



ERRATA

p. 14a. Remplacer :

Vous pouvez augmenter les aspects de base de votre personnage en dépensant des gemmes d'expérience. Vous pouvez aussi gagner des gemmes d'expérience en diminuant un aspect. L'échange se fait à 1 pour 1.

par :

Pour augmenter les aspects de base de votre personnage, il vous faut dépenser des gemmes d'expérience. Pour les diminuer, aussi. Une gemme d'expérience permet de gagner, ou de perdre, une gemme d'aspect.

p. 14b. Introduire, après "un léger miroitement dans l'air", la note suivante :

Ce qui est transparent échappe aux regards. En termes de jeu, si un joueur ne précise pas au meneur que son personnage fait attention aux choses transparentes, il ne les verra pas.

p. 15a. Remplacer :

Il vient donc de dépenser 6 gemmes d'expérience. Il en a gagné 1 en Importance et en a dépensé 3 en Allure, 1 en Charme et 2 en Rang.

par :

Il vient donc de dépenser 7 gemmes d'expérience, 1 en Importance, 3 en Allure, 1 en Charme et 2 en Rang.

Remplacer :

Elle n'a ni Allure, ni Charme, ni Vie, ni Rang, parce qu'elle n'est ni classe, remarquable, ni vivante, ni respectable. Son Importance ne dépasse pas quelques gemmes et sa Solidité de 0,1 est négligeable. En revanche, l'eau a un aspect propre, sa Limpidité, qui fait qu'elle paraît plus ou moins fraîche quand on y goutte.

par :

Elle n'a ni Allure, ni Charme, ni Vie, ni Rang, parce qu'elle n'est ni classe, ni remarquable, ni vivante, ni respectable. Son Importance ne dépasse pas quelques gemmes et sa Solidité de 0,1 est négligeable.

p. 16a. Remplacer :

Comme les aspects, leur valeur se compte en gemmes et vous pouvez les augmenter en dépensant des gemmes d'expérience. Vous pouvez aussi gagner des gemmes d'expérience en les diminuant. L'échange se fait là encore à 1 pour 1.

par :

Comme les aspects, leur valeur se compte en gemmes. Pour augmenter les talents de base de votre personnage, il vous faut dépenser des gemmes d'expérience. Pour les diminuer, aussi. Une gemme d'expérience permet de gagner, ou de perdre, une gemme d'aspect.

p. 16b. Remplacer :

Ajouté aux gemmes déjà dépensées, cela fait un total de 24. Sur les 30 de départ, il ne lui reste plus que 6 à dépenser.

par :

Ajouté aux gemmes déjà dépensées, cela fait un total de 25. Sur les 30 de départ, il ne lui reste plus que 5 à dépenser.

p. 21a. Remplacer :

Cet avantage permet à l'automate de prendre une décision logique, sans se laisser influencer par un sentiment ou une émotion quelconque.

par :

Cet avantage permet à l'automate de prendre une décision logique, sans se laisser influencer par une envie quelconque.

p. 21b. Remplacer :

Le chevalier perpétuel se doit respecter chacun d'eux à la lettre.

par :

Le chevalier perpétuel se doit de respecter chacun d'eux à la lettre.

p. 22a. Remplacer :

Elle leur permet de décupler leur Charme quand ils cherchent à résister à un sentiment.

par :

Elle leur permet de décupler leur Charme quand ils





résistent à une envie.

Remplacer :

Il reste 4 gemmes d'expérience à Clochepierre.

par :

Il reste 3 gemmes d'expérience à Clochepierre.

p. 22b. Remplacer :

Si, au fil des parties, un trait de caractère ou un autre vous paraît trop difficiles à jouer ou trop pénibles pour les autres joueurs, n'hésitez pas à revenir dessus avec le meneur de jeu et à le modifier.

par :

Si, au fil des parties, un trait de caractère ou un autre vous paraît trop difficile à jouer ou trop pénible pour les autres joueurs, n'hésitez pas à revenir dessus avec le meneur de jeu et à le modifier.

p. 27a. Remplacer :

Si vous oubliez un tour dans un coin, il finira par disparaître. Si vous créez un chapeau par magie et que vous l'oubliez dans un placard, il disparaîtra en quelques semaines. Si vous endormez une personne par magie et que vous n'y pensez plus, elle se réveillera le lendemain.

par :

Si vous oubliez un tour dans un coin, il finira par disparaître ou se corrompre. Si vous créez un biscuit par magie et que vous l'oubliez, il disparaîtra ou moisira. Si vous endormez une personne par magie et que vous n'y pensez plus, elle se réveillera.

p. 28a. Remplacer :

Une illusion animée demande un même vrai travail d'acteur et de metteur en scène.

par :

Une illusion animée demande un vrai travail d'acteur et de metteur en scène.

p. 28b. Remplacer :

Lorsqu'un tour affecte une zone, votre personnage peut rendre le tour *périphérique* et n'affecter que son pourtour.

par :

Lorsqu'un tour affecte une zone, tout ce qui s'y trouve est affecté. Il suffit d'y entrer pour être affecté et d'en sortir pour ne plus l'être. Votre personnage peut rendre le tour *périphérique* et n'affecter que son pourtour.

Remplacer :

La mise en jeu est la mise de base. Pour jouer un tour, il vous suffit de mettre des gemmes en jeu. Le tour s'achève quand vous reprenez vos gemmes.

par :

La mise en jeu est la mise de base. Pour jouer un

tour, il vous suffit de mettre des gemmes en jeu. Le tour s'achève quand vous reprenez vos gemmes.

Volerige souhaite convaincre un garde de son bon droit. Il se sert pour cela de la Parole et met en jeu 4 gemmes. Tant que les gemmes restent mises, le garde reste convaincu. Dès qu'elles sont reprises, le garde commence à douter des paroles du renard.

La mise en jeu minimum est de 1 gemme, même si le tour en demande moins. De plus, vous devez toujours mettre en jeu un nombre entier de gemmes.

Clochepierre utilise sa Force pour se déplacer très lentement à l'intérieur d'un couloir dangereux. On nous indique p. 37 que la mise en jeu fixe la vitesse en kilomètres par heure. Même si notre mage ne va pas à plus de 0,5 km/h, il devra faire une mise en jeu minimum.

De la même façon, s'il se déplace à 6,1 ou 6,7 km/h, devra faire une mise en jeu de 7 en Force.

p. 29a. Ajouter à la fin de la section "Mise en Jeu" :

Vous pouvez vous servir d'une mise en jeu pour améliorer un sortilège existant, tant que le total ne dépasse pas votre talent. Vous pouvez aussi vous en servir pour agrandir un sortilège en augmentant son Importance. Dans ce cas, il n'y a pas de limite.

