

ERRATA

CHAPITRES

GÉNÉRAL : HYPOTHÈSES

- † **Prologues Malkavian, Tremere, Chapitres 8-15-24**
Les pages Hypothèses G.x devraient s'appeler H.x (G.1 devient H.1, G.2 devient H.2, etc.) Le « G » vient de la version anglaise, *Guess*.

PROLOGUES

- † **Toreador**
Livret, P.15 : Ne placez pas le jeton d'enquête #3 sur la tuile. Il sera placé plus tard dans le prologue.
- † **Gangrel**
1) **Livret, E.8 et E.11 – P.11 & 14** : La compétence dans la boîte de description devrait être **ATHLÉTIQUE** et non **BAGARRE**, puisque les cartes de combat SAUT et ESQUIVE utilisent l'athlétisme.
2) **Livre d'histoires, P.5** : La note du bas indique qu'il ne faut utiliser que les cartes de combat de base du personnage, mais vous pouvez utiliser toutes les cartes de combat disponibles pour Aren, comme le montre le tableau en p.8 du livret.
- † **Brujah**
Livret, E.7 – P.10 : Le niveau de puissance 1 donne des dégâts supplémentaires à l'attaque, mais pas directement des dégâts.
- † **Malkavian**
Livret, D.10 – P.15
La difficulté du test de compétence devrait être de 3 au lieu de 2.

CHAPITRE 1

- * **Livre d'histoires : Introduction – P.29**
La première action ne devrait pas vous diriger spécifiquement vers E.1 (puisqu'il s'agit de la page de Luciana). Elle devrait se lire comme suit : *Lisez l'introduction de votre personnage. Elles se trouvent sur les pages E.1 à E.8*

CHAPITRE 2

- † **Salle des machines : avant – P.103**
Lorsque vous inspectez les boîtes, les résultats des deux tests de compétence sont inversés. On devrait y lire :
*FAITES UN TEST MENTAL + VIGILANCE
0 À 2 SUCCÈS : LIRE IN.2
3+ SUCCÈS : LIRE IN.1*
- † **Larry le concierge : D.3, D.5, D.7, D.8 – P.44, 46, 48, 49**
Larry le concierge n'a jamais été sur la tuile ; c'est voulu. L'instruction d'enlever le pion de ce PNJ de la tuile ne devrait donc pas être là, vous pouvez donc l'ignorer.
- † **Larry le concierge : D.4 – P.45**
Comme Larry n'a jamais été mis sur la tuile, vous ne pouvez le poursuivre lorsqu'il s'enfuit. Retirez l'instruction suivante : *LE PNJ LARRY LE CONCIERGE COMMENCE À S'ENFUIR. Attrapez-le ou risquez un Bris de Mascarade.*

CHAPITRE 5

- * **Livre d'histoires : Introduction – P.37**
Ajoutez le jeton d'action #3 sur le HEX tel qu'illustré :



- † **E.12 – P.77**
Dans le premier encadré, au-dessus de « VOUS DEVEZ REPRENDRE LE JEU », ajoutez l'instruction suivante : *ÉCHANGEZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 POUR LE JETON D'ACTION #2.*

E.12 – P.77

Dans le second encadré, au-dessus de « VOUS DEVEZ REPRENDRE LE JEU », ajoutez l'instruction suivante : « LE CHAPITRE SE TERMINE UNE FOIS QUE LE JETON D'ACTION #3 EST RETIRÉ DE LA TUILE »

CHAPITRE 6

- † **Livre d'histoires, Conclusion – P.40**
Ajoutez comme récompense pour avoir terminé le chapitre : « PRENEZ LA CARTE ITEM #54 PREMIER FRAGMENT DE CLÉ »

CHAPITRE 7

- † **Table des matières**
Au bas de la table des matières, ajoutez l'instruction suivante : « JETON D'ACTION #1...P.66 » La page existe, mais la mention de cette page n'y est pas.
- † **E.2 – P.63**
Le PNJ « ÉTUDIANTS » étant un PNJ de dialogue, l'image présente sur la page aurait donc dû être accompagnée d'une bulle de dialogue pour l'indiquer.
- * **E.5 – P.66**
Le premier choix devrait être « SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4 » et non « #1 » tel qu'il est écrit présentement.
- † **E.4 – P.65**
Ajoutez cette instruction si vous gagnez le combat : « RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 DE LA TUILE »

CHAPITRE 8

- * **Livre d'histoires, Introduction – P.47**
L'action doit se lire : « LIRE PAGE E.37 » et non « LIRE PAGE E.1 ».
- † **IN.7 – P.56**
Le jeton d'action est placé en phase II cette fois, donc interagir avec lui déclenche E.65.

CHAPITRE 10

- † **E.8 – P.73**
Le PNJ « LE COUPLE » étant un PNJ de dialogue, l'image présente sur la page aurait donc dû être accompagnée d'une bulle de dialogue pour l'indiquer.

