

Errata Evernight



mercredi 17 septembre 2003, par [Two Gun Bill](#)

p. 9 : la compétence "Riding" manque de la liste des compétences ;

p. 13 : "Half-folk fail from a single distant dale on the western shore of Valusia" devrait être "Half-folk fail from a single distant dale on the eastern shore of Valusia" ;

p. 15 : "The most exotic humans come from the far north eastern land of Kos" devrait être "The most exotic humans come from the far north western land of Kos" ;

p. 17 : remplacer "Large Boom Template" par "Medium Burst Template" ;*

p. 20 : "Halbred" devrait être "Halberd" ;

p. 20 : la Force minimum indiquée pour les armures doit être ignorée ;*

p. 22 : la Résistance du cheval est de 8 et non de 7 ;*

p. 26, 27, 118 & 119 : les références au sort "Cone of Flame" doivent être comprises comme des références au sort "Fireburst" (p. 27) ;

p. 28 : l'escrimeur humain a encore 1 point de compétence à dépenser ;*

p. 29 : faire les changements suivants au

guerrier nain : Tir d8, atout Nerfs d'Acier, 5 tirs, 146 soleils, malus d'encombrement 0 ;*

p. 29 : faire les changements suivants au mousquetaire demi-orc : Intimidation d4, Résistance 9, supprimer l'atout Athlétique, 10 tirs, 186 soleils, encombrement 45 ibs, limite 40, malus d'encombrement -1 ;*

p. 30 : faire les changements suivants au ranger elfe : Pister d6, remplacer Pauvre par Curieux, 80 soleils ;*

p. 30 : faire les changements suivants au chevalier rouge : Parade 6, encombrement 48 ibs ;*

p. 31 : faire les changements suivants au pourfendeur humain : Intellect d6, enlever Tête Froide, 338 soleils, encombrement 35 ibs ;*

p. 31 : faire les changements suivants au rat des rues demi-elfe : enlever Persuasion, Discrétion d8, Charisme -2 ;*

p. 32 : faire les changements suivants au magicien humain : Intimider d4, enlever Enquête, ajouter Connaissances (Arcanes magiques) d8, remplacer "Feeble" par "Anemic", remplacer sa liste de sorts par "Armor, Bolt, Pawn of Mizridoor", 490 soleils ;*

- p. 37 : faire le changement suivant au guerrier de l'obscur humain : Parade 7 ;*
- p. 37 : la Trouvelumière elfe a été créée avec 18 points de compétence ;*
- p. 38 : [Food] remplacer le coût de "expensive meal" par 75+ au lieu de 15+ ;*
- p. 39 : [Weapons] les données pour "warhammer" et "maul" sont inversées ;*
- p. 39 : [Black powder weapons] "Arquebus" devrait être "Musket" ;*
- p. 46 : [The Invasion] "Scene Two in Act I" devrait être "Scene Four in Act I" ;*
- p. 57 : la Parade de Bareena devrait être de 8 et non de 7 ;*
- p. 60 : la Résistance des Orcs devrait être de 8 et non de 7 ;*
- p. 65 : le mot terminant la description du laboratoire devrait être "bloodstone" et non "blood" ;*
- p. 71 : [Rock and a Hard Place] le nombre de guerriers devrait être de 15 et non de 19 ;*
- p. 71 : le chef orc a une Résistance de 12 et non de 11 et la capacité spéciale "Size +1" ;*
- p. 71 : le shaman orc a une Parade de 6 et non de 5 ;*
- p. 75 : [Highwaymen] ajouter les caractéristiques suivantes au pistolet de Reg : "(Portée : 5/10/20 ; Dégâts : 3d6+1 ; 2 actions pour recharger)" ;*
- p. 77 : [Crisis of faith] remplacer "Rapid Recharge recovers a point every hour (instead of every hour)" par "Rapid Recharge recovers a point every hour (instead of every 30 minutes)" ;*
- p. 78 : [Other Lands] remplacer "p. 127" par "p. 131" ;*
- p. 87 : la troisième question/réponse indique "right arm" alors que ce devrait être "left arm" ;*
- p. 90 : "Scene three" devrait être "Scene One" ;*
- p. 94 : la mare "B" n'est pas indiquée sur le plan ;*
- p. 95 : ajouter "(3 per hero)" après "Sea Trolls" ;*
- p. 95 : faire les changements suivants aux trolls des mers : ajouter Infravision, remplacer le mot "Toughness" par "Vigor" dans les attributs, Parade de 8 et tunique de varech (kelp suit) pour le chef ;*
- p. 97 : ajouter "(1d6 per hero)" après "Skeletons" ;*
- p. 98 : les chasseurs devraient avoir un malus d'encombrement de -1 et leurs bombes les caractéristiques suivantes : Portée 2/4/8, Dégâts 2d6, Gabarit de zone moyen ;*
- p. 100 : dans le deuxième paragraphe, remplacer "eastern" par "western" ;*
- p. 101 : [Grounds] l'échelle devrait être 7,5 pouces par carré ;*
- p. 101 : le niveau "Basement" du plan devrait s'appeler "The Asylum" - plus généralement, le plan et le texte ne correspondent pas toujours l'un à l'autre, en cas d'incohérence, le texte l'emporte ;*
- p. 110 : la Résistance du Red Ravager devrait être de 11 et non de 8 ;*

p. 111 : faire les changements suivants aux Gulpers : Parade 7, Résistance 14, Morsure For+d6, Capacité monstrueuse : grande taille (large size) ;*

p. 116 : le charisme de Sam Bones devrait être de -2 et son allure de 5 ;*

p. 116 : le charisme de Delilah devrait être de +2 (Attractive + Ring - Mean) et non de +3 ;

p. 116 : enlever à Delilah les bracelets de défense +2 qui ne sont inclus ni dans ses caractéristiques ni dans la description de ses reliques ;*

p. 117 : faire les changements suivants à Ferak : Intellect d8, Parade 6, Résistance 5, enlever l'atout Enquêteur ;

p. 117 : colonne de droite, sixième ligne, remplacer "Darlon" par "Darla" ;

p. 118 : [Vermin Lord] "spending 3 of his Power Points" devrait être "spending 5 of his Power Points" ;*

p. 119 : Les dégâts causés par les rats sont de 2d6 et non de 2d4 ;*

p. 120 : deuxième paragraphe : remplacer 33" par 16" ;*

p. 122 : [Birthing chamber] remplacer Mix up all the props labeled 'The Learning Stone'" par "Mix up all the props on pages 139-142" ;*

p. 122 : la Résistance des cinq assassins sa karan devrait être de 8 et non de 10 ;*

p. 130 : manque les scores des généraux en Knowledge (Battle) ;*

p. 136 : dans le paragraphe "Infravision" des trolls des mers (communs et chef), le mot "orc" devrait être "troll" ;