

p. 20 : l'effet de Mutant costaud est différent en 1.5 : « À chaque fois que le personnage récupère au moins un point de Vie, il en récupère un de plus. ».

p. 25 : l'effet de Bénédiction du loup est différent en 1.5 : « Le personnage béni bénéficie de (PMF) pour effectuer le test de séquences (cf. MdJ, p. 110). ».

p. 62 : le fouet de douleur permet d'effectuer l'action Maîtriser en utilisant une seule main. En outre, si l'action est réussie, le fouet inflige ses dégâts de base en plus des effets de l'action.

p. 73 : dans la description d'Infernus, il manque celle de son satellite, L'œil noir. Celui-ci est un satellite naturel dépourvu d'atmosphère qui abrite une base daemon de surveillance.

p. 84 : l'introduction des disciplines impériale est incomplète, il manque :

- Disciplines infernales est l'équivalent de Sciences stellaires pour les humains.
- Disciplines régaliennes est l'équivalent de Sciences so-laires pour les humains.

p. 89 : l'armure noire et le plastron noir ne protègent que le torse.

p. 90 : le sortilège Ombre ultime appelle plusieurs précisions :

- Il est impossible d'attaquer un personnage invisible. Même en l'ayant repéré, l'attaque subit (TD).
- Un personnage invisible qui attaque sans avoir été repéré inflige à son adversaire le malus pour cible surprise.
- L'invisibilité de ce sortilège n'affecte que le spectre visible de la lumière.

p. 121 : les caractéristiques des batteries du Pont et du Ventre du Grand Crâne sont erronées. Elles devraient indiquer (1L/SA/250/1C).

p. 128 : une erreur s'est glissée dans la chronologie. La 9^e ligne devrait indiquer : « J+19 : Les Daemons acquièrent les coordonnées du système Havana ».

p. 129 : pour gérer la découverte des systèmes d'*El Barco del Sol*, vous pouvez désormais vous référer aux règles parues dans *Les trésors du Dernier Millénaire* (p. 33). Notamment, pour réparer les dégâts, il faut étudier le système « Coque ».

p. 151 : pour gérer l'évolution de la bataille comme indiqué dans l'encart, il faut se reporter à la chronologie p. 150 qui indique non seulement l'escorte de l'Achéron, mais aussi le rapport de forces de la bataille spatiale.

p. 153 : pour gérer les progressions dans L'Achéron (cf. P&P, p. 25), considérez qu'à chaque progression, les PJ sont confrontés à une vingtaine de soldats Kashgar (Mode Hard : une cinquantaine).

p. 169 : la fiche de Kashgar Nekron est erronée. Son origine correcte est « Daemon (Kashgar) ». En outre, l'armure Infernus protège la tête (Nekron a simplement retiré son casque pour l'illustration).