CHAPITRE 11

- * **E.17 – P.114**
Le troisième choix devrait être : « SI VOUS AVEZ À LA FOIS LE JETON D'INDICE #2 ET LA DEUXIÈME CARTE D'OBJET DU FRAGMENT DE CLÉ #55 ».
- † **Livre d'histoires, Introduction – P.53**
Les PNJ suivant devraient avoir une bulle de dialogue, puisque ce sont à la fois des PNJ de dialogue, et des PNJ de combat :
Garde débutant #50
Garde distraite #37
Vieux garde #48
Garde coriace #47
Garde surchargé #9

CHAPITRE 12

- * **Table des matières**
Il manque, dans la table, la référence à la phase 2 du JETON D'ACTION #2. Au bas de la table des matières, ajouter ce qui suit : « JETON D'ACTION #2 (PHASE 2) p.109 »
- † **E.12 – P.113**
Juste avant « POURSUIVEZ LE JEU », ajoutez : « DÉFAUSSEZ LA CARTE D'EFFET #78 "PLUS QUE PRÉVU" ».
- † **E.110 – P.211**
Les numéros de jetons PNJ sont manquants. L'instruction devrait se lire comme suit : « PLACEZ LE JETON PNJ #38 "INVITÉ #1", LE PNJ #51 "LINDA", LE PNJ #36 "MARIE DUMONT", LE PNJ #50 "NOUVEAU GARDE", ET LE PNJ #47 "GARDE CORIACE" SUR LES HEXAGONES DÉSIGNÉS »
- † **E.116 – P.217**
Le JETON D'ACTION #2 qui est mis en place ici est le JETON D'ACTION #2 (PHASE 2), qui mène à la page E.8 lorsqu'il est activé.

CHAPITRE 13

- † **Table des matières**
Les numéros de pages ont été inversés dans la table des matières. Le « Garde coriace » est à la page 5, tandis que le « Garde âgé » se retrouve à la page 19.
- † **Sam : D.3 – P.80**
Retirez « SI VOUS AVEZ 7 HUMANITÉ » du deuxième choix. N'importe qui peut choisir cette option.

CHAPITRE 14

- † **Valois Sang : D.1 – P.64**
Ajoutez l'instruction suivante au bas de la page : « Sinon, REPRENEZ LE JEU »
- † **Yuma McKenzie : D.3 – P.20**
Retirez cette instruction : « VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ "YUMA MCKENZIE" ». Elle ne devrait pas se retrouver sur cette page.
- † **Livre d'histoires : Introduction – P.59**
Le PNJ « WILLIAM » n'est pas un PNJ de dialogue. Ignorez la bulle de dialogue sur son icône de mise en place.
- † **E.7 – P.98**
Lorsque vous échouez le combat, vous pouvez recommencer le chapitre à partir de E.30, et non de E.28.

CHAPITRE 15

- † **Miroirs : IN.1 – P.5**
Lorsque vous inspectez les miroirs, les résultats des deux tests de compétence sont inversés. On devrait lire :
*FAITES UN TEST MENTAL + OCCULTISME
0 À 2 SUCCÈS : LIRE IN.1
3+ SUCCÈS : LIRE IN.2*
- * **E.11 – P.54**
L'instruction de la seconde option devrait être : « LIRE LA DÉDUCTION FINALE DF.3 »
- † **E.18 – P.61**
Ajoutez l'instruction suivante au bas de la page :
PRENEZ LA CARTE D'ITEM #56 « TROISIÈME FRAGMENT DE CLÉ »
- † **E.19 – P.55, 62**
Remplacez [text] par : « Vous avez échoué le chapitre », au bas de la page.
- * **Carreau : IN.2 – P.31**
Une instruction pouvant mettre potentiellement fin au chapitre est manquante. Ajoutez l'instruction suivante au bas de la page : *SI TOUS LES JETONS DE ZONE D'INVESTIGATION ONT ÉTÉ RETIRÉS DE LA TUILE, VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÈNEMENT E.2*

CHAPITRE 18

- † **E.23 – P.124**
Après « SI LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0 », ajoutez l'instruction suivante : « RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND ». Si le marqueur de round n'a pas atteint 0 jusqu'à maintenant, il n'est plus d'aucune utilité.
- * **Cadran sud, IN.2-4 – P.75-77**
Ajoutez cette instruction avant le « REPRENEZ LE JEU » : « SI LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #3 N'EST PAS SUR LA TUILE, VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÈNEMENT E.26 »

Devant de la scène, IN.3 – P.62

Si un combat démarre, voici les cartes de profil à utiliser : Garde de sécurité #1 utilise la carte de profil #10, Garde de sécurité #2 utilise la #36, et Garde de sécurité #3 utilise la #37

CHAPITRE 19

- † **D.12, D.15 et D.21 – P.53, 56, 62**
Ces pages n'indiquent pas quelles cartes de profil utiliser. Il s'agit de : *Superviseur chantier : Chef de chantier #39, Ouvrier désintéressé : 1er ouvrier #40, Ingénieur : 2e ouvrier #41*
- † **E.23 – P.150**
Le numéro de jeton est erroné, dans l'image seulement. L'image devrait montrer le jeton d'action #2.
- † **Tuyau barré, IN.12 – P.77**
Une instruction manque afin d'éviter une boucle. Avant l'invitation à lire le dialogue d'Andrade, ajoutez : « RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE. »

* : Erreur majeure menant à un cul-de-sac ou à un mauvais embranchement.

