

p. 160 : entre les dons « Pattes de chat » et Queue de singe », il manque un don :

Sens du surnaturel (niveau trois) : le loup-garou peut sentir toute présence surnaturelle et déterminer approximativement son type et sa puissance. Ces présences comprennent la magie, les esprits, la corruption du Ver, les fantômes, les vampires, les fées et toute autre manifestation peu naturelle du même genre (bien que ce sens pourra ne pas les identifier précisément). Un loup-garou pourra ressentir une personne affligée de hantise aussi aisément qu'un fantôme. Tout esprit serviteur de Gaïa peut enseigner ce don.

Système : le joueur fait un jet de Perception + Énigmes (difficulté 6). Plus le nombre de réussites est important, plus il glane d'informations, mais les stimuli sensoriels sont toujours un peu vagues et sujets à interprétation. Par exemple, un vampire sentira le sang coagulé, la peur, la charogne, ou quelque chose d'autre à la discrétion du conteur.

p. 291 : changer la phrase « Les dégâts létaux (difficulté 8), ne peuvent être absorbés que par les Garous (excepté dans leur forme naturelle d'homidé ou de loup) et certaines créatures surnaturelles. Les humains n'en sont pas capables, encore qu'un conteur puisse permettre à un humain extraordinairement robuste de le faire. » par « Les dégâts létaux, ne peuvent être absorbés que par les Garous et certaines créatures surnaturelles (difficulté 6). Les humains n'en sont pas capables, encore qu'un conteur puisse permettre à un humain extraordinairement robuste de le faire (difficulté 8). »