pour l’activité Artisanat) au lieu des outils habituellement requis.

PAGE 87**REPLACER**

[...]Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur devient maître.[...]

PAR

[...]Votre rang de maîtrise pour les jets de Vigueur devient légendaire.[...]

PAGE 96**TABLEAU 3–5 : PROGRESSION DU BARDE**

Votre Niveau	Capacités de classe
3	Sorts de niveau 2, don général, amélioration de compétence, réflexes éclair, sorts emblématiques, (suppression de amélioration de compétence excédentaire)
15	Sorts de niveau 8, primes de caractéristique, don général, maître incantateur, amélioration de compétence

PAGE 98**REPLACER**

[...]Vous obtenez le don **Représentation prolongée** et ajoutez apaiser à votre répertoire de sorts.

PAR

[...]Vous obtenez le don **Composition prolongée** et ajoutez apaiser à votre répertoire de sorts.

PAGE 99**MOTS CLEFS**

Composition: Remplacer: **page XX250.**

Par: **page 251.**

PAGE 102**REPLACER**

Votre vaste expérience se traduit par une grande diversité de compétences. Votre bonus de **compétence** dans les compétences pour lesquelles vous êtes inexpérimenté est égal à votre niveau.[...]

PAR

Votre vaste expérience se traduit par une grande diversité de compétences. Votre bonus de **maîtrise** dans les compétences pour lesquelles vous êtes inexpérimenté est égal à votre niveau.[...]

PAGE 110**LES DONS DE CHAMPION****REPLACER**

Don	Niveau
Focalisation dévouée	10

PAGE 130**TABLEAU 3–16 : PROGRESSION DE L'ENSORCELEUR****AJOUTER**

Votre Niveau	Capacités de classe
11	Sorts de niveau 6, vigilance, don général, expertise avec les armes simples, amélioration de compétence

PAGE 100

LES DONS DE BARDE

Si vous cherchez un don de barde par son nom plutôt que par son niveau, utilisez la liste suivante.

Don	Niveau
À trois temps	4
Allégro	14
Aria fatale	20
Ballade apaisante	14
Chant funeste	6
Composition insolite	10
Composition perpétuelle	18
Composition prolongée	1
Compétence éclectique	8
Concentration aisée	16
Connaissance bardique	1
Demeure aux murs imaginaires	10
Étude du maître savant	2
Expansion de tour de magie	2
Focalisation inspirante	12
Grande capacité d'étude	16
Harmoniser	6
Hypercognition ultime	14
Incantation accélérée	10
Incantation fiable	6
Inspiration défensive	4
Inspiration héroïque	8
Inspiration talentueuse	2
Je-sais-tout	8
Muse polyvalente	2
Polyvalence artistique	1
Polyvalence des sorts emblématiques	4
Rappel parfait	20
Savoir approfondi	18
Sort mélodieux	4
Sort éloigné	1
Symphonie de la muse	20
Touche-à-tout invraisemblable	18
Touche-à-tout éclectique	12
Touche-à-tout ésotérique	2

PAGE 136

MORT-VIVANT

REPLACER

Sorts de lignage initial : *contact de la non-mort* ; avancé : *drain de vie* ; supérieur : *étreinte de la tombe*

PAR

Sorts de lignage initial : *bénédictio de la non-mort* ; avancé : *drain de vie* ; supérieur : *étreinte de la tombe*

PAGE 144

LÉGENDE POLYVALENTE 19E

REPLACER

[...] Votre rang de maîtrise avec les armes simples et les armes de guerre passe à **expert**, et votre rang de maîtrise avec les armes évoluées à **qualifié**. [...]

PAR

[...] Votre rang de maîtrise avec les armes simples, les **attaques à mains nues** et les armes de guerre passe à **légendaire**, et votre rang de maîtrise avec les armes évoluées à **maître**. [...]

PAGE 144

DONS DE GUERRIER

REPLACER

Don	Niveau
Posture perturbatrice	10

PAGE 145

DONS DE GUERRIER

REPLACER

Don	Niveau
Torsion désarmante	10

PAGE 148

REPLACER

[...] vous pouvez effectuer la réaction **Lever un bouclier** lorsqu'un allié adjacent à vous est attaqué.

PAR

[...] vous pouvez effectuer la réaction **Blocage au bouclier** lorsqu'un allié adjacent à vous est attaqué.