Clochepierre travaille sur une illusion. La veille, il s'est servi de l'Artifice pour lui donner une Allure de 15 et un Leurre de 9. À minuit, il a rendu l'illusion permanente et a récupéré ses gemmes.

Il voudrait aujourd'hui augmenter le Leurre de l'illusion en faisant une mise en jeu supplémentaire. Hélas, il a déjà misé dans l'illusion 24 gemmes d'Artifice (15 + 9), soit le total de gemmes dont il dispose dans ce talent, même en tenant compte de son bâton à mèche (18 + 6). Il lui est donc impossible d'augmenter le Leurre de l'illusion sans baisser son Allure. En revanche, il peut tout à fait augmenter l'Importance de l'illusion et l'agrandir.

Remplacer :

Faites une mise de Force trop importante et votre personnage arrache une porte de ses gonds en voulant l'ouvrir ou décapitera son ennemi alors qu'il voulait simplement le blesser.

par :

Faites une mise de Force trop importante et votre personnage arrachera une porte de ses gonds en voulant l'ouvrir ou décapitera son ennemi alors qu'il voulait simplement le blesser.

p. 29b. Remplacer :

10 instants = 1 période

10 périodes = 1 moment

par :

100 instants = 1 moment





p. 30a. Ajouter à la fin de la section “Mise en renfort” :

La mise en renfort s'ajoute à la mise en jeu. Si elle suffit, il n'y a pas besoin de mise en jeu minimum.

Mettons que Clochepierre utilise sa Force pour flotter immobile dans les airs. Il n'a besoin que d'une mise en renfort de 3 pour passer sa Solidité. La mise en jeu est nulle puisqu'il ne se déplace pas. Il devra donc faire une mise en jeu minimum.

Cependant, comme la mise en renfort s'ajoute à la mise en jeu, il arrive à 3 et il n'a pas besoin d'une mise en jeu minimum.

p. 30b. Remplacer :

La mise en opposition permet de déjouer un tour adverse*, en contrant la mise en jeu adverse. De part et d'autre, les mises se font secrètement et sont révélées simultanément.

par :

La mise en opposition permet de déjouer un tour adverse*, en contrant la mise en jeu adverse. Elle se fait dans le même talent que l'adversaire. Ainsi seule une mise en opposition de Force peut contrer une mise en jeu de Force, seule une mise en opposition d'Artifice peut contrer une mise en jeu d'Artifice, etc.

p. 31b. Remplacer :

Sorcelet. Un sorcelet est un sortilège mineur, qui ne nécessite pas plus de quelques gemmes.

par :

Sorcelet. Un sorcelet est un sortilège mineur, qui ne dispose que de quelques gemmes.

Remplacer :

Sortilège. Un sortilège est une forme immatérielle créée par magie. C'est le cas des sortilèges de vol, d'invisibilité, d'illusion et de soin qu'on achète. La plupart sont vendus sous la forme de potions, d'efférents ou sont inscrits sur un parchemin (cf. “Potions & Efférents”, p. 41).

par :

Sortilège. Un sortilège désigne un tour qui s'accompagne d'effets visuels et sonores particulièrement réussis que ce soit une explosion de fumée, une pluie d'étincelles, un pouf! ou un sifflement strident.

p. 33b. Remplacer :

La Résonance d'un bruit s'impose comme résistance à l'ouïe.

par :

La Résonance d'un bruit s'impose comme résistance à l'ouïe lorsqu'on veut entendre un son de Résonance moindre.

p. 34a. Remplacer :

Dans ce monde uniquement peuplé d'âmes, les émo-

tions et les sentiments servent de sortilèges.

par :

Dans ce monde uniquement peuplé d'âmes, les envies servent de sortilèges.

Supprimer :

Plutôt que de se désincarner complètement, votre personnage peut se désincarner partiellement, en projetant une extension de sa conscience. C'est ce qu'il fait lorsqu'il crée une sentinelle magique.

p. 35a. Supprimer le texte sur les sentinelles.

Supprimer la section “Tours de Savoir” jusqu'aux commandes incluses. Supprimer aussi les ressouvenirs et remplacer par :

Votre personnage peut se servir du Savoir pour savoir quelque chose, même sans jamais l'avoir appris. Le Secret de l'information s'impose alors comme résistance.

information	Secret
générique	1
spécifique	4
particulière	9

Une information générique est accessible à tous.

Une information spécifique n'est accessible qu'à une catégorie de gens. Ainsi un *Secret mage* n'est connu que des mages. Pour les mages, son Secret est de 1. Pour les autres gens, il est de 4.

Une information particulière n'est accessible qu'à une petite catégorie de gens. Ainsi un *Secret allumé (mage)* n'est connu que de certains mages, les allumés. Pour eux, son Secret est de 1. Pour les autres mages, il est de 4. Pour les autres gens, il est de 9.

Quand une information remonte à un certain temps, on ajoute à son Secret son Ancienneté.

temps	Ancienneté
1 instant	1
10 instants	2
1 moment	3
1 heure	4
1 phase	5
1 semaine	6
1 saison	7
1 cycle	8
10 cycles	9
1 siècle	10
10 siècles	11
1 éon	12
10 éons	13

Ainsi, si votre personnage veut savoir comment s'appelait le roi il y a trois siècles, il lui faut mettre en jeu 11 gemmes de Savoir.





En théorie, on pourrait remonter comme ça jusqu'à la création du monde, mais on ne peut remonter avant le XVI^e éon, c'est-à-dire il y a plus de trois éons. Le résultat ne donne rien : en deçà, l'histoire est trouble et incertaine.

Le tour n'a pas besoin d'être maintenu à moins que votre personnage ne désire voir dans le passé et assister à la scène comme s'il y était. Dans ce cas, il doit maintenir le tour aussi longtemps que dure la scène.

On peut ainsi voir ce qui s'y est passé dans un lieu, lire l'empreinte des personnes qui y sont passées, entendre ce qu'elles ont dit et voir ce qu'elles ont fait. Au besoin, on peut même les *tracer*, c'est-à-dire suivre leur piste en remontant leurs traces dans le passé.

Se renseigner sur un objet permet d'apprendre sa fonction, de voir l'empreinte de celui ou de ceux qui l'ont porté ainsi que de celle de son créateur. Pour en apprendre davantage, il faut là encore *tracer* l'objet.

Se renseigner sur une personne permet d'apprendre son nom, son passé, ses aspects, ses talents, ses atouts et ses avantages. Le faire sans son consentement est injurieux. Si cette personne est d'un Rang supérieur à votre personnage, la différence s'impose comme résistance.

Le Savoir n'a qu'une seule restriction. Il ne permet en ni de lire les pensées des gens ni de connaître leurs intentions.