† : Coquille, oubli, clarification ou amélioration — Rien de majeur. Dans la plupart des cas, les joueurs peuvent trouver une solution sans ce document.

- † **Tuyau ouvert, IN.7 – P.103**
Une instruction manque afin d'éviter une boucle. Avant l'invitation à lire le dialogue d'Andrade, ajoutez : « **RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE.** »
- † **Pile d'ordures, IN.4 – P.113**
Le jeton d'indice mentionné devrait être le #3, et non le #1.

CHAPITRE 20

- † **Eriksson D.30 – P.71**
Remplacez [text] par : « *Vous avez échoué le chapitre* » au bas de la page.
- ✦ **E.2 – P.141**
Il devrait y avoir une autre façon d'entrer dans la cuisine ne nécessitant pas Animalisme. Ajoutez l'instruction suivante aux options disponibles :
SI VOUS POSSEDEZ LA CARTE D'ITEM #2 "SIFFLET À CHIEN", donnez un coup de sifflet et faufilez-vous discrètement dans les cuisines pendant que l'attention du chien est ailleurs. LIRE E.5
- ✦ **Zimmer : D.13 – P.18**
L'instruction réfère au mauvais jeton d'action. On devrait y lire : « - *S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ LE JETON D'ACTION #2.* »
- † **E.1 – P.140**
Si vous ne souhaitez pas interagir avec Zimmer suite à l'activation du jeton d'action #1, une instruction est manquante. Ajoutez celle-ci au bas de la page :
Ou Dites au barman que vous reviendrez commander plus tard, et éloignez-vous du comptoir. REPRENEZ LE JEU
- † **Zimmer : D.8, D.10, D.12 – P.13, 15, 17**
Sur ces pages, pour éviter une boucle, ajoutez l'instruction suivante avant *REPRENEZ LE JEU* :
RETIREZ LE JETON D'ACTION #1
- † **Serveuse : D.5, D.6 – P.114, 115**
Dans ce chapitre, nul besoin de ce jeton d'indice. Vous pouvez ignorer l'instruction « *PRENEZ LE JETON D'INDICE #3* »

CHAPITRE 21

- † **E.12 – P.63**
Ici, la conséquence est un peu trop légère. Au lieu de seulement prendre la carte « DÉTAILS À RÉGLER », utilisez l'instruction suivante :
SI VOUS AVEZ UTILISÉ LA CARTE DE COMBAT « MORSURE » OU N'IMPORTE QUELLE DISCIPLINE PENDANT CE COMBAT, UN BRIS DE MASCARADE SE PRODUIT. AUTREMENT, PRENEZ LA CARTE D'EFFET #69 « DÉTAILS À RÉGLER ».
- † **Livre d'histoires : Introduction – P.79**
La configuration initiale montre les jetons d'action #1 et #2. Ils ne devraient pas être là. Retirez-les. Ils seront installés plus tard dans le chapitre.
- † **Livre d'histoires : Conclusion – P.80**
Une partie de la conclusion faisant allusion aux deux prochains chapitres est manquante. Vous pouvez vous référer à la conclusion du Chapitre 22, à la page 82, pour les passages manquants. Lisez à partir du 2^e paragraphe : « *En effet, la nuit suivante [...]* »

CHAPITRE 22

- † **E.37 – P.76**
Le numéro du jeton du PNJ Vieux Prêtre est erroné. Il devrait être #90.
- † **E.1 – P.40**
Le tracker de round doit être à 10 et non à 1 et les flèches de directions de la ligne de vue de la femme de ménage devraient être inversées afin qu'elle ne se déplace pas à reculons.

CHAPITRE 25

- † **E.16 – P.19**
Une instruction présentant les pouvoirs du BOSS de ce scénario est manquante. Lorsque vous l'aurez mis sur la tuile, ajoutez le texte suivant avant de débiter le combat : « *ÉLOIGNEZ DU BOSS CHAQUE PERSONNAGE ET ALLIÉ, DE 3 HEXES* » (Nom du boss changé pour BOSS afin d'éviter un divulgâchage)

- † **E.17 – P.20**
Il manque l'instruction mentionnant de défausser les cartes d'effet. En haut de la page, ajoutez : « *SI VOUS LEVEZ, DÉFAUSSEZ LES CARTES D'EFFET SUIVANTES : "SUPER PRÉDATEUR" #81, "IL Y A QUELQUE CHOSE DANS L'EAU" #82, "CRISE DE LA FOI" #83, "ANGE DÉCHU" #84, "LA RACINE DU MAL" #85, "CHASSE AUX SORCIÈRES" #86.* »
- † **E.25 – P.28**
On ne sait pas quel deck est utilisé par ce nouveau BOSS spécial. Après l'avoir mis sur la tuile, ajoutez l'instruction suivante : « *MÉLANGEZ ENSEMBLE LE DECK DE COMBAT PARTAGÉ AINSI QUE LE DECK DE COMBAT DU BOSS #8.* »

CHAPITRE 26

- † **Caleb D.1 – P.18**
Le sang que Caleb vous a donné devrait également diminuer votre Soif. Ajoutez l'instruction suivante après avoir récupéré des dégâts et de la volonté : « *RÉDUISEZ VOTRE MARQUEUR DE SOIF DE 2* »
- † **E.17, E.21, E.23, E.29 – P.70, 74, 76, 82**
La carte d'effet nommée ici n'est pas la bonne. Ce devrait être « MARQUE DU SABBAT » #89.
- ✦ **E.62 – P.115**
L'emplacement du jeton d'action #2 est manquant. Placez-le à n'importe quel HEX adjacent à un jeton de terrain difficile.

