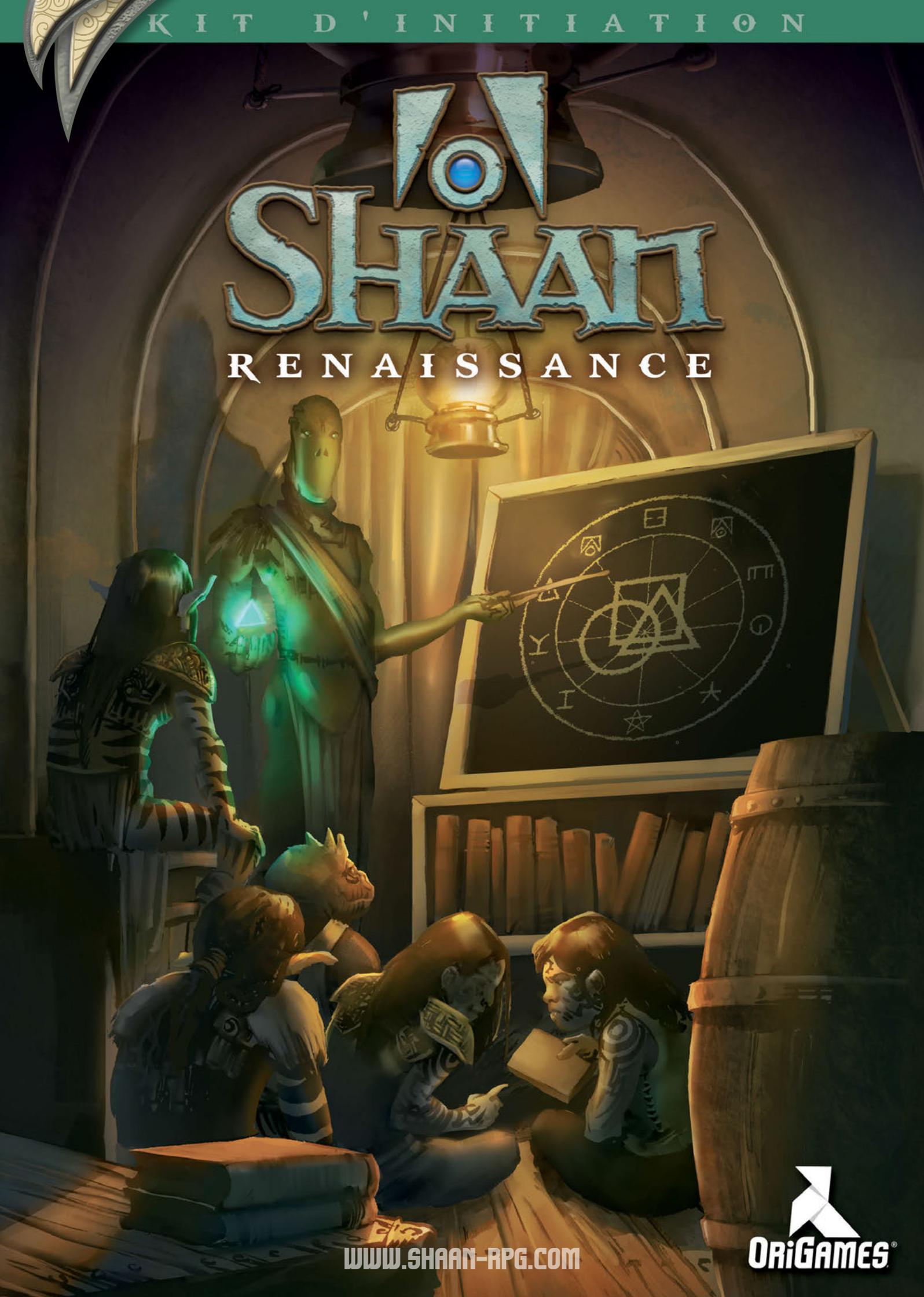


SHAAH

RENAISSANCE



QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ?

De nos jours, le jeu de rôle désigne bon nombre d'activités qui n'ont pas nécessairement de rapport entre elles. Il existe des liens, mais le but et la mise en œuvre diffèrent considérablement. On peut ainsi trouver du jeu de rôle en psychologie, du jeu de rôle dans les jeux vidéo, du jeu de rôle Grandeur Nature, du jeu de rôle sur table, etc.

LES DIFFÉRENTS TYPES

• **Le jeu de rôle en psychologie** : il permet à des patients d'assumer une autre personnalité afin de prendre conscience de la possibilité d'un autre point de vue. Le plus classique, lors de séances où parents et enfants sont présents, est de leur faire jouer des situations en inversant les rôles. Les protagonistes peuvent ainsi comprendre de l'intérieur ce que l'autre peut ressentir. Très efficace, le jeu de rôle psychologique permet de dénouer les conflits les plus tendus. Il est également utilisé en entreprise pour simuler des relations entre collaborateurs, du commercial au directeur, et de l'assistant au client.

• **Le jeu de rôle Grandeur Nature (GN)** : jouer aux cowboys et aux indiens a toujours constitué un plaisir de jeu lié à l'enfance. Les pratiquants du jeu de rôle Grandeur Nature perpétuent ce plaisir mais en y mettant plus de moyens : costumes élaborés, règles de jeu établies, logistique importante, etc. Le principe reste toutefois le même : on entre dans la peau d'un personnage physiquement et on suit une trame scénaristique définie par les organisateurs. Le jeu de rôle Grandeur Nature se pratique majoritairement avec beaucoup de participants et sur plusieurs jours. Le cadre varie selon l'univers : châteaux et tavernes pour du médiéval, usines désaffectées pour du post-apocalyptique, etc. Chaque joueur improvise selon le rôle qu'il est censé tenir afin de créer une sorte de pièce de théâtre dont chaque acteur est auteur.

• **Le jeu de rôle dans les jeux vidéo (RPG)** : Le joueur est devant son ordinateur. Il dispose d'un avatar virtuel, qu'il peut la plupart du temps modeler selon ses envies. L'apparence de ce personnage dépend de l'univers du jeu : heroic-fantasy, science fiction, contemporain, etc. Le joueur suit une aventure scénarisée afin que son personnage puisse monter de niveau pour mieux réussir certaines actions ou accéder à de nouvelles fonctionnalités de jeu. Le joueur peut jouer seul contre

l'ordinateur, ou contre d'autres joueurs connectés avec lui. Dans tous les cas, toutes les actions du personnage au sein de son environnement ont été répertoriées et programmées par des développeurs. Certains passages sont donc obligatoires pour pouvoir accéder à des niveaux supérieurs et le joueur dispose d'une liberté toute relative puisque elle est liée à ce qui a pu être anticipé par les programmeurs.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE SUR TABLE ?

C'est un jeu de société qui se pratique dans une pièce, avec d'autres joueurs, autour d'une table.

Il se rapproche du théâtre improvisé. L'un des joueurs possède un statut particulier au sein du groupe puisqu'il sera une sorte d'animateur/arbitre, que l'on appelle communément le **meneur de jeu**. À l'aide du livre du règles, il raconte une histoire aux joueurs afin que ces derniers simulent la vie de leurs personnages au sein de ce récit.

C'est un peu comme s'il était le programmeur d'un jeu vidéo, mais qu'il pouvait accompagner ses joueurs et modifier le programme en temps réel, en fonction des évolutions de l'histoire. Car le maître mot du jeu de rôle sur table, c'est **interactivité** !

Chaque joueur endosse la peau d'un habitant du monde imaginaire décrit par le jeu. Le joueur, en parlant de son personnage dira « je », tout comme le meneur de jeu lorsqu'il mettra en scène les divers protagonistes de son univers. Le meneur de jeu plante le décor, décrit ses peuples, ses animaux sauvages, ses créatures étranges, le climat, et développe une ambiance.

Il propose un **environnement** (vous êtes dans une taverne, dans une forêt, près d'un marché, etc.) dans lequel les joueurs

font faire vivre leurs personnages, en réaction aux descriptions du meneur de jeu (un mandrin peut vouloir dérober la bourse d'un notable, un alchimiste recherchera des plantes rares, un artiste peut chanter sur la place d'un village pour se faire un peu d'argent, etc.). Le meneur de jeu modèle à son tour son récit en prenant en compte les actions des personnages (le notable s'aperçoit que tu lui voles sa bourse, il y a effectivement dans ce marché des plantes séchées utiles pour les décoctions médicinales, ou encore cette ville ne supporte pas les chanteurs, la milice arrive vers toi avec la ferme intention de te mettre en prison). Chaque joueur interprétera différemment son personnage, en fonction de ses humeurs et pourra s'inspirer d'un héros de littérature ou de cinéma qui l'a particulièrement marqué. La vie de ce personnage dépend ET du joueur qui l'incarne ET du scénario proposé par le meneur de jeu. Le personnage est un habitué de l'univers dans lequel il évolue, à la différence du joueur. Tout le plaisir d'une partie réside dans l'échange de points de vue entre celui du joueur et celui de son personnage.

VOUS AVEZ DIT SCÉNARIO ?

Pour qu'une partie de jeu de rôle ait lieu, il faut un scénario. Cela ne veut pas dire que tout est écrit, mais que la suite d'événements liés aux actions des joueurs se place dans une histoire globale dont la finalité n'est pas figée. Tout scénario se compose d'une introduction (les antécédents, tenants et aboutissants), d'un début (la mise en place des personnages au sein du scénario), d'un déroulement (la confrontation des actions des personnages avec le cadre de l'histoire) et d'une fin (la conséquence des actions des personnages.)

L'introduction est immuable. Elle

Il existe beaucoup de jeux de rôle très différents, tant par l'univers qu'ils proposent que par leur système de jeu, qui permet au joueur de traduire les actions des personnages en activité ludique. Dans la plupart de ces jeux, on retrouve la traditionnelle séparation entre joueur et meneur de jeu.



- 1 Le meneur de jeu décrit la situation aux joueurs.
- 2 Chaque joueur décrit l'action que son personnage va effectuer selon la situation exposée.
- 3 L'écran du meneur de jeu où sont résumées les règles de jeu.
- 4 Feuilles de personnage des joueurs.
- 5 Carte du monde, plan d'un lieu ou aides de jeu diverses.
- 6 Les dés permettent de définir la réussite d'une action.

constitue les antécédents de l'histoire, l'âme du scénario. Elle n'est connue que du meneur de jeu et lui permet de rester cohérent lors du déroulement de la partie. Elle lui offre les fondations pour bâtir son récit.

