**Coquilles**

P.60. Différence entre le livre et l’écran pour le gilet pare-balles moderne. Il manque le bonus de défense sur l’écran.

P.72 : Dans le livre la capacité ‘Furtivité’ est utilisable seulement une fois par combat. Sur la carte de capacité il n’y a pas de limite qui est spécifiée. **Correction**: Furtivité peut être utilisée sans limite durant un combat, tant que la scène en question est relativement sombre. Si une scène de combat est bien éclairé mais que cela est cohérent les personnages peuvent faire des actions pour détruire les lumières (attaques ou actions improvisées), et ensuite Knight pourra utiliser la furtivité.

P.77 : Capacité ‘Sauvagerie’. Sur la carte il est spécifié ‘Une fois par combat’, dans le livre aucune limite n’est mentionnée. **Correction**: Sauvagerie peut être utilisée sans limite durant un combat.

P.81 : Miracle AMOR MUNDUM FECIT. Dans le livre ce miracle a une zone d’effet et peut donc soigner plusieurs personnes, sur la carte de capacité c’est sur une seule cible. **Correction**: Au choix du Seigneur, appliquer l’effet de la carte ne nécessite pas de donner des infos supplémentaires au joueur.

P.85 : Miracle IGNE FORTIS ambigu. Dans le livre il peut uniquement être esquivé, sur la carte de capacité c’est aussi parable. **Correction**: Fonctionnement similaire à TOLLERE IN CRUCEM, aux grenades et à toutes les autres attaques de zone, donc pas de parade possible.

P.187 : Il n’y a pas de soldats de type 0 mentionnés. Pour les scènes d’introduction les pions noirs doivent avoir les caractéristiques suivantes : Attaque 0, défense 0, Anima 1.

P.234 : Dans Gabriel mountains il y a une erreur sur les échiquiers. Les cadavres étranges trouvés sur les lieux sont des membres de l’armée noire et devraient donc être symbolisés par des pions noirs et non des pions blancs.

**Précisions de règles**

P.56 : Dans le livre il faut choisir esquive ou parade avant de lancer ses dés de défense. Dans les faits ça ne change rien de choisir après ou avant et cela nuis au rythme. En jeu on a tendance spontanément à choisir entre esquive ou parade après avoir constaté que la défense était réussie.

P.84 : Miracle CASUS BELLI. La description du miracle est contraignante. ‘’…le lanceur de ce miracle pourra effectuer jusqu’à deux miracles pendant une même phase d’action.’’ Ne pas contraindre le joueur à lancer ses deux miracles d’affilé au même moment, conserver de la souplesse.

Remplacer par : ‘’Le personnage obtient une phase d’action supplémentaire par ronde, utilisable uniquement pour lancer des miracles.’’

P.187/188 : Dans le livre les pions noirs peuvent atteindre les niveaux 7 et plus. Il faut limiter le niveau maximum des pions noir au niveau 6.

Combat du Juge de Fer : Chaque jambe a un machine gun attaché. L’attaque du machine gun est monstrueuse, la meilleure du jeu (bien le faire comprendre aux joueurs dans la description de la fiction). Mais la portée est vérifiée séparément pour chaque jambe, facilitant les efforts des joueurs pour rester hors de portée. Même si le Juge de Fer a 3 actions, il ne peut faire qu’une seule attaque de machine gun par jambe par tour, sa troisième action servant pour le lance-grenades un tour sur deux ou à un ‘’coup de pied’’ avec sauvagerie qui pousse un personnage.

De plus son anima de 4 est aussi à diviser entre ses deux jambes. En tout il réalise 4 ‘pas’ donc 2 par jambes ou alors 0 pour une jambe et 4 pour l’autre si il pivote autour par exemple. Une fois une jambe détruite, elle ne peut plus attaquer ou se déplacer.