CHAPITRE 27

- † **E.10 – P.35**
Remplacez [text] par : « *Vous avez échoué le chapitre* » au bas de la page.
- † **Livre d'histoires : Introduction – P.91**
1) Sans rien dévoiler, ce chapitre est l'une des rares occasions où entrer en frénésie pourrait empêcher le retrait d'un personnage sur la tuile, pour plusieurs raisons. De ce fait, ajoutez l'instruction suivante :
SI VOUS ENTREZ EN FRÉNÉSIE PENDANT CE CHAPITRE, NE RETIREZ PAS VOTRE PERSONNAGE. REPRENEZ LE JEU, MAIS VOUS NE POURREZ PLUS FAIRE USAGE DU SANG AVANT LA FIN DU CHAPITRE.
2) Les PNJ Rhodes et Jacob devraient avoir une bulle de dialogue étant donné que ce sont des PNJ de dialogue.

CHAPITRE 28

- † **Melkiah D.5, D.8, D.11 – P.58, 61, 64**
L'instruction « *VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ "MELKIAH"* » ne devrait pas être sur cette page. Vous pouvez l'ignorer.
- † **Yuma, D.29 – P.34**
Remplacez [text] par : « *Vous avez échoué le chapitre* » au bas de la page.
- † **E.5 – P.94**
L'instruction fait référence au mauvais PNJ. On devrait lire : « *LIRE LE DIALOGUE "YUMA" D.1* »

CHAPITRE 29

- ✦ **E.4 – P.55**
Ajoutez l'instruction suivante au début de la page :
RETIREZ DE LA TUILE TOUS LES PERSONNAGES AYANT SORCELLERIE DU SANG
- † **IN.2 – P.47**
Les prérequis pour le 1er choix devraient être : « *SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1 OU #2* »
- † **Livre d'histoires : Introduction – P.99**
Ne placez pas le jeton d'investigation #2 tel qu'illustré, il entrera en jeu plus loin dans le chapitre.

CHAPITRE 30

- ✦ **Livre d'histoires : Introduction – P.101**
Les jetons d'indice gagnés lors du dernier chapitre pointent vers les mauvaises pages. On devrait lire :
- *SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1, vous avez escaladé l'immeuble grâce à votre sorcellerie. DÉFAUSSEZ-LE ET LISEZ L'ÉVÈNEMENT E.1*
- *SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2, rendez-vous jusqu'au toit avec la plateforme. DÉFAUSSEZ-LE ET LISEZ L'ÉVÈNEMENT E.3*
- *SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3, vous avez utilisé la carte de Sid pour prendre l'ascenseur. DÉFAUSSEZ-LE ET LISEZ L'ÉVÈNEMENT E.4*
- *SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4, frayez-vous un chemin dans la sécurité du Prince avec votre force pure. DÉFAUSSEZ-LE ET LISEZ L'ÉVÈNEMENT E.2.*

- ✦ **Livre d'histoires : Conclusion – P.102**
Une instruction à propos d'une mission spéciale que vous devez effectuer pour un autre Infant est manquante. Ajoutez l'instruction suivante après avoir gagné la récompense du chapitre : « *SI VOUS POSSEDEZ LA CARTE D'EFFET #73 "SERMENT D'UN VAMPIRE" ET QUE LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 EST TOUJOURS SUR LA TUILE, PRENEZ LA CARTE D'EFFET #78 "PLUS QUE PRÉVU".* »
- † **E.1-E.3-E.7-E.25-E.66 – P.26-28-32-50-91**
Le numéro du jeton PNJ « *Garde puissant* » est manquant sur ces pages. Ajoutez #9 après chaque mention.
- ✦ **E.3 – P.28**
Un élément manque à l'image. Le jeton d'action #4 devrait être à l'emplacement illustré ci-dessous.



- ✦ **E.7 & E.8 – P.32, 33**
Les jetons d'action sont absents de l'image. Ils devraient être disposés selon l'image ci-dessous.



- ✦ **E.10 – P.35**
Les jetons d'action sont absents de l'image. Ils devraient être disposés selon l'image ci-dessous.



- † **E.38 – P.63**
Plusieurs phrases sont en anglais. On devrait lire, dans les 3 dernières sections :
- *SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1. Créez une diversion et prenez-lui les clés lorsqu'il entre dans la pièce. FAITES UN TEST [...]*
- *Attirez-le ici pour que la porte soit libre. FAITES UN TEST [...]*
- *Vous pouvez quitter la salle de pause et garder cette option en tête pour plus tard. REPRENEZ LE JEU*
- † **E.42 – P.67**
Plusieurs phrases sont en anglais. On devrait lire, dans les 3 dernières sections :
- *Envoyez un énorme document à l'imprimeur pour créer une diversion. FAITES UN TEST [...]*
- *Utilisez le téléphone pour faire des appels de spam à plusieurs stations de la région. FAITES UN TEST [...]*
- *Vous laissez ces gardes tranquilles pour l'instant. REPRENEZ LE JEU*

✦ : Erreur majeure menant à un cul-de-sac ou à un mauvais embranchement.

