

Errata

2022

Commentaires généraux :

- Le terme “bâtons de collecte” a été remplacé par “filons d’exploitations” dans le LDR
- Dans la vision scénaristique des choses, les quêtes donneront plus souvent des récompenses de type “richesse” tel que : ressources, objets, livres. Par contre, les PNJ et créature abattue ne posséderons rien d’autres que des jetons de primes à collecter (sauf si requis scénaristiquement).

Page 14 - Âge minimum, conditions médicales et zone sécuritaire

Ajout des sections suivantes :

Il n’y a pas d’âge minimum pour participer aux événements de Coventry, mais certaines restrictions s’appliquent.

12 ans et moins

Doivent être en tout temps accompagnés par un adulte responsable possédant un véhicule et un permis de conduire valide. Ils ne possèdent pas de fiche de joueur et ne peuvent pas participer aux combats, quelle que soit leur forme. Si un combat éclate, ces personnes doivent s’en éloigner le plus rapidement et sécuritairement possible. En aucun cas elles ne peuvent participer, aider, supporter ou interférer dans un combat (ex : ramener des blessés, utiliser une arme à distance, rechargée des armes, ramasser les munitions au sol, etc.). Ces enfants ne peuvent pas avoir de fiches de joueurs.

12 à 16 ans

Doivent être en tout temps accompagnés par un adulte responsable possédant un véhicule et un permis de conduire valide. Selon la volonté, de l’adulte responsable, ces personnes peuvent avoir (ou non) une fiche de joueur.

16-17 ans

Doivent avoir un adulte responsable présent à l’évènement, celui-ci doit posséder un véhicule et un permis de conduire valide. Ces personnes sont considérées comme des joueurs à part entière et doivent avoir une fiche de joueurs.



Page 14 - Politique pour les gens ayant une condition leur imposant de ne pas se battre

Ajout de la section :

Coventry se veut un GN inclusif où tous peuvent participer. Malheureusement, certaines personnes ont des conditions (médicales ou autres) faisant en sorte qu'ils ne peuvent pas recevoir de coups ou se battre pour des raisons de sécurité.

Ces personnes doivent fournir des bâtons lumineux roses (glow-stick) et en porter un à leur cou durant toute la durée de l'évènement. De plus, elles devront être présentées officiellement lors du début de partie aux autres joueurs et animateurs. Ces personnes ne peuvent pas participer aux combats, quelle que soit leur forme. Si un combat éclate, ces personnes **doivent s'en éloigner le plus rapidement et sécuritairement possible**. En aucun cas elles ne peuvent participer, aider, supporter ou interférer dans un combat (ex : ramener des blessés, utiliser une arme à distance, ramasser des munitions, recharger des armes, etc.) à moins d'avoir eu l'autorisation au préalable de l'animation.

Si une de ces personnes se trouve en position de se faire attaquer par quelqu'un, l'attaquant peut simplement signifier son intention (ex : en disant « je t'attaque ») et la personne devra alors tomber inconsciente au sol.

Puisque nous avons la chance d'avoir un GN de type "joueurs contre animateurs", l'animation prendra soin de vous avertir et vous donnera la chance de prendre vos distances lorsque des combats auront lieu, vous permettant ainsi de participer à presque toutes les quêtes, quitte à ne pas participer lors des combats.

Notre équipe s'efforce de garder cette activité sécuritaire pour tous, et votre sécurité de même que votre intégrité physique et mentale seront **TOUJOURS** prioritaires sur le jeu.

Page 14 - Zone hors combat

Ajout de la section :

À Coventry, à moins d'un avis contraire de l'animation, le INN est une zone hors combat. On ne peut pas combattre à l'intérieur du Coven's Tree Pub and Eatery. Il est fortement recommandé aux personnes ayant des conditions médicales et aux enfants et leur accompagnateur, de s'y réfugier en cas de combat.

Par contre, on ne peut pas se servir des zones hors combat pour se réfugier, se reposer ou se faire guérir en toute sécurité lors d'un combat.

Page 16 - Pénalité d'incapacité

N'existe plus, retirer des règles.

Page 18 - Valeurs marchandes

Ajout de la ligne suivante : utilisation d'un talent par année : 15 livres

Page 18 - Piège

Emphase mise sur la phrase : "sans abîmer la représentation physique du piège"



Page 20 - Modification du passage sur les armes à feu

Les armes à feu de Coventry sont représentées par des armes de style *Nerf*, ici nommées « armes à feu ».

- Les armes à feu doivent utiliser des dards de type “*Élite/Accustrike*”, “*Méga*” ou autre marque similaire. Tout autre type de projectile est interdit (tel que les *Rival* ou les demi-dards).
- Les armes à feu doivent avoir la mention “12 ans et +” au maximum.
- Les armes à feu doivent être à activation manuelle. En d’autres termes, une action physique doit être effectuée pour réarmer l’arme entre chaque tir (crinque, pompe, etc.). Toutes les armes à feu manuelles sont admises, cependant, ils doivent avoir une apparence victorienne steampunk. Ils ne peuvent pas être uniquement recouverts d’une couche de peinture en aérosol noir ou conserver leurs couleurs d’origine. Tout autre type d’armes à feu est interdit. - **La seule exception est “arme semi-automatique” présentée à la section 7.6.**
- Les armes à feu multi-tirs (qui lancent plus d’un dard à la fois) sont tolérées, mais on ne peut pas faire plus d’une touche par ennemi par tir. En d’autres termes, si l’on utilise une arme à feu multi-tirs qui tire deux dards, et que les deux dards touchent une cible, ceux-ci ne feront qu’un point de dégât. Par contre, si chaque dard touche une cible différente, chacune des cibles subira 1 point de dégât.
- Les armes à feu ne doivent pas être dangereuses. En ce sens, ils ne doivent pas posséder d’arêtes tranchantes ou pointues.
- Les modifications affectant les performances d’une arme à feu ne sont pas permises.

