



ERRATA



Voici les différences techniques entre la première et la deuxième impression corrigée à venir. Nous avons également intégré quelques modifications de traduction, pour éviter les confusions. Ces changements prennent en compte les divers errata VO de Cubicle 7 et se basent sur leur dernière version.

PERSONNAGE

Page 24

Dans le tableau des races aléatoires, remplacer « 91-95 » par « 91-94 »

Page 30

Dans le tableau des Classes et Carrières aléatoires, classe Itinérants, carrière Colporteur, remplacer « 57-59 » par « 58-59 »

Page 31

Dans le tableau des classes et carrières aléatoires, classe Roublard, remplacer « Sorcier sauvage » par « Sorcier dissident »

Page 34

Sous Bonus de Caractéristique, remplacer « Le chiffre ou la » par « Le premier chiffre de la »

Page 36

Sous « Humains (Reiklanders) », remplacer « Perspicace ou Sociable » par « Affable ou Perspicace »

Sous « Nains », remplacer « Robuste » par « Costaud »

Sous « Halflings », remplacer « Résistance (Chaos) » par « Résistance (Corruption) »

Sous « Hauts elfes », supprimer « Navigation » et ajouter la compétence « Voile »

Page 37

Dans les Possessions de départ des Classes, pour les Guerriers, remplacer « arme de poing » par « arme simple »

Page 42

Dans Atteindre vos Ambitions de groupe, remplacer « un bonus égal au nombre de PX » par « un bonus égal à la moitié des PX »

Page 43

Dans le tableau Autres coûts d'augmentation, remplacer « 200 PX + 100 PX par nombre de fois » par « 100 PX + 100 PX par nombre de fois »

CLASSES ET CARRIÈRES

Page 47

Dans le tableau Coût des augmentations de caractéristique et compétence, remplacer « 70 et + » par « 71 et + »

Page 48

Sous « Augmentations de Talent », remplacer « 200 PX » par « 100 PX », « 300 PX » par « 200 PX » et « 400 PX » par « 300 PX »

Page 49

Dans *Changer pour une nouvelle Carrière*, remplacer « assimilées. De plus, les Talents de vos anciens Niveaux de Carrière ne seront plus » par « assimilées et les Talents des Niveaux de Carrières précédents ne seront pas »

Page 49

Dans le tableau Coûts des changements de carrière et de talent, remplacer « 200 PX + 100 PX par fois où le Talent » par « 100 PX + 100 PX par fois où le Talent »

Page 51

Dans *Conserver les apparences*, remplacer les occurrences « Prestige » par « Standing »

Page 54

Sous « Artisan - Argent 1 », remplacer le Talent « Robuste » par « Costaud »

Sous « Maître artisan - Argent 3 », remplacer « Maître artisan » par « Travailleur qualifié »

Page 56

Ajouter le talent « Affable » au « Maître Enquêteur - Argent 3 »

Page 58

Remplacer « Indigent - Bronze 1 » par « Indigent - Bronze 0 »

Page 60

Sous « Chasseur de Rat - Bronze 3 », remplacer « Discrétion (Urbaine et Souterrains) » par « Discrétion (Urbaine ou Souterrains) »

Sous « Exterminateur - Argent 3 », remplacer « Déterminé » par « Obstiné »

Page 68

Sous « Domestique - Argent 1 », remplacer « Robuste » par « Costaud » et « Déterminé » par « Obstiné »

Page 70

Sous « Chevalier commandeur - Or 2 », remplacer la Compétence « Intimidation » par « Charme »

Page 73

Sous « Novice - Bronze 2 », remplacer « Déterminé » par « Obstiné »

Page 78

Sous « Cocher - Argent 2 », remplacer « Déterminé » par « Obstiné »

Page 79

Sous « Maître colporteur - Argent 1 », remplacer « Robuste » par « Costaud »

Sous « Négociant itinérant - Argent 3 », remplacer « Déterminé » par « Obstiné »

Page 80

Sous « Zélote - Bronze 0 », remplacer « Savoir (Théologie) » par « Savoir (Sigmar) »