† : Coquille, oubli, clarification ou amélioration — Rien de majeur. Dans la plupart des cas, les joueurs peuvent trouver une solution sans ce document.

† E.43 – P.68

Le test de FURTIVITÉ devrait être accompagné de la phrase : « Vous précipiter rapidement hors du cubicule », et l'utilisation de OCCULTATION devrait être accompagnée de la phrase « Vous fier au Sang pour rester camouflé. »

† E.45 – P.70

Le PNJ dans l'image devrait regarder dans la direction opposée. Tournez-le de manière à ce que ses flèches pointent vers la gauche.



✦ E.66 – P.91

Les joueurs sont absents de l'image. Ils devraient être disposés selon l'image ci-dessous.



† E.70 – P.95

Sous l'image, une phrase est en anglais. On devrait lire « LE COMBAT COMMENCE ».

CHAPITRE 31

† E.2 – P.57

Remplacez [text] par : « Vous avez échoué le chapitre », au bas de la page.

✦ E.12 – P.67

Ici, tous les jetons devraient être des jetons d'investigation. L'instruction devrait être : « POSEZ LES JETONS D'INVESTIGATION #1, #2 ET #3 SUR LES HEXES DÉSIGNÉS »

CHAPITRE 32

† IN.2 – P.20-21

L'instruction devrait indiquer : « RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 » et non « JETON D'ACTION #3 ».

✦ E.63 – P.92-93

Une instruction est manquante. Ajoutez « Placez le PNJ "SYLVESTER LE LIMIER" sur un HEX de la bordure gauche de la tuile », juste avant « LE COMBAT COMMENCE ! »

✦ E.55 – P.84

L'emplacement de départ des joueurs est manquant. Il devrait être tel qu'illustré ci-dessous.



CHAPITRE 33

† Nyaya D.12, D.28 – P.87, 103

Remplacez [text] par : « Vous avez échoué le chapitre » au bas de la page.

† Nyaya D.29 – P.104

Le premier choix requerrait la « LANGUE DE JARTHIS » ne devrait pas exister. Ignorez-le.

† Melkiah D.5 – P.20

Une instruction est manquante. Après avoir fait un Test de la Bête, ajoutez l'instruction suivante : « GAGNEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION »

† Livre d'histoires : Conclusion – P.108

Retirez l'instruction : « NE RÉCUPÉREZ PAS POINTS DE SOIF, DE VOLONTÉ, ET NE SOIGNEZ PAS VOS DÉGÂTS. »

CHAPITRE 35

† Betty, D.1 – P.30

La dernière option devrait être en premier, et devrait être : « SI VOUS POSSÉDEZ LA CARTE D'EFFET #93 "HÉRAUT HERSÉ", VOUS DEVEZ LIRE D.5 ».

CHAPITRE 38

✦ Lutrin, IN.1 et E.1 – P.34 et 44

Le premier choix devrait être : « SI VOUS NE POSSÉDEZ PAS LA CARTE D'EFFET #92 "MIS EN GAGE" ».

CHAPITRE 39

✦ Lutrin, IN.1 – P.24

L'instruction donne le mauvais jeton d'indice. Cela devrait être : « PRENEZ LE JETON D'INDICE #2 ».

CHAPITRE 40

† Jimmy, D.5 – P.10

Lorsque le combat débute, ajoutez l'instruction suivante : « LE PNJ "JIMMY SMYTHE" UTILISE LA CARTE PROFIL #48 "JIMMY SMYTHE" »

CHAPITRE 41

✦ E.37-E.39 – P.42-44

Ici, les instructions demandent la mauvaise carte d'effet. Il devrait être écrit : « SI VOUS NE POSSÉDEZ PAS LA CARTE D'EFFET "EXCLUSION" #95. »

BANU HAQIM #1

† E.15 – P.56

Au haut de la page, ajoutez l'instruction suivante : « Déplacez votre miniature sur un HEX faisant face au PNJ "Guichetière" ». Autrement, il serait étrange de crier à la guichetière du fond de la pièce.

BANU HAQIM #2

† E.2, E.23, E.36, E.39 – P.65, 86, 99, 102

Remplacez [text] par : « Vous avez échoué le chapitre » au bas de la page.

† E.4 – P.67

Au lieu de réduire votre Soif de 1, réduisez-la de 2, comme vous le feriez pour un PNJ Proie.

HECATA 1

† E.4 – P.51

Ajoutez l'instruction "Lisez E.6" à la suite de la deuxième option : « Si vous avez Force d'âme ».

HECATA 2

† E.25, E.35 – P.98, 108

Remplacez [text] par : « Vous avez échoué le chapitre » au bas de la page.

