

Errata du Kit d'initiation

Citoyens, Citoyennes ! De par l'arrivée imminente du *Livre de Règles*, il m'a semblé important d'établir un document officiel, validé par les autorités de la Couronne, pour fournir une **mise à jour** et quelques **ajustements** à notre bon vieux *Kit d'initiation*.

Je vous rassure, ce dernier était déjà tout à fait fonctionnel avant cela, mais les nombreux retours des aventuriers et aventurières au fil des années nous ont permis d'apporter quelques modifications dans les livrets *La Gazette de Skully* et *La Morsure d'Ingit* pour pouvoir vous offrir une version plus fluide et surtout harmonisée avec les règles finales de *LotC*.

Vous êtes totalement libre de prendre en compte ce document ou non (après votre lecture des livrets, bien sûr), mais sachez qu'il rendra sans doute votre expérience de jeu meilleure. Les modifications sont classées par **livrets**, par **chapitres**, puis par **ordre d'importance** et par **pages**.

Je vous souhaite un *agréable* séjour au Grand Royaume !

La Gazette de Skully

N°1 : Personnages, Caractéristiques & Compétences

Notions supprimées

La **Compétence Blocage** n'existe plus dans le *Kit d'initiation* et n'est pas présente dans le *Livre de Règles* (p.6, p.22 et p.28).

Les **Armes défensives** ne sont finalement pas présentées dans le *Livre de Règles* et apparaîtront dans une prochaine *extension* (p.6).

La **Compétence Résistance ésotérique** n'existe plus (p.8).

Mise à jour importante : Compétence Soin

Lors d'une **Réussite critique** à un **Test de Soin**, le nombre de **PV** restaurés est doublé (arrondi à l'inférieur). En cas d'**Échec critique** à un **Test de Soin**, lancez un **D4** : le personnage soigné perd autant de **PV** que le résultat (p.9).

N°3 : Équipement des personnages

Propriétés

Propriété Léger : Il s'agit désormais d'un **Bonus de +10** (p.15).

Propriété Bruyant : Le rayon est désormais de **500 mètres** (p.16).

Portées

Les **Portées** sont modifiées ainsi :

- **Très courte** : 5 mètres
- **Courte** : 20 mètres
- **Moyenne** : 50 mètres
- **Longue** : 100 mètres
- **Très longue** : 300 mètres
- **Extrême** : 800 mètres

Dans un souci de simplification et de fluidité, les **Modificateurs** liés aux **Portées** ont été **supprimés** (p.16).

Armes doubles

Il est désormais possible d'équiper 2 armes de tailles similaires si leur **Encombrement** respectif est de **0** (p.16).

Armures

Les **Catégories d'armures** sont **supprimées** dans le *Livre de Règles*. Cela n'a néanmoins pas d'impact sur le *Kit d'initiation* (p.17).



Statuts

Statut Épuisement : Se nomme désormais *Epuisé*. Le Un personnage est *épuisé* subit un **Malus de -10** aux **Tests de Compétences** liées au *PHYSIQUE*, à la *CONSTITUTION* et à l'*AGILITÉ*. Un **Test de Vigueur**, doit être effectué au début de chaque *Tour* du personnage. En cas de **2 Échecs** d'affilée ou d'un **Échec critique**, il subit immédiatement le **Statut Inconscient** (p.19).

Statut À terre : Un personnage *à terre* ne peut désormais plus qu'*esquiver* les attaques (le **Test d'Esquive** est alors **Complexe (-10)**) ou tenter de **se relever** (au prix d'1 **Demi-action**) (p.26 : N°4 : *Confrontations*).

Statut Saignement : Se nomme désormais *Hémorragie*. L'*Hémorragie* peut être appliqué par un **Malus de blessure**, une **Capacité**, ou par une **Attaque** faisant perdre **9 PV** ou plus à la cible. Elle perd alors **1 PV** par *Manche*, au début de son *Tour*. L'*Hémorragie* peut être retiré via la **Réussite** d'un **Test de Soin** (hors *Confrontations*) ou de XXX (durant une *Confrontation*), mais également en consultant dans un **Cabinet médical** ou une **Clinique** (non disponible dans le *Scénario d'introduction*) (p.27 : N°4 : *Confrontations*).