Page 21 - Récupération de munitions

Vous pouvez en tout temps ramasser les dards, **grenades et autre type de munitions ou projectiles** que vous trouvez au sol, même en combat, mais les dards blancs ne sont pas réutilisables. En tout temps, vous pourrez ramener les dards trouvés au sol au Coven’s Tree Pub & Eatery pour une récompense de 1 livre sterling (£) par tranche de 20 dards ramenés.

Page 22 - Lampe de poche

Emphase mise sur la phrase : **Cependant, sauf en cas d’urgence hors-jeu, en aucun cas vous ne pouvez utiliser une lampe de poche traditionnelle pour pointer vers quelqu’un ou quelque chose**

Page 25 - Dissimulation d’item

Cette section a changé pour la version suivante:

Dans le cadre du jeu de Coventry, vous serez sûrement confrontés à l’opportunité de fouiller des gens. Qu’ils le désirent ou bien qu’ils soient dans l’impossibilité de vous en empêcher, les règles en la matière suivantes s’appliquent.

Fouiller un joueur ou un PNJ incapacité prends 30 secondes. Une fois ce temps écoulé, vous devez remettre vos possessions à la personne qui vous fouille.

À moins de circonstance spéciale, les animateurs qui seront fouillés vous remettront parfois une ou des douilles de mise à prix (voir section 2.17) que vous pourrez échanger au INN. Vous ne pouvez pas utiliser ou voler de l’équipement ou des items provenant d’un NPC hors d’état de se battre à moins que celui-ci vous en ait donné l’autorisation explicite.

La justification en jeu est fort simple : tout ce que vous trouvez en terre Georgienne appartient par défaut à la Couronne. Il est hautement illégal et très sévèrement puni par la loi de voler la Couronne. En échange de ce que vous rapportez en pillant les corps des personnes ou choses mises à prix, la Couronne vous offre des jetons de prime en compensation.

Page 26 - Charte de primes

Charte de primes standard	
Nombre de douilles	Récompenses
1	1 boisson au INN de votre choix
3	1 £
	1 carte de boissons au INN de votre choix
	1 ressource commune au choix, selon la disponibilité
5	2 £
	Recharger complètement un accumulateur
	1 ressource recherchée au choix, selon la disponibilité
7	3 £
	1 potion de +2 PV (2x gabelle)
10	5 £
	1 potion de +4 PV (4x gabelle)
	1 grenade ou munition qui cause 3 dégâts
	1 ressource rare au choix, selon la disponibilité
25	15 £

Page 28 - Actif - à volonté

Modification de l'utilisation des talents à volonté :

Ce talent doit être activé pour en bénéficier. Ceci veut donc dire que pourvu que les conditions d'utilisation soient respectées, vous pouvez utiliser un talent autant de fois que vous le voulez, mais un délai de **1 minute** doit être respecté entre chaque utilisation du même talent.

Page 29 - Section 4.4

Le troisième paragraphe sera modifié comme suit :

À la création de votre personnage, **vous serez considéré comme ayant participé à 2 évènements**. Vous avez donc le droit de choisir **7 talents**, soit **4 niveaux 1**, **2 niveaux 2** et **1 niveau 3**.

Page 30 - «Rechargement» remplacer par « Utilisation d'équipement de combat »

Utilisation d'équipement de combat, Actif - À volonté:

Permet d'utiliser un talent en combinaison avec un item, un gadget ou une potion pour bonifier une attaque. Par exemple, on pourrait utiliser le talent « Tirreur d'élite » et une munition avec l'effet « immobilisant » pour effectuer un tir causant « 3 dégâts immobilisant »

Page 31 - Chargeurs lourds

Vous n'avez plus de restriction sur la capacité de tirs de votre arme à feu ou de vos chargeurs.



Page 32 - Résilience

Maintenant utilisable **2x** par scènes

Page 32 - Mastodonte

Mastodonte, passif:

Tant que vous portez une armure, celle-ci confère +2pts de vie au lieu de +1 habituelle.

Page 33 - Forte/Faible constitution

Faible constitution, Passif:

Tous les effets [] négatifs que vous recevez ont toujours une durée doublée. **Toutes les potions consommées ont maintenant une durée "6 heures"**. Si l'effet n'a pas de durée, ce talent n'a pas d'effet.

Forte constitution, Passif:

Tous les effets [] négatifs que vous recevez ont toujours une durée réduite de moitié. **Toutes les potions consommées ont maintenant une durée de 15 minutes**. Si l'effet n'a pas de durée, ce talent n'a pas d'effet.

Page 34 - Investigation

Permet de poser une question entre les événements à l'animation. La réponse doit pouvoir se trouver logiquement dans une investigation (Bibliothèque, journaux, informations de la rue, etc.). Cette action peut ne pas donner de résultat si l'information demandée n'existe pas, **dans un tel cas, l'action d'entre-partie est perdue. De plus, plus une question est précise, plus la réponse fournie le sera.**

Page 34 - Poche secrète

Permet de dissimuler **un** objet de la grosseur d'une dague ou d'une bourse dans une poche qui ne sera jamais trouvé lors d'une fouille. On ne peut pas cacher d'objet de quête avec ce talent."

Ce talent ne fonctionne pas si vous êtes inconscient. Une fouille approfondie d'au moins deux minutes permet de découvrir votre poche secrète et son contenu.