† Clarence Bleaker : D.19 – P.36

Afin de respecter la narration, Clarence devrait être retiré de la tuile avant de reprendre le jeu. Ajoutez l'instruction suivante après vous être occupé du marqueur de Round : « RETIREZ LE PNJ "CLARENCE BLEAKER" DE LA TUILE »

✦ Charlotte Milliner : D.1 – P.6 et Mikael, D.6 – P.61

Les deux jetons d'indice ne sont pas nécessaires, seulement un des deux. Changez l'instruction pour : « SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1 OU #2 »

✦ Charlotte Milliner : D.1 – P.6

Ajoutez l'instruction suivante avant « Sinon, LIRE D.2 » : « SI VOUS ÊTES SUR LA TUILE H-02 (intérieur de l'église), LISEZ D.6 »

✦ Charlotte Milliner : D.3 – P.8

Le numéro de page inscrit n'est pas le bon. On devrait lire : « LIRE L'ÉVÉNEMENT E.12 »

✦ E.29 – P.102

Comme Clarence se joint à vous, il ne quittera pas pour faire ce qu'il a promis. Ajoutez l'instruction suivante lorsque le combat débute : « RETIREZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ »

✦ E.21 – P.94

Il manque une instruction ici. Avant le « REPRENEZ LE JEU », ajoutez : « SI CLARENCE BLEAKER EST SUR LA TUILE, VOUS DEVEZ LIRE LE DIALOGUE "CLARENCE BLEAKER" D.23 ».

LASOMBRA #1

✦ Bas-Relief : IN.1 – P.66

Ajoutez l'instruction suivante, avant REPRENEZ LE JEU : « PRENEZ LE JETON D'INDICE #3. »

† Bas-Relief : IN.2 – P.67

Ajoutez l'instruction suivante, avant PRENEZ LE JETON D'INDICE #3 : « PRENEZ LA CARTE D'EFFET #37 "VIGILANT" »

† La porte – P.69

L'instruction « SI LE JETON D'ACTION #2 EST SUR LA TUILE » est superflue. Vous pouvez l'ignorer.

† E.4 – P.77

L'instruction « SI LE JETON D'ACTION #1 EST SUR LA TUILE » est superflue. Vous pouvez l'ignorer.

✦ Toile sur chevalet : IN.1 – P.62

Le numéro de jeton d'indice n'est pas le bon. On devrait lire : « PRENEZ LE JETON D'INDICE #2 »

† Toiles entropées, IN.1 – P.58

On donne le mauvais jeton d'indice ici. L'instruction devrait être : « PRENEZ LE JETON D'INDICE #1 ».

LASOMBRA #2

† Livre d'histoires : Introduction – P.161

L'action qui s'y trouve divulguée un peu la suite. On devrait seulement lire : « LIRE E.1 »

✦ E.2 – P.45

Les indications ne mènent pas au bon numéro de page. On devrait lire : « LIRE E.9 », comme E.10 est la deuxième partie de E.9 et ne contient qu'une image, et non l'instruction.

✦ E.4 – P.47

Il manque une instruction. Ajoutez ceci à la suite du texte narratif : « PRENEZ LE JETON D'INDICE #1. »

✦ E.38 – P.81

L'instruction vous permettant d'aller plus loin avec le miroir est manquante. Ajoutez l'instruction suivante, à la fin du bloc narratif : « SI 2 JETONS DE ZONE D'INVESTIGATION OU MOINS SONT SUR LA TUILE, VOUS DEVEZ LIRE LA PAGE E.39 »

SACERDOCE #1

† Livre d'histoires : Conclusion – P.164

Même si vous ne pouvez pas visiter Alex ou entreprendre de chasses comme vous n'êtes pas à Montréal, vous devriez être en mesure de pouvoir récupérer des points de Soif et de volonté, puis de soigner vos dégâts. Changez l'instruction pour la suivante : « ENTRE CE CHAPITRE ET LE SUIVANT : VOUS NE POUVEZ PAS CHANGER VOS ALLIÉS, VISITER ALEX SIMARD, NI JOUER UNE CHASSE. »

L'ANTRE

† Vieux : E.3 – P.56

Remplacez la première moitié des instructions avec : « PLACEZ UN JETON DE TERRAIN DIFFICILE SUR LE HEX ADJACENT EN HAUT À GAUCHE DE VOTRE EMPLACEMENT DE DÉPART. »

† Vieux : E.4, E.5 et E.6 – P.57, 58, 59

Les instructions vous demandant de lire les pages événements lorsque le marqueur de dégâts de Sid atteint un certain nombre ne suivent pas les instructions sur sa carte de profil. Elles devraient plutôt vous demander de lire les pages lorsque son marqueur atteint 4+ (E.4), 8+ (E.5), et 12 (E.6) respectivement.

† Plus dense que l'eau, E.4 – P.73

Les instructions sur la façon de jouer les jumelles peuvent prêter à confusion pour certains joueurs. Pour plus de clarté, remplacez la première instruction dans l'encadré rouge par la suivante : « LES PNJ "MAGGIE" ET "ELLA" PARTAGENT LE MÊME MARQUEUR DE DÉGÂTS. IL COUVRE LES DEUX CARTES, CE QUI SIGNIFIE QU'ELLES NE SONT VAINCUES »

✦ : Erreur majeure menant à un cul-de-sac ou à un mauvais embranchement.