Volerige veut voir ce qui s'est passé dans la pièce qu'il visite. Avec ses 9 gemmes de Savoir, il peut remonter jusqu'à dix cycles en arrière. Il n'est pas utile de mettre autant de gemmes en jeu ! Notre renard ne met en jeu que 5 gemmes et remonte un jour en arrière. Le passé défile à toute vitesse, mais il lui faut un certain temps pour tout assimiler.

Après quelques instants, ça y est. Volerige tombe enfin sur le détail qui l'intéresse. Il passe alors la scène à vitesse normale.

Votre personnage peut aussi se servir du Savoir pour effacer un souvenir ou modifier une information. Plus votre personnage met de gemmes en jeu et plus l'oubli est difficile à déjouer.

Un oubli peut cibler une zone ou une forme précise. On peut imaginer que tous ceux qui entrent dans telle pièce oublient ce qu'ils viennent y faire. Ou encore que ceux qui s'emparent de tel médaillon s'imaginent être de puissants mages.

Alvillon le Pernicieux, un renard habile, veut faire entrer dans le port de Sarmaline deux machines recherchées par les autorités. Les deux vigiles à l'entrée risquent de lui poser un problème, mais avec 21 gemmes en Savoir, il a les moyens de leur faire oublier le signalement des deux machines.

Le renard estime qu'aucun des deux vigiles n'a plus de 4 gemmes en Savoir pour faire une mise en opposition suffisante. Chacun des deux vigiles a 14 gemmes en Importance, soit un total de 28 gemmes, ce qui nécessite 3 niveaux de maîtrise.

Il choisit de mettre 5 gemmes en jeu et d'en mettre 6 de côté pour les 2 niveaux de maîtrise supplémentaires, soit 11 gemmes. En passant devant les deux vigiles, il joue son tour en disant :

"Ce ne sont pas ces machines que vous recherchez."

Si le tour passe, il a intérêt à le maintenir...

p. 36a. Remplacer :

Un oubli permet d'effacer une signature ou une empreinte et un ressouvenir permet de les modifier à sa guise.

par :

Un oubli permet d'effacer une signature ou une empreinte et de les modifier à sa guise.

p. 36b-37a. Supprimer le texte sur les scanners.

p. 37a. Remplacer :

Les tours de Parole résonnent dans une zone. Votre personnage peut limiter cette zone aux oreilles d'une ou plusieurs personnes pour n'être entendu que par elles.

par :

Les bruits et les sons résonnent. Une personne ou un objet, qui bouge ou se déplace, émet de lui-même un bruit d'une Résonance égale à sa Solidité. On l'entend sur une zone égale à dix fois son Importance.

Avec un tour de Parole, votre personnage peut limiter cette zone de Résonance aux oreilles d'une ou plusieurs personnes pour n'être entendu que par elles.

Ajouter après "Plus votre personnage met de gemmes en jeu et plus ils sont difficiles à déjouer" :

Une conversation courante a un Style de 1, une Résonance de 1 et une Emprise nulle. Un Style de 3 ou plus paraît technique ou poétique. Un Style de 6 ou plus paraît obscur, ampoulé ou jargonnant. Les gens doués en Parole parlent souvent entre eux avec un Style obscur pour éviter d'être compris des autres.

p. 37b. Remplacer :

La langue chantante des fayts et celle plutôt tonitruante des ogres (Secret o) sont comprises par tout le monde, même si les deux espèces font semblant de ne pas se comprendre entre elles.

Parmi les autres langues, on peut citer le *guisan*, un argot parlé à Guise (Secret guisan 2). Il est nécessaire de faire une mise supplémentaire en Savoir pour le comprendre et l'utiliser. C'est aussi le cas du *pasquale* (Secret machine 1), une langue d'abord utilisée par les machines automates.

par :

La langue chantante des fayts et celle plutôt tonitruante des ogres sont comprises par tout le monde, même si les deux espèces font semblant de ne pas se





comprendre entre elles.

Parmi les autres langues, on peut citer le *guisan*, un argot parlé à Guise (Secret guisan). Il est nécessaire de faire une mise supplémentaire en Savoir pour le comprendre et l'utiliser. C'est aussi le cas du *pasquale* (Secret machine), une langue d'abord utilisée par les machines automates.

Supprimer :

En joignant le Savoir à la Parole, votre personnage peut enregistrer des paroles, des chants ou des musiques et les réécouter ensuite. Il suffit ensuite de rajouter des commandes pour pouvoir jouer ces musiques dans l'ordre qu'il veut.

p. 38a. Remplacer :

Comme la Force de la pluie n'est que de 2, il suffit à notre mage de mettre en jeu 2 gemmes pour rester au sec.

par :

Comme l'Élan de la pluie n'est que de 2, il suffit à notre mage de mettre en jeu 2 gemmes pour rester au sec.

Remplacer :

Votre personnage peut se servir de la Mesure pour faire toutes sortes d'estimations. En mettant 1 gemme en jeu, il peut faire un simple calcul, savoir l'heure, mesurer une distance, évaluer un aspect ou un talent.

Chaque gemme mise en jeu augmente la Précision. Mettre 2 gemmes en jeu permet de savoir à la fois l'heure et le jour. Mettre 3 gemmes en jeu permet de déterminer les différentes coordonnées d'un point (distance, azimut et hauteur).

Évaluer les aspects d'une personne n'a rien de répréhensible, mais estimer ses talents sans son accord est illégale et passible d'amende. Si la personne est d'un Rang supérieur à votre personnage, la différence s'impose comme résistance.

par :

Votre personnage peut se servir de la Mesure pour savoir quelque chose qu'il s'agit de mesurer ou de quantifier. Une mise minimum lui suffit à connaître la position exacte de tous ce qu'il voit.

Une simple mise en jeu permet de faire un calcul, de savoir, de mesurer une distance, d'évaluer un aspect ou un talent ou de déterminer les coordonnées d'un point dans l'espace.

Évaluer les aspects d'une personne n'a rien de répréhensible, mais estimer ses talents sans son accord est illégale et passible d'amende. Si la personne est d'un Rang supérieur à votre personnage, la différence s'impose comme résistance.

Votre personnage peut aussi se servir de la Mesure pour brouiller la valeur d'une mesure. Plus votre per-

sonnage met de gemmes en jeu et plus l'erreur est difficile à déjouer.

Presquemort l'Effroyable à 21 gemmes d'Artifice et c'est un mage puissant. Pour l'instant, il n'a pas très envie qu'on l'identifie comme tel. Avec 6 gemmes en Mesure, il devrait pouvoir tromper les apparences.

Notre mage met en jeu 4 gemmes de Mesure et fixe arbitrairement son Artifice à 6. Quiconque cherche à l'évaluer devra passer une résistance de 4 en Mesure pour obtenir une valeur correcte. À moins, on obtient 6, la valeur erronée.