Le début est la projection des joueurs dans l'univers, par l'entremise de leurs personnages. Même si les joueurs se connaissent depuis longtemps, il n'en va pas forcément de même pour leurs personnages, qui auront donc tout à loisir de se découvrir. Le début va orienter le reste de l'aventure en définissant l'esprit dans lequel va se jouer le scénario.

Le déroulement mêle descriptions du meneur de jeu et réactions des joueurs. Le meneur de jeu incarne successivement tous les individus, créatures étranges et animaux variés que les personnages vont rencontrer. Le déroulement constitue le corps du scénario.

La fin dépend des agissements des joueurs. Elle n'est pas écrite. Seules les conséquences de certaines actions sont évoquées.

Le meneur de jeu dispose d'un scénario qu'il a écrit lui-même, trouvé sur internet ou acheté dans le commerce. Ce scénario est constitué d'une trame principale, ainsi que de toutes sortes de ramifications et d'options de développement lui permettant d'improviser si les joueurs sortent du cadre établi par la trame narrative (ce qui est très fréquent). Ce scénario comprend des plans annotés de régions, de villes et de bâtiments, mais aussi la description de nombreux personnages-clés avec des

caractéristiques chiffrées permettant de mesurer leur importance au sein de l'histoire. Ces personnages, pour être différenciés des personnages des joueurs sont appelés **personnages non-joueurs (PNJ)**, ou protagonistes.

Chaque joueur est doté lui aussi d'un personnage, originaire du monde où se déroule le scénario et que l'on nomme communément **personnage-joueur (PJ)**. Chaque personnage est unique et dispose de points forts et de points faibles. Comme les joueurs forment un groupe, il est fréquent que leurs personnages soient également en groupe. Afin que chacun ait sa place au sein de l'aventure, les joueurs peuvent s'arranger pour que les profils de leurs personnages soient complémentaires et ainsi avoir un champ d'action plus vaste.

Certains scénarios sont de véritables fresques épiques qui peuvent tenir les joueurs en haleine pendant de nombreuses séances de jeu. Ces **campagnes** sont en fait constituées d'une suite de scénarios qui s'enchaînent et qui s'inscrivent tous dans une trame de fond qui ne trouvera son issue qu'à la fin de nombreuses aventures. Jouer une campagne demande un rythme de jeu régulier pour en venir à bout et pas mal de travail en amont pour le meneur de jeu, mais laisse un souvenir impérissable à ceux qui y ont participé. Certains jeux de rôle doivent leur succès à la campagne mythique qui les accompagnait.

LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Chaque personnage ne peut pas faire n'importe quoi. Il peut disposer de pouvoirs magiques, d'une force colossale, d'une rapidité extraordinaire, d'une intelligence hors norme, mais jamais tout à la fois. Le joueur devra donc faire des choix, en fonction du type de personnage qu'il voudra jouer. Au joueur de décider si son personnage sera plutôt physique, cérébral ou intuitif, grand ou petit, discret ou au contraire charismatique, beau ou moche, riche ou pauvre, gentil ou méchant. Chaque jeu propose ses propres règles de création de personnage, mais toutes aboutissent invariablement au même résultat : **la feuille de personnage**.

En pratique, les personnages possèdent des potentiels chiffrés pour exprimer leurs essences et les domaines dans lesquels ils sont compétents et ceux où ils le sont moins.

LES TROIS TRIHNS

Dans Shaan, un personnage est composé de trois essences primordiales appelées Trihns.

Le Corps détermine tout ce qui a trait à la physiologie de l'individu, de la coordination à la résistance physique en passant par l'agilité ou l'adresse manuelle et l'adaptation aux éléments qui l'entourent.

L'Esprit correspond à tout ce qui se rapporte au mental du personnage, sa volonté d'entreprendre, son équilibre

- 1 **Portrait du personnage** ou symbole le représentant le mieux.
- 2 **Le nom** doit être typique de la Race, Peuple et Caste sont à choisir selon les envies de jeu.
- 3 **Domaines liés au Trihn d'Esprit**
- 4 **Domaines liés au Trihn d'Âme**
- 5 **Domaines liés au Trihn de Corps**
- 6 **Trihn d'Esprit.** Le grand triangle sert à noter les pertes de points d'Esprit. Le petit est pour la valeur maximum.
- 7 **Trihn d'Âme.** Le grand rond sert à noter les pertes de points d'Âme. Le petit est pour la valeur maximum.
- 8 **Trihn de Corps.** Le grand carré sert à noter les pertes de points de Corps. Le petit est pour la valeur maximum.
- 9 **Mensurations, Métier, Tempérament, Shaani et Motivations** à inventer ou à choisir parmi la liste.
- 10 **À gauche, les points d'expérience** en réserve qui attendent d'être dépensés, à droite l'expérience totale accumulée depuis la création.
- 11 **Protections ajoutées** aux Défense de Corps, d'Âme et d'Esprit.
- 12 **Le Prestige** est la réputation et l'influence du personnage.
- 13 **Équipement** qui donne des Bonus à ses Actions.
- 14 **Économies en Crédos.**
- 15 **Spécialisations maîtrisées** par le personnage.
- 16 **Réserve de Score** utilisée pour effectuer des Épreuves.
- 17 **Chaque niveau** au dessus de 4 dans un Domaine donne accès à un Pouvoir de Caste.

psychique, ses facultés d'analyse, ainsi que sa capacité à emmagasiner des connaissances, à s'exprimer et à inventer. **L'Âme** est la face cachée de l'individu, son être le plus profond. Elle définit ses sentiments et son émotivité, son affinité avec le monde invisible, sa magie, son charisme, sa chance.

LES DIX DOMAINES

Le **COMBAT**, la **SURVIE** et les **RITUELS** dépendent du Corps.

Le **SOCIAL**, le **SAVOIR** et la **TECHNIQUE** sont liés à l'Esprit.

La **MAGIE**, les **ARTS** et le **SHAANI** sont le reflet de l'Âme.

Enfin, la **NÉCROSE** est un Domaine un peu particulier, puisqu'il regroupe toutes les aspirations peu reluisantes d'un individu ainsi que ses névroses...

Ces Trihns et Domaines peuvent permettre

de débiter une partie sans se soucier du reste des règles. Mais pour approfondir son personnage, il est possible de lui développer des **Spécialisations**, qui le rendront plus compétent dans certaines actions de Domaines, comme la Musique ou le Langage du corps pour les ARTS, ou encore l'Éducation physique et la Vigilance pour la SURVIE.

Enfin, pour que son personnage soit complet, il est possible de lui choisir des **Pouvoirs**. Ces derniers sont liés à un Domaine et permettent de faire des actions hors du commun. C'est grâce aux Pouvoirs que l'on peut lancer des sortilèges, charmer quelqu'un, voler dans les airs, connaître des secrets inaccessibles, faire un bond spectaculaire ou pousser un cri de guerre qui motivera vos alliés lors de batailles difficiles, etc.

Lors d'une situation de jeu, le meneur de jeu demandera à un joueur d'effectuer un **jet de dé** pour évaluer les chances de réussir son Action. Cela signifie que le joueur va prendre en compte le Domaine de son personnage qui correspondra le mieux à l'action envisagée. Par exemple le COMBAT lors d'un duel, la SURVIE pour chevaucher une créature sauvage ou la TECHNIQUE pour fabriquer toutes sortes de choses. Ensuite, le joueur devra obtenir, avec un dé à 10 faces, un chiffre inférieur ou égal au niveau de son Domaine. Si c'est le cas, le jet est réussi et le joueur peut annoncer son **Score**, égal au chiffre qui apparaît sur le dé et qui représente la qualité de son action. C'est le meneur de jeu qui détermine la Difficulté de l'action en fonction des conditions dans lesquelles elle se déroule. Plus la situation est difficile à surmonter (vent, nuit, pluie, blessure, etc.) plus le joueur devra obtenir un Score important

pour pouvoir compenser la Difficulté. Les joueurs ont donc la possibilité de décider, à la création de leur personnage, dans quelles circonstances ce dernier sera efficace et dans quels Domaines il aura besoin d'aide. Un guerrier ne craindra pas d'affronter des personnes et des monstres, mais il sera par exemple plus désemparé pour jouer d'un instrument de musique ou pour négocier un contrat. C'est le joueur qui décide des points forts et des faiblesses de son personnage.

Un dé supplémentaire, **noir**, peut être utilisé pour les actions liées à la Nécrose, mais le dé d'Âme pourra faire l'affaire.

L'ÉCRAN DU MENEUR DE JEU

Il permet de cacher aux joueurs les éléments de l'histoire préparée par le meneur de jeu. L'écran rassemble également des résumés de règles pour assurer la fluidité des parties.

jungle hostile. Privilégiez avant tout les émotions. Laissez-vous guider d'instinct par les réactions que peut avoir votre personnage, surtout si elles ne correspondent pas aux vôtres.

Variez les types de personnages que vous jouez, sauf bien sûr si vous prenez part à une campagne de longue haleine. Vous étiez magicien hier, essayez d'être troubadour. Vous êtes un garçon, tentez de jouer une fille. Tout est source de divertissement et d'expérience ! Ayez en tête ce que votre personnage a vécu, les paysages qu'il a découverts, la faune et la flore qu'il connaît. Ainsi vous serez plus à même de réagir de façon cohérente lorsqu'une situation imprévue se présentera. Votre personnage mènera sa propre vie en dehors du cadre du scénario : essayez d'imaginer de quoi est fait son quotidien, quelles sont ses habitudes. Un botaniste aura toujours des variétés étranges de plantes à rechercher, un magicien passera tout son temps libre à trouver de nouveaux schèmes et, de manière générale, un entraînement quotidien est le seul moyen de conserver intact tout son potentiel de combat. Pensez également que chaque personnage a faim, soif, qu'il doit se laver une fois par jour s'il veut rester présentable et qu'il ne trouvera jamais une nuit trop longue après une journée de marche. Un membre des Peuples des Glaces souffrira certainement plus de la chaleur qu'un autre issu d'un Peuple des Sables.

