



ERRATA - LIVRE DE BASE

Crédits

Un jeu de : Shane Lacy Hensley, avec la collaboration de Clint & Jodi Black, Matthew Cutter, John Goff, Joel Kinstle, Piotr Koryś, Jordan Peacock, Teller et Simon Lucas

Compilation et mise en page de l'errata : Yannick «Torgan» Le Guédart

Remerciement : aux membres du Forum BBE pour leur minutie et leur patience.

Note : Cette errata inclue également les erratas de la VO de l'édition *Deluxe* publiée par Pinnacle.

Savage Worlds et le logo Pinnacle sont © 2012 Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. © 2015 Solomon Kane Inc. Solomon Kane® et ses logos, personnages, noms, et ses spécificités sont des marques déposées Solomon Kane Inc. Tous droits réservés. Knight Errant est © John M.

Goff et est utilisé avec sa permission. Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de Pinnacle Entertainment Group.

Version française 1.0 basée sur l'édition *SW Deluxe*.



Vous trouverez ci-joint les erratas s'appliquant au livre de règles de Savage Worlds dans sa version imprimée, classées par page.

Un grand merci aux membres du Forum BBE pour leur minutie et leur patience.

Cette errata inclue également les erratas de la VO de l'édition Deluxe publiée par Pinnacle.

Torgan

p. 15

Rajout de la race des halfelins. Modification légère de la maquette pour que ça rentre.

p. 28

Oubli du paragraphe 4. Equipement (<http://www.black-book-editions.fr/forum/index.php?topic=3670.0>)

p30 — mage

Il ne lui reste que trois points à répartir (il a 12 points sur les autres compétences, et les points de handicaps ont servi pour les atouts).

p31 — pilote d'avion

Non seulement, il n'a pas un point à répartir, mais il a un point de compétence de trop (bonus de handicaps pour un atout et un point d'attribut de plus).

p31 — pirate

Non seulement, il n'a pas un point à répartir, mais il a un point de trop (bonus de handicaps pour un atout et un point d'attribut de plus).

P. 38

Issu de l'errata de la Deluxe anglaise :

.....
 Page 22 under +1 Abilities: Change+5 Power Points for use with a single racial Power (as described above) to +5 Power Points for use with a specific Arcane Background (cannot be same AB as the +2 Ability described above).

+5 Points de pouvoir pour une Arcane spécifique (différent de l'Arcane choisi pour la capacité +2).

p.40

Remplacer

«Votre héros connaît l'histoire de son pays, les règles de vie en communauté, les personnages important de sa région et possède des notions de géographie générale ainsi que.»

par

«Votre héros connaît l'histoire de son pays, les règles de vie en communauté et possède des notions de géographie générale ainsi que les personnages importants et le fonctionnement du matériel de sa région.»

p. 57

Maitre des Arts Martiaux devient Maitrise des Arts Martiaux

P. 58

Issu de l'errata de la Deluxe anglaise :

.....
 Page 35 Counterattack: Should say « once per round (if not Shaken), the character receives one free Fighting attack against one adjacent foe who failed a Fighting attack against him. »

Une fois par Round, lorsqu'un ennemi rate une attaque de corps à corps contre lui, le personnage (s'il n'est pas secoué) peut faire une attaque gratuite en contre-attaquant.

p. 63

Issu de l'errata de la Deluxe anglaise :

.....
Adept: Change to Requirements: Novice, Arcane Background (Miracles), Martial Artist, Faith d8+, Fighting d8+ and change the second paragraph to « As a free action, an adept can spend 1 Power Point to gain AP 2 with all of his unarmed attacks until his next action.

Adept

Prérequis : Novice, Arcanes (Miracles), Arts Martiaux, Foi d8+, Combat d8+

Les adeptes sont des guerriers bénis qui ont subi un entraînement poussé pour devenir des armes vivantes. Certains le font dans le but de devenir des guerriers ultimes. D'autres le font pour servir la cause de leur divinité.

Avec une action gratuite, un adepte peut dépenser 1 Point de Pouvoir pour obtenir la capacité Pénétration d'Armure 2 (PA2) pour toutes ses attaques à mains nues jusqu'à sa prochaine action.

p68

Maître des Bêtes - « ... à moins qu'il ne les attaque en premier ou qu'ils ne soient enragés... » devient « ... à moins qu'il ne les attaque en premier ou qu'ils ne soient enragés... »

p. 69

Rajout de l'Atout Grand Maître en Arts Martiaux :

Grand Maître en Arts Martiaux

Prérequis : Légendaire, Maîtrise des Arts Martiaux, Combat d12+

Votre personnage est une machine à tuer à mains nues. Il bénéficie d'un bonus de +2 à ses dégâts lorsqu'il combat à mains nues. Il peut prendre cet Atout jusqu'à cinq fois (pour un bonus total de +10 au maximum).

Rajout d'un petit en début de titre pour les Atouts dépendant d'un Atout précédent dans le texte, comme pour les autres chapitres.

p.74

Le Handicap Cul-de-jatte devient Unijambiste dans la liste.

p.75

Pour l'atout Acolyte, dans la table de résumés des atouts, il y a en prérequis Commandement. Et il est effectivement sous cet atout. Par contre, dans les atouts légendaires, ce prérequis n'est pas mentionné.

