

# J'AI DIT UNE CONNERIE ?

Dernière mise à jour: 4 janvier 2007.

## ERATA

**BOUH, BOUH ! MÉCHANT ALIAS...**

Il y a deux R à « Errata ».

Page 109, le Cruzado s'échange à cinq pour un dollar, il faut donc lire **5 Cz = 1 Cr** et non le contraire.

À la page 155, il y a un problème de date avec la Troisième guerre stellaire. La phrase: « La Force d'interposition n'étant pas encore opérationnelle, le Cepmes fait tout pour parvenir à un cessez-le-feu ; c'est chose faite en novembre 2145. » Au lieu de 2145, il faut plutôt lire **2153**. Dans ces circonstances, un cessez-le-feu de presque dix ans n'est pas crédible.

Dans la création de personnages, les Humains highlanders ont **20# à répartir** et non 19 #.

Idem, culture « Mercenaire », remplacer « Véhicule ou arme de moins de 50'000\$ » par « **Véhicule ou arme de deux niveaux sociaux supérieur** » (cf. Niveaux sociaux). Ce qui, entre nous, peut être vachement meule, sauf si on prend en compte la règle « Combien pour ce p'tit char... », qui dit que ce doit être un véhicule civil. Pour les armes, c'est un autre problème; cela dit, les armes à plus de 20'000\$, il n'y en a pas bézef non plus.

L'illustration page 208 est de **Psychée** (pour ceux qui n'avaient pas reconnu la patte). Voilà ce qui arrive quand on change la mise en page à la dernière minute et qu'on oublie de mettre à jour l'index des illustreurs...

Quelques corrections au niveau des armes : le pistolet phaseur (page 285) est de **Classe 2**, et non 1. La composante AMAG .20 du *Kerbenathan* (page 291) a une **CTA** (comme le pistolet AMAG .20), et non de 1. Les mini-roquettes et mini-missiles (10 mm), décrits page 290, ont une **Por. 50**.

## EXEMPLES DE VÉHICULES

Bon, là, c'est la cata : il n'y en a pas un de droit. Même blague qu'avec le dessin de Psychée : modification de dernière pas répercutée ailleurs, là où il faut. Quand on vous dit qu'il faut bien relire, ce n'est pas pour des prunes !

Donc, plutôt qu'un long discours, je vous remets tout ça là.

