



LA GUERRE ET LA DÉSOLATION - ERRATA 1.3

14/04/2021

LA GUERRE ET LA DÉSOLATION - ERRATA 1.3

p. 15 : le texte sur le remorquage est incomplet. Il devrait préciser qu'il est impossible de remorquer un vaisseau de tonnage supérieur et qu'un vaisseau ne peut en remorquer qu'un autre.

p. 17 : l'action « Remettre à neuf » dure 1h pour les armes de fortune et l'équipement de fortune.

p. 21 : dans le paragraphe 2) S'orienter, il aurait fallu ajouter : « Si vous disposez d'une carte planétaire, celle-ci peut vous être utile :

- ♦♦ Si elle inflige un malus à son utilisation, ignorez-le et bénéficiez de (sc) pour vous orienter sur le terrain. C'est aussi le cas si elle n'est associée à aucun modificateur.
- ♦♦ Si elle procure un bonus à son utilisation, ignorez-le et bénéficiez de (SC) pour vous orienter sur le terrain. »

p. 24 : les paragraphes de « Soutien spatial » qui décrivent les modifications à apporter aux caractéristiques des vaisseaux spatiaux devraient mentionner les points suivants :

- ♦♦ En atmosphère, la portée moyenne des senseurs ne permet de détecter que ce qui se trouve dans l'orbite de la planète. Les senseurs ne disposent plus de portée longue (cf. S&I, p. 25).
- ♦♦ En atmosphère, un vaisseau spatial doit maintenir une vitesse minimum pour rester en l'air, la vitesse de sustentation, égale à 250m/t (en principe, elle devrait être supérieure, mais les réacteurs de manœuvre et les rétrofusées permettent d'augmenter artificiellement la portance de l'appareil).

p. 25 : dans la section sur le combat motorisé au sol, il aurait fallu rappeler que les attaques réalisées à l'aide d'armes personnelles subissent (TD) lorsqu'elles ciblent des véhicules (cf. MdJ, p. 172). En outre, si un véhicule se déplace de plus de 250m au cours d'un tour, il doit se déplacer d'au moins 250m au tour suivant.

p. 25 : dans l'encart « Coup critique de véhicules », il aurait fallu ajouter une ligne « Systèmes secondaires », avec les mentions « Endommagé » et « Détruit » dans les colonnes « Effet simplet » et « Effet majeur », avec en outre la précision suivante : **Système secondaire :** s'il est visible depuis l'extérieur, ou si vous savez où il se trouve à l'intérieur, vous pouvez prendre pour cible un système secondaire du véhicule. S'il est endommagé, il ne fonctionne plus. S'il est détruit, il faut le remplacer.

p. 25 : dans « Le combat aérien », le paragraphe concernant les vaisseaux immobilisés est erroné. Il faut remplacer la dernière phrase de ce paragraphe par « Au terme de la chute, le vaisseau s'écrase comme s'il avait raté un Atterrissage avec 0 succès. S'il volait en rase mottes, le pilote peut tenter en Atterrissage en subissant (TD). »

p. 26 : dans le paragraphe « L'environnement et les armes », il aurait fallu ajouter que les grenades, les roquettes et les missiles fonctionnaient normalement dans l'espace.

p. 27 : l'action « Cascade » est [Risque d'accident] (cf. MdJ, p. 48).

p. 63 : les dégâts de l'arbalète à répétition ne dépendent pas de la Carrure, mais valent toujours (2L).

p. 65 : la description de l'éperon est incomplète. Son nom devrait être libellé ainsi : « Eperon (Coque /1) ».

p. 67 et 108 : la description du Nomade est incomplète. A la fin de celle-ci, il faut ajouter : « La passerelle du Nomade peut accueillir 1 personne supplémentaire. Chaque pilote ou vigie confère (+1d) aux tests concernés. »

p. 68 : la fiche du Raider est fautive, son équipage total devrait indiquer « (9) ».

p. 69 : la fiche du Rôdeur est erronée : sur le pont supérieur, il n'y a qu'un seul canon laser moyen en tourelle.

p. 75 : dans le tableau, les noms des planètes mentionnés dans la colonne de gauche sont faux. Il faut les remplacer par ceux correspondant au système Shalifar.

p. 98 : dans le tableau « Le camp de travail », la distance d'engagement de l'enceinte devrait indiquer « 100 m ».

p. 102 : la fiche de Ragnar est incomplète. Il manque la ligne : « Mutations : Epiderme réactif, Musculature hypertrophiée »

p. 103 : la fiche de Tara comporte une erreur. Les dégâts de l'épée tronçonneuse et de la baïonnette sont inversés.

p. 104 : la fiche des esclaves est fautive ; il faut remplacer « Sale gueule (-1) » par « Signe distinctif (-1) ». Il s'agit du collier que portent tous les esclaves. Si l'un d'entre eux se libère, ce Défaut devient « Wanted (-1) ».

p. 105 : les scores des compétences indiqués dans la fiche du Soldat du Khan sont faux ; voici les bons scores :

Techniques (3)*	Armes d'épaule 6d, Armes embarquées 6d, Pilotage (Vaisseau spatial) 6d, Pilotage (Véhicule terrestre) 4d
Survie (3)*	Athlétisme 5d, Environnement (Au choix) 4d, Mêlée 5d
Espionnage (2)	Senseurs 4d
Sciences (2)	Connaissance (Barrens) 5d, Ingénierie 4d
Négociation (2)	
Trempe (4)*	Détermination 6d, Intimidation 7d, Tactique 6d

p. 106 à 111 et 123 : le score en Armes embarquées des canonnières est erroné, il devrait être de 6d, puis modifié selon le nombre de canonnières dans la batterie.

p. 106 : la fiche d'équipage de la Frégate du Khan est fautive. Toutes les armes sont des canons laser moyens.



p. 109 : L'équipement commun du Croiseur du Khan est faux. Il devrait indiquer : « 1 000 scaphandres, 1 260 caisses à outils, 1 260 outils d'électronique, 1 000 medikits ».

p. 115 : dans « Sur le chemin du stade », le renvoi de page pour le Limier est faux, il s'agit de la p. 107.

p. 147 : le texte de l'épilogue est incomplet. Il devrait mentionner que le Roi-Sorcier de Shalifar met une semaine à avouer qu'il ne peut déchiffrer la carte au trésor. Déchiffrer le message, en revanche, ne lui prend qu'une heure.

p. 150 : la fiche du Salammhô est incomplète ; concernant les canons blaster, elle devrait porter la mention « (Tourrelle) ».