PAGE 149

REPLACER

TIR RENVERSANT >>> DON 8

PAR

FRAPPE RENVERSANTE >>> DON 8

PAGE 156

TABLEAU 3-18 : PROGRESSION DU MAGICIEN

AJOUTER

Votre Niveau	Capacités de classe
15	Sorts de niveau 8, primes de caractéristique, don général, maître incantateur, amélioration de compétence

PAGE 168

TABLEAU 3-13 : PROGRESSION DU MOINE

REPLACER:

Votre Niveau	Capacités de classe
3	Don général, déplacement extraordinaire +3 m, frappes mystiques , amélioration de compétence

PAGE 169

FRAPPES DE MÉTAL 9E

AJOUTER

On considère que vos attaques à mains nues sont en fer froid et en argent.

PAGE 170

DONS DE MOINE

REPLACER

Don	Niveau
Initié des vents violents	14

PAR

Don	Niveau
Bourrasque des vents violents	14

PAGE 175

REPLACER

MAÎTRE DES POSTURES >> DON 12

PAR

MAÎTRE DES POSTURES > DON 12

PAGE 192

TABLEAU 3-14 : PROGRESSION DU RÔDEUR

REPLACER

Votre Niveau	Capacités de classe
9	Don ancestral, avantage naturel, expertise du rôdeur, amélioration de compétence
10	Primes de caractéristique, don de rôdeur, don de compétence
11	Don général, juggernaut, expertise avec les armures intermédiaires, amélioration de compétence, déplacement facilité en milieu naturel

PAGE 194

LES DONS DE RÔDEUR

REPLACER

Don	Niveau
Tir pénétrant	10

PAGE 213

PAGE BLANCHE DON 16

REPLACER

Les effets de détection, de révélation et de scrutation ne repèrent ni vous, ni vos possessions, ni vos auras, et ne détectent rien, sauf si l'effet utilisé dans ce but possède un niveau de contre supérieur ou égal à 20.

PAR

Les effets de détection, de révélation et de scrutation ne repèrent ni vous, ni vos possessions, ni vos auras, et ne détectent rien, sauf si l'effet utilisé dans ce but possède un niveau de contre supérieur ou égal à 10.

PAGE 226**ARMES DIVERSES EXPERT****DON 12****REPLACER**

Prérequis. Dévouement du guerrier, expert dans tout type d'arme ou attaque à mains nues

PAR

Prérequis. Dévouement du guerrier, expert dans n'importe quel type d'arme ou attaque à mains nues

PAGE 228**REPLACER**

[...] Vous devenez qualifié dans les attaques à mains nues et bénéficiez de la **puissante capacité de classe poing** (page 168).

PAR

[...] Vous devenez qualifié dans les attaques à mains nues et bénéficiez de la **capacité de classe Poings puissants** (page 168).

PAGE 258**ARTISANAT SPÉCIALISÉ****DON 1**

Spécialité	Objets concernés
Ébénisterie	Articles et structures en bois
Taille de pierre	Articles et structures en pierre

PAGE 275**TABLEAU 6-4 : ARMURES****REPLACER**

Armures	Prix	Bonus à la CA	Dex max	Malus aux tests	Malus à la Vitesse	Force	Encombrement	Groupe	Traits d'armure
Chemise de mailles	5 po	+2	+3	-1	-	12	1	-	Souple, bruyante
Cotte de mailles	6 po	+4	+1	-2	-1,5 m	16	2	Chaîne	Souple, bruyante

PAR

Armures	Prix	Bonus à la CA	Dex max	Malus aux tests	Malus à la Vitesse	Force	Encombrement	Groupe	Traits d'armure
Chemise de mailles	5 po	+2	+3	-1	-	12	1	-	flexible , bruyante
Cotte de mailles	6 po	+4	+1	-2	-1,5 m	16	2	Chaîne	flexible , bruyante

PAGE 242**REPLACER****EXEMPLE D'ARTISANAT**

[...] Quoi qu'il en soit, Ezren dispose encore de dix jours et décide de les passer à travailler pour terminer la fabrication de l'objet. Étant donné que c'est un personnage de niveau **6** et un expert en Artisanat, [...]

Par

[...] Quoi qu'il en soit, Ezren dispose encore de dix jours et décide de les passer à travailler pour terminer la fabrication de l'objet. Étant donné que c'est un personnage de niveau **5** et un expert en Artisanat, [...]

PAGE 263**GLANEUR****DON 1****REPLACER**

[...](jusqu'à huit si vous êtes un expert, 16 si vous êtes un maître ou **31** si vous êtes légendaire).

PAR

[...](jusqu'à huit si vous êtes un expert, 16 si vous êtes un maître ou **32** si vous êtes légendaire).