Rajout de l'Atout Grand Maître en Arts Martiaux

p. 76

pour l'atout Costaud, il y a limite de poids x8, cela devrait être x4 (conversion livres en kg).

p. 79

► pour l'atout séduisant, il n'y a que No-vice en prérequis dans le tableau, mais il y a aussi Vigueur d6 dans le texte.

► Dans la table des résumés des atouts, Volonté de fer a en prérequis Intimidation à d6 et la description a Intimidation et Sarcasme à d6.

Chapitre équipement

Tous les poids ont été divisé par deux.

p.86

Fusil de chasse : il est dit que pour tirer avec les double canons, on fait un seul jet de tir. En VO, il est dit que ça marche comme le tir automatique (un deuxième dé de tir, et malus de recul de -2).

Canon double : certains fusils de chasse sont dits à canon double. Si l'attaquant tire avec les deux canons d'un seul coup, il lance un dé de Tir supplémentaire comme s'il faisait un Tir Automatique, et subit le recul (le malus de -2 annule ainsi le bonus de +2 inhérent aux fusils de chasse).

P. 87

Issu de l'errata de la Deluxe anglaise :

.....
 Flamethrower: Remove « Raises on the attacker's Shooting roll have no additional effect targets are flamed or not. Replace with « Like other area effect weapons, flamethrowers typically bypass most body armor (see Area Effect Attacks).

Les lance-flammes regroupent toutes les armes projetant des liquides inflammables ou même des flammes pures. On place le Gabarit

de Cône devant le personnage et on fait un jet de Tir à +2. Chaque cible potentielle fait alors un jet d'Agilité opposé au jet de Tir. Si ce jet est réussi, elle parvient à sortir de la zone à temps sans dommages. Dans le cas contraire, elle subit les dégâts de l'arme (généralement 2d10) et fait un jet pour savoir si elle s'embrase (voir les règles sur le feu).

Comme les autres a mes affectant une zone, les lances-flammes ignorent généralement l'Armure des victimes.

p.92

inversion de notes entre le pistolet à silex et la carabine kentucky

p.93

Javelot => Epieu/Javelot

Issu de l'errata de la Deluxe anglaise :

.....
 Page 54 M2 Browning: Add Auto designation to Notes.

Rajout de Auto dans les notes concernant le M2 Browning.

p. 97

Issu de l'errata de la Deluxe anglaise :

.....
 Page 58 Vehicle Toughness: Change « Toughness is the vehicle's base durability Armor, which is already figured into its Toughness (in parentheses). » to « Toughness is the vehicle's base durability including Armor (in parentheses); vehicles with three numbers listed have different values for Front/Sides/Rear. »

ERRATA

La Résistance d'un véhicule représente son blindage et sa capacité à fonctionner malgré les coups encaissés. L'Armure, déjà incluse dans cette valeur, est indiquée en outre entre parenthèses. Certains véhicules ont trois valeur de Résistance, représentant l'avant, les cotés et l'arrière.

p.99

Rajout des stats des mitrailleuses lourde: 25mm,12.7,besa,15mm, 30mm.

p.100

Rajout des stats des missiles: TOW, Hellfire, Sparrow et Sidewinder.

Issu de l'errata de la Deluxe anglaise :

Page 59 Modern Fighting Vehicles: On the T-72 and T-80, all 12.7mm MGs should be DTMGs.

p. 101

Issu de l'errata de la Deluxe anglaise :

Page 60 Modern Military Aircraft: Under AH-64 Apache Weapons, change « 30mm Chaingun » to « 30mm Cannon » and under AV-8B Harrier Weapons, change « 20mm Cannon » to « 25mm Cannon. »

Page 60 Patrol Boat, River: Toughness and Crew and switched.

p. 109

Issu de l'errata de la Deluxe anglaise :

Page 65 under Hold: Change « If a character is Shaken while on Hold, he loses his

‘Hold’ status. » to « A character on Hold who remains Shaken at the end of another character's action must act at that time. »

Errata d'errata : If a character is Shaken while on Hold, he immediately loses his ‘Hold’ status and any remaining actions for the round.

Un personnage en attente qui se retrouve Secoué perd immédiatement son statut En attente et perd toutes ses actions pour le round.

p. 116

Issu de l'errata de la Deluxe anglaise :

Page 69 Bleeding Out: Remove last sentence under Failure result leaving « The character dies from blood loss.»

Échec : le personnage meurt d'hémorragie.

P. 117

Issu de l'errata de la Deluxe anglaise :

Page 69 Soak Rolls: Change « If the character is left with any wounds from an attack, he's still Shaken. Don't count the wound modifiers you're about to suffer when making this roll. » to « If the character Soaks all of the wounds from an attack, he removes his Shaken condition too (even from a previous source). Don't count the wound modifiers you're about to suffer when making this roll. »

Si le personnage parvient à éliminer toutes les blessures d'une attaque, il n'est plus Secoué, et ce même s'il l'était auparavant pour une raison quelconque. Ne prenez pas en compte les modificateurs des blessures que le personnage

est sur le point de subir lors du jet d'encaissement.

p.119

Attaque rapide : doive -> doit

Attaque rapide : « un attaquant dépassé ». le texte -2 mêlée et distant n'existe pas dans la VO Deluxe.

