

FAQ - Errata Star Wars - Kit d'initiation (WIP)

Dossiers de personnage

* Dés verts : les dés verts à 8 faces représentés par des losanges sont appelés dés d'aptitude ou dés de capacité. Le bon terme est "dé d'aptitude", mais "dé de capacité" et "dé d'aptitude" sont synonymes.

* Sur les fiches des PJ humains, il est indiqué que les blessures se soignent avec la compétence Mécanique et les trousseaux de réparations d'urgence. **Les blessures des humains se soignent avec Médecine et des médipacks.**

* **Fiche d'Oskara :**

– **la Carabine blaster** est indiquée comme étant une arme légère, alors qu'il s'agit d'une **arme lourde**. La réserve de dés qui se trouve en face, elle, est bien la bonne (deux dés jaunes, deux verts).

– page 4, le talent Artillerie a pour rang 0 et le talent pugilat 0/1. C'est l'inverse : **Artillerie 0/1** et **Pugilat 0**. Les réserves de dés, elles, sont exactes.

* **Fiche de Pash :**

– Page 3 : les **dégâts de pistolet blaster** sont de **6 + 1 par succès net**, et ceux de **poings de 3 + 1 par succès net**.

– Page 4 : **Pash n'a pas de rang 1 en informatique** (la réserve de dés indiquée en face reste donc bonne : deux dés verts).

* **Fiche de 41-VEX :**

– **Caractéristiques** : il n'y a pas d'erreur dans les valeurs de caractéristiques de Vex, qui en totalise moins que les autres PJ. En effet, les droïdes bénéficient de certains avantages et sont « l'espèce » de Aux Confins de l'Empire disposant des plus faibles valeurs au départ (lesquelles sont compensées, dans la version avancée des règles, par une plus grande quantité de points de création à distribuer).

– Page 4 : les rangs d'Armes lourdes et d'Armes légères sont intervertis. La bonne version est : **Armes légères 0/1** et **Armes lourdes 0**. Les réserves de dés, elles, sont exactes.

– Page 6, encadré Médipack : le test est facile si le nombre de blessures est inférieur à **la moitié** du seuil, et non au seuil de blessure entier comme il est écrit.

– Dégâts de la **grenade étourdissante** : les **dégâts** de base de la grenade **sont de 6**, et ceux du **souffle également** (au lieu de 8 et 8). Ces valeurs sont différentes de la version avancée des règles.

* **Fiche de Lowhrick** : l'augmentation de Coercition devrait coûter 10 points. Nous posons la question à FFG, car aucun élément de règle ne vient appuyer le coût de 5 points, mais la fiche de Lowhrick est sensiblement différente de ce qu'elle serait une fois créée avec les règles avancées.

Livret d'aventure

Page 26, profil du Chasseur Tie : le point-virgule après le symbole avantage devrait être remplacé par deux points : **<symbole avantage> : Jumelée : cette arme touche une seconde fois...**

Livret de règles

Page 15 - Utilisation d'un triomphe (table 2-1) : « Augmenter une fois la difficulté » signifie « convertir 1 dé violet en dé rouge » et non « ajouter un dé violet ». En règle générale : **Augmenter la difficulté X fois** : cela signifie qu'on transforme X dés de difficulté violets en dés de défi rouges. S'il n'y a pas assez de dés de difficulté à améliorer, chaque augmentation de difficulté excédentaire ajoute un dé violet.

Page 31 - Pistolet blaster lourd : il est précisé qu'un désastre fait tomber l'arme à court de munitions, mais c'est également le cas de *toutes* les armes à munitions.

Pages 32 - Automatique : chaque avantage permet bien d'infliger un coup supplémentaire. Cependant, dans les règles avancées, il faut 2 avantages par coup supplémentaire. Détail en suspens, donc...

Page 32 - Brèche : « **Ces armes ignorent 1 point d'armure** », devrait être « **Ces armes ignorent 1 point de blindage** ».

Page 32 - Souffle : erreur de parenthèse à la fin de la 2^e phrase, qui devrait se terminer ainsi : « plus les dégâts normaux, à savoir une blessure par succès X net ».

Page 36 - Trousse de réparation d'urgence : c'est l'équivalent d'un stimpack et non d'un médipack.

Page 44 - Sbires : quand un groupe de sbires attaque, on n'effectue qu'une seule attaque (avec le profil de l'arme utilisée) qui représente la salve tirée par l'ensemble des sbires. N'oubliez pas que chaque sbire en plus du premier ajoute 1 rang dans chaque compétence que possède le groupe (Armes lourdes et Corps à corps pour les Stormtroopers par exemple). Une fois l'attaque effectuée, on n'applique qu'une fois les dégâts (et non une fois par sbire).