Page 35 - Coffret de sureté

Retirer

Page 35 - nouveau talent niv 2 (sans prérequis)

Intuition, Scène - 2x :

Permet de se déplacer d'un pas durant un TCHAK, pour s'éloigner d'une attaque, explosion, etc.

Page 36 - Travailleur du Coven's Tree Pub & Eatery

Permet d'accéder à la liste **VIP** des récompenses pour les quêtes du INN.

Page 37 - Troc

Permet d'échanger 4 ressources **de rareté égales** (identiques ou différentes) de son choix contre 3 autres ressources **de rareté égale ou moindre** de son choix (identiques ou différentes) au Coven's Tree Pub & Eatery. **Ce talent ne peut pas être utilisé pour obtenir des ressources de type "exotique"**.

Page 37 - Concentration

Concentration - Actif, **Événement 2x**:

Vous pouvez utiliser 1 ingrédient de plus que votre limite normale lors de la concoction d'une potion ou d'un poison.

Page 39 - Herboriste

Herboriste, Passif:

À l'achat de ce talent, vous devez choisir de vous spécialiser dans 2 disciplines de votre choix parmi : 1) Potions, 2) Poisons ou 3) Tonics. Cela permet aussi d'utiliser 1 ingrédient de plus (maximum 2) lors de la concoction de ces 2 spécialités. Confère aussi 3 points d'herboriste supplémentaires. [retrait de la mention des composantes]

Page 40 - Herboriste

Maître herboriste, Passif:

À l'achat de ce talent, vous devez choisir de maîtriser une des disciplines dans lesquels vous vous êtes spécialisé grâce au talent *Herboriste*. Permetts d'utiliser 2 ingrédients de plus (maximum 4) lorsque vous concoctez une substance que vous maîtrisez. Confère aussi 4 points d'herboriste supplémentaires. [retrait de la mention des composantes]

Page 39 - Pureté

Pureté - Actif - à volonté:

Permetts, au cout de 1 pts d'herboristerie lors de la concoction d'une potion ou d'un poison, d'altérer la mixture afin d'enlever une des propriétés non désirées. Par exemple : lors de la réalisation d'une potion d'épine de balsa qui aurait les propriétés "blessure" et "antidote", on pourrait conserver seulement la propriété "blessure".

Page 39 - Conservation

Conservation, Passif:

Permetts de conserver des substances d'un événement à l'autre. Chaque potion / poison / tonic conservée réduit de 1 les points d'herboriste du personnage pour l'événement **en cours**.

Page 40 - Le talent « efficacité » remplacé par « Sous-traitance »

Sous-traitance, occupation:

Permetts de payer de 1 à 5 livres pour obtenir la même quantité de points de machiniste à dépenser sur la création d'un ou plusieurs objets qui seront effectifs dès le début du prochain scénario.

Page 41 - Talents "invention"

Invention, Actif - spéciale:

Vous pouvez créer des items qui ne respectent pas les règles normales de création. Ces items ne peuvent pas avoir un effet qui ressemble à quelque chose qui existe déjà et ils doivent être liés à votre spécialité du talent *Maître machiniste*. Si vous achetez ce talent avant le talent *Maître machiniste*, vous devez tout de même choisir votre maîtrise et devez respecter ce choix lors de l'achat du talent *Maître machiniste*. On doit attendre 1 an entre chaque utilisation de ce talent. Si l'invention est un item consommable, seul son créateur pour fabriquer et utiliser ces consommables. Seul l'inventeur peut utiliser son invention. Attention, seul le créateur d'une invention peut l'utiliser, à moins de posséder le talent *Technicien*. **Après une période de 1 an, vous pouvez enseigner cette recette à qui vous voulez. Une personne qui apprend une recette de cette façon ne pourra pas l'enseigner à quelqu'un d'autre.**

Page 41 - Talent "travail d'équipe"

Travail d'équipe, Actif - Évènement 4x:

Lorsque vous investissez au moins 3 points de machiniste consécutivement, si quelqu'un possédant le talent "apprenti machiniste" vous assiste, vous récupérez 1 des points investis au départ. On peut toujours assister quelqu'un avec ce talent même si toutes les utilisations de ce talent ont été faites.

Page 41 - Talent "travail d'équipe"

Recyclage, Actif - À volonté:

En passant 5 minutes à démonter un item de machiniste dont vous connaissez la recette, vous pouvez récupérer 50% des ressources de chaque niveau de ressource (minimum 1 par niveau) utilisées pour créer cet item. Le responsable du Coven's Tree Pub & Eatery déterminera les ressources ainsi obtenues. Utiliser cette compétence coûte 1 point de machiniste.

Page 41 - Machiniste

À l'achat de ce talent, vous devez choisir de vous spécialiser dans 2 disciplines de votre choix parmi : 1) Armes et armures ou 2) Gadgets et outils ou 3) Munitions et explosifs. Cela permet aussi d'utiliser 1 ingrédient de plus (maximum 2) dans la création de ces 2 spécialités. Confère aussi 3 points de machiniste de plus. Attention, seul le créateur d'un gadget et outil peut l'utiliser, à moins de posséder le talent *Opérateur*. De plus, un machiniste qui aura choisi "munitions et explosifs" comme spécialisation pourra bénéficier gratuitement de l'effet "Dommage" 1x (tableau 7.5).

Page 41 - Maître machiniste

À l'achat de ce talent, vous devez choisir de maîtriser une des disciplines dans lesquels vous êtes spécialisé grâce au talent *Machiniste*. Permet d'utiliser 2 ingrédients de plus (maximum 4) dans les créations que vous maîtrisez. Confère aussi 4 points de machiniste de plus. Attention, seul le créateur d'un gadget et outil peut l'utiliser, à moins de posséder le talent *Opérateur*. De plus, un machiniste qui aura choisi "munitions et explosifs" comme maîtrise pourra bénéficier gratuitement de l'effet "Dommage" 2x (tableau 7.5).

