Bonjour,

Pour ne pas perdre trop de joueurs qui avaient l’habitude de parcourir les enfers avant que ceux-ci ne tombent sous la coupe des américains, voici un listing des différences entre la dernière version imprimée du livre des règles de chez Asmodée (comprenant les errata v8, le CNR et bien d’autre) et cette « Edition de Sapience ».

Ce parcours suivra l’ordre du livre des règles, afin d’être le plus clair possible. Il n’est pas exaustif, mais reprend les points les plus essentiels.

**Préface** : Nouveauté de cette version, on y a mis un petit mot pour rappeler l’historique de cette version

**Univers** : on y a rajouté la chronologie 1635 ainsi que les cartes des enfers

**Règles (le cœur du changement) :**

* En règle générale, on a évité la tournure de phrase « est considéré comme », assez floue.
* **Contact :** Double précisions apportées :
* On considère le socle ET la sculpture de la figurine pour le contact ! (retour règles 1634)
* **Précision** : en cas de déplacement : Contact uniquement possible si MVT disponible pour contact socle à socle.
* CBT « - » n’est pas « Inoffensif » (capacité spéciale – avec une majuscule) mais « inoffensif » (sans majuscule) par abus de langage… (bon, tiré par les cheveux, mais la règle de l’Inoffensif ne s’applique pas).
* Le **symbole de faction** est un mot-clé, distinct de la nature du combattant.
* Précision sur la méthode de calcul de la domination initiale
* **Distinction entre « Contact » et « Engagement »** des combattants (*« Engagé ? Oui, mais pas trop ! »* p. 44)
* Par défaut, on est engagé au contact d’un adversaire (usuel)
* **Certaines situations** de jeu font que, **pour les effets extérieurs à ce contact**, l’un des combattants n’est pas engagé.
* Le combattant « Libre » est cependant limité dans ses actions lorsqu’il s’active : soit il quitte le contact (et peut faire les actions pour un combattant libre) ; soit il conserve le contact (et est limité aux actions pour un combattant engagé).
* Rappel des « *Conventions du jeu* » (p. 45)
* Notions de « Chemin le plus court », « Déplacement effectué par un combattant » et « l’acte défini l’action ».
* Les **situations spéciales** de combats donnent **des bonus / Malus** aux caractéristiques. (p.51)
* **Choix de la cible** (p.52) : On ne considère pas un combattant adverse derrière un combat au contact comme étant « le plus près » (car risque d’impair).
* **Le risque d’impair pour un tir** dans un combat au contact n’implique que les combattants « engagés » par la cible du tir. (cf p.44)
* Un tir derrière un combat au contact provoque un **risque d‘impair** pour les **combattants « engagés »** (p.44) sur la trajectoire de la balle.
* **Cible légale** est précisée. (p. 57)
* **Page « Effet spéciaux et timing »** entièrement revue et corrigée
* définition des ordres et auras
* Ajout des définitions des ordres  « implacables » et « réactifs »
* Ajout des règles sur le commandement Binaire (p.61)
* Ajout « Rémanent / Dissipé » dans le § sur les lémures (p. 64)
* Les **états** donnent **des Bonus / malus** aux caractéristiques. (p. 67 et suivantes).
* Précision sur **les lémures** : **ne font qu’une action de lémure** dans leur activation ! (p. 64)
* Insertion de l’encart « ***Bonus/Malus, cumul et application*** » (p. 65)
* Les modif de caractéristique (+ X caractéristique) s’applique directement au combattant et changent son profil pour la durée d’application de l’effet.
* Les bonus / Malus suivent la règle de l’encart idoine.
* Ajout des « pseudo-etat » **« Eliminé » et « Mort »** pour définir les règles spécifiques à la disparition d’un combattant (p. 70).
* **Capacités spéciales** (p.70 et suivantes).
* Donnent des bonus / malus aux caractéristiques quand elles s’appliquent (**sauf Sanguinaire X** (p.78) qui modifie le DPT du combattant !)
* Certaines caractéristiques ne s’appliquent pas si le combattant est incapable d’engager son adversaire (notées par une asterix).
* Les notions de contact et d’engagement sont respectées dans leurs différences :

Attraction X, Discrétion X, Encombrante X (malus si contact maintenu ; même adv au sol !), Equive X (suite à l’engagement), Frappe circulaire (sur adv engagés), premier choc X (suite à un contact créé)

* **Chair à canon** : Capacité spéciale supprimée !
* **Coup pénétrants X** (p. 73) : malus de PR **qui s’applique après tout bonus à la PR** (exception à l’encart sur les bonus / malus).
* **Dégâts Spirituels** (p.71) ignore la PR adverse mais aussi les types de dégâts indiqué sur l’arme !
* **Interception X** (p.76) ne fait perdre Insaisissable que vis-à-vis de l’intercepteur. Mais un lémure arrivant ou s’activant au contact d’un intercepteur subit immédiatement une attaque sans riposte avant de pouvoir faire son action de lémure.
* **Garde du corps**(p.73)**:** Dernier bonus à s’appliquer
* **Composition des compagnies** (p. 79) :
* Suppression des paliers de composition 1635
* Ajout du bonus de faction pure (+1 CMD)