Tant que le tour est maintenu, Presquemort peut tromper la plupart des gens. Rares sont ceux à avoir plus de 3 en Mesure.

Supprimer le texte sur les balises.

p. 38b. Remplacer :

Si votre personnage n'a pas de balise à destination, la cible se retrouve n'importe où.

par :

Si votre personnage n'a pas de sentinelle à destination (cf. p. 111), la cible se retrouve n'importe où.

Supprimer :

Au quotidien, ce sortilège sert à protéger son appartement des intrus. Dans ce cas, il est utile d'ajouter une commande qui évite que votre personnage soit affecté par le sortilège.

p. 39b. Remplacer :

Votre personnage peut aussi se servir de l'Artifice pour créer de la fumée. Les gemmes mises en jeu fixent son Opacité. Celle-ci s'impose comme résistance au Sens de toute forme consciente plongée à l'intérieur.

par :

Votre personnage peut aussi joindre l'Artifice et la Façon pour créer de la fumée. Les gemmes mises en jeu fixent son Opacité. Celle-ci s'impose comme résistance au Sens de toute forme consciente plongée à l'intérieur. Compte tenu de sa Solidité négligeable, une mise en Façon minimum suffit.

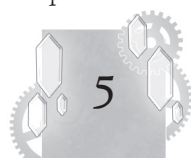
Ajouter sur les champs de dissimulation :

Au contraire d'un champ d'intimité, un champ de dissimulation n'éveille pas particulièrement l'attention. La zone à l'intérieur paraît simplement vide.

Supprimer :

Votre personnage peut encore se servir de l'Artifice pour donner de l'Éclat à une forme. Plus votre personnage met de gemmes en jeu et plus l'Éclat est parfait.

À titre indicatif, 9 gemmes permettent d'obtenir un Éclat comparable à celui d'un miroir.





p. 40a. Ajouter :

Votre personnage peut encore se servir de l'Artifice pour créer de la Saleté et salir des formes solides. Plus il met de gemmes en jeu et plus la Saleté est élevée. L'Allure de la cible s'impose comme résistance.

Comme les salissures sont permanentes, il est inutile de maintenir le tour.

p. 40b. Remplacer :

Votre personnage peut se servir de l'Alchimie pour créer une eau fraîche ou une brise légère. Les gemmes mises en jeu fixent leur Limpidité.

par :

Votre personnage peut joindre l'Alchimie et la Façon pour créer une eau fraîche ou une brise légère. Une mise en jeu minimum suffit dans les deux talents.

Remplacer :

Votre personnage peut encore se servir de l'Alchimie pour provoquer une envie ou un sentiment chez une forme consciente. Le Charme de la cible s'impose comme résistance.

Les gemmes mises en jeu fixent l'Influence de l'envie ou du sentiment. On peut citer la faim, la soif, la fatigue, la peur, la colère, le calme, l'intérêt, l'ennui, l'amour, la haine, l'amitié, l'hostilité, la joie et la tristesse.

Il n'est pas aussi facile de manipuler une personne à l'aide d'une envie ou d'un sentiment qu'à l'aide d'une contrainte créée par la Parole. En revanche, la cible perd toute liberté et se laisser aller.

par :

Votre personnage peut encore se servir de l'Alchimie pour provoquer une envie, que ce soit un sentiment, une émotion ou une sensation. Le Charme de la cible s'impose comme résistance.

Les gemmes mises en jeu fixent l'Influence de l'envie. On peut citer la faim, la soif, la fatigue, la peur, la colère, le calme, l'intérêt, l'ennui, l'amour, la haine, l'amitié, l'hostilité, la joie et la tristesse.

Il n'est pas aussi facile de manipuler une personne à l'aide d'une envie qu'à l'aide d'une contrainte créée par la Parole. En revanche, la cible perd toute liberté et se laisser aller.

Remplacer :

Votre personnage peut aussi se servir de l'Alchimie pour reproduire un parfum ou une saveur. Les gemmes mises en jeu fixent son Goût et son Odeur.

Orgelise la Talentueuse décide de refaire la décoration de sa salle de réception. Elle imagine de petits papillons pervenche et lilas accueillir les invités. Le tout accompagné d'une senteur fleurie. Quelque chose d'à la fois délicieusement charmant et de typiquement féminin. Elle met en jeu 2 gemmes d'Alchimie pour le parfum, 2 gemmes d'Artifice

pour l'illusion et 2 gemmes de Force pour le mouvement.

par :

Votre personnage peut aussi se servir de l'Alchimie pour reproduire un parfum ou une saveur. Les gemmes mises en jeu fixent son Parfum. Le Charme de la cible s'impose comme résistance.

Orgelise la Talentueuse décide de refaire la décoration de sa salle de réception. Elle imagine de petits papillons pervenche et lilas accueillir les invités. Le tout accompagné d'une senteur fleurie. Quelque chose d'à la fois délicieusement charmant et de typiquement féminin. Elle met en jeu 2 gemmes d'Alchimie pour le parfum, 2 gemmes d'Artifice pour l'illusion et 2 gemmes de Force pour le mouvement.

Elle n'a aucun niveau de maîtrise et décide de mettre 9 gemmes de côté pour que le sortilège couvre une zone de 4 mètres. Par contre, comme elle n'a pas assez de gemmes en Artifice pour en mettre assez de côté les papillons ne dépasseront pas une zone de 1 mètre.

Remplacer :

Elle met en jeu les 7 gemmes restantes (16 - 9), ce qui fixe l'Influence du sentiment à 7.

par :

Elle met en jeu les 7 gemmes restantes (16 - 9), ce qui fixe l'Influence de l'envie à 7.

p. 41a. Supprimer :

Votre personnage peut aussi se servir de l'Alchimie pour créer de la brume. Les gemmes mises en jeu fixent son Opacité. Celle-ci s'impose comme résistance au Sens de toute forme consciente plongée à l'intérieur.

Remplacer :

Votre personnage peut encore joindre l'Artifice à l'Alchimie pour créer un liquide ou une boisson. Les gemmes d'Alchimie fixent son Goût et son Odeur, éventuellement son Effervescence, son Poison, son Dosage et sa Nocivité. Les gemmes d'Artifice fixent son Allure, éventuellement sa Chaleur ou son Froid.

par :

Votre personnage peut encore joindre l'Artifice et la Façon à l'Alchimie pour créer un liquide ou une boisson. Les gemmes d'Alchimie fixent son Parfum, éventuellement son Effervescence, son Acidité, son Poison, son Dosage et sa Nocivité. Les gemmes d'Artifice fixent son Allure, éventuellement sa Chaleur ou son Froid. Les gemmes de Façon fixent sa Solidité, toujours inférieure à 1.