Page 43 - Soins intensifs

Soins intensifs - Occupation:

Permet de réduire d'un niveau un trauma qui afflige un autre joueur. Pour ce faire, une courte séance de traitements devra être effectuée durant la partie. Par la suite, vous devez déclarer durant l'entre-partie l'utilisation de ce talent et la cible du talent. Ce talent est utilisable aussi souvent que vous le pouvez, mais il en coûte 1 livre à chaque utilisation de ce talent.

Page 43 - Chirurgie

Chirurgie, Actif - À volonté :

Permet, lors de l'utilisation du talent *Médecine* ou *Premier secours* de soigner les points de vie perdue avec le modificateur « Permanent ». De plus, cela permet de guérir un membre ayant subi l'effet « Destructeur » en 5 minutes.

Page 43 - Médecine de guerre

Médecine de guerre, Actif - Scène 2x:

Permet de guérir de 8 PV une personne blessée ou incapacité en 30 secondes. Ce talent ne permet pas d'ignorer les dégâts avec le modificateur "permanent" Le joueur doit utiliser des instruments servant au soin : bandage, couteau, seringue, etc.

Page 47 - Maître des explosions

Maître des explosions, Actif - À volonté:

Lorsque vous utiliser une grenade ou une bombe qui cause des dégâts, vous causer automatiquement +2 aux dégâts normaux de cet explosif. Ce talent n'a pas d'effet sur les bombes causant des dégâts structureaux.

Page 49 - Herboristerie

Plusieurs changements - voire ci-dessous

Avec les talents correspondants, vous pourrez créer et identifier des potions, des poisons et des tonics. []

6.2. Type de substance

Potion: Substance composée majoritairement d'ingrédient(s) ayant la propriété [Bénéfique]. À moins d'indication contraire, les effets bénéfiques d'une potion ont une durée de « une scène »

Poison: Substance composée majoritairement d'ingrédient(s) ayant la propriété [Néfaste]. À moins d'indication contraire, les effets néfastes ont une durée permanente jusqu'à réception d'une potion ayant la propriété « Antidote ».

Tonic: Substance qui possède un effet bénéfique qui perdure durant tout l'événement. On ne peut en avoir qu'un seul d'actif à la fois. En consommer un deuxième n'a aucun effet. Ils sont plus chers en ingrédients que les potions à cause de la durée prolongée. [Retrait de la pénalité de 1 PV pour l'utilisation d'un Tonic]

[retrait de l'exemple des composantes de tonic rendu désuet]

Page 50 - Table 6.6 - table des ingrédients

Plusieurs changements dans la table "effets", les ingrédients suivants ont subi des modifications : "Charbon", "huile", "netramonium"

Page 50 - 6.7 - mécanique des potions

3ième ligne changer pour : Une potion dure toujours « scène ».

Exemple mis à jour :

Résultat : 1 potion d'antidote (Épine de balsa) qui guérit tout simplement un/des poisons, car son effet de guérison (Gadelle) et de blessure (Épine de balsa) s'entre-neutralise.

Page 51 – Tableau des effets de potions

Voici la nouvelle liste des effets

NOMS	EFFETS
Alerte [Bénéfique]	1x (Procure une utilisation du talent « intuition ». Description : Permits de se déplacer d'un pas durant un TCHAK, pour s'éloigner d'une attaque, explosion, etc.) 2x (Deux utilisations du talent « intuition » pour toute la durée de la potion.) 3x (Trois utilisations du talent « intuition » pour toute la durée de la potion.) 4x (Utilisations illimitées du talent « intuition » pour toute la durée de la potion.) Annule « Soporifique ».
Acuité [Bénéfique]	2x (Procure le modificateur « touche automatique » sur une attaque faite avec une arme à feu de son choix) 3x (Procure le modificateur « touche automatique » sur deux attaques faites avec une arme à feu de son choix)
Agilité [Bénéfique]	Annule « Maladresse ».
Antidote [Bénéfique]	1x (Guéris tous les poisons / maladies, non surnaturelles. Effet instantané)
Avarice [Néfaste]	1x (La cible n'accepte plus de partager quoi que ce soit) 2x (La cible n'accepte plus de partager quoi que ce soit et elle tente de s'approprier tous les biens qu'elle voit / trouve) 3x (La cible n'accepte plus de partager quoi que ce soit, elle tente de s'approprier tous les biens qu'elle voit / trouve et elle consomme toutes les utilisations des objets qu'elle possède ou qu'elle trouve, unique, limitée ou illimitée, dans les plus brefs délais)
Blessure [Néfaste]	1x (Fais perdre 1 point de vie. Effet instantané) 2x (Fais perdre 3 points de vie. Effet instantané) Annule « Guérison »
Collant [Néfaste]	1x (le personnage reste au sol 2 fois plus longtemps lorsqu'il subit un coup puissant ou qu'il tombe pour une autre raison quelconque) 2x (le premier objet touché doit rester dans une des mains du personnage, affecte 1 main. N'immunise pas aux désarmements) 3x (le personnage est incapable de parler) 4x (le premier objet touché doit rester dans une des mains du personnage, affecte les 2 mains. immunise aux désarmements)
Consistance [Néfaste]	1x (Dans un poison : permets d'appliquer un poison sur une lame. 1x (Dans une potion : Double la durée d'une potion (« 15 minutes » devient « scène », « scène » devient « 6 heures », « 6 heures » devient « 12 heures ». Effet permanent sur la potion) 2x La potion créée résistent à <u>une</u> purge ET son effet perdure même après un achèvement. Effet permanent sur la potion). Annule « Dilution »
Contingence [Bénéfique]	1x (permet d'activer gratuitement et automatiquement une capacité nétramoniumique au moment où le personnage s'apprête à tomber au sol, incapacité. La capacité nétramoniumique est déterminée au moment de boire la potion et le personnage doit posséder et être capable d'utiliser ladite capacité. Durée utilisation.)
Créativité [Bénéfique]	1x (les talents qui nécessitent du travail s'utilisent 2 fois plus rapidement) 2x (Tous les effets précédents ET procurent 1 point de création d'herboriste ou de machiniste, au choix. On ne peut gagner de point de création, de cette façon, plus d'une fois par événement.) 4x (Tous les effets précédents ET peut altérer à la baisse ou à la hausse la variable numérique d'un effet procuré par <u>une</u> ressource lors de ces 2 prochaines créations d'herboriste ou de machiniste. Ex : Une gabelle donnera « guérison x2 au lieu de x1 ».
Distraction [Néfaste]	1x (déconcentre, empêche de concevoir des objets, potions, poisons et tonics) 2x (déconcentre, empêche de concevoir des objets, potions, poisons, tonics et d'utiliser des talents de capacité nétramoniumique)
Dilution [Bénéfique]	1x (la potion créée à deux doses. Effet instantané) Annule « Consistance »