Des animaux sauvages menacent fréquemment la vie des voyageurs. La chasse, la pêche, la cueillette, sont autant d'activités nécessaires à la survie rurale. Une importante rivière vous barre le chemin ? Construisez un radeau. Vous devez rester longtemps dans un même endroit ? Bâissez une maison ! La vie citadine possède ses propres lois. L'argent y est le seul langage connu et compris par tous. Souvenez-vous également que le niveau de vie dans les grandes villes est de deux à trois fois supérieur à celui de la campagne. Des voyageurs sans un sou devront trouver un emploi temporaire en rapport avec leurs qualifications pour louer une chambre d'auberge et se nourrir. Les Maîtres de Castes locaux seront toujours de bon conseil et ravis de donner un coup de main aux personnages nomades, quand ils ne leur confieront pas une mission. Enfin, laissez-vous porter par votre imagination, allez au bout de vous-même et gardez toujours en tête que tout ceci n'est qu'un jeu.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Elle rassemble toutes les données importantes pour mesurer la façon qu'a le personnage de s'intégrer dans son monde et quelles sont les ressources qu'il pourra mettre en œuvre pour arriver à ses fins. Cette feuille de personnage permet d'indiquer ce que sait faire le personnage, quel est son passé, ses possessions, mais aussi, tout au long du jeu, de consigner son **expérience** afin de le faire progresser dans divers Domaines et de gagner de nouveaux Pouvoirs.

COMMENT INCARNER SON PERSONNAGE ?

Shaan permet aux joueurs de se mettre dans la peau d'un être différent. Il est indispensable de lire attentivement les pages consacrées à la culture de la Race, la nature du Peuple et les prérogatives de la Caste que l'on a choisi pour son personnage. Le joueur ne prendra en compte que quelques traits distinctifs relatifs au Peuple, à la Race et à la Caste pour en faire sa tambouille personnelle.

ET LES DÉS DANS TOUT ÇA ?

Justement, les dés servent pendant le déroulement du scénario. Les actions courantes des personnages, telles que marcher, boire, dormir, s'habiller, etc. ne demanderont pas de lancer de dé. Mais les circonstances se chargent d'impliquer le personnage dans des situations plus problématiques : saut d'un obstacle, apprentissage, combat, séduction, pratique de la magie, etc. Que faire dans ces cas-là : décider que le personnage réussit toute entreprise ou, qu'à l'inverse, il ne peut rien faire ? Les dés sont là pour répondre à ces préoccupations. On prendra en compte l'expérience d'un personnage dans un Domaine approprié à la situation. Autrement dit, un champion de varappe viendra plus facilement à bout d'une paroi abrupte qu'un poète asthmatique.

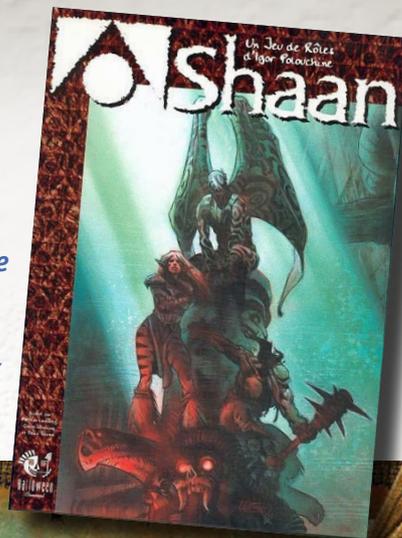
Les émotions de ce dernier passent par les attitudes du joueur, par sa diction, par certains gestes répétés ou encore par des expressions typiques choisies avec soin. Incarner de manière forcenée son personnage tout au long de la partie n'est pas nécessaire. Il suffit de bien choisir ses moments : généralement, lorsqu'un personnage est confronté à un autre protagoniste dirigé par le meneur de jeu ou lorsque deux personnages-joueurs confrontent leurs points de vue. Mais rien ne sert de s'égosiller lorsque l'on veut exprimer la colère, la peur ou la passion : l'incarnation d'un personnage s'apparente au travail d'un acteur de théâtre et jouer tout en nuance s'avère souvent plus intéressant - et plus reposant pour les oreilles de vos camarades. Si vous ne vous sentez pas spécialement de talent d'acteur ou si vous êtes timide, une description détaillée des actions et réactions de votre personnage peut remplacer une interprétation. Il est surtout important de faire ressentir la mentalité de son personnage et de la faire évoluer en fonction de son vécu. Cela permet de renouveler le plaisir du jeu tout en restant relativement crédible. Un barde citadin apeuré au moindre bruit incongru dès qu'il pénètre dans un sous-bois, par exemple, ne réagira plus de la même façon après quelques aventures passées dans une



Shaan utilise **3 dés à 10 faces (3D10) de couleurs différentes**, l'idéal étant d'en avoir un rouge, un jaune et un bleu. Ces dés ne sont pas fournis dans le livre, mais vous pouvez les acheter dans n'importe quelle boutique de jeu spécialisée, ou bien sur internet.

VINGT ANS APRES

Shaan est un jeu de rôle français écrit par Igor Polouchine en 1993 et édité en 1997 par la société Halloween Concept. Toute une gamme avait alors été développée, du supplément de jeu, en passant par le roman et la bande dessinée. Cet univers de science fantasy avait à l'époque su trouver son public. Il revient en force vingt ans plus tard, tout en couleur avec un nouveau système de jeu, un Atlas complet, un site internet et une nouvelle gamme de suppléments...



L'Atlas du monde, qui contient plus de 300 lieux, sera réparti sur les 4 suppléments de la gamme.

LE PITCH DU JEU

Avant le film «Avatar» de James Cameron, il n'était pas évident de faire un pitch de Shaan sans y passer des heures. Maintenant, c'est beaucoup plus simple, c'est « Avatar » puissance dix, avec dix Races, dix Peuples, dix Castes, des factions humaines, des morts-vivants, de la magie, une voie mystique et plein d'autres choses encore...

HÉOS, ET L'HÉOSSIE...

Le jeu se déroule sur **Héos**, une planète deux fois plus grande que la Terre, aux paysages démesurés, aux climats violemment contrastés, et qui grouille d'une vie foisonnante.

« Jadis, l'Héossie n'était que paix et harmonie. Nous avons réussi à vivre ensemble et à mêler culture et sang de chacune de nos races. Peu importait l'apparence de nos frères, nous acceptions l'autre tel qu'il était. Nos arts s'enrichissaient, s'élevaient mutuellement. Nous étions une grande civilisation. Puis l'Humain est arrivé... »

On appelle **Anthéen** tout habitant d'Héos, en référence à l'**Anthéos**, le dieu créateur cité dans la mythologie Héossienne. Neuf espèces intelligentes ont mêlé leurs arts et leurs cultures pour s'élever mutuellement au sein du continent nord-ouest baptisé **Héossie**. La **magie** fait partie de leur quotidien et elle permet de se jouer du temps et des distances. Mais un jour, l'**Humain** débarque sur ce monde à bord d'un astronef. Déchirant le ciel, brûlant tout sur son passage, il ne tarde pas à faire de cette nouvelle terre d'accueil un enfer pour ses autochtones...

Des Peuples sont massacrés, des lieux sacrés profanés, des villes colonisées. C'est toute une civilisation ancestrale qui se désagrège peu à peu sous l'influence d'une théocratie écrasante, le **Nouvel Ordre**, et d'une aristocratie industrielle machiavélique, les **Grandes Familles**. Deux cents ans plus tard, le pouvoir humain n'est plus ce qu'il était. Les luttes intestines, la corruption et les noyaux de Résistance organisés le rendent inopérant au sein des provinces les plus éloignées. Seules la capitale et les Cités subsistent encore la tyrannie des Hommes-Dieux.

L'Héossie renaît peu à peu de ses cendres. Des poèmes, des peintures, des mythes sont exhumés et de nouveau transmis aux nouvelles générations. Aux quatre coins du monde, des aventuriers s'unissent pour bousculer l'ordre établi. Ils viennent en aide aux populations démunies, leur redonnent espoir et ravivent en chacune d'elles la conscience d'appartenir à une grande civilisation... Avec leur **Corps**, leur **Âme** et leur **Esprit**, ils vont changer le monde...

ET MAINTENANT ?

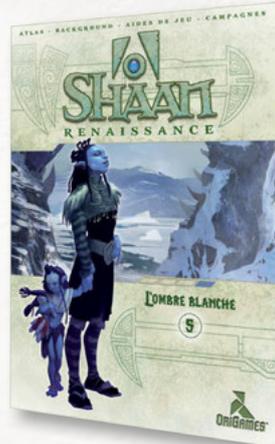
Cette nouvelle édition de **Shaan** place le cadre de jeu 20 ans plus tard. Le Nouvel Ordre a été renversé par la **Résistance**. Les Héossiens ne sont plus parqués par ethnie et peuvent de nouveau circuler librement. Mais les grands gagnants de l'histoire restent les **Nécrosiens**. Ces morts-vivants à l'Âme dégénérée disposent désormais d'une enclave en Héossie : Wana l'ancienne cité libre, balafée d'une porte donnant sur les **Limbes**... **Les Castes** ont repris du poil de la bête et ont récupéré les divers réseaux de la Résistance héossienne qui a été démantelée. Certains **Artistes** héossiens ont d'ailleurs réussi à devenir de véritables stars auprès des populations humaines et créent les phénomènes de mode que les Grandes Familles s'arrachent et revendent à prix d'or. Les Héossiens ont officiellement «gagné» contre les Humains et c'est désormais le **Conseil des Castes** qui gère l'Héossie. Mais en réalité, les lourdeurs administratives et la corruption font que les Grandes Familles, dans l'ombre, tirent les ficelles.



