

MUTANT

YEAR ZERO

ERRATA (29/11/2023)

Page 47 – Dans le texte d'exemple, remplacez la phrase « Il n'obtient pas de ☢ et aucun ☣ » par « Il n'obtient pas de ☢ et un ☣ ».

Page 55 – Remplacez le texte d'exemple de la compétence de Chroniqueur : Inspirer (Empathie) comme suit :

Krin escalade un grand mur dans la Zone et doit s'acquitter d'un test de Déplacement. Le Chroniqueur Silas tente de l'inspirer. Il lance cinq dés de base (Empathie 5) et trois dés de compétence (niveau de compétence de 3 en Inspirer), obtenant un ☢. C'est une excellente nouvelle pour Krin qui obtient ainsi un modificateur de +2 en à son jet pour se hisser en haut du mur.

Un peu plus tard, Krin veut Tirer sur une goule de la Zone qui s'approche. Silas veut l'en empêcher, car il croit que le conflit peut être réglé sans verser de sang. Il effectue un jet d'Inspirer pour la gêner et obtient un ☢. En conséquence, Krin soustrait deux dés à son jet pour toucher la goule.

Page 58 – Compétence Système D

La compétence Système D s'utilise avec l'attribut Intellect.

Le premier point « Pistolet de fortune » devient « Arme de fortune ».

Page 59 – Prouesses de Système D, 7e point

« Vous placez de redoutables éclats dans votre charge explosive, augmentant ses dégâts de 2 » devient « Vous placez de redoutables éclats dans votre charge explosive, portant ses dégâts à 2 ».

Page 64 – Talent de Larbin « Blasé »

Le bonus de +2 s'applique aux jets de Tenir le coup et non d'Endurance.

Page 65 – Talent de Larbin « Dur à cuire »

Le bonus de +2 s'applique aux jets de Tenir le coup et non d'Endurance.

Page 72 – Mutation « Bouffeur de Gangrène »

« Dépenser 1 PM pour éliminer un point de traumatisme dû à la Gangrène. » devient « Dépenser 1 PM pour éliminer un point de traumatisme dû à la Gangrène. (R) ».

Page 73 – Mutation « Jambes de grenouille »

« Sauter sur un adversaire jusqu'à portée Courte et l'attaquer au moyen de Combat dans le même tour. Cela vous coûte 1 PM et votre manœuvre du tour. » devient « Sauter sur un adversaire jusqu'à portée Courte et l'attaquer au moyen de Combat dans le même tour. Cela vous coûte 1 PM et votre manœuvre du tour. (A) ».

Page 74 – Mutation « Pisteur »

« Suivre comme un limier la piste d'une personne ou d'un monstre. Coûte 1 PM. » devient « Suivre comme un limier la piste d'une personne ou d'un monstre. Coûte 1 PM par jour. ».

Page 75 – Mutation « Réflexes surhumains »

« Ajouter +2 à votre jet d'initiative en début de conflit » devient « Ajouter +2 par PM dépensé à votre jet d'initiative en début de conflit ».

Page 80 – Changer l'ordre d'initiative

Le point « Utiliser la mutation Réflexes surhumains (cf. page 75) » devient « Utiliser la mutation Réflexes surhumains (cf. page 75) ou le talent Vétéran (cf. page 67) ».

Page 80-81 – Remplacez la troisième phrase du passage « Avancer et battre en retraite » comme suit : *Pour tout déplacement effectué au-delà de la portée Courte, il vous faut deux manœuvres d'affilée au même tour pour vous déplacer d'un rang de portée, ce qui signifie que vous ne pouvez pas effectuer d'action au même tour.*

Page 87 – Dans les commentaires du lance-flammes, il est mentionné « Système » au lieu de « Système D ».

Page 92 – Déshydraté

Dans le troisième point, remplacez la phrase « Pour récupérer la totalité des dégâts (cf. page 90), vous devez consommer un nombre suffisant de rations d'eau » par « Pour récupérer totalement de l'épuisement (cf. page 88), vous devez consommer un nombre suffisant de rations d'eau ».

Page 92 – Exténué

Dans le troisième point, remplacez la phrase « Pour récupérer la totalité des dégâts (cf. page 90), vous devez dormir quatre heures de plus » par « Pour récupérer totalement de la confusion (cf. page 88), vous devez dormir quatre heures de plus ».

Page 94 – Explosions, Shrapnels

« Dans ce cas, la Puissance de la bombe augmente de 2 » devient « Dans ce cas, les dégâts de la bombe sont de 2 ».