NOMS	EFFETS
Énergétique [Bénéfique]	1x Redonne 3 charges si utilisez sur un accumulateur. 2x Redonne 6 charges si utilisez sur un accumulateur.
Fatigue [Néfaste]	1x (ne peut plus courir et empêche d'utiliser les talents niveau 3) 2x (empêche d'utiliser les talents niveau 2 et plus) 3x (empêche d'utiliser les talents niveau 1 et plus) Annule « Stamina »
Fortitude [Bénéfique]	2x (Immunité à l'effet « Faiblesse ») 3x (augmente le maximum de point de vie de 1 et immunité à l'effet « faiblesse ») 6x (réduis de 1 un trauma, de façon permanente []) Annule « Fragilité »
Fragilité [Néfaste]	2x (réduis le maximum de point de vie de 1) 3x (réduis le maximum de point de vie de 2) 6x (fais automatiquement tomber à 0 point de vie après avoir reçu n'importe quel type d'attaque spéciale. Autrement dit, un coup de plus de 1 dégât ou ayant un modificateur) Annule « Fortitude »
Guérison [Bénéfique]	1x (guéris 1 point de vie, []). Effet instantané) 2x (guéris 3 points de vie []. Effet instantané) 3x (guéris 5 points de vie. Effet instantané) 4x (guéris 8 points de vie. Effet instantané) Annule « Blessure »
Insaisissable [Bénéfique]	1x (Procure une utilisation du talent « fuite ».) 2x (Procure deux utilisations du talent « fuite ».)
Malade [Néfaste]	1x (augmente temporairement d'un cran un trauma du personnage ou lui en inflige un nouveau, de niveau 1, au choix du concepteur du poison. Cet effet ne peut pas tuer un personnage)
Maladresse [Néfaste]	1x (ne peut plus résister aux effets de désarmement) 2x (tombe au sol comme s'il subit l'effet « puissant », à chaque fois qu'il subit une attaque avec un dégât supérieur à 1)
Médecine [Bénéfique]	1x (augmente de 50% les points de vie guéris par l'effet « Guérison », arrondi à l'entier supérieur. Effet permanent sur la potion)
Purge [Néfaste]	2x (purge les effets des potions et des tonics actifs sur la cible. Effet instantané) 1x (purge tous les effets des potions actives sur la cible. Effet instantané)
Résistance [Bénéfique]	2x (donne une résistance de plus. Durée utilisation)
Régénération [Bénéfique]	1x (permet de régénérer 1 point de vie après avoir passé 60 secondes [] sans avoir combattu) 2x (permet de régénérer 1 point de vie aux 60 secondes)
Soporifique [Néfaste]	4x (La cible ne considère plus personne comme étant une menace. Cet effet arrête si vous attaquez la cible ou aidez un allié qui est offensif envers celle-ci) 5x (après 1 minute, s'endort pendant 1 minute par fois que cet effet est présent. Recevoir du dégât arrête cet effet. Ex : Soporifique 5x provoquera un sommeil de 5 minutes) 6x (Sommeil hypnotique, la cible s'endort immédiatement, pendant 5 minutes, et peut recevoir une suggestion simple à faire, qui comporte une condition et une action. Elle devra exécuter cette action pendant 3 secondes si son déclencheur venait à se produire d'ici la fin de l'événement. Recevoir du dégât durant ces 3 secondes arrête cet effet) Annule « Alerte »
Stamina [Bénéfique]	1x (restaure une utilisation d'un talent actif/scène niveau 1. Effet instantané) 2x (restaure une utilisation d'un talent actif/scène niveau 2 ou moins. Effet instantané) 3x (restaure une utilisation d'un talent actif/scène niveau 3 ou moins. Effet instantané) Annule « Fatigue »
Transmutation [Bénéfique]	2x (transforme une ressource [] en n'importe quelle autre ressource [] du même niveau de rareté ou moindre. Effet instantané)

Page 53 - Table 6.9 - tonics

Changement majeur, voici le nouveau tableau :