Page 83

Sous « Interrogateur - Argent 1 », remplacer « Obstiné » par « Déterminé »

Sous « Inquisiteur - Argent 5 », remplacer « Déterminé » par « Obstiné » et remplacer la Possession « inquisiteurs » par « interrogateurs »

Page 86

Sous « Professeur - Or 1 », remplacer la Compétence « Art » par « Divertissement »

Page 89

Sous « Médecin de la cour - Or 1 », remplacer « Déterminé » par « Obstiné »

Page 90

Sous « Novice - Bronze 1 », remplacer la Compétence « Recherche » par « Résistance »

Sous « Prieure Générale - Argent 5 », remplacer « Déterminé » par « Obstiné »

Page 91

Sous « Grand Prêtre - Or 1 », remplacer « Déterminé » par « Obstiné »

Page 94

Sous « Coureur de rivières - Bronze 2 », ajouter les Possessions « masque ou écharpe, boîte à amadou »

Page 96

Sous « Ancienne du fleuve - Argent 2 », remplacer « Déterminé » par « Obstiné »

Page 98

Sous « Naufrageur - Bronze 3 », remplacer la Compétence « Intimidation » par « Intuition »

Page 104

Sous « Chasseur de trésors - Argent 5 », remplacer « Déterminé » par « Obstiné »

Page 107

Remplacer « Sorcier sauvage » par « Sorcier dissident »

Sous « Démoniste - Bronze 5 », remplacer « Déterminé » par « Obstiné »

Page 109

Sous « Bailli - Argent 5 », ajouter la Compétence « Charme »

Page 112

Sous « Maître Herboriste - Argent 1 », supprimer la Compétence « Maître artisan (Herboriste) »

Page 113

Sous « Contremaître de la Mine - Argent 4 », remplacer « Déterminé » par « Obstiné »

Page 114

Sous « Prophète - Bronze 4 », remplacer « Déterminé » par « Obstiné »

Page 115

Sous « Sage de village - Bronze 5 », remplacer « Déterminé » par « Obstiné »

Page 116

Sous « Paysan - Bronze 2 », remplacer « Déterminé » par « Obstiné »

COMPETENCES ET TALENTS

Page 118

Sous « Athlétisme », remplacer « Référez-vous à Mouvement (voir page 164) » par « Référez-vous à Déplacement (voir page 164) »

Page 119

Dans « Parler en public », remplacer « nombre de cibles égal à votre Sociabilité + DR » par « nombre de cibles égal à votre Bonus de Sociabilité + DR »

Page 126

Remplacer « Natation (S) » par « Natation (F) »

Page 127

Remplacer « Navigation (I) » par « Orientation (I) »

Page 129

Sous « Résistance à l'alcool (E) », remplacer pour les Tests « Difficile (-10) » par « Intermédiaire (+0) »

Page 133

Sous « Baratinier », remplacer « Test opposé Baratinier/Intelligence » par « Test opposé Charme/Intelligence », « pour chaque DR obtenu » par « pour chaque niveau que vous possédez dans ce Talent »

Page 134

Sous « Combat instinctif », remplacer « l'Initiative de Combat. » par « l'Initiative de combat pour chaque niveau que vous possédez dans ce Talent. »

Page 137

Sous « Feinte », remplacer « prochain Round, cette prochaine attaque ne peut être opposée par votre adversaire. » par « prochain Round, vous pourrez ajouter le DR de votre Feinte au résultat de votre jet. »

Sous « Flagellant », remplacer « Après cela, si vous possédez le Talent Frénésie » par « Jusqu'à votre prochain repos, si vous possédez le Talent Frénésie »

Page 138

Sous « Frappe réactive », remplacer « Quand vous avez Chargé, vous pouvez tenter un Test d'Initiative » par « Quand vous êtes Chargé, vous pouvez tenter un Test d'Initiative »

Page 140

Sous « Magie du Chaos (Domaine) », remplacer « Maxi : Aucun » par « Maxi : Nombre de Sorts disponibles dans le Domaine de Magie du Chaos choisi »