PAGE 267**SAUT CARPÉ****DON 7**

Prérequis **maître** en Acrobaties

PAGE 272**SURCHARGÉ**

[...]Tant que vous êtes surchargé, votre manoeuvrabilité est **maladroit** 1 et vous subissez un malus de -3 m à toutes vos Vitesses.[...]

PAGE 278**COUPS CRITIQUES****REPLACER**

Lorsque vous effectuez une attaque et obtenez un 20 naturel (le nombre indiqué sur le dé est 20), ou si le résultat de votre attaque dépasse de 10 la CA de la cible, vous obtenez un succès critique (également appelé coup critique).

PAR

Lorsque vous effectuez une attaque et obtenez un succès avec un résultat naturel de 20 (le nombre indiqué sur le dé est 20), ou si le résultat de votre attaque dépasse de 10 la CA de la cible, vous obtenez un succès critique (également appelé coup critique).

PAGE 288**TABLEAU 6-9 : MATÉRIEL D'AVENTURIER****REPLACER**

Objet	Prix	Enc.	Mains
Pack d'aventurier	15 pa	1	-

PAGE 306 ET SUIVANTES**REPLACER**

Toutes les occurrences de (con), soit conjuration.

PAR

(inv), soit invocation.

De plus, faire attention à l'ordre alphabétique, tout n'est pas au bon endroit.

PAGE 313**REPLACER**

Collective Transposition I (con) :

PAR

Transposition collective I (inv) :

PAGE 322**BOUCLIER DE FEU****SORT 4****REPLACER**

Intensifié (+2). Les dégâts initiaux passent à 5 et les dégâts de feu augmentent de 1d6.

PAR

Intensifié (+2). La résistance au froid augmente de 5 et les dégâts de feu augmentent de 1d6.

PAGE 329**CONTINGENCE****SORT 7**

[...]

Intensifié (8e). Vous pouvez choisir un sort de niveau 5 ou moins.

Intensifié (9e). Vous pouvez choisir un sort de niveau 6 ou moins.

Intensifié (10e). Vous pouvez choisir un sort de niveau 7 ou moins.

PAGE 335**AURA D'ALIGNEMENT**

Créature ou niveau d'objet	Sort ou niveau d'effet	Force de l'aura
21+	10	Écrasante

PAGE 335**DESTRUCTION DE MORT-VIVANT**

[...]En cas d'échec critique, elle est également **affaiblie** 1 pendant 1 round.

PAGE 337**DUPLIQUER L'ENNEMI****SORT 7**

Jet de sauvegarde **Vigueur**

PAGE 337**DOULEUR FANTÔME**

[...]

SUPPRIMER

Le terme "négatifs" des dégâts intensifiés.

Intensifié (+1). Les dégâts négatifs augmentent de 2d4 et les dégâts persistants de 1d4.

DEVIENT

Intensifié (+1). Les dégâts augmentent de 2d4 et les dégâts persistants de 1d4.

PAGE 337**MISE À MORT****SORT 2****REPLACER**

Succès. La valeur pour que la cible soit mourante augmente de 1.

PAR

Succès. La valeur Mourante de la cible augmente de 1.

PAGE 350**GOURDIN MAGIQUE****SORT 1****AJOUTER**

La cible devient une arme de *frappe +1* tant qu'elle est entre vos mains.

PAGE 356**LUMIÈRE BRÛLANTE****SORT 3****REPLACER**

[...]Si le rayon traverse une zone de ténèbres magiques ou cible une créature affectée par des ténèbres magiques, *lumière brillante* tente de contrer les ténèbres. Pour savoir si le rayon traverse une zone de ténèbres, tracez une ligne entre la cible du sort et vous.

PAR

[...]Si le rayon traverse une zone de ténèbres magiques ou cible une créature affectée par des ténèbres magiques, *lumière brûlante* tente de contrer les ténèbres. Pour savoir si le rayon traverse une zone de ténèbres, tracez une ligne entre la cible du sort et vous.

PAGE 360**MODIFICATION DE MÉMOIRE****SORT 4****REPLACER**

Les souvenirs que vous avez modifiés le restent tant que le sort est actif. Si la cible sort de la portée du sort avant l'écoulement des cinq minutes, vous ne pouvez plus altérer ses souvenirs.

PAR

Les souvenirs que vous avez modifiés le restent tant que le sort est actif. Si la cible sort de la portée du sort avant l'écoulement des cinq minutes, vous ne pouvez plus altérer **d'avantage** ses souvenirs.

PAGE 360**MISE À MORT****SORT 2****REPLACER**

Succès. La valeur pour que la cible soit mourante augmente de 1.