L'Héossie, le continent du jeu

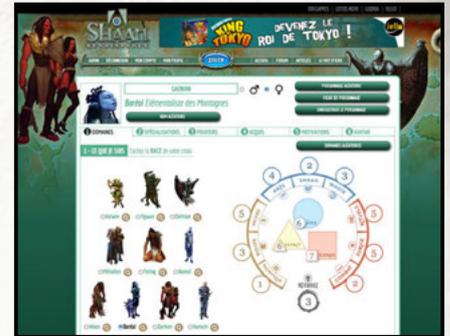
Héos, la planète du monde de Shaan

Des **Royaumes nécrosiens** se fédèrent et gagnent de plus en plus de terrain. On dit même qu'une grande guerre se prépare. Quand aux Héossiens, abreuvés par une forte culture de la consommation héritée des Humains toujours plus présente, ils perdent pied. Avant ils pouvaient entrer en Résistance, maintenant, comme ils sont «heureux et libres», prisonniers de leurs désirs compulsifs, ils sont plongés dans une torpeur nécrotique. **Les personnages**, souvent mandatés par leur Caste, devront ramener un peu d'équilibre dans tout cela...



WWW.SHAAN-RPG.COM

C'est un **site web** où vous trouverez une interface pour créer votre personnage en ligne et le faire évoluer, un simulateur de lancer de dés, un wiki pour découvrir le vaste monde d'Héos, et un forum pour vous tenir au courant de l'actu de Shaan. D'autres outils sont prévus, et un jeu php est en cours de développement pour vous proposer toutes sortes de quêtes à relever en solo ou en groupe.



UNE NOUVELLE GAMME

Cette **nouvelle édition** s'est enrichie d'un **atlas tout en couleur**, d'un développement important du monde, d'un **système de jeu** entièrement revu et d'une nouvelle gamme de suppléments.

- **Le livre du joueur (416 pages)**
 - Tout pour créer un personnage, la description générale du monde, le nouveau système de jeu avec **100 Spécialisations** et plus de **250 Pouvoirs**.
 - Un **poster** de la carte du monde et de l'Héossie
 - Un **Scénario** : Le Prince-Roche
 - La **campagne** Sareneï : épisode 1
- **L'erreur est humaine (160 pages)**
 - Le Monde des Humains
 - Kam et sa Technopole
 - Le Woonëï
 - La **campagne** Sareneï : épisode 2
 - La **campagne** Ombrage : épisode 1
- **Le feu intérieur (160 pages)**
 - Le Monde des Utopistes
 - Les Terres de Feu
 - Les Terres Pures
 - La **campagne** Sareneï : épisode 3
 - La **campagne** Ombrage : épisode 2
- **L'arbre qui cache la forêt (168 pages)**
 - Le Monde des Trihns
 - Les Grands Arbres, les Rivages, les Hautes Herbes et les Marais
 - La **campagne** Sareneï : épisode 4
 - La **campagne** Ombrage : épisode 3
- **L'ombre blanche (160 pages)**
 - Le Monde des Nécrosiens
 - Le Monde des Sarens
 - L'Ombre Héossienne
 - Les Glaces et les Forêts Blanches
 - La **campagne** Sareneï : épisode 5
 - La **campagne** Ombrage : épisode 4

LES RACES

Boréal, Darken, Feling, Kelwin et Mélodien proviennent tous de l'Atëï, une créature féline et bipède. Les Woon descendent du Mologai et les Ygwans constituent une évolution des Sarens, ces sauriens à la technologie surdéveloppée, disparus voilà des millions d'années. Des trois races extra-héossiennes, seuls les Nomoï et les Delhions ont su parfaitement s'adapter aux natifs d'Héos, car les Humains restent hermétiques à ce nouveau monde...

BORÉAL

SURVIE : 5

Vigilance +1 Navigation +1

• *Pouvoir racial :*

Vision Boréale

Le Boréal voit de nuit comme de jour et ne subit pas le Malus de 2 aux Actions physiques dans l'Obscurité.

Grands navigateurs, ils parcourent les océans à bord de leurs gigantesques «bateaux monde». Leur qualité d'observateurs leur ont toujours porté chance et les ont préservés de la violence du monde. Sortes de candides au regard pur, les Boréals ne se lassent jamais de découvrir des choses. Ils représentent l'élément **Eau**.

Le voyage nourrit le Voyageur. Plus on se connaît, plus on est capable d'appréhender le monde.

DARKEN

COMBAT : 5

Armes de mêlée +1 Monture +1

• *Pouvoir racial :*

Rage Darken

Lorsqu'un Darken perd plus de la moitié des points dans un de ses Trihns, il entre en rage : jusqu'à la fin de la situation, les blessures physiques qu'il inflige au contact font perdre un point de Corps supplémentaire

- *Blessure légère :* -3 en Corps
- *Blessure grave :* -5 en Corps
- *Blessure mortelle :* -7 en Corps.

Redoutables Combattants, ces «géants rouges» sont en perpétuelle lutte avec eux-



mêmes. Ils manient l'épée et dressent leurs montures avec une dextérité sans égal. Ils représentent l'élément **Feu**.

Ce qui compte, c'est la passion. En combat comme ailleurs, il faut toujours aller au bout de ce que l'on entreprend. Il n'y a pas de place pour la demi-mesure. Un coup donné à moitié ou une esquive imparfaite vous est fatale.

FELING

SHAAN : 5

Intuition +1 Discrétion +1

• *Pouvoir racial :*

Soutien Feling

Le Feling bénéficie d'un Bonus de 1 à tous ses Tests en Coopération liés à l'Âme.

Il est dit que le premier Maître Shaaniste était Feling. Légende ou réalité, nul ne le sait. Toujours est-il que les Felings se distinguent des autres races par une grande affinité au Shaan. Leur intuition et leur sensibilité naturelle les poussent à suivre ce mode de vie qui leur procure bonheur et harmonie. Ils naviguent dans les eaux tumultueuses de la destinée avec une aisance qu'eux seuls possèdent. Ils symbolisent l'élément **Terre**.

Le Shaan donne un sens à la vie. En progressant dans cette voie, nous pouvons être en harmonie avec l'univers, afin que temps et hasard n'aient plus de prise sur nous. Tout est Shaan.

MÉLODIEN

ARTS : 5

Chant +1 Séduction +1

• *Pouvoir racial :*

Aura Mélodienne

Les personnes du sexe opposé ont un Malus de 1 à tous leurs Tests lorsqu'ils tentent d'attaquer le Mélodien.

Sensible au beau, tout Mélodien accorde une grande importance à l'apparence des choses, aux couleurs, aux sons et aux matières ainsi qu'aux saveurs. Il est capable de convaincre n'importe qui qu'un Objet n'ayant aucune valeur est un Objet d'art. Lorsqu'il n'est pas Artiste, le Mélodien reste un marchand redoutable. Ils symbolisent l'élément **L'Autre**.

Vivons toutes les expériences avant que la mort ne vienne nous arracher à ce monde de rêve.

WOON

RITUELS : 5

Éducation physique +1 Intimidation +1

• *Pouvoir racial :*

Résistance Woon

Le Woon bénéficie d'une protection physique naturelle de +2 à ajouter à sa Défense de Corps.

Force de la nature, le Woon plie les éléments à sa volonté. Il s'impose en tant que chef et tient à être respecté. La sauagerie qui sommeille en lui est souvent amenée à se réveiller. Mais tant que l'on ne conteste pas son autorité, le Woon sait être aimable, voire attentionné. Imbattable dans tous les sports, il doit constamment se dépenser pour être au mieux de sa forme. On dit que l'énergie d'un Woon est inépuisable. Ils représentent l'élément **Animal**.

L'expression du Corps est supérieure à celle de l'Esprit. Ce langage passe outre les barrières culturelles. Il est perceptible par tous et permet de maintenir son autorité.

KELWIN

TECHNIQUE : 5

Engrenages +1 Récupération +1

• *Pouvoir racial :*

Logique Kelwin

Le Kelwin bénéficie d'un bonus de +2 à ajouter à sa Défense d'Esprit.

La société Kelwin repose sur trois concepts élémentaires : créer, bâtir et révolutionner. Se remettant sans cesse en question, le Kelwin cherche l'immortalité dans la création.



Le Kelwin veut voler par tous les moyens possibles et imaginables. C'est sans doute pour cette raison que l'on assiste à un tel essor de machines volantes plus ou moins fiables. Qu'importe le risque pourvu qu'on ait l'ivresse. Ils représentent l'élément **Objet**.

Tout peut se monter et se démonter, l'homme comme le monde. C'est un pouvoir illimité que beaucoup trop de gens sous-estiment, car de la création naît l'immortalité.

YGWAN

SAVOIR : 5

Vie Sauvage +1 Histoire d'Héos +1

• **Pouvoir racial :**

Régénération Ygwan

L'Ygwan régénère 2 points de Corps par Jour en plus de sa régénération quotidienne normale. Ses blessures physiques ne peuvent donc jamais s'aggraver.



Témoins d'un temps révolu, ils contemplent le monde avec recul. Ils n'attendent rien de la vie et ne s'attachent qu'à l'instant présent. Épicuriens de nature, ils trouvent du plaisir en toutes chose. Leur résistance naturelle hors du commun en fait des compagnons de route très appréciés. Ils symbolisent le **Végétal**.

Dans la vie il y a des hauts et des bas. Notre Esprit appartient à notre reine mère. C'est elle seule qui est juge de notre destinée.

NOMOÏ

MAGIE : 5

Géologie +1 Maîtrise des schèmes +1

• **Pouvoir racial :**

Sagesse Nomoi

Le Nomoi bénéficie d'un bonus de +2 à ajouter à sa Défense d'Âme.

Gardiens de tous les secrets, ils entretiennent, avec un certain plaisir, le mystère qui les entoure. La Magie est pour eux chose naturelle. C'est ainsi qu'ils ont pu la transmettre facilement aux civilisations offrant quelques prédispositions, telles que celles des Felings, des Boréals ou encore des Mélodiens.



Certes, tout Nomoï n'est pas Magicien, mais il possède une sorte de familiarité pour tout ce qui sort du rationnel. Ils symbolisent le **Moi**.

La vie ne doit être consacrée qu'à la Magie. Cet art nous transcende et nous permet de dominer la matière, afin que le grand équilibre ne soit pas altéré. Travail et méditation sont les clés de notre condition.

DELHION

SOCIAL : 5

Enseignement +1 Musique +1

• **Pouvoir racial :**

Vol Delhion

Le Delhion peut planer dans les airs au prix d'un point de Corps par heure de Vol, et peut s'envoler directement du sol en dépensant 3 points de Corps.