† : Coquille, oubli, clarification ou amélioration — Rien de majeur. Dans la plupart des cas, les joueurs peuvent trouver une solution sans ce document.

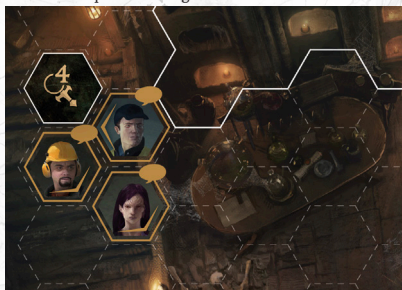
QU'UNE FOIS QU'ELLES ONT SUBI 24 DÉGÂTS AU TOTAL. IL EST IMPOSSIBLE DE VAINCRE UNE SEULE SOEUR. ELLES DEMEURENT TOUTES LES DEUX SUR LA TUILE JSUQU'À QU'ELLES SOIENT TOUTES DEUX VAINCUES. »

ANCIENS PASSAGES #1

- † Enzo : D.10, D.15, D.16, E.1 – P.15, 20, 21, 70
Enzo devrait utiliser sa propre carte profil, et non « Vampire frénétique », malgré les circonstances actuelles...

ANCIENS PASSAGES #2

- † Conseillère : D.11 – P.16
Le PNJ « ÉQUIPE DE MAINTENANCE » mis en place dans cette page est un PNJ de dialogue, et l'image devrait donc être accompagnée de bulles de dialogue pour l'indiquer.
- † E.13 – P.68
La mise en place du jeton d'enquête #4 est manquante. Lorsque vous ajoutez les 3 PNJ, placez également le jeton d'enquête #4 dans le coin supérieur gauche, comme indiqué sur l'image.



PASSÉ OBSCUR #2

- * Livre d'histoires : Introduction – P.147
Retirez les jetons de zone d'investigation de la mise en place initiale, ils entreront en jeu plus loin. Aussi, Yuma n'est pas encore un PNJ de dialogue.

CHASSES

- † Hochelaga : #6 – P.16
L'item « COUPEAU À CRAN » n'est pas le #53, mais bien le #51.
- † Westmount : #7 – P.106
L'item « UN CHEF-D'ŒUVRE » est le #63, et non #68.

CARTES

CARTES COMBAT

- † Soif abyssale, Oblivion 3
L'effet ajouté devrait indiquer : « PNJ dans la ligne de vue » au lieu de « Cibles... ». Vous n'avez pas de cibles lorsque vous vous défendez, mais l'effet de ralentissement est sensé affecter tous les PNJ que vous pouvez voir.

CARTES DISCIPLINE

- † Célérité, niveau 1 — « Rapidité »
Il est inutile de limiter l'utilisation de cette discipline à la durée du combat. Changez la durée pour « L'effet prend fin à la fin de la séquence. »
- † Domination : Contrôle, niveau 3 — « Hypnose »
Ajoutez la ligne « dans votre Ligne de vue », après « Choisissez un PNJ ».
- † Domination : Contrôle, niveau 3 — « Altération mémoriel »
Le nom de la carte devrait plutôt s'écrire « Altération mémorielle ».
- † Domination : Contrôle, niveau 2 — « Confusion »
La carte devrait indiquer : « Réduisez de 1 le niveau d'INITIATIVE, d'ATTAQUE ou de RÉSISTANCE d'un PNJ jusqu'à la fin du Round. »
- † Sorcellerie du sang - Quietus niveau 2, « Sang corrosif », Oblivion - Obténébration niveau 2, « Voile stygien », niveau 3, « Forme ténébreuse ».
La durée ne devrait pas être « Défaussez après l'utilisation », mais bien « Défaussez à la fin de la séquence de combat », pour être alignée avec les autres Disciplines similaires.

† Présence — Tous les niveaux

Le niveau de pouvoir pour la Discipline REGARD TERRIFIANT devrait être de 1, et celui d'ENVOÛTEMENT devrait être de 2.

† Présence, niveau 3 — « Soumission »

La durée de ce pouvoir doit être « Immédiat » et non « Actif ».

CARTES D'EFFET

† Désorienté #61

La durée devrait être « Défaussez à la fin du chapitre. »

CARTES PROFIL

† Goules 1 à 4, #72 à 75

Ces goules devraient utiliser le deck de combat des goules, et non celui des humains.

† Sid, #26

Toutes les attaques spéciales de Sid se font à distance. Ses deux attaques spéciales devraient donc viser (cible dans la Ligne de Vue). Il manque aussi une information sur son effet passif : « CHAQUE FOIS QUE SID SUBIT DES DÉGÂTS PAR UN PERSONNAGE, REPOUSSEZ CET ATTAQUANT DE 2 HEX. »

† Boss Loup-garou #22

L'attaque spéciale #1 devrait se nommer « attaque », et non « défense ».

JETONS PNJ

† Jeton PNJ #126

Il n'y a pas de #126, ce nombre a été sauté lors de la numérotation des jetons PNJ.