Ajouter :

Votre personnage peut aussi se servir de l'Alchimie pour créer de l'acide et s'en servir pour brûler une forme solide. Plus il met de gemmes en jeu et plus l'Acidité est élevée. La Solidité de la cible s'impose comme résistance.





Comme les brûlures sont permanentes, il est inutile de maintenir le tour.

Il est possible de brûler à l'acide plusieurs formes tant que leur Importance totale ne dépasse pas celle du tour. On ne peut cependant pas infliger plus de dommages que le tour a d'Importance.

p. 41b. Supprimer l'encadré "Potions & Efférents".

Remplacer :

Un changement de Solidité de moins de 1 gemme demande tout de même une mise en jeu de 1 gemme en Façon.

par :

La mise en jeu minimum est de 1 gemme. De fait, un changement de Solidité de moins de 1 gemme demande tout de même une mise en jeu de 1 gemme en Façon.

p. 42a. Remplacer :

En joignant l'Artifice à la Façon, il pourra leur donner de l'Allure, de l'Éclat, de la Chaleur, du Froid, de la Clarté ou de l'Obscurité. En joignant l'Alchimie à la Façon, il pourra leur donner du Charme, du Goût et de l'Odeur.

par :

En joignant l'Artifice à la Façon, il pourra leur donner de l'Allure, de la Chaleur, du Froid, de la Clarté ou de l'Obscurité. En joignant l'Alchimie à la Façon, il pourra leur donner du Charme et du Parfum.

p. 42b. Remplacer :

Pour le Goût du ragoût et du verre, il se contente de 2 gemmes d'Alchimie.

par :

Pour le Parfum du ragoût et du verre, il se contente de 2 gemmes d'Alchimie.

Supprimer le texte à partir de "Si votre personnage veut créer une forme consciente" et jusqu'à la fin du chapitre.

p. 43b. Remplacer :

Trois talents seulement infligent directement des dommages : la Force grâce aux coups et aux blessures, l'Artifice grâce aux brûlures ou aux gelures et l'Alchimie grâce aux empoisonnements.

par :

Trois talents seulement infligent directement des dommages : la Force grâce aux coups et aux blessures, l'Artifice grâce aux brûlures ou aux gelures et l'Alchimie grâce aux brûlures d'acide et aux empoisonnements.

p. 44a. Remplacer :

Elle permet aussi d'influer sur leurs sentiments.

par :

Elle permet aussi d'influer sur leurs envies.

p. 48. Remplacer :

Les sentinelles magiques et les objets doués de Sens sont aussi affectés.

par :

Les sortilèges et les appareils sont aussi affectés.

Supprimer :

Les commandes magiques sont aussi affectées.

Remplacer :

Tout devient silencieux : ces échos sont aussi affectés.

par :

Tout devient silencieux.

Remplacer :

La Mesure tombe à 0 et les personnages se perdent. Les balises magiques sont aussi affectées.

par :

La Mesure tombe à 0. Tout le monde est perdu.

Remplacer :

Le Charme, l'Odeur et le Goût tombent à 0. Tout devient insipide.

par :

Le Charme et le Parfum tombent à 0. Tout devient insipide.

p. 54b. Remplacer :

Bien sûr, ils se méfient d'eux : ils craignent leur talent pour jouer sur les sentiments, mais ils ne le font pas ouvertement.

par :

Bien sûr, ils se méfient d'eux : ils craignent leur talent pour jouer sur les envies, mais ils ne le font pas ouvertement.

p. 56b. Remplacer :

Elles ont rarement plus de 3 gemmes en Odeur, mais il y en a pour tous les goûts : jus de chaussette, vapeur d'égout ou sac à crasse.

par :

Elles ont rarement plus de 3 gemmes en Parfum, mais il y en a pour tous les goûts : jus de chaussette, vapeur d'égout ou sac à crasse.

p. 59b. Remplacer :

Avantages – Raisonnement de Métal (3)

par :

Avantages – Raisonnement de Métal (4)

p. 60b. Remplacer :

En théorie, les machines ne devraient éprouver ni





émotions ni sentiments.

par :

En théorie, les machines ne devraient éprouver aucune envie.

p. 74b. Remplacer dans le profil de Sulfir :

Force 9

Alchimie 3

Façon 0

par :

Force 9*10

Alchimie 1*10

Façon 1*10

p. 75a. Remplacer :

Il permet à l'esprit de susciter un sentiment violent chez l'ogre qui est lié à lui ou chez ses adversaires. Ce sentiment particulier dépend de l'esprit.

par :

Il permet à l'esprit de susciter une envie violente chez l'ogre qui est lié à lui ou chez ses adversaires. Cette envie particulière dépend de l'esprit.

p. 76a. Remplacer :

Elle se sert de son Alchimie pour susciter chez vous un besoin ou un manque.

par :

Elle se sert de son Influence pour susciter chez vous un besoin ou un manque.

Supprimer :

Bien sûr, il est rare qu'une envie ou qu'une maladie cause votre mort.

p. 76b. Supprimer le tableau.

p. 78a. Remplacer :

Par défaut, ce sentiment est chez lui à 2 et comme il n'a que 2 en Charme, il a du mal à y résister. La moindre situation délicate provoque chez lui ce sentiment. Alors, il boit constamment, juste un peu, juste assez pour ne pas se laisser aller à ses sentiments.

par :

Par défaut, cette envie est chez lui à 2 et comme il n'a que 2 en Charme, il a du mal à y résister. La moindre situation délicate provoque chez lui cette envie. Alors, il boit constamment, juste un peu, juste assez pour ne pas se laisser aller à ses envies.

p. 79a. Remplacer :

Il n'y a que leur Odeur qui soit parfois si puissant qu'il vous fasse perdre la tête.

par :

Il n'y a que leur Parfum qui soit parfois si puissant

qu'il vous fasse perdre la tête.

p. 79b. Remplacer :

Le lait de gousse perd progressivement de son acidité et gagne en Odeur.

par :

Le lait de gousse perd progressivement de son acidité et gagne en Parfum.

p. 81a. Supprimer :

De leur côté, les pierres fines ont un Éclat propre alors que l'Éclat des alliages dépend du travail du faiseur.

p. 81b. Supprimer la quatrième colonne du tableau.

p. 82a. Remplacer :

D'un cristal émane un *champ de sérénité* d'une taille en mètres égale à dix fois le produit de son Éclat et de son Importance.

par :

D'un cristal émane un *champ de sérénité* d'une taille en mètres égale à dix fois le produit de son Allure et de son Importance.

p. 82b. Remplacer :

Il est difficile de s'en rendre compte sur les terres où nous sommes, car le monumental cristal de Gesvres, dont l'Importance et l'Éclat dépassent ceux de tous les cristaux connus, impose son rythme aux cristaux alentour.