Statut Étourdi : Un personnage *étourdi* ne peut plus agir pendant un nombre de *Manches* défini par la source du **Statut**. Il ne désormais peut plus **attaquer** ou même **se déplacer** tant qu'il est *étourdi* (p.28 : N°4 : *Confrontations*).

Statut Inconscient : Lorsqu'un personnage tombe *inconscient*, il se retrouve dans l'incapacité totale d'agir ainsi que de se souvenir des événements qui se sont déroulés jusqu'à son réveil. En outre, il ne peut pas effectuer de **Tests**, et, sauf indication contraire, il ne lui sera possible de se réveiller rapidement qu'en recevant des **Soins** appropriés. Ce sujet est abordé plus en détail dans le *Livre de Règles* (p.28 : N°4 : *Confrontations*).

N°4 : Confrontations

Conserver une Demi-action

Il n'est désormais plus possible de conserver une **Demi-action** lors de son *Tour*.(p.22).

Manœuvres

Le terme **Manœuvre** n'existe plus.

Attention : les actions simples n'ont plus cette appellation, mais existent toujours ! (p.22).

Changement sur l'Attaque critique

Au lieu de retirer un **Point de protection**, une **Attaque critique réussie** inflige à une **armure** la **Propriété Abimé**, et si l'armure en question porte déjà cette propriété, elle est remplacée par **Très abimé** (p.23).

Abimé : une **arme abimée** inflige **1 Dégât** de moins, tandis qu'une **armure abimée** perd **1 Point de protection**. Cette **Propriété** peut être retirée grâce à une réparation de l'équipement concerné.

Très abimé : une **arme très abimée** inflige **2 Dégâts** de moins, tandis qu'une **armure Très abimée** perd **2 Points de protection**. De plus, utiliser ou porter de manière visible un équipement **très abimé** inflige un **Malus de -10** à tous les **Tests de Compétences** liées au *CHARISME*. Cette **Propriété** peut être retirée grâce à une réparation de l'équipement concerné.

Malus de blessure

S'applique désormais uniquement après la **Réussite** d'une **Attaque** via une **Visée** et seulement lorsque cette attaque fait perdre au moins **1 PV** à la cible (p.27).

Défenses réactives (*Parade et Esquive*) (p.24)

Les **Défenses réactives** sont désormais les **Réactions défensives** : elles sont automatiques à chaque fois qu'une **Attaque** est subie, sans limite par *Manche*. Un personnage peut donc être attaqué 3 fois lors de son *Tour* en ayant l'occasion de **parer** ou d'**esquiver**.

En cas d'**Échec** à un **Test de Parade**, les **DR** obtenus au jet ne réduisent plus les **Dégâts** infligés par l'assaillant.

En cas de **Réussite critique** sur une **Réaction défensive**, le défenseur ne subit plus aucun **Dégât** (même si l'attaquant a obtenu plus de **DR** que lui sur le **Test opposé**).

En cas de **Réussite critique** sur un **Test d'Esquive**, le personnage peut immédiatement se repositionner à une distance égale au nombre de **DR** qu'il a obtenu à son **Test** (et donc sans subir d'**Attaque d'opportunité** s'il est engagé dans une mêlée).



Si un personnage obtient un **Échec critique** à son **Test d'Esquive**, il subit immédiatement le **Statut À terre**.

Si un personnage obtient un **Échec critique** à son **Test de Parade**, l'arme qui a servi à parer est projetée quelques mètres plus loin (qui sont définis par le nombre de **DR négatifs** qu'il a obtenu à son **Test**).