Page 141

Sous « Maniement de deux armes », remplacer « Tests : Corps à corps ou Ramer » par « Tests : Corps à corps ou Projectiles »

Page 142

Remplacer « Meurtrier » par « Tueur »

Page 143

Remplacer « Orientation » par « Sens de l'orientation »

Page 144

Sous « Résistance à la Magie », ajouter après « est réduit de 2 » « par point que vous possédez dans ce Talent. »

Page 145

Sous « Saut carapé », remplacer « Maxi : Tests d'Athlétisme concernant ce Talent » par « Maxi : 1 »

Page 146

Sous « Sorcier ! », remplacer « Maxi : Bonus d'Intelligence » par « Maxi : Bonus de Force Mentale »

Sous « Tir précis », remplacer « Vous infligez +1 Dégât supplémentaire avec toutes les armes à distance. » par « Votre niveau de Tir précis équivaut à des dégâts supplémentaires avec toutes les armes à distance. »

Sous « Tir rapide », après « ne réagisse dans le Round suivant. » ajouter « Vous effectuez un lancer pour toucher en utilisant les modificateurs normaux. »

RÈGLES

Page 155

Sous « Limites du Soutien », remplacer « tous les Personnages doivent posséder la Compétence » par « tous les Personnages doivent posséder au moins 1 Augmentation dans la Compétence »

Page 159

Sous « Critiques », remplacer « Tout succès lors d'un Test de combat » par « Tout succès lors d'un Test de Corps à Corps ou de Projectiles »

Page 160

Sous « Combat à distance », ajouter après « à moins de disposer d'un Talent particulier » « ou d'un bouclier assez large (voir p.298). Il est néanmoins possible de leur opposer une Esquive si ces attaques sont à bout portant (voir p.297). »

Page 161

A la ligne « Facile », ajouter après « Distance Bout Portant » « (à moins de 4 mètres) sauf si Engagé »

A la ligne « Difficile », ajouter après « A Terre (voir page 168) » « ou sur une monture (voir page 163) »

Page 162

Sous « Option : tirer dans un combat au corps à corps », supprimer le dernier paragraphe « Si vous deviez toucher la cible sans la pénalité, vous touchez à la place un des adversaires de la cible, déterminé au hasard par le MJ. »

Page 163

Sous « Combat monté », remplacer « • En ce qui concerne votre Mouvement, on considère que le cavalier possède l'Attribut de Mouvement de sa monture. • Toute attaque effectuée par un Cavalier sur une cible plus petite que sa Monture se voit accorder +1 Avantage. » par « • En ce qui concerne votre Mouvement, on considère que le cavalier possède l'Attribut de Mouvement de sa monture. En outre, les Cavaliers doivent effectuer des Tests de Chevaucher pour tous les Tests de course, de saut ou similaires, et utilisent l'attribut de Mouvement de leur monture. • Toute attaque effectuée par un Cavalier sur une cible plus petite que sa Monture se voit accorder un bonus de +20 au toucher. »

Dans « Note », ajouter après « susciter la Peur ou la Terreur » « si elles chargent »

Page 164

Sous « Obtenir un Avantage », à la ligne « Gagnant », supprimer « ou que vous touchez un ennemi »

Sous « Perdre un Avantage », ajouter après « lorsque le combat s'arrête. » « Enfin, si vous n'avez pas gagné d'Avantage ce Round-ci, ou si vous finissez le Round en infériorité numérique, vous perdez 1 Avantage. »

Page 165

Sous « Mouvement au cours d'un Combat », remplacer « un Test d'Athlétisme pour Courir ou Charger. » par « un Test d'Athlétisme. Ainsi, vous utiliserez votre Mouvement du Tour. » Dans « Tableau des Mouvements », remplacer « Charge » par « Course »

Sous « Fuite », remplacer « gagne immédiatement +3 Avantage et peut tenter de vous porter un coup gratuitement. » par « gagne immédiatement +1 Avantage et une Attaque gratuite » et ajouter après « comme d'habitude. » « Comme vous lui tournez le dos, votre adversaire bénéficie de +20 au toucher. »