par :

Il est difficile de s'en rendre compte sur les terres où nous sommes, car le monumental cristal de Gesvres, dont l'Importance et l'Allure dépassent ceux de tous les cristaux connus, impose son rythme aux cristaux alentour.

p. 97a. Remplacer :

Il leur faut, en outre, faire preuve de leur probité et connaître le Code Impérial dans son intégralité (Secret magistrat 6).

par :

Il leur faut, en outre, faire preuve de leur probité et connaître le Code Impérial dans son intégralité (Secret greffier (magistrat)).

p. 100a. Remplacer :

L'âme est le siège des émotions et des sentiments. Les émotions sont immédiates tandis que les sentiments sont des constructions de l'âme.

par :

L'âme est le siège des envies. Certaines sont immédiates tandis que d'autres sont des constructions de





l'âme.

p. 102a. Remplacer :

On parle de *thaumaturgie* quand une personne crée par magie une forme douée de Sens.

par :

On parle de *thaumaturgie* quand une personne crée par magie une forme consciente (cf. “*Cas de Conscience*”, p. 110).

p. 103a. Remplacer :

Ils sont souvent réglés par des commandes magiques à 1.

par :

Ils sont réglés par une conscience limitée (cf. “*Cas de Conscience*”, p. 110).

Remplacer :

Pour la Chaleur de l'eau, elle est réglée par des commandes à 1 installées par les enlumineurs.

par :

Pour la Chaleur de l'eau, elle est réglée par une conscience limitée installée par les enlumineurs.

p. 105a. Remplacer :

Le Savoir permet de travailler comme archiviste, comme devin ou comme enquêteur. Un archiviste se spécialise dans les commandes magiques.

par :

Le Savoir permet de travailler devin ou comme enquêteur.

p. 110a-111b. Supprimer les sections “Les Commandes Magiques” et “Sécurité & Sésames” et ajouter après “Savoir & Intimité” les sections suivantes :

CAS DE CONSCIENCE

Vous pouvez créer ce que vous voulez par magie et même donner la vie. Il en va de même de la conscience. Vous pouvez parfaitement créer un fayt de toutes pièces. La Façon, l'Artifice et la Santé vous permettent de créer un corps en vie. Il suffit ensuite de lui prêter des gemmes de Sens pour l'éveiller au monde. En lui prêtant assez de gemmes dans tous les talents, vous en feriez un fayt comme les autres.

On s'interdit pourtant de le faire, pour deux raisons. Cette créature pense par elle-même et n'a aucune raison d'être bien disposée à votre égard. La deuxième est légale : le Concordat d'Horlon interdit la thaumaturgie qui est passible de mort définitive, dans l'Empire et au-delà.

C'est la Révolte des Machines qui a entraîné cette interdiction. Lors des Guerres Thaumaturgiques, des mil-

liers de machines armées et dangereuses ont déferlé sur la Domination Nantie, entraînant sa chute. Personne n'aspire à voir les événements se reproduire.

Il arrive tout de même qu'on déroge à cette interdiction. Les autorités laissent les petits thaumaturges exercer. Ils peuvent créer des enfants ou de petits animaux de compagnie, mais uniquement à la demande de clients. Ils n'ont pas le droit de constituer de stock.

Les autorités ferment aussi les yeux sur les *efférents* et les *appareils* et tant que leur conscience est limitée. En effet, il n'y a pas d'autre moyen de faire fonctionner un efférent ou un appareil. Votre éclairage, votre chauffage et votre boîte à musiques sont assez intelligents pour comprendre vos ordres et les exécuter.

Les efférents sont des tours auxquels on a donné une conscience limitée. Il suffit de prêter 1 gemme en Sens, en Savoir et en Mesure à un tour pour lui donner une conscience et en faire un efférent. C'est ainsi que fonctionne votre éclairage. Dans votre salon, l'éclairagiste a laissé un tour permanent de lumière à 6 gemmes. Il lui a donné une conscience limitée et le tour est devenu un efférent.

Quand vous entrez dans votre salon, l'efférent est là, transparent et immatériel. Il vous suffit de dire “*Lumière*”, “*Éteins*” ou “*Lumière à 3*” pour qu'il vous obéisse. Votre ordre est une contrainte et, comme votre éclairage n'a pas de gemmes en Parole, il ne peut pas s'y opposer et vous obéit. Son Sens est limité pour qu'il ne se voit que lui-même. Il faut donc être dans le salon pour agir sur son éclairage, ou au moins que votre parole porte jusque là. Votre chauffage fonctionne de la même façon. C'est aussi un efférent.

Les appareils, comme votre boîte à musiques ou votre boîte à images, fonctionnent sur le même principe. À la différence des efférents, ce ne sont pas des tours, mais des objets. Les musiques ou les images qu'on y met sont elles des efférents. Quand vous voulez écouter une musique, vous donnez un ordre à votre boîte qui elle-même donne l'ordre à la musique que vous avez choisie.

Tous les appareils et tous les efférents, quelle que soit leur complexité, sont développés sur le même schéma. Les barges ont une conscience qui commande des centaines d'efférents et leur permet de voler, d'avancer ou d'éclairer telle ou telle partie du pont.

Certains bâtiments sont construits de la même façon. Une seule personne peut ainsi gérer tout leur fonctionnement par le biais de toute une série de consciences subordonnées les unes aux autres.

SENTINELLES

Les sentinelles sont les efférents les plus simples et les plus utilisés. Ces senseurs magiques servent à la fois de gardiens, d'espions et de balises. Comme tous les effé-





rents, ils sont transparents et immatériels. Il est donc facile de passer à côté sans y faire attention.

Une sentinelle est une simple conscience magique. Il suffit donc de 1 gemme en Sens, 1 gemme en Savoir et 1 gemme en Mesure pour la créer. Son Importance est déterminée à l'instant où on la crée, comme n'importe quel tour. Plus elle est élevée, plus la sentinelle couvre un large périmètre.

Vous savez qu'il existe un lien permanent entre vous et vos tours. Quelle que soit la distance qui vous sépare, quand vous cessez de les maintenir, ils cessent. Ce lien repose sur la similitude entre vos deux signatures. Hélas, quand vous faites d'un tour un efférent, il devient progressivement autonome. Sa signature s'altère et diverge progressivement de la vôtre. En une saison, le lien s'estompe assez pour que vous n'ayez plus aucune prise sur l'efférent. Il faut donc les renouveler périodiquement.

Quand vous venez de créer une sentinelle, le lien entre vous est encore assez fort pour que vous puissiez partager ses sens. Quelle que soit la distance qui vous sépare, vous pouvez voir et entendre à travers elle et elle à travers vous. Il suffit de vous concentrer un instant pour entrer en contact avec elle et elle peut faire de même.