Êtres mystérieux d'un autre âge, l'allure majestueuse que leur donnent leurs ailes déployées les apparentent à de grands oiseaux. Leur tête sans visage, ornée de tatouages animés, intrigue. Grands pédagogues, ils savent toujours enseigner ce que l'on veut connaître, grâce à leur faculté d'imiter n'importe quel son. Ce sont les représentants de l'élément **Air**.



Je vais où le vent me porte. Le fait de ne rien décider est en soi une décision.

HUMAIN

NÉCROSE : 5

Culture humaine +1 Technologie +1

• **Pouvoir racial :**

Névrose Humaine

Lorsqu'un Humain effectue un Test de Nécrose, il lance un dé d'Esprit en plus du dé de Nécrose et a la possibilité de puiser dans son Trihn d'Esprit pour améliorer son dé de Nécrose.

Les Humains ont débarqué sur Héos il y a maintenant 350 ans. La confrontation avec les héossiens fut très violente et les «Hommes des étoiles» ont vite imposé leurs lois aux autochtones. Il y a plusieurs groupes d'Humains : les fanatiques du Nouvel Ordre, les libertaires des Grandes Familles, les Renégats et enfin, les Modérés, apparus il y a une vingtaine d'années et de plus en plus nombreux. Les Humains représentent les **Limbes**.

Les Héossiens sont des enfants qu'il faut éduquer, faute de quoi ils se laissent aller à leur sauvagerie et à toutes sortes de perversions hérétiques. Seule notre foi envers le Grand Capital pourra nous sauver de la folie.

• **Jouer un Humain**

Les joueurs incarneront a priori des Humains Renégats ou Modérés, seuls habilités à pouvoir intégrer un Shaani. Mais il est tout à fait possible d'imaginer des groupes avec exclusivement des membres du Nouvel Ordre et des Grandes Familles avec quelques Nécosiens pour jouer des scénarios orientés vers le côté obscur des Limbes...



NÉCROSIEN

NÉCROSE : 5

Harcèlement +1 Cauchemar +1

• **Pouvoir racial :**

Résistance nécosienne

Le Nécosien ne tombe pas inconscient lorsqu'un de ses Trihns devient négatif. Un Nécosien reste donc actif de Trihn à [-Trihn]. En deçà, un Nécosien meurt pour de bon.

Issu de tous les peuples anthéens, les Nécosiens ne constituent pas réellement une race, mais plus une communauté dont la culture et les centres d'intérêts, initialement très divers, tendent vers une dégénérescence commune. Car si les Nécosiens sont très différents à la base, leur désespoir autodestructeur et morbide les unit. Techniquement, un Nécosien est un individu mort, maintenu en «vie» grâce à la Nécrose. Cet état paradoxal leur donne une vision des choses déroutante pour le commun des mortels. Les Nécosiens représentent aussi les **Limbes**.

• **Jouer un Nécosien**

Ce n'est pas forcément facile, car au sein d'un Shaani, il devra prouver sa volonté de retourner vers la lumière, ou trouver une bonne raison pour qu'il se fasse intégrer dans ce groupe sans se faire attaquer. Ses alliés attendront toujours le Nécosien au tournant et ne lui pardonneront pas le moindre écart. Une façon plus simple de jouer un personnage nécosé reste de constituer un groupe uniquement composé de Nécosiens qu'Humains et morphes peuvent facilement intégrer.



LE SYSTÈME DE JEU

La nouvelle édition nécessite trois dés à 10 faces (D10). L'idéal est d'en avoir un rouge pour le Corps, un jaune pour l'Esprit et un bleu pour l'Âme. Un quatrième D10 de couleur noire est associé à la Nécrose. Les valeurs utilisées vont de 1 à 9. Le 0, indique bien zéro (le chiffre des limbes) et se traduit toujours par un échec.



Aventuriers fraîchement débarqués en Technopole

LES TRIHNS

Ce sont des entités qui façonnent tous les êtres vivants d'Héos. À la mort de ces derniers, leurs Trihns retournent chacun dans leur plan d'origine pour se réincarner ensuite dans un nouvel être vivant. Les Trihns constituent l'essence vitale des individus et sont de trois natures :

▲ **L'ESPRIT** : Correspond à tout ce qui se rapporte au mental du personnage, sa volonté d'entreprendre, son équilibre psychique, ses facultés d'analyse, ainsi que sa capacité à emmagasiner des connaissances, à s'exprimer et à inventer.

C'est le Trihn de la **TECHNIQUE**, du **SAVOIR** et du **SOCIAL**. L'échelle des valeurs varie de 3 à 30, du parfait demeuré au pur génie.

● **L'ÂME** : C'est la face cachée de l'individu, son être le plus profond. Elle définit son intuition, ses sentiments, son émotivité, son affinité avec le monde invisible, sa magie, son charme, sa chance.

C'est le Trihn de la **MAGIE**, du **SHAAN** et des **ARTS**. L'échelle des valeurs varie de 3 à 30, de l'inadapté malchanceux à l'amoureux éternel.

■ **LE CORPS** : Représente tout ce qui a trait au physique de l'individu, de la coordination à l'endurance en passant par la force, l'agilité ou l'adresse manuelle, et l'adaptation aux éléments qui l'entourent.

C'est le Trihn des **RITUELS**, de la **SURVIE**, et du **COMBAT**. L'échelle des valeurs varie de 3 à 30, du freluquet maladroit au colosse athlétique.

LES DOMAINES

Ce sont les caractéristiques du personnage, son individualité, son rapport aux 10 éléments du Cercle des Réalités. Les Domaines sont regroupés par trois, chaque groupe étant lié à un Trihn référent. Le dixième Domaine, la Nécrose, est un cas à part et n'est rattaché à aucun Trihn en particulier, si ce n'est que plus on a de Nécrose moins on a d'Âme. L'échelle des niveaux de Domaines varie de 1 à 15. 10 Spécialisations sont associées à chaque Domaine et donnent un aperçu du champ d'Actions de ce dernier.

TECHNIQUE

Traduit le savoir-faire, l'intelligence de la main et la maîtrise de la matière. Monter, démonter, pour réinventer, et à nouveau construire, voilà la passion de ceux qui passent leur temps à utiliser ce Domaine.

C'est le Domaine des **Novateurs**.

● **Spécialisations** :
Engrenages - Pilotage - Récupération
Sens de la pierre - Sens du bois
Sens du cuir - Sens du métal - Sens du tissu
Sens du verre - Technologie



SAVOIR

Évoque la soif de connaissances, la mémoire, l'intellect et l'analyse. Ce Domaine appartient aux chercheurs, aux scientifiques, aux historiens, aux alchimistes, aux médecins, aux maîtres d'académie.

C'est le Domaine des **Érudits**.

● **Spécialisations** :
Alchimie - Bibliothèque - Botanique
Culture humaine - Ésotérisme - Géologie
Histoire d'Héos - Médecine - Protocoles
Zoologie



SOCIAL

Réflète le relationnel avec les autres anthéens, l'éloquence, l'art d'articuler un discours, la séduction. C'est une source de pouvoir et de richesse pour les politiciens, les marchands, les enseignants et les diplomates.

C'est le Domaine des **Négociants**.

● **Spécialisations** :
Arpège - Bluff - Commerce - Diplomatie
Enseignement - Langage primal
Langues exotiques - Psychologie - Séduction
Vie urbaine



ARTS

Exprime la fibre artistique, la sensualité, et la créativité. Les musiciens, les peintres, les cuisiniers, les danseurs et autres créateurs savent jouer avec les émotions et en profiter...

C'est le Domaine des **Artistes**.

● **Spécialisations** :
Arts appliqués - Arts du feu - Chant
Comédie - Déguisement - Gastronomie
Langage du corps - Lettres - Musique
Trucages



SHAAN

Symbolise l'harmonie avec l'environnement, le magnétisme, la chance brute, et par définition la lutte contre les Limbes, pour le règne de la paix et de l'équilibre. Il ouvre les champs des sensations, du ressenti et du rêve, et indique à quel point les flux Trihniens vous aident à soigner et capter le monde. La chance, l'empathie et le soin sont les piliers du Shaan.

C'est le Domaine des **Shaanistes**.

● **Spécialisations** :
Embiose - Empathie animale - Empathie
anthéenne - Empathie minérale - Empathie
végétale - Intuition - Rêve - Soins de l'Âme
Soins de l'Esprit - Soins du Corps



MAGIE

Incarné les facultés magiques qui permettent de déceler et contrôler les flux d'énergie Trihniens. Ce sont les Nomoïs qui ont appris aux héossiens à développer



Si le **dé d'Action** est inférieur ou égal au **Domaine**, le **Score du Test de Domaine** est égal au chiffre du **dé d'Action**.

Si le **dé d'Action** est supérieur au **Domaine**, le **Score du Test de Domaine** est égal à 0.

- **Le chiffre des Limbes** : Obtenir un 0 sur le dé d'Action se traduit toujours par un Échec de l'Action, auquel s'ajoute la perte d'1 point dans le Trihn Actif.
- **Règle d'Or** : Le niveau d'un Domaine ne peut pas être inférieur à 1.

ce Domaine. La pratique de la magie passe par l'invocation de Trihns qui, une fois maîtrisés, permettent de tordre la réalité au rythme des sorts créés par les plus grands Magiciens. C'est le Domaine des **Magiciens**.

• **Spécialisations** :

*Arcanes - Conjuración - Défense magique
Enchantement - Invocation - Incandescence
Maîtrise des schèmes - Régénération de
Trihn - Transfert - Voile*



RITUELS

Représente la foi dans les éléments et la capacité à manipuler leur énergie primale pour s'approprier leurs facultés. Les rites et les trances élémentaires permettent de décupler ses Domaines lors d'épreuves physiques adaptées à l'élément prié. Les rites et les trances se pratiquent souvent en groupe. C'est le Domaine des **Élémentalistes**.

• **Spécialisations** :

*Rite d'Arts - Rite de Combat
Rite de l'Animal - Rite de Magie
Rite de Nécrose - Rite de Savoir
Rite de Shaan - Rite de Social
Rite de Survie - Rite de Technique*



SURVIE

Réunit les capacités de déplacement, de perception et d'adaptation à un environnement naturel. Ce Domaine est utilisé en permanence par tous ceux qui arpentent les terres sauvages d'Héos. C'est le Domaine des **Voyageurs**.