Page 166

Sous « Saut », remplacer « Test d'Agilité ou Athlétisme » par « Test d'Athlétisme »

Page 167

Sous « États », ajouter après le 2ème paragraphe « Note : Si vous subissez un État quel qu'il soit, vous perdez immédiatement tout Avantage (voir p. 164). »

Page 168

Sous « Aveuglé », remplacer « gagne +1 Avantage avant d'effectuer son lancer. Un État Aveuglé est retiré à la fin du prochain round. » par « gagne +10 pour vous toucher. Un État Aveuglé est retiré à la fin de chaque round, à partir du prochain round. »

Sous « En flammes », remplacer « si vous avez 3 pions » par « si vous avez 3 États En flammes »

Page 169

Sous « Hémorragique », remplacer « sur un résultat de 0 à 30 » par « sur un résultat de 1 à 30 »

Sous « Inconscient », remplacer « Un attaquant qui vous cible gagne le bénéfice de la règle Je ne faillirai pas ! (voir p. 171) sans avoir à dépenser un Point de Résilience » par « Toute attaque au Corps à Corps qui vous cible touche automatiquement la localisation déterminée par l'attaquant, avec le maximum de DR possible, et inflige une blessure Critique »

Page 170

Sous « Dépenser de la Chance », remplacer « dépenser des Points de Destin » par « dépenser des Points de Chance »

Page 171

Dans « Longues séances de jeu », remplacer « récupération de Points de Destin temporaire » par « récupération de Points de Chance »

Page 172

Sous « Récupération de la Résilience et de la Détermination », remplacer les occurrences « Résilience » et « Résilience temporaire » par « Détermination »



Sous « Points de Blessure », ajouter à la fin du 3ème paragraphe « Si vos Points de Blessure en négatifs sont inférieurs à votre Bonus d'Endurance (donc inférieur à -4 Points de Blessure si votre BE est de 4), vous ôtez -20 à votre résultat sur le Tableau des Critiques avec un résultat minimum de 01 (voir p. 174). »

Page 178

A la ligne « 81-85 », remplacer « gagnez 1 État Hémorragique » par « gagnez 1 État Assommé »

Page 179

Sous « Mineure », remplacer « vos caractéristiques de Force et d'Endurance » par « vos caractéristiques de Force et d'Agilité »

Page 180

Sous « Orteils », remplacer « et à vos Talents d'Arme » par « à votre CC »

Page 181

Sous « Exposition », déplacer « Vous débarrasser d'une Possession lourde annule 1 Test échoué. » après le 2ème paragraphe.

Sous « Noyade et Suffocation », ajouter à la fin « Vous perdez 1 Point de blessure par round que vous passez a suffoquer. Si vos Points de blessure passent à 0, gagnez immédiatement l'État Inconscient. Après cela, et au bout d'un nombre de rounds égal à votre Bonus d'Endurance, vous mourez par suffocation ou par noyade. »

Page 182

Sous « Sombres Pactes », remplacer les occurrences « Destin temporaire » par « Chance »

Page 187

Sous « Infection mineure », supprimer « fièvre » des symptômes

Page 189

Sous « Fièvre », remplacer « Contrairement à l'État Exténué, gagnez » par « Gagnez »

Page 190

Sous « Animosité (Cible) », remplacer « hostilité envers « x » » par « hostilité envers la Cible »

ENTRE DEUX AVENTURES

Page 194

Sous « 74-76 : Animal domestique malade », remplacer « Soins aux animaux Difficile (+0) » par « Soins aux animaux Intermédiaire (+0) »

Page 195

Sous « avec le pouvoir... », remplacer les occurrences « échelon » par « Niveau », « Déroulement » et « Cheminement » par « Évolution » et « Niveau social » par « Statut »

Page 196

Sous « Apprentissage particulier », remplacer au 3ème paragraphe « dépensez l'équivalent de deux fois vos revenus standard (voir Chapitre 3 : Classes et Carrières pour plus de détails), et doublez le nombre de PX nécessaire pour apprendre le Talent en question. » par « le prix pour apprendre le Talent est de 2D10 pistoles d'argent par 100PX que coûte l'achat du Talent. »