### Moto

**Type** : de surface. **Catégorie** : 0. **Tonnage** : 0.2 t

**Aménagement** : normal

**Options de châssis (0)** : -

**Propulsion** : à roues

**Options de propulsion (0)** : -

**Équipage** : 1. **Passagers** : -. **Cargo** : 0.16 t

**Vmax** : 50 m/s. **Autonomie** : 1000 km

**Catégorie** : 0 (-1\*/0). **PS** : 2.

**Prix** : 1200\$

### Moto sportive

**Type** : de surface. **Catégorie** : 0. **Tonnage** : 0.2 t

**Aménagement** : normal

**Options de châssis (1)** : maniabilité supérieure (1)

**Propulsion** : à roues

**Options de propulsion (1)** : performances supérieures (1)

**Équipage** : 1. **Passagers** : -. **Cargo** : 0.16 t

**Vmax** : 100 m/s. **Autonomie** : 1000 km

**Catégorie** : 0 (-1\*/0). **PS** : 2.

**Prix** : 2400\$

### Grabbike

**Type** : de surface. **Catégorie** : 0. **Tonnage** : 0.2 t

**Aménagement** : normal

**Options de châssis (1)** : maniabilité supérieure (1)

**Propulsion** : VAB

**Options de propulsion (3)** : performances supérieures (1)

**Équipage** : 1. **Passagers** : -. **Cargo** : 0.16 t

**Vmax** : 150 m/s. **Autonomie** : 500 km

**Catégorie** : 0 (-1\*/0). **PS** : 2.

**Prix** : 8400\$

### Voiture

**Type** : de surface. **Catégorie** : 1. **Tonnage** : 1 t

**Aménagement** : normal

**Options de châssis (0)** : -

**Propulsion** : à roues

**Options de propulsion (0)** : -

**Équipage** : 1. **Passagers** : 4 (aménagements spartiates).

**Cargo** : 0.2 t

**Vmax** : 50 m/s. **Autonomie** : 1000 km

**Catégorie** : 1 (0\*/1). **PS** : 1.

**Prix** : 7000\$

### Coupé frime

**Type** : de surface. **Catégorie** : 1. **Tonnage** : 1 t

**Aménagement** : encombré

**Options de châssis (1)** : maniabilité supérieure (1)

**Propulsion** : à roues

**Options de propulsion (1)** : performances supérieures (1)  
**Équipage** : 1. **Passagers** : 2 (aménagements spartiates).  
**Cargo** : 0.1 t  
**Options globales (1)** : classe (1).  
**Vmax** : 100 m/s. **Autonomie** : 1000 km  
**Catégorie** : 1 (0\*/1). **PS** : 1.  
**Prix** : 12'500\$

### *Voiture de police*

**Type** : de surface. **Catégorie** : 1. **Tonnage** : 1 t  
**Aménagement** : normal.  
**Options de châssis (2)** : maniabilité supérieure (1), blindage défensif (1)  
**Propulsion** : à roues  
**Options de propulsion (2)** : tout-terrain (1), performances supérieures (1)  
**Équipage** : 1. **Passagers** : 4 (aménagements spartiates).  
**Cargo** : 0.2 t  
**Vmax** : 100 m/s. **Autonomie** : 1000 km  
**Catégorie** : 1 (0\*/1). **PS** : 2.  
**Prix** : 25'000\$

### *Voiture de V-duelling*

**Type** : de surface. **Catégorie** : 1. **Tonnage** : 1 t  
**Aménagement** : très encombré.  
**Options de châssis (5)** : maniabilité supérieure (1), blindage défensif (1), armement de guerre (3)  
**Propulsion** : à roues  
**Options de propulsion (1)** : performances supérieures  
**Équipage** : 1. **Passagers** : -.  
**Cargo** : 0.2 t  
**Vmax** : 100 m/s. **Autonomie** : 1000 km  
**Catégorie** : 1 (1/1). **PS** : 2.  
**Prix** : 10'500\$

### *Camion*

**Type** : de surface. **Catégorie** : 2. **Tonnage** : 20 t  
**Aménagement** : normal.  
**Options de châssis (0)** : -  
**Propulsion** : à roues  
**Options de propulsion (-1)** : lent (-1)  
**Équipage** : 1. **Passagers** : 2 (aménagements spartiates).  
**Cargo** : 15.7 t  
**Vmax** : 25 m/s. **Autonomie** : 1000 km  
**Catégorie** : 2 (1\*/2). **PS** : 2.  
**Prix** : 70'500\$

### *Hovertruck*

**Type** : de surface. **Catégorie** : 2. **Tonnage** : 20 t  
**Aménagement** : normal.  
**Options de châssis (0)** : -  
**Propulsion** : à effet de sol  
**Options de propulsion (0)** : à effet de sol (1), lent (-1)  
**Équipage** : 1. **Passagers** : 2 (aménagements spartiates).  
**Cargo** : 15.7 t

**Vmax** : 25 m/s. **Autonomie** : 1000 km  
**Catégorie** : 2 (1\*/2). **PS** : 2.  
**Prix** : 120'500\$

### *Camion militaire*

**Type** : de surface. **Catégorie** : 2. **Tonnage** : 20 t  
**Aménagement** : normal.  
**Options de châssis (1)** : blindage défensif (1)  
**Propulsion** : à roues  
**Options de propulsion (0)** : tout-terrain (1), lent (-1)  
**Équipage** : 1. **Passagers** : 2 (aménagements spartiates).  
**Cargo** : 15.7 t  
**Vmax** : 25 m/s. **Autonomie** : 1000 km  
**Catégorie** : 2 (1\*/2). **PS** : 4.  
**Prix** : 140'500\$