† Jeton PNJ #10 à 19

Les jetons PNJ #10 à #19 ont une erreur de numérotation. Ils portent les #30 à 39 à l'endos. Les vrais PNJ #30 à #39 ont les mêmes numéros des deux côtés. Ceux qui ont des numéros différents sont écrits comme #10 à #19 dans le livre d'histoire et les livrets. En cas de confusion, référez-vous à l'image ou au numéro le plus bas sur le jeton PNJ afin de déterminer lesquels sont les bons.

LIVRE DE RÈGLES

NICO MILLER

† P.13

Pour faciliter le jeu, voici tous les chapitres où la faille de Nico est active : **Chapitres 3, 4, 14, 19, 20, 24, 27, 37, 38, 39, et Anciens passages 1.** Prenez note que ceux-ci ne correspondent pas nécessairement à des tuiles – par exemple, Nico ne souffre de sa faille que lorsqu'il se rend à l'Antre pour la première fois (Chapitre 14), et à aucun autre moment par la suite.

POINTS D'EXPÉRIENCE

† P.20

Remplacez la section XP par ce qui suit : *Tout au long des différents chapitres du jeu, vous récolterez plusieurs choses : des points d'expérience (XP), des objets, des indices, des FAVEURS, et bien plus. Notez les points d'XP que vous gagnerez au bas de votre feuille de personnage. Tous les XP gagnés au cours du jeu sont partagés entre tous les membres de la coterie, sauf indication contraire, et entre tous les personnages qu'un joueur peut incarner. Cela signifie que si vous voulez jouer un autre personnage pendant la campagne, votre nouveau personnage commence avec le même nombre d'XP que le précédent. Remarque : le changement de personnage est permanent. Si vous changez de personnage après le chapitre 1, vous ne pourrez pas revenir à votre personnage précédent. Les prologues constituent la seule exception à cette règle. Vous pouvez jouer chaque prologue une fois et gagner de l'XP pour chacun d'entre eux.*

JETONS

† P.29

Clarification : il coûte 2 déplacements pour aller sur un jeton de terrain difficile, et il coûte 1 déplacement d'en partir. Vous pouvez terminer votre tour sur un jeton de terrain difficile.

BRIS DE MASCARADE

† P.32

Clarification sur le moment auquel ouvrir les enveloppes. Nous réalisons que le moment où vous devez ouvrir les enveloppes de Bris de Mascarade n'est peut-être pas clair. Ajoutez l'instruction suivante juste avant la liste de conséquences d'un Bris de Mascarade :

Lorsque vous terminez un chapitre ou une chasse où vous avez augmenté le marqueur de Bris de Mascarade, faites ce qui suit, tout dépendant des points que vous avez cumulés :

TESTS DE COMPÉTENCES

† P.34

Voici une clarification pour un cas particulier que vous pourriez rencontrer lors d'une partie. Si un joueur tente un test de compétence en ayant 0 dés ou moins (dû à une carte d'effet ou un état de fatigue), il échoue automatiquement le test, même s'il avait un niveau suffisant dans cette compétence pour lui garantir un succès.

CARTES DE COMBAT

† P.45

Le premier paragraphe prête à confusion. Remplacez-le par : « Au début d'un round de combat, les joueurs doivent choisir une carte de leur main active. S'il ne leur reste plus de cartes dans leur main active, ils récupèrent toutes leurs cartes de combat précédemment défaussées. Si vous avez joué certaines de vos cartes de combat (mais pas toutes) et que vous souhaitez récupérer vos cartes défaussées et les ajouter à votre main active, diminuez votre marqueur de volonté de 1, et piochez-les à nouveau. Les cartes de combat appartiennent à l'un des 3 types mentionnés ci-dessous : »

† P.47

Après la phrase : « Les joueurs peuvent également récupérer toutes les cartes de combat défaussées en dépensant 1 point de Volonté, quel que soit le nombre de cartes défaussées », ajoutez : « Sauf si toute votre Main Active a été défaussée, auxquelles vous récupérez toutes vos cartes de combat défaussées ».

MODE FURTIF

† P.50

Clarification à propos de la furtivité et du déplacement des ennemis : lorsque vous êtes en mode furtif, il se peut qu'un PNJ se déplace de manière à ce que vous vous retrouviez dans sa Ligne de vue. Lorsque cela arrive, vous pouvez immédiatement tenter un test de FURTIVITÉ pour vous cacher. Si vous étiez déjà en mode FURTIF, vous devez donc refaire un test de FURTIVITÉ afin de demeurer camouflé.

DÉPLACEMENT

† P.35

Clarification sur les déplacements : un personnage joueur peut se déplacer par dessus un autre joueur ou allié, mais ils ne peuvent terminer leur tour sur le même HEX.

ÉTATS

† P.36

Dans la section « Se nourrir », après l'exemple, deux mots n'ont pas été traduits dans la liste à points. On devrait lire : « Animaux (rats, chiens, etc.) », puis « Humains / Goules / Autorité ».

PLANCHES DE PERSONNAGES

NICO MILLER

Le verso de la planche indique que le Sire de Nico est Philippe Charest, mais son nom est Philippe Ducharme.

* : Erreur majeure menant à un cul-de-sac ou à un mauvais embranchement.

† : Coquille, oubli, clarification ou amélioration — Rien de majeur. Dans la plupart des cas, les joueurs peuvent trouver une solution sans ce document.