Page 197

Sous « Dressage », remplacer « Test de Dressage Moyen (+20) » par « Test de Dressage Accessible (+20) »

Sous « Entraînement », remplacer « 1d10 sous de cuivre par PX qu'elles coûteraient à l'achat. » par « PX + 1D10 sous de cuivre, où PX est le coût d'achat en PX de l'Augmentation. » et « 1d10 pistoles d'argent par PX que la Compétence coûterait à l'achat. » par « le double de ce montant. »

Page 200

Sous « Revenus », remplacer « Niveau Social » par « Statut » et supprimer le 4ème paragraphe

Sous « Dernières nouvelles », remplacer « Test de Ragot Accessible (+20) » par « Test de Ragot Intermédiaire (+0) »

Sous « Observer une cible », remplacer « Itinérants » par « Roublards »

Page 201

Sous « Réputation », remplacer les occurrences « Niveau » par « Standing » et « revenus standard (voir Chapitre 3 : Classes et Carrières) et nécessite » par « revenus standards (p 52). Donc si vos revenus sont de 4D10 sous de cuivre, il vous en coûtera 40sc et nécessite »

RELIGIONS ET CROYANCES

Page 217

Sous « Bénédiction et Miracles », remplacer « Commandements » par « Restrictions »

Page 221

Sous « Bénédiction de Convalescence », remplacer « Votre Cible peut réduire une maladie dont elle est affligée depuis 1 journée » par « Votre cible peut réduire d'une journée la durée

d'une maladie dont elle est affligée. »

Page 222

Pour les Miracles « Encalminé » et « Vents favorables », à la ligne « Portée », remplacer « mètres » par « kilomètres »

Page 226

Nous avons modifié « Soufre » par « Feu de l'âme »

MAGIE

Page 233

Remplacer les occurrences « Magie sauvage » par « Magie naturelle »

Page 235

À la ligne « 76-80 », remplacer les occurrences « Point de Destin » par « Point de Chance »



Page 236

Sous « Incantations Imparfaites », remplacer « Test de Focalisation » par « Test d'Incantation »

Page 237

Sous « Focalisation Critique », remplacer « Majeures (voir page 235) » par « Mineures (voir p.234), sauf si vous possédez le Talent Harmonisation aethyrique (voir p.138). »

Sous « Repousser les Vents », ajouter après « traces de l'ambre Ghur. » « Ainsi, tout Lanceur de Sorts portant une armure subit une pénalité de -1 DR à tous ses Tests d'Incantation et de Focalisation, pour chaque PA sur la Localisation la mieux protégée du corps. Les Lanceurs de Sorts possédant le Talent Magie Arcanique (Métal) peuvent porter des armures métalliques sans pénalité. Les Lanceurs de Sorts possédant le Talent Magie Arcanique (Bêtes) peuvent ignorer les pénalités des armures de cuir. »

Page 240

Sous « Créer un petit animal », remplacer « Durée : (Bonus d'Endurance) heures » par « Durée : instantané »

Page 243

Sous « Déplacement d'objet », remplacer « Portée : (Bonus de Force Mentale) mètres » par « Portée : (Force Mentale) mètres »

Page 244

Sous « Envol », remplacer « Trait de créature Vol (x) (voir page 341) » par « Trait de créature Vol (Agilité) (voir page 343) »

Sous « Terrifiant », remplacer « (voir page 191) » par « (voir page 343) »

Page 245

Sous « Lance d'Ambre », remplacer « toujours qu'un Point de Blessure (voir page 236) à la » par « que 1 Point de Blessure minimum (voir page 236) qu'à la »

Page 247

Sous « Comète de Cassandra », remplacer « Cible : ZdE (Bonus de Force Mentale) mètres » par « Cible : ZdE (Bonus d'Initiative) mètres »