Une sentinelle peut ainsi servir de gardien ou d'espion et vous prévenir en cas d'alerte. Il lui faut au moins 1 gemme en Parole pour le faire. Rappelez-vous tout de même que sa conscience est limitée. Elle obéit à vos ordres parce que ce sont des contraintes, mais elle ne comprendra pas un ordre trop compliqué qui dépassera son Savoir.

Pour servir de balise, une sentinelle n'a pas besoin de Parole. Comme vous pouvez voir à travers elle, vous pouvez jouer n'importe quel tour à distance et même vous transférer sur place. Les sentinelles ont ainsi révolutionné les transports et les communications. C'est grâce à elles qu'on peut communiquer à distance et se transférer instantanément d'un lieu à un autre.

p. 111a. Supprimer :

Si vous n'avez pas les talents nécessaires, achetez donc un *talisman de protection*. Il vous permettra d'en créer sur commande.

Remplacer :

Il a fallu plus d'un siècle à cette maison pour boucler *La Sphère*, le plus important réseau de sentinelles et de balises magiques.

par :

Il a fallu plus d'un siècle à cette maison pour boucler *La Sphère*, le plus important réseau de sentinelles.

p. 112a. Supprimer :

Les guides passent par votre sésame pour vous transférer chez vous. Pour éviter de la donner chaque fois que

vous vous faites transférer et risquer qu'elle ne soit découverte par quelqu'un d'autre, on vous recommande de l'enregistrer la première fois. Cela vous évitera de la redonner par la suite.

Ajouter la section "Sécurité & Sésames" :

Un verrou ou une porte blindée ne suffisent pas à arrêter les cambrioleurs. Certains peuvent traverser les murs, regarder au travers ou se transférer de l'autre côté. Aussi, la plupart des bureaux et des habitations sont protégés par un *sésame*. Il s'agit d'un sortilège composé de trois champs extérieurs : un champ d'intimité, un champ de répulsion et un champ d'isolement.

Pour tromper ce dispositif, il faut passer sa résistance. Dans un quartier moyen, le sésame est à 9, ce qui suffit à dissuader la plupart des cambrioleurs. Dans les quartiers aisés, le sésame peut monter jusqu'à 18. Cela explique le prix souvent élevé des loyers.

Coruscante, comme d'autres maisons, propose un tel service de sécurité. Une sentinelle, reliée au centre de sécurité, laisse entrer les personnes autorisées, du moins tant que leur apparence et leur signature correspondent à celles enregistrées. Pour le vérifier, le personnel de sécurité a autant de gemmes de Sens et de Savoir que le sésame.

Remplacer :

Une mémoire ne se consulte pas n'importe comment. Soumise à des commandes magiques, il convient de s'adresser à elle de manière appropriée. Qu'il s'agisse d'échos magiques, de textes ou d'images, les commandes les plus fréquentes sont *Lecture*, *Pause* et *Stop*.

Les textes apparaissent le plus souvent sous la forme d'illusions en deux dimensions, les *plans* : on peut les orienter, les agrandir, les réduire et les dérouler en utilisant des commandes manuelles.

Les images apparaissent sous forme d'illusions en trois dimensions, les *volumes*. Elles peuvent être accompagnées d'échos magiques. Comme pour les textes, on peut les orienter, les agrandir, les réduire et les faire défiler en utilisant des commandes manuelles.

par :

Une mémoire est un efférent comme un autre. Les textes apparaissent le plus souvent sous la forme d'illusions en deux dimensions, les *plans* : on peut les orienter, les agrandir, les réduire et les dérouler d'un geste de la main.

Les images apparaissent sous forme d'illusions en trois dimensions, les *volumes*. Elles peuvent être accompagnées d'échos magiques. Comme pour les textes, on peut les orienter, les agrandir, les réduire et les faire défiler d'un geste de la main.

Remplacer :





Les intérêts sont de 0,50 \diamond par semaine et par gemme empruntée.

par :

Les intérêts sont de 0,50 \diamond par semaine et par cubique emprunté.

p. 114b. Remplacer la section “Armes exotiques” par “Armes à feu & autres” et le texte suivant :

Les armes conventionnelles permettent de bénéficier d'un bonus d'atout en Force. Pour ceux qui préfèrent se servir de l'Artifice ou de l'Alchimie pour causer des dommages, il existe des armes moins conventionnelles. On les appelle *armes à feu, à glace, à poison ou à acide*.

Leur forme n'est pas très différente des armes traditionnelles et leur prix est identique. De plus, elles ne servent que pour un seul talent. Une arme à feu est inefficace quand on s'en sert avec la Force, de même qu'une arme conventionnelle est inefficace quand on s'en sert avec l'Artifice.

Les clients les plus exigeants préfèrent les *armes personnelles*. Souvent plus chères que les armes conventionnelles, mais d'Allure plus élevée, ces armes se composent d'une seule poignée. La lame jaillit seulement quand on se bat et prend une forme adaptée au talent utilisé. Les lames de force semblent faites d'énergie pure, les lames de feu ressemblent à une langue de flamme, les lames de froid sont en cristaux de glace, les lames de poison ou d'acide paraissent liquides et gouttent au sol.

Pour ceux qui préfèrent les fouets ou les fendoirs aux lames, il en existe dans différentes versions.

p. 124a. Ajouter à la fin de la section “Les Barges Aériennes” :

Enfin, la plupart des barges disposent d'une conscience magique. Pour le capitaine, c'est une aide précieuse. Elle lui assure une marge de manœuvre appréciable, en gérant la vitesse, le changement de cap, l'éclairage, le chauffage, etc.

Supprimer la section “Les Consciences Embarquées” et l'encadré “La Démultiplication”.

p. 124b. Remplacer la section “Coordonnées Intervallaires” par le texte suivant :

On donne la position d'un point dans l'intervalle à l'aide du système de coordonnées impériales. L'origine est le cristal de Gesvres et la position est définie par trois coordonnées : sa distance, son azimut et sa hauteur par rapport au Sanctuaire de Gesvres.

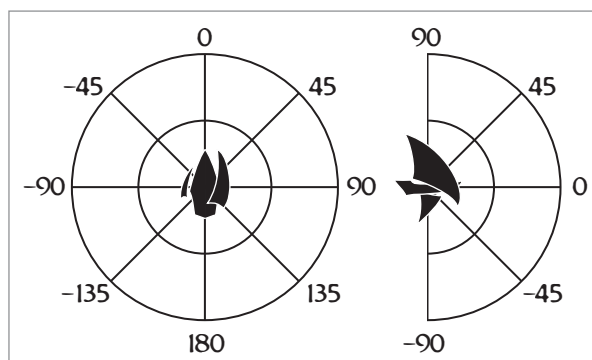
L'azimut est l'angle horizontal par rapport à la position de Dormance au 1^{er} naissant. Cette direction est indiquée par deux *ombilics*. Le premier est à l'entrée du Sanctuaire de Gesvres aux Portes du Jour Naissant, l'autre est à Dormance à la base de la Pointe de Nacre.