### *Tracteur de semi-remorque*

**Type** : de surface. **Catégorie** : 2. **Tonnage** : 20 t  
**Aménagement** : encombré.  
**Options de châssis (0)** : -  
**Propulsion** : à roues  
**Options de propulsion (1)** : lent (-1), tracteur (1), autonomie supérieure (1)  
**Équipage** : 1. **Passagers** : 2 (aménagements spartiates).  
**Cargo** : 7.7 t  
**Vmax** : 25 m/s. **Autonomie** : 2000 km  
**Catégorie** : 2 (1\*/2). **PS** : 2.  
**Prix** : 110'250\$

### *Cbar lourd*

**Type** : de surface. **Catégorie** : 3. **Tonnage** : 100 t  
**Aménagement** : plein comme un œuf.  
**Options de châssis (9)** : blindage lourd (4), armement lourd (5)  
**Propulsion** : à roues  
**Options de propulsion (-1)** : lent (-1), gourmand (-1), tout-terrain (1)  
**Équipage** : 2. **Passagers** : -. **Cargo** : 1 t  
**Vmax** : 25 m/s. **Autonomie** : 500 km  
**Catégorie** : 3 (4/4). **PS** : 2.  
**Prix** : 3'215'625\$

### *Intercepteur spatial*

**Type** : spatial. **Catégorie** : 2. **Tonnage** : 50 t  
**Aménagement** : plein comme un œuf.  
**Options de châssis (8)** : environnement hostile (2), blindage défensif (1), armement de guerre (3), maniabilité supérieure (1), senseurs performants (1)  
**Propulsion** : spatiale.  
**Options de propulsion (3)** : performances extrêmes (2)  
**Équipage** : 1 + automatisation. **Passagers** : -. **Cargo** : 0.5 t  
**Vmax** : 30'000 km/s. **Autonomie** : 0.1 AL  
**Catégorie** : 2 (2/2). **PS** : 10.  
**Prix** : 925'000\$

*Navette-cargo interplanétaire*

**Type** : spatial. **Catégorie** : 3. **Tonnage** : 500 t  
**Aménagement** : normal.  
**Options de châssis (1)** : environnement hostile (2), fragile (-1)  
**Propulsion** : spatiale.  
**Options de propulsion (2)** : propulsion orbitale (3), lent (-1)  
**Équipage** : 6. **Passagers** : 200 (longue distance). **Cargo** : 350 t  
**Vmax** : 5'000 km/s. **Autonomie** : 0.1 AL  
**Catégorie** : 3 (2\*/2). **PS** : 5.  
**Prix** : 11.2 millions de \$

*Destroyer hyperspatial*

**Type** : spatial. **Catégorie** : 3. **Tonnage** : 500 t  
**Aménagement** : plein comme un œuf.  
**Options de châssis (9)** : environnement extrême (3), blindage de guerre (2), armement de guerre (3), senseurs performants (1)  
**Propulsion** : spatiale et hyperspatiale  
**Options de propulsion (5)** : hyperpropulsion (1), propulsion orbitale (3), performances supérieures (1)  
**Équipage** : 6. **Passagers** : -. **Cargo** : 5 t  
**Vmax** : 20'000 km/s ou 2 AL/jour. **Autonomie** : 25 AL  
**Catégorie** : 3 (3/4). **PS** : 5.  
**Prix** : 21 millions de \$