Couverts (p.29)

Le système de **Couverts** a été simplifié :

- Se mettre à couvert nécessite de réaliser un **déplacement** pour qu'un élément (un muret, une caisse, un civil innocent, etc.) se trouve entre le personnage et l'attaquant. Pour rappel, un **Couvert** inflige un **Malus** aux **Tests de Tir/Lancer** qui ciblent le personnage qui l'utilise.
- Même **à couvert**, un personnage peut agir sans **Malus**.
- Un **Couvert** est destructible et peut être la cible d'une **Attaque** : il est détruit lorsque ses **PV** tombent à **0** et devient alors inutilisable.
- Un **Couvert** peut être **Partiel** ou **Complet**. Un personnage derrière un **Couvert Complet** ne peut pas être ciblé par une attaque venant de l'autre côté du **Couvert**. Cependant, s'il effectue une **Action** qui implique de s'exposer aux ennemis (viser une cible, tirer sur un ennemi, jeter un **Sort**, etc.), il devient ciblable comme s'il était derrière un couvert **Partiel** ; les **Tests d'Attaque** ennemis le prenant pour cible subissent alors le **Malus** associé au **Couvert** (se référer au tableau de la partie **À couvert !**).

Note : ce système concerne uniquement les attaques réalisées via un **Test de Tir/Lancer** (également certains **Sorts**, mais ces derniers ne sont pas mentionnés dans le **Kit d'initiation**).

Surnombre/sous-nombre (p.30)

Lors d'un combat, les personnages en surnombre bénéficient d'un **Bonus de +10** à leurs **Tests d'Attaque**, mais ceux en sous-nombre ne subissent aucun **Malus**.

Dégagement (p.30)

Cette action est désormais **gratuite**. Elle se déclenche automatiquement lorsqu'un personnage **engagé** (dans un mêlée, donc) effectue un **déplacement** pour tenter de quitter la mêlée. Chaque adversaire engagé contre lui peut alors immédiatement réaliser une **Attaque d'opportunité** à son encontre.

Attaque furtive et Assommement (p.31)

L'**Attaque furtive** devient désormais l'**Assassinat**. Le principe reste le même, mais est réalisable uniquement via à une **arme à une main** et la **Réussite** de l'opposition tue la cible sur le coup (s'il s'agit d'un humain).

L'**Assommement** profite d'une légère amélioration. Si la cible d'un **Assommement** réussit l'opposition, elle subit tout de même le **Statut Étourdi** pendant un nombre de **Manches** égal aux **DR** du **Test d'Attaque** de l'assaillant (s'il n'a fait aucun **DR**, elle ne subit rien) (p.28).

Infliger des Dégâts (p.33)

Suite aux modifications sur les **Réactions défensives**, ces dernières ne réduisent plus les **Dégâts** infligés lorsqu'elles sont ratées.

État critique (p.34)

À la place de subir le **Malus cumulatif**, un PJ en **État critique** subit un **Malus de -10** à tous ses **Tests**.



La Morsure d'Ingit

L'**Artilleur** mentionné correspond désormais au **Sapeur**, l'une des promotions possibles du **Rang 2** des **Soldats de la Couronne** (p.37).

Le **Statut Terreur** se nomme désormais **Terrifié**. Un personnage **terrifié** se retrouve dans l'incapacité totale d'agir (il peut également chercher à fuir désespérément la source de sa peur). Il peut tenter de se débarrasser de ce **Statut** en réussissant un **Test de Force mentale** au début de chacun de ses **Tours**, à partir de la **Manche** suivante (p.38).

Modifications apportées aux armes

Fusil à pompe : Dégâts 10 ; Portée Moyenne ; 5 munitions (p.41).

Colt London 1849 modifié : Dégâts 9 ; Portée Moyenne ; 6 munitions (p.47).

Revolver Bentley : Dégâts 7 ; Portée Moyenne ; 6 munitions (p.48).

Revolver Peacemaker : Dégâts 7 ; Portée Moyenne ; 6 munitions (p.49, p.50, p.54).

Couteau long : Dégâts 5 + FF ; Léger (p.54).

Les **Revolvers usés** deviennent des **Revolvers Bentley** avec la **Propriété Abîmé** (p.54).

Revolver artisanal : Dégâts 6 ; Portée Moyenne ; 6 coups (p.54).

Les **Sabres d'abordage émoussés** deviennent des **Sabres d'abordage** Dégâts 5 + FF avec la **Propriété : Abîmé** (p.54).

Revolver Smith&Wesson M.3 : Dégâts 7 ; Portée Moyenne ; 6 munition (p.54).

Rappel : les **armes à feu** possèdent également les **Propriétés Bruyant** et **Rechargement** (pour les armes présentées ici, un rechargement équivaut à 2 balles / cartouches par **Demi-action**).

