



Errata et mises à jour

Mise à jour du 13/10/2022

Page 13

Ajout d'une note latérale

Le MJ peut limiter les points dépensés pour améliorer la même compétence : par exemple, 15 points par étape (culture, profession, points libres), soit 45 points en tout.

Page 64, Clouer sur Place, première phrase

Similaire à ~~Avoir l'Avantage~~, Cet effet spécial contraint la cible à effectuer un jet d'opposition de Volonté contre le jet d'attaque du tireur.

Page 66, Fracasser, deuxième phrase

Tous les dégâts de l'arme, après la réduction due à la parade ou **aux pouvoirs psioniques**, sont appliqués à la protection.

Page 68, Se Libérer, première phrase

Sur une réussite critique, le défenseur se libère automatiquement des effets spéciaux **Emmêler** ou **Saisir**.

Page 68, Traverser l'Armure, dernière phrase

Pour les besoins de cet effet, une protection physique acquise grâce à **des pouvoirs psioniques** est considérée comme étant une armure portée.

Page 126, Munitions supplémentaires

Nombre de tirs = modules de munitions/modules d'armement x **10**.

Page 194

Motojet, PA **5/0**.

Page 206

Autojet standard

Blindage : PA **10/0**.

Autojet rapide

Prix : 10 000 Cr.