*Cargo interstellaire*

**Type** : spatial. **Catégorie** : 5. **Tonnage** : 20'000 t  
**Aménagement** : normal.  
**Options de châssis (2)** : environnement extrême (3), fragile (-1)  
**Propulsion** : spatiale et hyperspatiale  
**Options de propulsion (1)** : hyperpropulsion (2), lent (-1)  
**Équipage** : 25. **Passagers** : -. **Cargo** : 16'000 t  
**Vmax** : 5'000 km/s ou 0.5 AL/jour. **Autonomie** : 25 AL  
**Catégorie** : 5 (4\*/4). **PS** : 2.  
**Prix** : 280 millions de \$

*Cargo-courrier pour missions à risque*

**Type** : spatial. **Catégorie** : 5. **Tonnage** : 20'000 t  
**Aménagement** : encombré.  
**Options de châssis (5)** : environnement extrême (3), blindage défensif (1), armement défensif (1)  
**Propulsion** : spatiale et hyperspatiale  
**Options de propulsion (4)** : hyperpropulsion (2), performances supérieures (1), autonomie supérieure (1)  
**Équipage** : 25. **Passagers** : -. **Cargo** : 10'000 t  
**Vmax** : 20'000 km/s ou 2 AL/jour. **Autonomie** : 50 AL  
**Catégorie** : 5 (4/5). **PS** : 4.  
**Prix** : 1.12 milliards de \$

*Supercargo*

**Type** : spatial. **Catégorie** : 7. **Tonnage** : 1'000'000 t  
**Aménagement** : normal.  
**Options de châssis (1)** : environnement extrême (3), fragile (-1), gros veau (-1)  
**Propulsion** : spatiale et hyperspatiale  
**Options de propulsion (1)** : hyperpropulsion (2), lent (-1)  
**Équipage** : 35. **Passagers** : -. **Cargo** : 800'000 t  
**Vmax** : 5'000 km/s ou 0.5 AL/jour. **Autonomie** : 25 AL  
**Catégorie** : 7 (6\*/6). **PS** : 1.  
**Prix** : 12 milliards de \$

*Variante paquebot*

**Type** : spatial. **Catégorie** : 7. **Tonnage** : 1'000'000 t  
**Aménagement** : encombré.  
**Options de châssis (2)** : environnement extrême (3), gros veau (-1)  
**Propulsion** : spatiale et hyperspatiale  
**Options de propulsion (1)** : hyperpropulsion (2), lent (-1)  
**Équipage** : 35. **Passagers** : 1000 (long cours, grand luxe) + 1000 (long cours, luxe) + 3000 (long cours). **Cargo** : 375'000 t  
**Vmax** : 5'000 km/s ou 0.5 AL/jour. **Autonomie** : 25 AL  
**Catégorie** : 7 (6\*/7). **PS** : 1.  
**Prix** : 7.18 milliards de \$

**PRÉCISIONS**

Il semble que la partie sur le combat véhiculaire ait été rédigée quelque peu à la bourre. Du coup, il manque pas mal de précisions. Ainsi, la règle est que les véhicules où il y a des gens importants (PJs ou PNJs majeurs) prennent des dommages internes à partir de 0 PS. Ceux des sbires explosent à 0 PS – même si c'est un vélo !

Pour la localisation, l'exemple parle du « hasard du dé », mais il n'y a pas de table de localisation. À vrai dire, c'est un peu du pouf-pouf. Dans l'absolu, tous les systèmes ont à peu près la même chance d'être touchés, mais si on a un véhicule sans armement, ou avec des moteurs énormes, ça change la donne. Donc, en gros, c'est au déhémme de décider – genre, plus le jet est élevé, plus c'est un système critique.

Toujours pour les combats, mais au sujet des armures personnelles (page 263) : les protections ne perdent un point de résistance **qu'en cas d'attaque directe potentiellement mortelle**, c'est-à-dire pas contre les éléments de décor (radioactivité, etc.) ni les attaques non létales (cigarettes de bière, même soviétiques).

Enfin, dans les véhicules, les **Hyperjets**, mentionnés page 293, peuvent être assimilés à la propulsion de type **Orbital**, page 295.