• **Spécialisations** :

*Acrobatie - Caravane - Culture héossienne
Culture nécrosienne - Discrétion
Éducation physique - Monture - Navigation
Vie sauvage - Vigilance*



COMBAT

Est utilisé dans toute confrontation physique, tant qu'il s'agit de manier une arme non Humaine. Il évalue également la capacité à établir une stratégie de combat, à commander des troupes, ou à intimider un adversaire. C'est le Domaine des **Combattants**.

• **Spécialisations** :

*Armes à projectiles - Armes de mêlée
Armes lancées - Armiales
Engins de guerre - Esquive - Forcer
Intimidation - Pugilat - Stratégie*



NÉCROSE

Personnifie le côté sombre, le chemin parcouru par le personnage sur la voie des Limbes, son degré de décomposition, et l'accumulation de pulsions incontrôlables. Il sert à faire tout un tas de choses peu recommandables comme corrompre, voler, ou encore pactiser avec les Limbes. C'est la Nécrose que l'on utilisera aussi pour évaluer l'adaptation du personnage à la technologie Humaine. C'est le Domaine des **Ombres** et des **Nécrosiens**.

• **Spécialisations** :

*Armes humaines - Biomorphie
Cauchemar - Contrebande - Corruption
Explosifs - Fraude - Harcèlement
Larcin - Pacte nécrotique*

LA MÉCANIQUE DE JEU

LES TESTS DE DOMAINE

Un Domaine est TOUJOURS utilisé pour résoudre une **Action**. Lorsqu'un personnage tente une Action, le joueur effectue un **Test de Domaine** en lançant les 3 dés de couleur (Corps, Âme et Esprit). On parle alors de Test de TECHNIQUE, Test de MAGIE, Test de COMBAT, etc. Le résultat du **dé d'Action** détermine les conséquences de l'Action du personnage.



Le **dé d'Esprit** est le dé d'Action pour toutes les Actions dépendant de TECHNIQUE, SAVOIR et SOCIAL.



Le **dé d'Âme** est le dé d'Action pour toutes les Actions dépendant de ARTS, SHAAN et MAGIE



Le **dé de Corps** est le dé d'Action pour toutes les Actions dépendant de RITUELS, SURVIE, et COMBAT.

LES TESTS DE NÉCROSE



Les Actions de Nécrose sont sujettes à des règles particulières : Un joueur qui effectue un Test de NÉCROSE ne lance qu'un **seul dé** : le dé de Nécrose. Le dé de Nécrose doit être inférieur au Domaine NÉCROSE, comme pour les autres Domaines.

Si le dé montre le chiffre des Limbes (0), le Score du Test est égal au **niveau du Domaine NÉCROSE**. Plus facile est la voie du côté obscur...

Le joueur peut choisir de **relancer une fois le dé de Nécrose** pour augmenter son Score : il ajoute le résultat du nouveau lancer à son Test. Si la somme des deux lancers reste inférieure au Domaine, elle représente le Score final du Test de NÉCROSE. Sinon, le Score est égal à 0.

LA SYMBIOSE

Si les trois dés présentent le même résultat, les trois Trihns du personnage sont en Symbiose. Le personnage bénéficie d'un **Bonus de 10** à ajouter à son Test de Domaine.

Si les trois dés sont égaux à 0, le Test est un **échec critique**, et le personnage donne un Bonus de 10 à l'obstacle qui lui fait face : un Bonus au dé d'Action de son adversaire, des dégâts supplémentaires lors d'une chute, l'augmentation de la distance qui le sépare de son objectif...

Une symbiose permet d'augmenter immédiatement de 1 le niveau du Domaine que le personnage utilisait pour réaliser cette Action, même s'il s'agit d'un échec critique.

PUISER DANS UN TRIHN

Il y a deux façon d'**améliorer** un dé d'Action :

1) En le **remplaçant** par le dé d'un autre Trihn pour utiliser son résultat et obtenir un meilleur Test de Domaine que prévu.

Le dé d'Action est écarté du jeu le temps d'un Test, et le dé du Trihn puisé devient le dé d'Action.

2) En **ajoutant** le résultat d'un dé à celui du **dé d'Action**. La somme des deux dés doit rester inférieure ou égale au Domaine pour que le Test soit réussi.

LE SYSTEME DE JEU



Le 7 est un Échec car supérieur à 5 pour une Action liée à la SURVIE. En utilisant le Dé d'Esprit pour son Action de Corps, le joueur obtient un Score de 5 mais le personnage perd 1 point d'Esprit, ce qui fragilise sa Défense d'Esprit..

En d'autres termes, on ne peut pas additionner le résultat de deux dés dont la somme serait supérieure au Domaine. **Lorsqu'il puise dans un Trihn le personnage perd temporairement 1 point dans le Trihn puisé.**

BONUS ET MALUS

Ils viennent modifier le Test de Domaine après le jet de dé.

Un Bonus est une valeur à ajouter au Score du Test de Domaine du personnage Une Spécialisation, de l'équipement, une météo favorable, un indice, une position avantageuse peuvent donner un Bonus. Le Bonus apporté par une Spécialisation varie de +0 à +5.

Un Bonus s'ajoute même si le Test de Domaine est égal à 0, mais pas si le dé d'Action indique 0 (échec automatique).

Un Malus est une valeur qui réduit le Score du Test de Domaine du personnage Un pouvoir, un défaut, une gêne, ou des conditions inhabituelles peuvent donner un Malus.

Si le Score d'un Test de Domaine est **négatif ou nul** après application des Malus, l'Action est un Échec.

LA RÉUSSITE D'UNE ACTION

Le Score final de l'Action d'un personnage est donc égal à :

Bonus - Malus + dé d'Action

Ce Score définit la qualité de l'Action. Plus il est élevé, plus l'Action aura de chances d'être une **Réussite**.

Une Action est toujours confrontée à une **Difficulté**. Pour que l'Action du personnage soit une Réussite :

Le Score du Test de Domaine doit être strictement supérieur à la Difficulté.

Réussite = Score - Difficulté

La Difficulté d'un Test de Domaine varie de 0 à 10.

LES TROIS DÉFENSES

Lorsque l'Action d'un personnage cible un autre personnage, **la Difficulté est égale à la Défense de la cible**.

Chaque personnage dispose d'une Défense pour chacun de ses 3 Trihns égale à :

valeur actuelle du Trihn + Protection.

Ainsi, une armure de cuir augmentera la Défense de Corps, un symbole de Prestige augmentera la Défense d'Esprit et des vêtements blancs augmenteront la Défense d'Âme.

Lors d'une confrontation, l'Action d'un personnage est donc réussie si le Score de son Test de Domaine **est strictement supérieur** à la Défense de sa cible. **La Réussite est égale au Score du Test de Domaine moins la Défense adverse.**

La Réussite se traduit par exemple par un nombre de dégâts infligés par une attaque.

TYPES D'ACTION

La plupart des Actions peuvent être résolues grâce à un simple Test de Domaine. Si la Réussite est positive, l'Action est réussie. Cependant, certaines Actions plus complexes demandent plusieurs Tests pour connaître leur conséquence :

L'ÉPREUVE

Pour que l'Action soit réussie, le Score doit dépasser la **Difficulté** de l'Épreuve en **plusieurs Tests de Domaine**. Chaque Test équivaut à une durée de temps passé (tour, minute, heure, jour,...). Les Scores des Tests de Domaine sont additionnés **et placés en Réserve** jusqu'à dépasser la Difficulté de l'Épreuve.

• **Plusieurs facteurs peuvent remettre la Réserve à 0 :**

- si le personnage change d'Action alors qu'elle n'est pas encore réussie
- s'il obtient un 0 sur son dé d'Action
- s'il prend une blessure grave ou mortelle

LA COOPÉRATION

Certaines Actions peuvent être réalisées à plusieurs pour augmenter les chances de Réussite d'une Action ou accélérer la réalisation d'une Épreuve. Lorsqu'ils agissent en **Coopération, plusieurs personnages peuvent additionner leurs Scores**. On dit alors qu'ils ont une Réserve commune. C'est le meneur de jeu qui décide si l'Action est une Action Solo (réalisable par un seul personnage), ou une Action en Coopération (réalisable par un groupe de personnages).

LA CONFRONTATION

Quand deux personnages ou plus s'affrontent (quelle que soit la nature de cette Confrontation), ils effectuent leurs

Actions en lançant un Test de Domaine chacun leur tour dans l'ordre d'**Initiative**. Cibler un personnage est une **Épreuve** dont la Difficulté est égale à la Défense de la cible. Si le Score du Test de Domaine est inférieur ou égal à la Défense de sa cible, un personnage peut mettre en **Réserve** son Test pour l'additionner à son prochain Test afin de tenter de dépasser la Défense de sa cible au tour suivant. Dès que la somme de plusieurs Scores est supérieure à la Défense, la Réussite détermine l'effet de l'Action. La Réserve est alors remise à 0, et le personnage peut réaliser une nouvelle Action.

LE DÉCOUPAGE DU TEMPS

• Le tour

C'est la plus petite unité de temps, il dure quelques secondes et permet d'effectuer une **Action** sous un **Domaine** et un **Geste** utilitaire comme un déplacement simple, prononcer une phrase courte, utiliser un pouvoir de Geste etc.

• La situation

Il s'agit de la résolution d'une scène, qui dure en général quelques minutes, mais qui peut s'étaler sur une heure ou deux. Une rencontre, un combat, une discussion, une exploration, un Rituel élémentaire, une recherche en bibliothèque, une phase d'enquête durent une Situation. Elle commence lorsque les personnages sont confrontés à une **problématique** courte et se termine lorsque cette dernière est résolue (quelque soit le dénouement).

• Le jour

Il dure 30 heures sur Héos. Dix heures de matinée. Dix heures d'après-midi et début de soirée. Et Dix heures de nuit. Un jour est ponctué par une **succession de situations**.

• La transition

Elle est souvent associée aux **voyages**, aux **apprentissages** mais également aux ellipses de scénario en général.

L'INITIATIVE

Au début d'une Situation de Confrontation, chaque personnage impliqué lance son Initiative. Elle sera valable pour toute la durée de la Situation et décrit l'ordre dans lequel sont réalisées les Actions.