PAR

Succès. La valeur de l'état mourant de la cible augmente de 1.

PAGE 365**PAS RAPIDE****SORT 1****REPLACER**

Vous gagnez un bonus de statut de **+3 m** à votre Vitesse.

PAR

Vous gagnez un bonus de statut de **+9 m** à votre Vitesse.

PAGE 369**PROJECTILE MAGIQUE****SORT 1****REPLACER**

Intensifié (2e). Vous tirez un projectile supplémentaire pour chaque action que vous effectuez.

PAR

Intensifié (+2). Vous tirez un projectile supplémentaire pour chaque action que vous effectuez.

PAGE 370**PURIFIER LA NOURRITURE ET LA BOISSON**

Cibles trente **décimètres** cubes de nourriture ou d'eau contaminée

Trente **décimètres** cubes de liquide correspondent à quarante litres environ.

PAGE 376**SERVITEUR INVISIBLE****SORT 1**

[...]Il vous sert jusqu'à ce que ses points de vie soient réduits à 0, moment auquel le sort prend fin, ou jusqu'à ce que vous arrêtiez de Maintenir le sort. Le **serviteur** invisible gagne le trait convoqué.

PAGE 386**DANS L'EN-TÊTE**

[...]Ces sorts focalisés sont listés ci-dessous, organisés par classe.

PAGE 386**COMPOSITION PROLONGÉE****FOCALISÉ 1****REPLACER**

Incantation ♦ verbal

PAR

Incantation ♦ verbal

PAGE 386**REPLACER****ARIA FATAL****FOCALISEUR 10****ET****BALLADE APAISANTE****FOCALISEUR 7****PAR****ARIA FATAL****FOCALISÉ 10****ET****BALLADE APAISANTE****FOCALISÉ 7****PAGE 387****INSPIRATION HÉROÏQUE****FOCALISÉ 4****REPLACER**

Incantation ♦ verbal

PAR

Incantation ♦ verbal

PAGE 387**ÉTUDE DU MAÎTRE SAVANT****FOCALISÉ 1****REPLACER**

Incantation ♦ somatique

PAR

Incantation ♦ somatique

PAGE 387**REPLACER****DÉFI DU HÉROS****FOCALISEUR 10**

Incantation ♦ verbal

PAR**DÉFI DU HÉROS****FOCALISÉ 10**

Incantation ♦ verbal

PAGE 388**REPLACER****LITANIE DE VERTU****FOCALISEUR 7****PAR****LITANIE DE VERTU****FOCALISÉ 7****PAGE 389****CONVOCATIONS PRIMORDIALES****FOCALISÉ 6****REPLACER**

Incantation ♦ verbal

PAR

Incantation ♦ verbal

PAGE 389**MÉTAMORPHOSE SAUVAGE FOCALISÉ 1****REPLACER**

Incantation ♦ à ♦♦♦ somatique, verbal

PAR

Incantation ♦ à ♦♦ somatique, verbal

PAGE 396**POSTURE DES VENTS VIOLENTS FOCALISÉ 4****REPLACER**

Vous prenez la posture des vents **impétueux** qui vous permettent de

PAR

Vous prenez la posture des vents **violents** qui vous permettent de

PAGE 398**REPLACER****BÉNÉDICTION DE LA NON-MORT FOCALISÉ 1****PAR****CONTACT DE LA NON-MORT FOCALISÉ 1****PAGE 399****CONNAÎTRE SON ENNEMI FOCALISÉ 4****REPLACER**

Domaine connaissance

PAR

Domaine savoir

PAGE 406**SOUVENIRS ÉRUDITS FOCALISÉ 1****REPLACER**

Domaine connaissance

PAR

Domaine savoir

PAGE 408**LES TESTS****REPLACER**

Quand approche la fin du rituel, vous devez faire le test de compétence indiqué à la ligne Test principal du rituel pour déterminer son résultat. Les tests principaux ont généralement un DD **très élevé**, en se basant sur un niveau égal à deux fois celui du rituel.

PAR

Quand approche la fin du rituel, vous devez faire le test de compétence indiqué à la ligne Test principal du rituel pour déterminer son résultat. Les tests principaux ont généralement un DD **très difficile**, en se basant sur un niveau égal à deux fois celui du rituel.