Sous « Ironie du Destin », remplacer « Cible : ZdE (Bonus de Force Mentale) mètres » par « Cible : ZdE (Bonus d'Initiative) mètres »

Page 248

Sous « Purification », remplacer « zone gagnent +1 État Enflammé » par « zone gagnent +DR État Enflammé »

Page 249

Sous « Pensée rapide », remplacer « Durée : (Bonus de Force d'Âme) rounds » par « Durée : (Bonus de Force Mentale) rounds »

Sous « Arme enchantée », remplacer « ajouter + Atout » par « ajouter +1 Atout »

Page 250

Sous « L'Or des fous », remplacer « Durée : (Bonus de Force Mentale) minutes » par « Durée : (Force Mentale) minutes »

Page 254

Remplacer « Sorcellerie » par « Autres Domaines »

Remplacer « Magie sauvage » par « Magie naturelle »

Sous « Panacée », remplacer « vous pouvez guérir une blessure supplémentaire » par « vous pouvez guérir une Maladie supplémentaire »

Page 255

Sous « Le Domaine de la Sorcellerie », remplacer les occurrences « Sorcière » par « Sorcier dissident »

Page 256

Sous « Menace rampante », remplacer « Test de Charme animal Intermédiaire (+0) afin d'envoyer une nuée supplémentaire » par « Test d'Emprise animal Intermédiaire (+0) afin d'envoyer une nuée »

Page 257

Sous « Consentement », remplacer « Test d'Endurance Intermédiaire » par « Test de Calme Intermédiaire »

MENEUR DE JEU

Page 262

Dans « Cout de trajet », remplacer « Augmenter ou diminuer le prix » par « Augmenter ou diminuer le Mouvement »

GUIDE DE L'EQUIPEMENT

Page 288

Sous « La monnaie », remplacer « sous de cuivre (d) » par « sous de cuivre (sc) »

Page 289

Sous « Fausse monnaie », remplacer les occurrences « Test d'analyse » et « Compétence d'Analyse » par « Test d'Évaluation » et « Compétence Évaluation »

Page 291

Sous « Marchandage » et « Vente », remplacer les occurrences « Analyse » par « Évaluation »

Sous « Fabrication », ajouter après « mais il est plus difficile à trouver. » « Une Possession sans aucun Défaut, et avec plus d'Atouts que d'Encombrement est appelée une Possession de Haute Qualité. »

Page 292

Sous « Défauts d'Objet », remplacer « telle qu'Analyse » par « telle qu'Évaluation »

Page 294

Remplacer « (2M) Pique » par « (2M) Lance »

Remplacer « (2M) Sarisse » par « (2M) Pique »

Remplacer « Cestes » par « Coup-de-poing »

A la ligne « Arme improvisée », ajouter le Défaut « Inoffensive »

Remplacer « Arme de poing » par « Arme simple »

Déplacer les lignes « Bouclier », « Bouclier (Grand) » et « Bouclier (Targe) » sous la catégorie « Base »

À la ligne « Lance », remplacer l'Atout « Rapide » par « Percutante »



Page 295

Remplacer « Molotov » par « Bombe incendiaire »

À la ligne « Pistolet à répétition », ajouter l'Atout « Répétition 4 »

À la ligne « (2M) Tromblon », remplacer l'Atout « A Explosion 1 » par « Explosion 3 »

Page 296

Aux lignes « Flèche elfe » et « Balle et Poudre », remplacer l'Atout « Pénétrante » par « Perforante »

Page 299

Remplacer « Rechargement long » par « Recharge »

Page 306

Sous « Drogues et Poisons », au paragraphe « Délice de Ranauld », remplacer « +10 en F, E, Ag et FM » par « +10 en F, E, Ag et CC »