NOMS	COÛTS	EFFETS
Tonic de consistance [Herboriste]	Gelée x 2	Tous les effets de potions et tonic résistent aux effets de « purge » et persistent même après un acharnement.
Tonic de puissance [Herboriste]	Épines de Balsa x 1 Pierre de Lune x 1	+1 coup puissant par scène
Tonic d'extrême méthodique [Herboriste]	Joséphine x 2	Procure un bonus de +1 au talent <i>Médecine</i> .
Tonic de furtivité [Herboriste]	Charbon x 1 Phosphore x 1	Procure le talent « Furtivité ». Procure aussi, les talents « Enquêteur » et « Fin limier » durant toute la durée entre l'événement en cours et le prochain. Le joueur n'a pas besoin de payer les frais normaux d'utilisation pour le talent d'enquêteur.
Tonic d'insaisissabilité [Herboriste]	Adrénaline x 1 Huile x 1	Procure une utilisation du talent <i>Fuite</i> par scène.
Tonic de vigueur cadavérique [Maître Herboriste]	Os x 2 Pissenlit x 1 Phosphore x 1	À moins d'être acharné, le personnage se relève à 1 point de vie après avoir été incapacité pendant 5 minutes. 1x par scène, le joueur peut se relever à 1 point de vie au moment de son choix, avant que les 5 minutes se soient écoulés.
Tonic de créativité [Maître Herboriste]	Pierre précieuse x 1 Nervurage x 2	Permet d'altérer à la baisse ou à la hausse la variable numérique d'un effet procuré par une ressource lors de ses créations d'herboriste ou de machiniste. Ex : Une gadelle donnera « guérison x2 au lieu de x1 ».
Tonic d'affinité nétramoniumique [Maître Herboriste]	Adrénaline x 1 Nervurage x 1 Nétramonium x 1	Peut affecter une cible supplémentaire, une fois par scène, avec une capacité nétramoniumique non majeure. Cette cible doit être différente et est soumise aux mêmes règles que la cible initiale.
Tonic d'énergétivité [Maître Herboriste]	Azaka x 1 Charbon x 1 Nétramonium x 1	Tous les talents de combat « actif » et « à volonté » peuvent être utilisés aux 30 secondes au lieu de 60 secondes.

Page 54 - Section 7.3

Pour fabriquer des munitions ou des explosifs, il faut combiner des ingrédients et additionner toutes les propriétés afin de déterminer l'effet de l'objet obtenu.

Une [] munition doit absolument causer **1** ou **3** points de dégâts (en plus de ses autres effets potentiels). Toutes autres possibilités de dégât ne sont pas permises dans un souci de fluidité de jeu.

Une [] grenade doit absolument causer **1, 3 ou 5** points de dégâts (en plus de ses autres effets potentiels). Toutes autres possibilités de dégât ne sont pas permises dans un souci de fluidité de jeu.

Une bombe doit absolument causer **3 ou 5** points de dégâts (en plus de ses autres effets potentiels) **OU** causer au moins 1 point de dégâts structurel. Toutes autres possibilités de dégât ne sont pas permises dans un souci de fluidité de jeu. Finalement, prenez note qu'une bombe ne peut pas causer des dégâts normaux ET des dégâts structurels en même temps.

Page 55 - Table 7.4

NOM DE L'INGRÉDIENT	RARETÉ	PROPRIÉTÉ 1	PROPRIÉTÉ 2
Gadelle	Commun	Aveuglant	Atténuateur
Joséphine	Recherché	Aveuglant	-
Azaka	Rare	Permanent	-
Plomb	Commun	Puissant	Atténuateur
Charbon	Commun	Dommmage x1	-
Huile	Commun	Brisant	-
Fer	Recherché	Puissant	-
Cuivre	Recherché	Brisant x2	-
Salpêtre	Recherché	Dommmage x2	-
Phosphore	Rare	Dommmage x3	-
Gelée	Recherché	Immobilisant	Atténuateur x2
Acide formique	Recherché	Permanent	Atténuateur
Musc	Rare	Peur	-
Obsidienne	Commune	Permanent	Aveuglant
Pierre de lune	Recherché	Dommmage x1	Puissant
Nétramonium	Rare	Dommmage x3	Destructeur

Page 55 - Table 7.5

NOMS	EFFETS
Atténuateur	Annule 1x la propriété « Dommmage ».
Aveuglant	Cause le modificateur « Aveuglant » pour 10 secondes par fois que cet effet est utilisé. Une munition ne peut jamais avoir cette propriété.
Brisant	Cause 1 point de dégât structurel. Cette propriété est utilisable seulement avec des bombes. Une bombe avec cette propriété ne peut pas être utilisée pour causer des dégâts normaux à des personnages.
Dommmage	Cause 1 point de dégâts.
Immobilisant	Cause l'effet « Immobilisant » pour 10 secondes par fois que cet effet est utilisé et annule la propriété « puissante ». Une munition ne peut jamais avoir cette propriété.
Permanent	Tous les dégâts subis avec ce modificateur demanderont des soins utilisant le talent Chirurgie pour être guéris.
Peur	Cause le modificateur « Peur » pour 10 secondes par fois que cet effet est utilisé. Une munition ne peut jamais avoir cette propriété.
Destructeur	Une munition, bombe ou grenade avec cet effet cause le modificateur « Destructeurs » sur l'objet ou le membre toucher.
Puissant	Cause l'effet « Puissant » et annule la propriété « immobilisant ».

Page 55 - Exemple mis à jour

Exemple :

- Ingrédient 1 : 1 salpêtre (Dommage x2)
- Ingrédients 2 : Charbon (Dommage)
- Résultat : 1 bombe/grenade/munition qui fera 3 points de dégâts.

OU

- Ingrédient 1 : Nétramonium (Dommage x3, **Destructeur**)
- Ingrédient 2 : **Acide formique (Permanent, Atténuateur x1)**
- Ingrédients 3 : Charbon (Dommage x1)

Résultat : 1 bombe/grenade qui fera 3 points de dégâts « Permanent » et « Destructeur ».