PAGE 441**TABLEAU 8-2 : LES DOMAINES****REPLACER**

Domaine	Description	Sort de domaine	Sort de domaine avancé
Souvenir	Vous recevez des intuitions divines.	<i>Souvenirs érudits</i>	<i>Connaître son ennemi</i>

PAR

Domaine	Description	Sort de domaine	Sort de domaine avancé
Savoir	Vous recevez des intuitions divines.	<i>Souvenirs érudits</i>	<i>Connaître son ennemi</i>

PAGE 456**DANS LE SCHÉMA DES EXPLOSIONS**

le première devrait être de 1.50 m

PAGE 479**TABLEAU 9-2 : VITESSE DE VOYAGE**

Vitesse	Mètres par minute	Kilomètres par heure	Kilomètres par jour
3 m	30	1,5	12
4,50 m	45	2,25	18
6 m	60	3	24
7,50 m	75	3,75	30
9 m	90	4.5	36
10,5 m	105	5,25	42
12 m	120	6	48
15 m	150	7,50	60
18 m	180	9	72

PAGE 544**ARMES MAGIQUES SPÉCIFIQUES**

[...]Vous ne pouvez pas graver une rune de propriété sur une arme spécifique si elle ne la possède pas déjà.

PAGE 552**REPLACER**

BAGUETTE TUEUSE **OBJET 3+**

PAR

BAGUETTE TUEUSE **OBJET 16+**

PAGE 575

MITHRAL MATÉRIAU **8+**

REPLACER

Le prix d'un objet en **adamantium** est basé sur son Encombrement normal, non son Encombrement réduit grâce à la légèreté du matériau. En revanche, réduisez son Encombrement avant de faire les ajustements d'Encombrement en fonction de sa taille.

PAR

Le prix d'un objet en **mithral** est basé sur son Encombrement normal, non son Encombrement réduit grâce à la légèreté du matériau. En revanche, réduisez son Encombrement avant de faire les ajustements d'Encombrement en fonction de sa taille.

PAGE 575**REPLACER**

LUTTEUR CONTRE LES TITANS **DON 1**

PAR

LUTTE CONTRE LES TITANS **DON 1**

PAGE 575

ÉLIXIR D'OEIL DE FAUCON **OBJET 1+**

REPLACER TOUTES LES OCCURENCES DE

Le bonus est de +1 ou de +2 pour trouver une porte ou une trappe secrètes.

PAR

Le bonus est de +1 ou de +2 pour trouver une porte secrète ou des pièges.

PAGE 576**TABLEAU 11-2 : OBJETS ALCHIMIQUE PAR NIVEAU****REPLACER LES OCCURENCES D'ÉLIXIRS DE VIE**

Niveau	Objet	Catégorie	Page
1	Élixir de vie mineur	Élixir	581
5	Élixir de vie inférieur	Élixir	581
9	Élixir de vie moyen	Élixir	581
13	Élixir de vie supérieur	Élixir	581
15	Élixir de vie majeur	Élixir	581
19	Élixir de vie ultime	Élixir	581

PAGE 618**AJOUTER****AVEUGLE**

Vous ne pouvez pas voir. Tous les terrains normaux sont pour vous des terrains difficiles. Vous ne pouvez rien détecter à l'aide de votre vue. **Vous obtenez automatiquement un échec critique** aux tests de Perception qui nécessitent que vous puissiez voir et, si votre vision est votre seul sens précis, vous subissez un malus de statut de -4 à vos tests de Perception. Vous êtes immunisé contre les effets visuels. L'état aveugle est prépondérant sur l'état ébloui.

PAGE 623**AJOUTER****SOURD**

Vous ne pouvez pas entendre. **Vous obtenez automatiquement un échec critique** à tous les tests de Perception qui reposent sur votre audition. Vous subissez un malus de statut de -2 à vos tests de Perception destinés à déterminer l'initiative et aux tests en rapport avec le son et d'autres sens. Si vous accomplissez une action qui a le trait audible, vous devez réussir un test nu DD 5 ou perdre l'action. Vous faites ce test après avoir dépensé l'action mais avant d'appliquer ses effets. Vous êtes immunisé contre les effets audibles.

PAGE 624

Case Ascendance et historique à remplacer par Ascendance et **Héritage**

PAGE 634

REPLACER

lumière (trait). Vous devez généralement cibler directement de la magie de ténèbres avec votre magie de lumière afin de la contrer, mais certains sorts tentent automatiquement de contrer ces ténèbres.

PAR

lumière (trait). Vous devez généralement cibler directement une magie de ténèbres avec votre magie de lumière afin de la contrer, mais certains sorts tentent automatiquement de contrer ces ténèbres.

PAGE 635

REPLACER

mithral (matériau). 579

PAR

mithral (matériau). 575