

ERRATAS

Quelques erreurs se sont glissées dans la traduction en français. Voici les correctifs à appliquer à la version française. Un immense merci à la communauté francophone et au groupe Facebook Rangers of Shadow Deep - Communauté Francophone, pour leurs retours éclairés. Nous vous invitons à les rejoindre pour discuter et échanger autour du jeu.

Page 15 : Remplacez la description de la capacité Visée par :

• *VISEE*

Le héros peut ajouter +5 à un jet de Tir. Cette capacité doit être utilisée avant que le jet ait été effectué.

Page 43 : Remplacez le tableau de caractéristique du duelliste par :

DUELLISTE						PR / 25
MOUVEMENT	COMBAT	TIR	ARMURE	VOLONTÉ	SANTÉ	NOTES
6	+4	+0	11	+2	12	Arme à une main, dague et armure légère.

Note : le changement concerne uniquement la valeur de PR.

Page 44 : Remplacez le tableau de caractéristique du rapace par :

RAPACE						PR / 10
MOUVEMENT	COMBAT	TIR	ARMURE	VOLONTÉ	SANTÉ	NOTES
9	+0	+0	14	+3	1	Animal, ne peut pas porter de Trésor ou d'objets, jets de compétences restreints. Perception +4

Note : le changement concerne uniquement la valeur de PR.

Page 86 : Remplacez le tableau du Guerrier Gnoll par :

GUERRIER GNOLL						PX / 3
MOUVEMENT	COMBAT	TIR	ARMURE	VOLONTÉ	SANTÉ	NOTES
6	+2	+0	11	+0	10	Arme à une main et armure légère.

Note : le changement concerne uniquement la valeur de PX.



Page 87 : Remplacez le tableau de la Goule Pourrissante par :

GOULE POURRISSANTE						PX / 2
MOUVEMENT	COMBAT	TIR	ARMURE	VOLONTÉ	SANTÉ	NOTES
6	+1	+0	10	+0	8	Mort-Vivant, Maladie (SD14).

Note : le changement concerne uniquement la valeur de PX.

Page 88 : Remplacez le tableau de l'Ogre par :

OGRE						PX / 5
MOUVEMENT	COMBAT	TIR	ARMURE	VOLONTÉ	SANTÉ	NOTES
6	+3	+0	12	+0	14	Grand, arme à deux mains

Note : le changement concerne uniquement la valeur de Santé.

Page 107 : Dans le tableau « Points d'Intérêts », remplacez la ligne A par :

POINTS D'INTÉRÊT	
POINT	RÉSULTAT
A	Se tenant au milieu de l'eau trouble de la fontaine, se trouve la statue de Sainte Emilia. Dans une de ses mains elle tient le Calice de Lumière Ardente. Faites un test de Perception (SD6). Si le résultat est de 6 ou plus, <i>lisez la note 315</i> . Si le résultat est de 10 ou plus, <i>lisez la note 702</i> . Si le résultat est de 14 ou plus, <i>lisez la note 989</i> .
B	Un grand chariot se trouve dans le coin, une de ses roues en bois brisée sous lui. Vous pouvez uniquement voir un bras long et mince dépasser d'un de ses coins. Vous pouvez utiliser une action pour faire un test de Force (SD12). Vous pouvez tenter de faire ce test autant de fois que vous le souhaitez (une action est consommée pour chaque jet). En cas de succès, <i>lisez la Note 151</i> .
C	Cette cahute est fermée. Vous pouvez utiliser une action pour faire un test de Crochetage (SD8) ou un test de Force (SD15) pour ouvrir la porte. Vous pouvez tenter ce test autant de fois que vous le souhaitez (une action est consommée pour chaque jet). En cas de succès, <i>lisez la Note 238</i> .
D	Cette cahute est fermée. Vous pouvez utiliser une action pour faire un test de Crochetage (SD8) ou un test de Force (SD15) pour ouvrir la porte. Vous pouvez tenter ce test autant de fois que vous le souhaitez (une action est consommée pour chaque jet). En cas de succès, <i>lisez la Note 444</i> .
E	Une ligne de texte, écrite dans quelque langage ancien a été griffonnée à la hâte sur le mur. Vous pouvez utiliser une action pour faire un test de Lecture des Runes (SD15). Vous pouvez tenter ce test autant de fois que vous le souhaitez (une action est consommée pour chaque jet). En cas de succès, <i>lisez la Note 649</i> .

Note : le changement la dernière partie du paragraphe, où le 10 doit être remplacé par 14.