Initiative = 1D10 + SHAAN

Certains pouvoirs permettent d'utiliser un autre Domaine à la place du SHAAN.

LE SURNOMBRE

Lorsque plusieurs personnages ciblent un même Trihn adverse, ils peuvent agir en **Coopération**. Concrètement, cela signifie qu'un personnage peut utiliser la Réserve d'un allié qui cible le même Trihn que lui, afin de l'ajouter à son propre Score.

Alors qu'elle se promène dans les rues de Kaelia, la cité aux dix portes, Regard de neige la Feling (E7, A9, C5) se fait apostropher par un Ygwan épais et balafré (E6, A3, C6) et un Mélodien grand et sec (E4, A5, C6). Visiblement ils cherchent les ennuis...

1 INITIATIVE Chaque joueur lance 1D10 auquel il ajoute son niveau de Shaan.

Regard de Neige obtient 4 au dé. Grâce à son Shaan de 5, elle dispose d'une initiative de 9. L'Ygwan obtient 6 et le Mélodien 3 pour leur Test d'Initiative.

2 DÉBUT DE TOUR Chacun leur tour, les personnages réalisent leur Action en lançant un Test de Domaine, de la plus grande à la plus petite Initiative.

3 RÉOLUTION DES ACTIONS

1) Annonce de l'Action

Regard de Neige agit en premier : elle décide d'utiliser son Pouvoir «Offense sarcastique», utilisant les ARTS (niveau 5) sur l'Ygwan. Ce pouvoir fera perdre des points d'Âme à ce dernier quand elle parviendra à passer sa Défense d'Âme.

2) Lancer de Dés

Elle lance ses 3D10

3) Annonce du Test de Domaine

Regard de Neige réussit son Pouvoir avec un Score de 2 sur son Test d'Arts (dé d'Âme bleu inférieur à son niveau d'ARTS). Comme elle n'a pas de Bonus particulier, son Score directement égal à son dé d'Action.

4) Annonce de la Défense

L'Ygwan a une Défense d'Âme de 3 (Trihn d'Âme actuel, pas de protection).

5) Conséquence de l'Action

Le Score de la Feling n'est pas suffisant (inférieur ou égal à la Défense), elle met donc son Score en Réserve (2) pour le prochain tour.

On résout de la même façon les Actions des deux crapules : ils veulent empoigner la feling, c'est le COMBAT qui sera utilisé avec la Spécialisation Pugilat. Ils ciblent donc le Corps de la Feling. Ils ont 5 en Combat et un Bonus de 2 (Pugilat niv 2). Ils effectuent leur Action chacun leur tour :

Le Mélodien

Il puise dans son Esprit pour ajouter son dé d'Esprit jaune à de son dé de Corps rouge. Il dépense 1 point d'Esprit.

Cela lui fait un Score de COMBAT de 6 (4 du dé d'Action + 2 de Bonus), ce qui est supérieur à la Défense de Corps de Regard de Neige (Corps actuel 5, pas d'armure). Il lui inflige donc une blessure physique légère (perte de 2 points de Corps).

L'Ygwan

Pour son attaque, l'Ygwan obtient 9 sur son dé de Corps, ce qui est supérieur à son Domaine de COMBAT. Il pourrait décider de puiser dans son Trihn d'Âme pour utiliser son dé bleu, mais cela affaiblirait sa Défense d'Âme et il craint les attaques nécrotiques de la Feling. Il décide donc de s'abstenir, et bénéficie seulement de son Bonus de 2, qu'il met en Réserve pour le tour suivant.

4 RÉSUMÉ DU TOUR Le déroulement du Tour de jeu est résumé de manière descriptive par le meneur de jeu qui se base sur les Tests de chaque protagoniste.

Le Mélodien décoche une droite à la Feling, alors que son complice Ygwan est déstabilisé par la pique verbale de la Feling.

5 FIN DU TOUR Si la Situation n'est pas résolue, on peut alors commencer un nouveau Tour de jeu.

6 NOUVEAU TOUR DE JEU

Trihns des protagonistes :

Le Mélodien (E3, A5, C6) – Pas de réserve
L'Ygwan (E6, A3, C6) – Réserve de 2 en Combat + Pugilat
Regard de Neige (E7, A9, C3) – Réserve de 2 en Offense sarcastique

Regard de Neige refait un Test d'ARTS pour son pouvoir «Offense sarcastique».

Elle lance ses 3D10 :

Elle puise dans son Esprit pour utiliser son dé jaune (perte de 1 point d'Esprit).

Elle obtient un Test de 5 + 2 de Réserve = 7. C'est plus du double de la Défense d'Âme de l'Ygwan (3), elle lui inflige donc une blessure grave (-4 en Âme).

L'Ygwan perd sa Réserve et tombe à -1 en Âme : il abandonne le combat, humilié par la Feling.

L'Ygwan n'agit pas, c'est donc au tour du Mélodien qui, constatant que son compagnon est neutralisé, prend la fuite : il s'éloigne de Corps mètres (6m).

La Situation de Combat est résolue, et se termine donc. Regard de Neige pourrait décider de soigner l'Ygwan (nouvelle situation) afin de l'interroger (situation supplémentaire), ou bien de s'en aller rejoindre ses compagnons (petite transition).

Le personnage récupère un nombre de points de Trihn égal au résultat du dé de Trihn (moins les Malus éventuels).

Le Test de Trihn a pour Malus la valeur actuelle du Trihn du personnage si elle est négative.

Si un 0 apparaît sur un Test de Trihn, l'état de ce Trihn s'aggrave, et le personnage perd 1 point de Trihn supplémentaire.

SOIN DES BLESSURES :

Un soigneur peut tenter de soigner le Trihn d'un personnage, ce qui lui prend une Heure : il réalise pour cela un Test de soin.

En 1 Heure de soins, il fait regagner à son patient Score/2 points de Trihns, arrondi au supérieur.

Si le soigneur obtient un Échec sur son Test de Soins, le patient perd 1 point dans le Trihn ciblé.

Un soigneur ne peut faire qu'un seul Test de soin par Jour sur un Trihn donné.

• Le Domaine et la Spécialisation utilisés pour réaliser le Test de soin dépendent du Trihn soigné :

▲ **SOIN DE L'ESPRIT** = SOCIAL + Psychologie ou SHAAN + Soins de l'Esprit

● **SOIN DE L'ÂME** = ARTS + spécialisation au choix ou SHAAN + Soins de l'Âme

■ **SOIN DU CORPS** = SAVOIR + Médecine ou SHAAN + Soins du Corps

- **Soin personnel** = MAGIE + Régénération de Trihn

LA MAGIE

Les Magiciens invoquent des Trihns depuis leur mondes primordiaux pour lancer des Sorts.

La Puissance d'un Trihn invoqué détermine le Bonus que le Magicien peut ajouter à son Test de Magie pour lancer un sort. Le Trihn du Sort de MAGIE est consommé lors de la résolution de l'Action magique. C'est un des seuls Domaines, avec RITUELS et NÉCROSE, où un Bonus est accordé lors de l'utilisation d'un Pouvoir. Cela fait des Magiciens des adversaires redoutés et redoutables.

LES BLESSURES

Le Corps est affecté par les **Attaques physiques**, l'Esprit est atteint par les **Attaques mentales**, et l'Âme subit les **Attaques nécrotiques**. Le système de Blessures reste le même quel que soit le Trihn visé (qui est déterminé par la méthode d'attaque de l'agresseur).

Si le Test est supérieur à la Défense, la cible subit une Blessure légère :
- 2 points de Trihn.

Si le Test est supérieur à la Défense x 2, la cible subit une Blessure grave :
- 4 points de Trihn.

Si le Test est supérieur à la Défense x 3, la cible subit une Blessure mortelle :
- 6 points de Trihn.

LES SOINS

RÉGÉNÉRATION NATURELLE

Si le personnage est blessé dans un ou plusieurs Trihns, un cycle complet de sommeil (10 heures) ou une journée complète de repos dans des conditions agréables (20 heures) permettent au personnage d'effectuer un Test de Trihn pour chaque Trihn blessé.

LES RITUELS

Chaque Spécialisation de Rituels permet de s'investir de l'énergie d'un des 10 éléments (Objet, Végétal, Air, Autre, Terre, Moi, Animal, Eau, Feu et Limbes) pour augmenter de 1 le niveau du Domaine correspondant. Le Score du Test de RITUELS donne le nombre de participants qui en profitent.

LE RITE D'ITINÉRANCE

Ce scénario d'initiation amène les joueurs et le meneur de jeu à découvrir le monde de Shaan et le système de jeu au travers d'épreuves organisées par 10 Maîtres de Castes.

Au terme de cet examen, les personnages pourront acquérir le statut d'itinérant, porter des informations de Relais en Relais et découvrir les richesses de l'Héossie par le voyage.

INTRODUCTION

Les personnages aimeraient obtenir le statut d'itinérant pour rompre avec la monotonie de leur quotidien. Ils ont fait part de leur souhait à leur Maître de Caste et sont donc convoqués par le Conseil des Castes à Kaelia, la cité aux dix portes dans la région de l'Odeï. Ils ne se connaissent pas forcément, et pourront se présenter sommairement (race et équipement) lorsqu'ils se rencontreront dans la salle d'attente du bâtiment du Conseil des Castes. Ils sont rapidement reçus par un administratif Boréal Érudit qui leur explique l'Objet de leur venue d'un ton très protocolaire :

« Vous êtes tous ici pour passer le Rite d'itinérance. Les Maîtres de Castes de la Cité vont vous recevoir tour à tour dans leur relai pour vous faire passer des épreuves liées à un Domaine particulier. Si vous réussissez à valider au moins six épreuves, vous gagnerez votre statut d'itinérant et nous vous confèrerons les précieux sauf-conduits qui vous permettront de voyager de relais en relais pour découvrir le monde.

Vous devez choisir et passer ces épreuves en groupe afin d'éprouver votre cohésion. Vous pouvez les enchaîner dans l'ordre de votre choix.

Voici un plan sommaire de la ville sur lequel sont indiqués les dix relais de Castes où vous pourrez trouver les maîtres examinateurs, ainsi qu'une rapide description de ces derniers. Vous avez six heures, bonne chance ! »

Le meneur de jeu peut en profiter pour expliquer sommairement aux joueurs le temps sur Héos...