P.120

Issu de l'errata de la Deluxe anglaise :

.....
 Page 70 Area Effect Attacks: Change last two sentences under second paragraph to « Everything under (or partially under) the template is affected, rolling damage separately for each Wild Card or group of Extras.» Add « Targets use their lowest armor value against area effect damage armor must cover the entire body without gaps to provide any protection at all.»

Pour attaquer avec une arme à zone d'effet, le personnage place le gabarit correspondant à l'endroit où il souhaite, puis fait un jet de Tir ou de Lancer. En cas de succès, l'explosion a lieu à l'endroit désiré. Tout ce qui se trouve sous le gabarit (même partiellement) est affecté par l'effet. Les dégâts sont résolus pour chaque cible et groupe d'extras de manière indépendante. Les victimes bénéficient de l'armure la plus basse dont elle dispose sur les parties de son corps. Seule une armure intégrale protège efficacement contre une attaque de zone.

p.127

Tir automatique : CdT2 -> CdT3

Tir de Barrage : « modificateur de couvert » devient « modificateur de couverture »

p.128

Un tir de barrage utilise un nombre de munition (il est écrit «minution»)

p.145

Rajouter :

Forcer l'Avantage : un conducteur ayant l'Avantage peut tenter de distraire ou de percuter un autre véhicule. L'«aspect» est purement descriptif, mais est résolu par un jet de Trait opposé, auquel on applique le malus de distance. Les jets coopératifs sont possible. Avec un succès, la cible subit un malus de -2 à son prochain jet de manoeuvre. Avec une Relance, la cible est affectée comme si elle avait heurté un obstacle (voir les complications).

p.175

Issu de l'errata de la Deluxe anglaise :

.....
 Page 98 under Turning: The captions are switched. Also change « The car has moved » to «The car has moved 5.»

p.183

Dans le chapitre Pouvoir - Utiliser ses pouvoirs - «disruption» je traduirait cela par «perturbation» ou «deranger» ou «interrompu».

p.184

Arcane Magie :

Les magiciens peuvent aussi bien être de puissants sorciers que des démonistes malé-

fiques. Ils puisent dans une énergie surnaturelle brute pour modeler leurs sortilèges. Cette énergie baigne généralement le monde, et est libérée grâce à des rituels élaborés, des mots de pouvoir voire des sacrifices rituels.

p. 195

Pour le sort aveuglement, la portée est 12/24/48 et pas Intellect.

p. 197

Alignement de Parade et résistance.

p. 199

Divination

Rang : Héroïque

p. 201

Issu de l'errata de la Deluxe anglaise :

.....
 Page 113 under Entangle: Change « Each following round, an entangled target may make a Strength or Agility roll to break free.» to « Each following action, an entangled target may make a Strength or Agility roll to break free.»

Enchevêtrement : Lors de chacune de ses actions à venir, une cible affectée peut tenter de s'échapper en réussissant un jet de Force ou d'Agilité. D'autres personnages peuvent également tenter de libérer une victime en réussissant un jet Force avec un malus de -2.

Explosion : bonus de Relance OK + Arme Lourde.

p. 202

Pour le sort manipulation élémentaire, la durée n'est pas inst mais 3 (1/round).

p. 205

Pouvoir Rapidité

Remplacer

«Avec un succès, la cible peut faire deux actions par round au lieu d'une, sans encourir le malus d'Actions multiples.»

par

«Avec un succès, la cible dispose de deux tours d'action par carte d'action au lieu d'un. Chaque tour est géré indépendamment, avec ses propres actions, mais le personnage doit résoudre entièrement un tour avant d'entamer le second.»

p. 209

Cibles supplémentaires pour Vol

p. 243

.....
 Page 131 Gargantuan: Last sentence should remove « ranged» and say « Gargantians suffer the penalty for being Huge: +4 to attack rolls from man-sized creatures.»

Être de taille Gigantesque n'a pas que des avantages et a les mêmes effets négatifs que l'aptitude Enorme : les assaillants ont un bonus de +4 aux jets d'attaques pour les toucher.

p. 245

Chat : parade 2+1 acrobate = 3 et non 4.

p. 251

Gobelin : dégâts courte lance 2d4

p. 255

Ogre : Résistance 2+d12/2+3 taille+1 armure = 12 et non 11 comme indiqué.

p. 250

Taureau : Taille +2

p. 262

.....
Page 137 Giant Worm: Updated Special Ability to « Gargantuan: The worms are Huge and thus suffer +4 to attacks against them. Their attacks count as Heavy Weapons, and their Armor is Heavy Armor.»
.....

Gigantesque — ses adversaires ajoutent +4 à leurs jets de Combat ou de Tir en raison de sa taille. Armure Lourde.