

ERRATAS

4

LES POUVOIRS

6

AUTRES ERRATAS

Ce chapitre regroupe tous les points de règles qui ont été modifiés depuis l'impression du Manuel d'itinérance et de ses suppléments.

Il peut s'agir de Pouvoirs qui ont été rééquilibrés ou corrigés, d'Acquis qui ont été harmonisés, ou plus simplement de points de règles qui ont été améliorés.

Il sera complété au fil des versions, des découvertes de nouvelles erreurs et des retours de tests des joueurs de Shaan Renaissance.

Si vous avez des suggestions de modifications de règles, que vous avez trouvé des erreurs dans votre Manuel d'itinérance, ou encore que vous avez des problèmes à appliquer un point de règle particulier, n'hésitez pas à venir en parler avec nous sur le forum :

<http://www.shaan-rpg.com/forum/>

Vos retours pourront alors être à leur tour intégrés à ce document pour que chaque meneur de jeu puisse avoir sous les yeux toutes les modifications de règles dans un même chapitre.



LES POUVOIRS

Voici la liste des Pouvoirs qui ont été modifiés.

ASTUCES RANG 3

• Empathie technologique

Type : Amélioration

Test : Aucun

Fréquence : 1 fois par Situation

Activation : 1 Geste

Description : Le Novateur peut puiser sans dépenser de point de Trihn pour un Test lié à la Technologie humaine.

SECRETS RANG 2

• Invocation antique du Magicien

Type : Invocation

Test : SAVOIR

Fréquence : 1 fois par Jour

Activation : 2 Actions

Durée : 1 Situation

Description : L'Érudit maîtrise l'incantation qui permet de convoquer Xalias, la Kelwin Magicienne des Glaces, spécialisée dans l'invocation des Trihns. Ce fantôme augmente le niveau de MAGIE de l'Érudit de (Test de SAVOIR)/3 pendant 1 Situation.

SECRETS RANG 4

• Cristallisation fantomatique

Type : Invocation

Test : Aucun

Fréquence : 1 fois par Jour

Activation : 1 Geste

Portée : Contact

Nb de cibles : une

Durée : 1 Heure

Description : L'Érudit peut cristalliser un fantôme invoqué grâce à un secret d'Invocation antique. Le fantôme ainsi incarné prend Corps sur Héos et devient une entité autonome qui obéira à l'Érudit, lui rendant des services adaptés à ses Spécialisations pendant 1 Heure. Le fantôme a 15 dans son Domaine de prédilection et 1 dans tous les autres Domaines. Il possède toutes les Spécialisations de son Domaine à +5.

PRIVILEGES RANG 3

• Privilège prestigieux

Type : Récupération

Test : SOCIAL

Fréquence : Permanente

Activation : 1 Action

Description : Le Négociant, grâce à l'appui d'une personne haut-placée, acquiert instantanément notoriété et Prestige à travers l'Héossie. Il gagne (Test de SOCIAL) points de Prestige, accompagnés d'autant de Relations parmi des Notables influents (maîtres de castes, patrons de guildes, etc.). Les Relations arrivent également avec leur lot d'ennemis et d'envieux qui sied aux personnes de grande renommée : (Test de SOCIAL) ennemis. Ce Privilège ne fonctionne qu'une seule fois, suite à l'augmentation du Domaine SOCIAL, mais peut être repris lors d'une nouvelle augmentation de SOCIAL.

SYMBIOSES RANG 2

• Agression personnelle

Type : Défense

Test : aucun

Fréquence : 1 fois par Situation

Activation : 1 Geste

Portée : Contact

Nb de cibles : une

Durée : SHAAN Tours

Description : L'adversaire qui devait blesser le Shaaniste se porte finalement l'attaque à lui-même. La cible est étourdie pendant SHAAN Tours (Malus de -1 à toutes ses Actions et ses Défenses). Le Shaaniste peut activer cette Symbiose en réaction à l'Action de sa cible s'il n'a pas déjà utilisé son Geste du Tour.

SORTS RANG 1

• Télékinésie

Type : Déplacement

Test : MAGIE + Trihn

Fréquence : 1 fois par Tour

Activation : 1 Action

Portée : Distance

Nb de cibles : une

Dégâts : Corps

Coût : 1 Trihn de Corps

Description : Le Magicien peut déplacer (Test de MAGIE) kg d'objets à portée de vue sur une distance de (Test de MAGIE) x 10 mètres. Il peut se servir de ce Sort pour occasionner une blessure physique à une cible, si son (Test de MAGIE) est supérieur à la Défense de Corps de la cible.

