



DEADLANDS

RELOADED

ERRATA



ERRATA POUR DEADLANDS RELOADED



Version 1.0 des errata connues sur la première impression du livre de règles pour *Deadlands Reloaded* et la version 2 du PDF correspondant.

qu'une pénalité de -2 à son jet de Tir lorsqu'il ventile (voir page 120).

p. 65, Atouts de combat

Les Atouts suivants sont manquants :

DUELLISTE

Pré-requis : Joker, Novice, Tir d6+

Ton cow-boy est un tireur mortel et tout ceux qui sont suffisamment stupides pour l'affronter à midi se retrouvent au cimetière au coucher du soleil.

Dans un duel, ton héros pioche une carte supplémentaire pour chaque point de Trempe qu'il possède. Les règles du duel se trouvent à la page 135.

PLUS VITE QUE SON OMBRE

Pré-requis : Aguerri, Tir d8

Tout le monde peut dégainer son pistolet à action simple mais votre héros fait ça naturellement. Il ne subit

ENCORE PLUS VITE QUE SON OMBRE

Pré-requis : Héroïque, Tir d10, Plus vite que son ombre

Ton héros a élevé l'action de ventiler au rang d'art. Il ne subit plus de pénalité à son jet de Tir lorsqu'il ventile.

p. 64, Atouts Riche et Très riche

Le revenu/salaire annuel devrait être respectivement de 75 000 \$ et 250 000 \$

p. 74, Atout Drain de l'âme

Cet Atout de *Savage Worlds* n'est pas supposé être autorisé dans l'univers de l'Ouest sauvage.

p. 77-78, Atout Guerrier saint / impie

p. 78, remplacer

Repousser le mal coûte 1 Point de Pouvoir et a une portée en cases égale à l'Âme du personnage.

par

Repousser le mal fonctionne comme un Pouvoir de rang Novice et a une portée en cases égale à l'Âme du personnage.

p. 80, Atouts professionnels

Il manque l'Atout Voleur :

VOLEUR

Prérequis : Novice, Agilité d8, Escalade d6, Crochetage d6, Discrétion d8

Un voleur est spécialiste en mystification, en forfaiture et en acrobaties. Il pratique avec adresse les arts malhonnêtes et est apprécié quand il est besoin de détecter des pièges, escalader des murs et crocheter des serrures. Le voleur ajoute +2 à tous ses jets de Escalade, Crochetage et Discrétion. Le bonus à la Discrétion ne s'applique qu'en milieu urbain et non en milieu naturel.

p. 84, Tableau récapitulatif des Atouts

Il manque les Atouts Duelliste, Homme des étendues sauvages, Plus vite que son ombre et Encore plus vite que son ombre, Vétéran de l'Ouest étrange.

p. 156, Arcane (Chamanisme)

Il manque la récupération de PP : 2 PP / h.

p. 158, Arcane (Miracles)

La référence à la liste des pouvoirs accessibles aux Élus est erronée. Cette liste se trouve p. 343.

p. 159, Atout Vandon

Le pouvoir Quête mentionné est en fait le pouvoir Vision. Le pouvoir Peur mentionné est en fait le pouvoir Terreur.



www.black-book-editions.fr

p. 161, table des mains de poker et points de pouvoir

Les cartes pour « Carré plus un » devraient être « cinq cartes de la même valeur (requiert un joker) ».

p. 161, Arcane (Magie)

L'Atout Recharge rapide mentionné est en fait l'Atout Source de pouvoir.

p. 165, Arcane (Science étrange)

Il manque la récupération de PP : 1 PP / h pour chacun des gadgets.

Dans tous les exemples, remplacer « 10 Points de Pouvoir » par « 20 Points de Pouvoir ».

p. 167, Arcane (Maîtrise du Chi)

Il manque la récupération de PP : 1 PP / h.

Remplacer le texte suivant :

Assure-toi donc de consacrer quelques points à l'Âme de ton héros ou il va se sentir très seul avec ses Compétences magiques !

par

Assure-toi donc de consacrer quelques points à l'Âme de ton héros ou ses Compétences d'arcanes vont lui coûter cher !

Qui plus est, tu commences avec deux pouvoirs dans ton arsenal, il te faut donc dépenser des points dans une Compétence pour chacun d'eux.

p. 168, Aspects

Dans le deuxième paragraphe, il faut lire ainsi la phrase

« Mais le fait que les pouvoirs fonctionnent de la même manière **d'une arcane** à l'autre ne signifie en rien qu'ils se manifestent de la même manière, »

p. 175, pouvoir Enfouissement

Le coût correct en Points de Pouvoir est 3.



www.peginc.com