Le cristal de Gesvres se trouve par conséquent en 0 par 0 par 0. Le 1^{er} naissant, Dormance se trouve en 70 par 0 par 0, à 70 km du cristal de Gesvres.

Le 15 naissant, elle a avancé et se trouve en 70 par 169,5 par 0, toujours à 70 km du cristal de Gesvres, mais à un angle de 169,5° par rapport à sa position initiale.

Le 15/6/1889, Encoche se trouve en 188,8 par 56,2 par -9,4. Elle est donc à 188,8 km du cristal de Gesvres, à un angle de 56,2° et à une profondeur de 9,4 km.

À bord des barges, on se repère grâce à un système de coordonnées locales. On donne la distance, l'azimut et l'altitude angulaire par rapport à la barge.



Quand un objet se trouve en 3,7 par -30 par 45, il est à 3,7 km de la barge, à 30° bâbord et à 45° de hauteur. Quand il se trouve en 7 par 180 par -30, il est 7 km derrière la barge à 30° de profondeur.

Le même système sert à indiquer les changements de cap. Ainsi *virer en 15 par 30* signifie virer à 15° tribord par 30° de hauteur.

p. 125a. Remplacer :

Lorsqu'on établit une liaison longue distance pour voir par le biais d'une sentinelle magique ou pour localiser une balise magique, ce n'est pas bien grave : la liaison est simplement rompue.

par :

Lorsqu'on établit une liaison longue distance pour voir par le biais d'une sentinelle magique, ce n'est pas bien grave : la liaison est simplement rompue.

Remplacer :

Lorsqu'on établit une liaison longue distance pour voir par le biais d'une sentinelle magique ou pour localiser une balise magique, ce n'est pas bien grave : la liaison est simplement rompue.

par :

Lorsqu'on établit une liaison longue distance pour voir par le biais d'une sentinelle magique, ce n'est pas bien grave : la liaison est simplement rompue.

p. 126a. Remplacer :

La Sphère dispose à cet effet de trois à quatre fois plus de sentinelles et de balises magiques que nécessaire.





par :

La Sphère dispose à cet effet de trois à quatre fois plus de sentinelles que nécessaire.

p. 126b. Remplacer :

Comme ces aiguilleurs fonctionnent par le biais de sentinelles et de balises magiques, les interférences causent des défaillances. Il est parfois nécessaire de doubler voire de tripler chaque sentinelle et chaque balise.

par :

Comme ces aiguilleurs fonctionnent par le biais de sentinelles, les interférences causent des défaillances. Il est parfois nécessaire de doubler voire de tripler chaque sentinelle.

p. 169a. Remplacer :

Les lunatiques détournent toujours les commandes magiques pour qu'elles fassent le plus de mal possible.

par :

Les lunatiques détournent toujours les efférents et les appareils pour qu'ils fassent le plus de mal possible.

p. 170a. Remplacer :

Ni les sentiments, ni les illusions n'affectent les hérons pâles ou leurs légions : l'Instinct remplace chez eux le Sens et ne leur montre que les couleurs de la vie et de la mort.

par :

Ni les envies, ni les maladies, ni les illusions, ni l'invisibilité n'affectent les hérons pâles ou leurs légions : l'Instinct remplace chez eux le Sens et ne leur montre que les couleurs de la vie et de la mort.

p. 181a. Remplacer :

Les sentinelles correspondent à nos caméras et les balises à nos systèmes GPS.

par :

Les sentinelles correspondent à nos caméras et à nos systèmes GPS.

p. 189b. Remplacer :

Son apparence est cadavérique, ses vêtements sont en loques et il sent particulièrement mauvais (Odeur 6).

par :

Son apparence est cadavérique, ses vêtements sont en loques et il sent particulièrement mauvais (Charme 6).

p. 191b. Remplacer :

L'endroit dispose d'un sésame à 12 et l'allumé a truffé les lieux de pièges à feu invisibles (Chaleur 12, Éclipse 9, commande 1). Ils ne se déclenchent ni pour Lasalle ni pour ses exécuteurs.

Lasalle est en permanence invisible (Éclipse 15) et une illusion le remplace. En dernier recours, l'allumé

porte à son poignet un bracelet d'entrave, qui emprisonnera dans un champ de Force la première personne à l'agresser (Allure 6, entrave 15, commande 5).

par :

L'endroit dispose d'un sésame à 12.

Lasalle est en permanence invisible (Éclipse 15) et une illusion le remplace.

p. 192a. Supprimer :

Quand nos personnages le rencontrent à *L'Heureux Sort*, il a autour du cou un talisman contre-feu à 12 gemmes.

p. 195. Remplacer :

diminuer ou augmenter un talent

par :

augmenter un talent

p. 196. Supprimer le paragraphe sur l'Éclat, le Goût, la Limpidité, l'Odeur et la Précision.

Ajouter :

L'Acidité est propre aux acides et fixe leur puissance de corrosion. Elle occasionne des brûlures, mais la Solidité permet d'y résister.

Ajouter :

Le Parfum est commun à tout ce qui sent ou qui a du goût. Peu importe que cela soit bon ou non, peu importe. Plus cela a de Parfum, plus cela sent.

Remplacer :

L'Influence est commune aux émotions et aux sentiments.

par :

L'Influence est commune aux envies et aux maladies.

Remplacer :

Plus ils résonnent et plus leur volume est élevée. Elle s'impose comme résistance au Sens de ceux qui cherchent à voir à travers.

par :

Plus ils résonnent et plus leur volume est élevé. Elle s'impose comme résistance au Sens pour percevoir les sons de Résonance moindre.

Remplacer :

Le Secret est propre aux informations ainsi qu'à certains textes ou certains discours. Plus ils ont de Style et plus ils sont inaccessibles.

par :

Le Secret est propre aux informations ainsi qu'à certains textes ou certains discours. Plus ils ont de Secret et plus ils sont inaccessibles.





p. 197. Remplacer le Goût et l'Odeur par le Parfum. Supprimer l'Éclat, la Limpidité et la Précision.

écran de jeu. Remplacer :
1 période
par :

p. 198. Supprimer tout ce qui concerne les bombes, les talismans, les potions et les parchemins.

1 moment

Les bombes doivent être rangées avec les armes et avec les caractéristiques suivantes :

bombe 0,2 0,40 0,50 0,60