SORTS RANG 2

• Entropie

Type : Défense

Test : aucun

Fréquence : 1 fois par Situation

Activation : 1 Geste

Portée : Distance

Nb de cibles : une

Coût : 1 Trihn d'Âme

Description : Le Magicien peut annuler l'effet d'un Pouvoir actif. Il peut l'annuler en réaction à l'Action d'un autre personnage, à condition qu'il n'ait pas déjà utilisé son Geste du Tour. Le rang maximum du Pouvoir annulé est fonction de la Puissance du Trihn :

5 à 7 : pouvoir de rang 1

8 à 10 : pouvoir de rang 2

11 à 13 : pouvoir de rang 3

14 à 15 : pouvoir de rang 4

EXPLOITS RANG 1

• Furtivité de groupe

Type : Amélioration

Test : SURVIE

Fréquence : 1 fois par Situation

Activation : 1 Action

Portée : Interaction

Nb de cibles : (Test de SURVIE) cibles

Description : Le Voyageur peut répartir (Test de SURVIE) Bonus entre lui et ses alliés à utiliser pour leur prochain Test de SURVIE + Discrétion. Les cibles doivent se trouver à proximité (quelques mètres) pour qu'il puisse les aider.

• Vitesse accrue

Type : Déplacement
Test : Aucun
Fréquence : 1 fois par Jour
Activation : 1 Action
Durée : 1 Situation
Description : Le Voyageur double ses distances de course ou de nage pendant 1 Situation : il peut courir (Corps) x 10 mètres ou nager (Corps) x 5 mètres en 10 secondes. Il utilise sa valeur de Corps max pour déterminer sa vitesse même s'il est blessé et bénéficie d'un Bonus de 2 en Éducation physique pendant la durée de l'Exploit.

EXPLOITS RANG 2

• Vie aquatique

Type : Altération
Test : Aucun
Fréquence : Permanente
Activation : 1 Geste
Description : Le Voyageur peut retenir sa respiration pendant SURVIE x 5 minutes sans que cela ait de conséquences sur son organisme. Cette durée s'ajoute à son apnée naturelle qui est de (Corps/3) minutes. Sa vitesse de déplacement est doublée dans l'eau et il bénéficie d'un Bonus de 2 à tous ses Tests physiques tant qu'il est dans l'eau.

EXPLOITS RANG 3

• Débousolage

Type : Altération
Test : SURVIE
Fréquence : 1 fois par Situation
Activation : 1 Action
Portée : Interaction
Cible : Esprit
Nb de cibles : SURVIE cibles
Durée : 1 Situation
Description : Le Voyageur peut perturber ses adversaires au point qu'ils ne sachent plus où ils se trouvent. SURVIE cibles dont la Défense d'Esprit est inférieure à son (Test de SURVIE) se retrouvent doublement étourdies (Malus de 2 à leurs Actions et Défenses) pendant 1 Situation.

• Déplacement invisible

Type : Déplacement
Test : Aucun
Fréquence : 1 fois par Jour
Activation : 1 Geste
Description : Le Voyageur peut effectuer

un déplacement de SURVIE x 3 mètres en un Geste (il peut donc effectuer une Action en plus de ce déplacement). Il est considéré comme étant invisible pendant ce tour (Malus de 4 pour être ciblé).

EXPLOITS RANG 4

• Célérité

Type : Amélioration
Test : Aucun
Fréquence : 1 fois par Situation
Activation : 1 Geste
Description : Le Voyageur peut effectuer 2 Actions de Corps successives dans le même tour de jeu. Il lance deux Tests de Domaine d'affilé à son tour d'Initiative pour réaliser ses deux Actions de Corps (ou 1 Action + 3 Gestes).

TOURMENTS RANG 1

• Affaiblissement

Type : Attaque
Test : NÉCROSE + Anti-Âme
Fréquence : 1 fois par Tour
Activation : 1 Action

Portée : Interaction
Cible : Corps
Nb de cibles : NÉCROSE cibles
Dégâts : Corps
Coût : Une Anti-Âme
Description : L'Ombre fait perdre 2 points de Corps à NÉCROSE cibles dont la Défense de Corps est inférieure à son (Test de NÉCROSE).

