



LA GUERRE ET LA DÉSOLATION - ERRATA

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 1 h 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 250 m/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 250 m au cours d'un tour, il doit se déplacer d'au moins 250 m 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. *Manuel des joueurs*, p. 48).

p. 62 : le container à esclaves prend en charge les besoins vitaux des occupants, qui n'ont pas besoin d'être pris en charge par les systèmes de survie du vaisseau.

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 : « Éperon (Coque /1) ».

p. 66 : plusieurs mentions de la fiche de la jet-bike sont fausses ou manquantes :

- Autonomie : 250 km
- Équipage : 1 (P)
- Passagers : 1
- La jet-bike ne dispose pas de senseurs.

La jet bike utilise une propulsion hybride (MdJ, p. 129) et du carburant Super.

p. 67 et 108 : la description du Nomade est incomplète. À 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 : Épiderme 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) ». En outre, les esclaves ne sont pas dotés de gilets protecteurs.

p. 104 : les possessions du Lieutenant du khan sont fausses, voici les bonnes mentions :

- Il lui reste 290 €
- Ses attaques à mains nues infligent 2S
- Il dispose d'une grenade à fragmentation

• Il dispose d'un plastron blindé (2/(D+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 6 d, Armes embarquées 6d, Pilotage (Vaisseau spatial) 6 d, Pilotage (Véhicule terrestre) 4 d

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

En outre, il dispose d'une grenade à fragmentation

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

p. 106 : la fiche d'équipage de la Frégate du Khan est fausse. 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 Salammbô est incomplète ; concernant les canons blaster, elle devrait porter la mention « (Tourelle) ».