Page 57 - Armes et armures

Les modifications sont en rouge ci-dessous

ARME À FEU SEMI-AUTOMATIQUE	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Cet objet permet à son utilisateur d'utiliser une arme à feu semi-automatique (i.e : un nerf électrique semi-automatique). Cette arme doit respecter TOUTES les autres règles en lien avec les armes à feu (voir section 2.11) et de combat (section 2.9)
Nombre de points de machiniste	17 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	15x Ressources communes (Plomb, Huile, obsidienne ou Charbon)
Recherchées	10x Ressources recherchées (Cuivre, Fer ou Pierre de Lune)
Rares	3x Ressources rares (Nétramonium, or, Pierre précieuse)

ARME À FEU DE PRÉCISION	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Lorsque l'utilisateur de cette arme utilise la compétence "tireur d'élite" et qu'il utilise 3 secondes à viser sa cible lors de son utilisation, le tir causera "5 dégâts" plutôt que 3.
Nombre de points de machiniste	17 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	15x Ressources communes (Plomb, Huile, Obsidienne ou Os)
Recherchées	10x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	3x Ressources rares (Nétramonium, Or, Pierre Précieuse ou Carapace)

ARME À FEU RENFORCÉE	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Cette arme ne peut être enrayée ni détruite. Si cette arme subit le modificateur "enrayé" ou "destructeur" le joueur peut répondre "immunité"
Nombre de points de machiniste	15 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Huile, Obsidienne ou Os)
Recherchées	8x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	2x Ressources rares (Nétramonium, Or, Pierre Précieuse ou Carapace)

ARMURE RENFORCÉE	
Niveau	Maître machiniste
Effet	L'armure portée confère +1 point de vie en plus de son boni normal.
Nombre de points de machiniste	15 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne, Nervurage ou Os)
Recherchées	10x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	3x Ressources rares (Nétramonium ou Carapace)

ARMURE BLINDÉE	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Permet d'utiliser une « Résistance ». Utilisable 1 fois par scène.
Nombre de points de machiniste	15 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne, Nervurage ou Os)
Recherchées	10x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	3x Ressources rares (Nétramonium ou Carapace)

ARME DE MÉLÉE AMÉLIORÉE	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Permet, lorsqu'on utilise une arme améliorée (doit être une arme de mêlée), de faire une attaque causant 3 points de dégâts. Utilisable 1 fois par scène.
Nombre de points de machiniste	12 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne ou Os)
Recherchées	5x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	3x Ressources rares (Nétramonium)

ARME DE MÉLÉE AVEC AMPLIFICATEUR INERTIELLE	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Lorsque l'utilisateur de cette arme utilise la compétence "Guerrier d'élite", le coup causera "5 dégâts" plutôt que 3
Nombre de points de machiniste	17 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	15x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne ou Os)
Recherchées	10x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	3x Ressources rares (Nétramonium, Or, Pierre Précieuse ou Carapace)

ARMURE RÉSISTANTE AUX IMPACTS	
Niveau	Machiniste
Effet	Le modificateur « Puissant » ne vous force plus à mettre une main ou un genou au sol et vous pouvez quand même vous défendre durant la durée de son effet. Vous devez tout de même reculer de 3 pas. []
Nombre de points de machiniste	11 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne, Nervurage ou Os)
Recherchées	5x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	1x Ressource rare (Nétramonium ou Carapace)

ARMURE RÉSONANTE	
Niveau	Machiniste
Effet	Une attaque de mêlée subite infligera le modificateur « désarmement » sur l'attaquant. Vous subissez tout de même l'effet de l'attaque. Utilisable 1 fois par scène.
Nombre de points de machiniste	8 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne, Nervurage ou Os)
Recherchées	5x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	1x Ressource rare (Nétramonium ou Carapace)

ARMURE DE L'ARTIFICIER	
Niveau	Machiniste
Effet	Lorsque vous portez une armure avec cette propriété, le talent <i>Réflexe de l'artificier</i> devient un talent utilisable « À volonté ».
Nombre de points de machiniste	5 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	5x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne, Nervurage ou Os)
Recherchées	3x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	1x Ressource rare (Nétramonium ou Carapace)

ARMURE RENFORCÉE IMPROVISÉE	
Niveau	Machiniste
Effet	L'armure portée confère +1 point de vie en plus de son boni normal. Cette amélioration est perdue à la fin de la prochaine scène ou vous avez subi des dégâts.
Nombre de points de machiniste	1 point
Ressources pour la fabrication	
Communes	2x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne, Nervurage ou Os)
Recherchées	1x Ressources recherchées (Fer, Cuivre ou Cuir)
Rares	-

ARME À FEU AJUSTÉE	
Niveau	Machiniste
Effet	Si vous subissez l'effet « enrayé », il dure 50% du temps normal.
Nombre de points de machiniste	5 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	5x Ressources communes (Plomb, Charbon, Huile, Obsidienne ou Os)
Recherchées	5x Ressources recherchées (Fer, Cuivre, Pierre de lune ou Cuir)
Rares	-

Page 61 - Outils et gadget

Les modifications sont en rouge ci-dessous

Second paragraphe :

Un joueur ne peut pas posséder plus d'un outil ou d'un gadget qui a le même effet. Les outils et gadgets à utilisation unique sont exclus de cette restriction. Ces derniers, à moins d'avis contraire, s'utilisent comme un talent « À volonté », ce qui implique un délai de **1 minute** entre chaque utilisation de ceux-ci. Seul leur créateur peut les utiliser, à moins de posséder le talent *Opérateur*.