TOURMENTS RANG 2

• Ténèbres

Type : Altération
Test : NÉCROSE + Anti-Âme
Fréquence : 1 fois par Jour
Activation : 1 Action
Portée : Distance
Cible : Âme
Nb de cibles : NÉCROSE cibles
Coût : Une Anti-Âme
Durée : 1 Heure
Description : L'Ombre peut créer une zone de ténèbres où aucune lumière ne peut exister. NÉCROSE cibles prises dans les ténèbres et dont la Défense d'Âme est inférieure à son (Test de NÉCROSE), sont considérées comme aveuglées (Malus de 4 aux Actions de Corps).



AUTRES ERRATAS

Voici la liste des Acquis et Actions spéciales qui ont été modifiés, ainsi qu'un petit errata sur l'intérieur de l'écran du meneur de jeu.

ACQUIS DE COMBAT

• BÔM

Spécialisations : Armes de mêlée + 1

Portée : contact

Description : Le bôm est un grand baton lesté à chaque extrémité par des bôms, fruits à la coque très dure et résistante, très redoutés par les adeptes de la sieste sous un bômier.

Capacité Faucher : Le personnage peut s'infliger un Malus de 1 à son Test de COMBAT pour l'Action en cours. S'il parvient quand même à blesser son adversaire, il n'inflige pas de blessure mais son adversaire se retrouve « à terre » (Bonus de +1 pour le cibler et 2 Gestes pour se relever).

Ressources : 3

Fabrication : Sens du bois (15)
+ Armes de mêlée (15)

• CAPE D'ÉVASION

Spécialisations : Esquive + 2

Ressources : 1 2

Fabrication : Sens du cuir (10)
+ Sens du tissu (10)
+ Esquive (10)

SYMBIOSE DE SHAANI

• Symbiose Chaînage

Supplément : L'arbre qui cache la forêt page 37

Errata : Cette Symbiose permet de franchir une porte en sens inverse si un membre de son Shaani se trouve à moins d'un kilomètre de la porte d'entrée, sans qu'il ait besoin de passer le bras à travers.

ACTION DE COMBAT

• ASSOMMER :

On peut tenter d'assommer un adversaire en portant son coup avec la partie contondante de son arme plutôt que de lui asséner une attaque létale. Pour cela, le personnage doit annoncer au début de l'Action son intention d'assommer son adversaire. L'assommeur effectue un Test de COMBAT (au lieu d'une Épreuve) avec un **Malus de 2**. Si l'assommeur parvient à infliger une **blessure** à son adversaire, il assomme son adversaire en plus de lui faire perdre des points de Corps. L'assommé tombe immédiatement inconscient pendant **Réussite Tours**.

Certaines armes ont la Capacité Assommer qui facilite cette manœuvre en réduisant le Malus du Test à -1 au lieu de -2.

Exemple : Voyant que l'intimidation est sans effet sur le Soldat, Këna tente de l'assommer. Son joueur l'annonce avant d'effectuer son Test. Il effectue un Test de COMBAT + Armes de mêlée (-2) sur lequel il obtient 4. Le Soldat a 6 en Défense de Corps, donc ce n'est pas suffisant. Le Soldat lui retourne un coup de bâton électrique qu'elle encaisse sans broncher et retente un nouveau Test pour assommer le Soldat. Son nouveau Test est de 3, auquel elle ne peut pas ajouter sa Réserve précédente car Assommer n'est pas une Épreuve. Dépasser la Défense de 6 du Soldat en un seul Tour avec un Malus de -2 paraît compliqué, mais Këna est têtue et persiste. Bien lui en prend, car au Tour suivant, elle obtient une Symbiose de 8 sur son jet de dés : le dé est supérieur à son Domaine de COMBAT mais elle bénéficie du Bonus de +10 de la Symbiose. +2 grâce à son Bonus de Spécialisation et d'épée, -2 à cause du Malus pour Assommer, pour un Score final de 10. C'est supérieur à la Défense du Soldat, donc Këna parvient à lui porter un coup et à mettre KO son adversaire. Le Soldat subit une blessure légère et tombe inconscient pendant 4 Tours de jeu (Score de 10 - Défense de 6)...

ÉCRAN INTÉRIEUR

• MAGIE :

Puissance de Trihn : Score de MAGIE + Invocation

Puissance max : niveau de MAGIE

• DÉGATS NATURELS :

Soif : à partir de Corps/3 Jours sans boire, -4 points de Corps par Jour et plus de Régénération