Page 106 – Projets

Ajouter :

☐ CADRAN SOLAIRE

Un dispositif consistant en un bâton placé sur une sorte de disque plat, permettant aux personnes de lire l'heure en regardant l'ombre du bâton bouger.

DÉV requis : Culture 5

Compétence : Compréhension

Points de Projet : 1 x nombre de PJ

Bonus au DÉV : Technologie +D6

Page 108 – Projets – Fumoir

L'autre prérequis est Groupe de chasseurs.

Page 109 – Projets – Générateur

La compétence nécessaire est Compréhension uniquement.

Page 109 – Projets – Groupe de chasseurs

Le **Bonus au DÉV** est : Approvisionnement +2D6.

Page 111 – Projets – Route

Ajouter :

Spécial : voyager à travers un secteur sur une Route (page 111) prend la moitié du temps.

Page 112 – Projets – Train

Ajouter :

Spécial : un Train peut transporter environ 50 passagers et traversera un secteur dans la Zone en quelques minutes – tant que rien ne bloque la voie. Le Train peut aussi être utilisé pour fuir une menace ou percuter des ennemis. Bonus d'équipement +1, valeur d'armure 3, Résistance 15.

Page 113 – Projets – Véhicule à vapeur

Les **Points de projet** sont : 3 x nombre de PJ.

Page 176 – Menaces dans la Zone - Araignée de la Zone

La Vigueur de l'araignée de la Zone est de 5 (et non de 2).

Page 179 – Menaces dans la Zone - Faucon des ordures

Le bonus de « Connaissance de la Zone » est de 0 (et non de +1).

Page 193 – Artefact - Flacon de parfum

Modifier comme suit :

Effet : bonus d'équipement de +2 aux test de Manipulation. Objet minuscule.

DÉV requis : Culture 10

Page 224 – Les Colosses

Ajouter :

Équipement : chaque Colosse dispose d'un pistolet de fortune avec 3 balles.

Page 240 – Dans « Le cercle supérieur »

Ajouter :

Cuisines et réfectoire : cette grande pièce est remplie de longues tables et de bancs. À côté du réfectoire se trouve les cuisines. Il y a beaucoup de vieux matériel de cuisine, mais pas une seule ration de nourriture.

Page 247 – Encadré « Le pistolet Maser »

Le bonus d'équipement est de +2 (et non de +3).

GENLAB ALPHA

Page 31 – Le Chasseur choisit deux armes de départ.

Page 35 – Le Guerrier choisit deux armes de départ.

Page 58 – Le **talent Réparateur** disparaît. Le **talent Mécano** devient :

o MÉCANO

Vous pouvez réparer n'importe quel élément d'équipement abîmé ayant perdu son bonus d'équipement (cf. page 42). Chaque tentative prend plusieurs heures et nécessite un test de Compréhension. Pour chaque ☢ obtenu, vous restaurez 1 point de bonus d'équipement perdu (sans jamais permettre à l'objet de dépasser son bonus d'origine). En cas d'échec, vous ne pouvez plus tenter de réparer le même objet avant d'avoir amélioré votre niveau dans la compétence Compréhension. Vous pouvez réparer les artefacts si vous avez réussi un test de Compréhension pour appréhender leur fonctionnement.

Page 121 – **Sentinelle modèle II « Incendiaire »**
Les dégâts du lance-flammes sont de 3.

Page 157 – **Truffaut 13**
La valeur de sa compétence Déplacement est de 2.

Page 183 – **Soldats d'Elysium**
Leur valeur d'armure est de 6.

Page 193 – **Bohr 21**
La valeur de la compétence Compréhension est de 3.

Page 199 – **Noctegriffe**
Le bonus d'équipement du fusil de chasse est de +2.

Page 206 – **Gadget, Récupérateur**
Ajouter : Pouvoirs animaux : Fouisseur, Petit.

Page 232 – **Projets dans l'avant-poste - Serres**
Le **Bonus de DÉV** est : Approvisionnement +2D6.

Les rangs des PNJ sont les suivants :

Aldrin 97 : 4

Bohr 21 : 11

Brouteuse : 10

Einstein 11 : 10

Gadget : 3

Gagarin 11 : 8

Grimalkin : 2

Laika 09 : 12

Largo : 7

Monocle : 3

Mouchard : 11

Noctegriffe : 10

Paillette : 8

Pattefauve : 8

Petite Galeuse : 6

Rabbit : 9

Racinus : 12

Reniflarde : 8

Ringo : 3

Shagga : 7

Sputnik 07 : 9

Truffaut : 12

Un-saut-je-te-tue : 5