Page 310

Au 1er paragraphe, remplacer « personnaliser. La façon la plus simple de le faire est d'utiliser les Traits de créature ; toutes les créatures possèdent un ou plusieurs Traits de créature standard, mais d'autres peuvent être ajoutés si besoin est. » par « personnaliser, en utilisant les caractéristiques que vous trouverez dans ce chapitre, en ajoutant des Compétences et des Talents que vous jugez nécessaires, et peut-être même en utilisant le système complet de Carrière pour créer de terrifiants adversaires. La façon la plus simple de le faire est d'utiliser les Traits de créature ; toutes les créatures possèdent un ou plusieurs Traits de créature standard, mais d'autres peuvent être ajoutés si besoin est, et peuvent être mêlés à des Compétences et des Talent, à votre convenance. »

Page 320

Sous « Géant », ajouter le Trait Facultatif « Souffle (Vomi d'ivrogne) »

Page 321

Sous « Hippogriffe », dans le tableau de Caractéristiques, remplacer à la colonne des Blessures « 72 » par « 36 »

Page 327

Sous « Chauve-souris vampire », ajouter au Trait Facultatif « Vol » « (En piqué) »

Page 330

Sous « Zombie », ajouter le Trait « Instable »

Page 333

Sous « Cultiste », remplacer dans les Traits Facultatifs « Lanceur de Sorts (Sorcier) » par « Lanceur de Sorts (Chaos) »

Page 338

Au Trait « A Distance », remplacer « x (distance) » par « (Indice) (Portée) » et dans le texte « L'arme cause « x » Dégâts et la distance en mètres est indiquée entre parenthèses. » par « L'arme cause Indice Dégâts et la distance en mètres est (Portée). »

Au Trait « Belliqueux, remplacer le texte « Si elle Charge, elle gagne Immunité Psychologique jusqu'à la fin du prochain round. » par « Tant qu'elle a plus d'Avantages que son adversaire, elle gagne Immunité Psychologique. »

Au Trait « Bestial », ajouter après « protège son petit ou qu'elle soit acculée » « ou encore qu'elle possède le Trait Territorial. » Remplacer le Trait « Bienheureux » par « Béni »

Page 339

Remplacer le Trait « Craintif » par « Effrayé »

Remplacer le Trait « Entraîné » par « Dressé » et, dans le texte, remplacer « Dressé » par « Dompté »

Remplacer le Trait « Dur à cuire » par « Increvable »

Au Trait « Magique », ajouter à la fin du texte « et peuvent blesser les créatures uniquement vulnérables aux attaques magiques. Maladie (Type) La créature est porteuse de la maladie Type. »

Page 341

Au Trait « Sang corrosif », ajouter à la fin du texte « avec un minimum de 1 »

Au Trait « Souffle X (type), remplacer dans le texte « une distance en mètres égale à son I. » par « une distance en mètres égale à son bonus d'Endurance +20 »

Remplacer le Trait « Sournois » par « Rusé »

Page 342

Au Trait « Taille », après « Gagnez un bonus de +10 pour toucher » supprimer « par catégorie supérieure de votre adversaire »

Page 344

En En-tête de la fiche, remplacer « échelon » par « Niveau de Carrière »

Dans le tableau des Caractéristiques, remplacer « Avancées » par « Augmentées »

Dans les Compétence de base, remplacer « Navigation » par « Orientation »

Toute reproduction, totale ou partielle, de ce livre ainsi que son traitement informatique et sa transcription, sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen électronique, photocopie, enregistrement ou autre, sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable et écrite du titulaire du copyright et de l'éditeur. Warhammer Fantasy Roleplay 4e édition © Copyright Games Workshop Limited 2021. Cette édition est © Games Workshop Limited 2021. Les logos de Games Workshop, Warhammer Fantasy Roleplay 4e édition, Warhammer, le jeu de rôle, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battle, le logo de la comète à deux queues et tous les symboles associés, logos, emblèmes, devises, noms, races et insignes raciaux, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images issus du monde de Warhammer et de l'univers du jeu de rôle Warhammer sont ®, ™ et/ou © de Games Workshop Ltd 2020, enregistrés selon les lois en vigueur au Royaume-Uni et dans les autres pays du monde et utilisés uniquement sous licence. Cubicle 7 Entertainment et le logo Cubicle 7 Entertainment sont des marques déposées de Cubicle 7 Entertainment Limited. Tous droits réservés.

OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT