



**Errata officiel
Version 2.0**

rouge = critique

En dépit de tous nos efforts, les coquilles et erreurs suivantes se sont glissées dans le jeu :

Boîte de base « 1^{ère} édition » (cartes corrigées dans le pack d'upgrade)

Carte Aventure verte n°028 (id : A0349) – verso

Le numéro dans le cartouche « pouce levé » devrait être « 008 » et non « 023 ».

Carte Aventure verte n°048 (ID: A0374) – verso

Devrait avoir 2 cartouches pouce levé avec les numéros « 127 » et « 164 ».

Carte Aventure verte n°170 (id : A0585) – recto

ENE: ajoutez +1 à la valeur indiquée

Carte Aventure verte n°235 (id : A0673) – verso

Le texte d'effet devrait indiquer « Si une carte [*drapeau violet avec symbole*] se trouve **dans l'inventaire d'un participant**, vous pouvez... »

Carte Aventure verte n°240 (id : A0679) – recto

Le texte d'ambiance dans le cartouche d'échec de l'action devrait indiquer :

En ouvrant un peu trop brutalement le coffre, vous activez par mégarde un système de protection qui détruit ce qui se trouvait à l'intérieur.

Carte Aventure verte n°331 (id : A0810) – recto

Au Sud, remplacer le numéro « 259 » par « 320 ».

Carte Aventure verte n°420 (id : A0918) – recto

Cette carte devrait être un *Objet de quête* (avec l'icône « carnet ») et non une carte *Bonus* (icône « main verte »).

Carte Aventure dorée n°425 (id : A0924) – verso

Devrait avoir un cartouche pouce levé avec le numéro 417.

Le texte d'ambiance devrait être : *Une bête massive vous fait face. Elle est rapidement rejointe par un groupe de créatures plus petites... mais tout aussi agressives.*

Le labyrinthe de glace (cartes corrigées dans le pack d'upgrade)

Carte Aventure verte n°456 (id : B1014) – verso

Le texte d'effet devrait indiquer « Si une carte [*drapeau bleu avec symbole*] se trouve dans l'inventaire d'un participant, vous pouvez... »

Carte Aventure verte n°538 (id : B1055) – verso

Le texte d'effet devrait indiquer « Si une carte [*drapeau bleu avec symbole*] se trouve dans l'inventaire d'un participant, vous pouvez... »

Le sanctuaire interdit (cartes corrigées dans le pack d'upgrade)

Carte Aventure verte n°546 (id : C1119) – recto

À l'ouest, il manque une flèche directionnelle [514] (IV)

Carte Aventure dorée n°546 (id : C1120) – recto

À l'ouest, il manque une flèche directionnelle [514] (IV)

Le marais de l'épouvante (cartes corrigées dans le pack d'upgrade)

Carte Aventure verte n°609 (id : D1185) – recto

A l'Est, remplacer le numéro « 601 » par « 602 ».

Extension (boite blanche) « Dans les airs. Sous la Terre ».

Carte Exploration "Monotonie" (ID: K1512) – recto

Le texte dans le cartouche blanc (success de l'action) devrait indiquer :

Vous vous endormez. La montgolfière, elle, poursuit sa course au gré du vent...

[000] & chaque personnage range son état fatigué.

Rangez toutes les cartes du Plateau et du Passé.

Mettez une carte [680] en jeu et placez-y la figurine montgolfière et les figurines des personnages participant à l'aventure. **Prenez une carte [700].**

Carte Aventure blanche n°676 (ID: K1627) – verso

Coquille : « votre regard » est écrit deux fois.

Carte Aventure dorée n°764 (ID: K1747) – verso

Le texte devrait indiquer "dans votre inventaire" au lieu de "sous la carte "Besace & Carnet".