LUNETTE DE VISÉE ACTIVE	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Cet objet doit être installé sur une arme à feu. Lorsque vous visez une cible pendant au moins 5 secondes avant de tirer, vous pouvez appliquer, à votre choix, un des modificateurs suivants: "Désarmement", "Enrayer", "Aveuglement" ou "Puissant" sur votre prochain tir.
Coût d'activation	3 charges
Nombre de points de machiniste	8 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Huile, obsidienne ou Charbon)
Recherchées	5x Ressources recherchées (Cuivre, Fer ou Pierre de Lune)
Rares	1x Ressources rares (Nétramonium, or, Pierre précieuse)

SYSTÈME DE PROTECTION PERSONNELLE (SPP)	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Une fois activé, cet objet génère un champ de protection autour de son utilisateur et confère, de façon passive, +2 points de vie. L'effet dure une scène [1]. Une fois activé, à tout moment, vous pouvez surcharger le SPP ce qui vous permettra d'utiliser la compétence « Résistance ». Ensuite l'appareil surchauffe et cesse de fonctionner pour tout le reste de la scène. Le SPP peut ressembler à ce que bon vous semble (bijoux, boîtier de commande, sac à dos à vapeur, etc.), mais il doit être en évidence et il doit avoir une lumière sur celui-ci.
Coût d'activation	3 charges à activer et 3 charges pour surcharger
Nombre de points de machiniste	10 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Huile ou Charbon)
Recherchées	5x Ressources recherchées (Cuivre, Fer ou Pierre de Lune)
Rares	2x Ressources rares (Nétramonium, or, Pierre précieuse)

ÉMETTEUR ÉLECTROMAGNÉTIQUE	
Niveau	Maître machiniste
Effet	Permet d'utiliser le modificateur « Désarmement » ou « Enrayer » sur une cible à 5 pas ou moins de vous. L'activation de ce gadget demande 3 secondes où vous devez le tenir en main et pointer la cible. De plus, hors combat, permet de manipuler un objet magnétique avec une force maximale de 10lbs à une distance maximale de 5 pas. Cette façon de faire ne permet pas de faire des manipulations fines ou complexes. On doit voir la cible pour pouvoir utiliser ce pouvoir. Ce talent ne s'utilise pas en combat. En cas de doute, le niveau de finesse de l'action réalisé doit pouvoir être fait en utilisant une main formant un poing.
Coût d'activation	4 charges
Nombre de points de machiniste	10 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	10x Ressources communes (Plomb, Huile, Charbon ou Os)
Recherchées	5x Ressources recherchées (Bois, Cuivre, Cuir, Fer ou Pierre de Lune)
Rares	2x Ressources rares (Nétramonium, Or, Pierre précieuse)

BOTTES AUTO-LUBRIFIANTES	
Niveau	Machiniste
Effet	Lorsque vous subissez l'effet « Immobilisant », l'effet dure seulement 50% du temps. Cependant, si vous subissez l'effet « Puissant », vous devez reculer de 6 pas au lieu de 3.
Coût d'activation	-
Nombre de points de machiniste	5 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	3x Ressources communes (Plomb, Huile ou Graisse)
Recherchées	3x Ressources recherchées (Bois, Cuivre, Cuir, Fer ou Acide formique)
Rares	1x Ressource rare (Carapace)

LUNETTES DE SOUDEUR AUTO-NOIRCISSANTE	
Niveau	Machiniste
Effet	Lorsque vous portez ces lunettes (ou visière) et que vous subissez l'effet « Aveuglement », le joueur peut répondre "immunité" s'il paye le cout d'activation de cet item.
Coût d'activation	1 charge
Nombre de points de machiniste	7 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	5x Ressources communes (Plomb, Huile, Os ou Obsidienne)
Recherchées	3x Ressources recherchées (Bois, Cuivre, Cuir, Pierre de lune ou Fer)
Rares	1x Ressource rare (Pierre précieuse)

ACCUMULATEUR À CŒUR NÉTRAMONIUMIQUE (A.C.N.)	
Niveau	Maître machiniste
Effet	L'A.C.N. est un accumulateur qui peut contenir 12 charges. Un accumulateur commence toujours un évènement en étant complètement chargé. De plus, vous pouvez recharger cet accumulateur en vous branchant au générateur du INN pour un cout de 2 livres.
Coût d'activation	-
Nombre de points de machiniste	6 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	3x Ressources communes (Plomb)
Recherchées	3x Ressources recherchées (Acide formique)
Rares	1x Ressource rare (Nétramonium)

ACCUMULATEUR PLOMB-ACIDE (A.P.A.)	
Niveau	Machiniste
Effet	L'A.P.A. est un accumulateur qui peut contenir 6 charges. Un accumulateur commence toujours un évènement en étant complètement chargé. De plus, vous pouvez recharger cet accumulateur en vous branchant au générateur du INN pour un cout de 1 livre.
Coût d'activation	-
Nombre de points de machiniste	4 points
Ressources pour la fabrication	
Communes	3x Ressources communes (Plomb)
Recherchées	3x Ressources recherchées (Acide formique)
Rares	-

Page 67 - Trauma "un pied dans la tombe"

Niveau 2 - Chaque point de vie perdu nécessite 2 points de vie guéris pour être récupérés.

Niveau 3 - les points de vies perdus nécessitent le talent Chirurgie pour être guéries

Page 69 - Trompe-vie

Remplacée par : la première attaque qui vous amènerait à perdre conscience vous réduira à 1 point de vie à la place et vous devrez mettre un genou à terre sur le coup avant de pouvoir poursuivre vos activités normalement.

Page 69 - Phénix

Permet de regagner 1 point de vie après 5 minutes d'inconscience au sol. **Ce talent peut être utilisé même lorsqu'inconscient.**