ÉPREUVE DE TECHNIQUE

● **RELAT DES NOVATEURS** : Il s'agit d'un vaste entrepôt ouvert aux quatre vents par de larges ouvertures d'où proviennent des cris et de la fumée.

● **MAÎTRE NOVATEUR** : Bilmos est un Kelwin des Terres brûlées en fauteuil roulant motorisé qui passe son temps à hurler des ordres indiscutables à ses apprentis et initiés.



en causant des dégâts importants au matériel stocké dans cet immense hangar. Les personnages vont pouvoir trouver là une occasion de s'illustrer pour s'attirer les faveurs de Bilmos.

● TESTS SOLOS :

Deux personnages doivent monter sur le motoplane en plein vol :



SURVIE + ÉDUCATION PHYSIQUE (diff 1)

- > pour réussir à grimper sur le motoplane
- > un Test par Tour de Jeu
- > échec = -1 point de Corps

Ensuite, un personnage doit faire un Test de :



TECHNIQUE + Pilotage (diff 0)

- > pour diriger à peu près l'engin
- > un Test par Tour de Jeu
- > échec = -1 point de Corps aux deux personnages à bord

L'autre personnage doit réussir un Test de :



TECHNIQUE + Technologie (diff 0)

- > pour couper le moteur.

Cette épreuve devrait durer dix minutes.

● **CONSEILS** : Si un seul personnage parvient à monter sur le motoplane, vous pouvez l'aider avec un apprenti novateur local qui l'aidera à piloter ou couper les gaz, au choix.

ÉPREUVE DE SAVOIR

● **RELAT DES ÉRUDITS** : La grande bibliothèque a été récemment ouverte à la consultation publique. Elle contient beaucoup de livres rassemblés sur le

thème de l'Histoire d'Héos et classés par des apprentis Érudits qui travaillent dans un silence reposant.

● **MAÎTRE ÉRUDIT** : Ok'fek, le vieil Ygwan des marais responsable de cette bibliothèque est non seulement très lent, mais



il radote aussi beaucoup, ce qui équivaut à une double peine lorsqu'on est obligé de l'écouter parler...

● **SITUATION** : Le vieil Ygwan demande aux personnages de faire des recherches dans sa bibliothèque pour lui présenter une synthèse sur Les grands flux migratoires des descendants des Ateïs pendant l'ère brumale. Tout un programme...

● ÉPREUVE EN COOPÉRATION :



SAVOIR + Bibliothèque

ou SAVOIR + Histoire d'Héos

- > Difficulté égale au (nombre de joueurs x 3) pour contenter Ok'fek.
- > un Test par personnage par heure.

● **CONSEILS** : Attention à ne pas perdre trop de temps ici, cette épreuve peut s'avérer très longue. Les personnages peuvent demander l'aide d'un apprenti grâce à un Test de **SOCIAL** + Bluff.

ÉPREUVE DE SOCIAL

● **RELAT DES NÉGOCIANTS** : Le point sur la carte indique la place du Marché, occupée par de nombreux étals improvisés par des marchands des peuples alentours. Leurs produits attirent de nombreux citoyens.

● **MAÎTRE NÉGOCIANT** : Jyz est un magnifique Delhion des Montagnes au tempérament joueur.



- KAELIA -

La Cité aux dix portes

Départ et arrivée du rite d'itinérance. Il faut ensuite compter 10mn de trajet entre chaque point.



● **SITUATION** : Le Maître Delhion donne 1000 Crédos aux personnages pour qu'ils lui achètent un gros rubis. Seulement le vendeur veut le vendre à 1500 Crédos. Il doivent négocier.

● **TEST SOLO** :



TECHNIQUE + *Sens du verre* (diff 4)

> pour savoir que le rubis est un faux : la difficulté du Jet de SOCIAL + Commerce passe alors à 2

● **TEST EN COOPÉRATION** :



SOCIAL + *Commerce* (diff 5)

> pour réussir à négocier
> réduction du prix de «réussite» x 100 ¢
> échec : augmentation de 100 ¢

● **CONSEILS** : Les personnages doivent être bons ou y mettre de leur poche pour ramener la commande au Delhion.

Alternative : Un Test Solo de SOCIAL + Bluff (diff 2) pour convaincre le négociant que le Maître Delhion viendra payer le complément plus tard.

ÉPREUVE D'ARTS

● **RELAJ DES ARTISTES** : La carte indique l'emplacement du Grand Théâtre, duquel entrent et sortent tout un tas d'individus farfelus.

● **MAÎTRE ARTISTE** :

Meloskilaiyéniolia est une Mélodienne des Hautes Herbes débordée. Elle passe devant les personnages plusieurs fois



Meloski est bien embêtée : une troupe de troubadours lui a fait faux bond à la dernière minute et il lui faut des remplaçants pour assurer un spectacle de rue au pied levé. Rendez-vous est donné dans deux heures pour donner un spectacle de leur cru.

● **TEST EN COOPÉRATION** :

Test sous des Domaines au choix des joueurs pour attirer l'attention de la Mélodienne. Au meneur de jeu de juger la pertinence de la méthode.

> le Test a une Difficulté de 3 pour que la Maître Artiste s'intéresse aux personnages.
> la Difficulté est de 2 s'il s'agit d'un Test d'ARTS.
> un Test toutes les 10 minutes

Le spectacle :

● **TEST EN COOPÉRATION** :



ARTS + *Spécialisation au choix*

> Difficulté de 10 pour satisfaire Meloski et le public
> les personnages n'ont droit qu'à un seul Test chacun
> le spectacle dure 1 heure

● **CONSEILS** : Attention à ne pas arriver en retard pour le spectacle à cause d'une autre épreuve trop longue ! Les person-

sans les voir. Ils devront faire preuve de créativité pour attirer son attention.

● **SITUATION** :

nages, s'ils ne sont pas doués en ARTS peuvent essayer d'innover en utilisant un autre Domaine pour assurer le spectacle : COMBAT pour une démonstration martiale, TECHNIQUE pour fabriquer un décor improvisé, MAGIE pour faire une illusion, etc.

ÉPREUVE DE SHAAN

● **RELAJ DES SHAANISTES** : Le relai des Shaanistes est en fait le lieu de travail du Maître Shaaniste de la ville : une vaste serre dans laquelle sont cultivées toutes sortes de plantes rares aux propriétés variées.

● **MAÎTRE SHAANISTE** :

Peau d'écorce est un vieux Feling des grands Arbres tout tordu et crouteux. Il erre dans ces allées de végétaux exotiques, parlant à ses plantes et s'occupant d'elles avec générosité. Les personnages le trouvent assis par terre en tailleur en compagnie d'une étrange roche noire translucide.



● **SITUATION** : Le feling explique que cette pierre est malade et qu'il faut la soigner. Un songe en a pris possession et il faut le dissiper. Mais attention car on peut y perdre son âme.

● **CONFRONTATION** :

Ce Combat est une Épreuve en Coopération. Les personnages attaquent l'Anti-Âme du Songe avec un (Test de SHAAN + Rêve). Chaque personnage ajoute le résultat de son Test à la Réserve commune. Dès que la Réserve dépasse l'Anti-Âme du Songe, il subit une blessure dont la gravité dépend de la Réussite. La Réserve est alors remise à zéro.

Quand son Anti-Âme tombe à 0, le Songe perd son accroche sur la pierre, et le Maître Shaaniste en profite pour l'enfermer dans un écrin. L'épreuve est réussie.



SHAAN + Rêve

> Caractéristiques du Songe :

Anti-Âme : puissance = 2 x Nb de persos
NÉCROSE 10 - *Cauchemar* +1

Initiative : 1D10 + 1

Tourment : Attaque d'Âme sur NÉCROSE cibles dont la Défense d'Âme est inférieure au (Test de NÉCROSE + Cauchemar) du Songe.

● **CONSEILS** : Il peut être intéressant de décrire le Songe pour mettre de l'ambiance : des arbres voraces dansent en suivant une chorégraphie déstructurée. Leurs bouches géantes projettent un liquide poisseux et noir qui engluie les personnages pour les dévorer...

« Affronter les épreuves de la vie à côté de ses compagnons est une chance. Certains groupes parviennent à réaliser des prouesses, lorsqu'ils agissent en coopération. Une telle harmonie se concrétise souvent par la création d'un Shaani. Peut-être que lorsque vous vous connaîtrez mieux, vous vous trouverez des affinités et des buts communs. Fiez vous aux forces de vos alliés, car vous serez également jugés sur l'union de vos Trihns. Bon vent à vous... »

Cette épreuve dure 1 heure ni plus ni moins.

ÉPREUVE DE MAGIE

● **RELAJ DES MAGICIENS** : Le relai des Magiciens est une école de Magie toute récente qui s'est installée près de la place du marché.



● **MAÎTRE MAGICIEN** : Terre est un Nomoï qui enseignait dans une école de Magie nomade du temps de l'oppression du Nouvel Ordre et du génocide de Magiciens. Après la Renaissance, il quitta la clandestinité pour s'installer en ville et créa sa propre

école de Magie. Son style très académique était souvent à l'origine de conflits avec les autres Maîtres de son ancienne caravane. Terre est très méprisant envers ceux qui ne connaissent pas de Sorts, donc tous les personnages. Paranoïaque, il passe son temps à demander que l'on arrête de regarder son focaliseur avec insistance, et a dire qu'il se méfie des voleurs. On sent qu'il est un peu atteint quand même...

● **SITUATION** : Terre reçoit les personnages dans une salle de classe qui sent encore le neuf. Il leur propose trois examens pour évaluer leurs bases en Magie. Il faut réussir au moins deux examens pour réussir l'épreuve de MAGIE.

● TEST SOLO :

Terre commence par demander aux personnages quel type de Trihn est en transit autour de lui.



MAGIE + Voile

> pour reconnaître un Trihn d'Esprit.

Il leur demande ensuite d'identifier le pouvoir qu'il a enchanté dans la dague qu'il leur présente.



MAGIE + Arcanes

> Pour déceler un sort de Bouclier Magique.

> Avec une Réussite de 3, le personnage peut préciser le nombre de charges (10).

● ÉPREUVE EN COOPÉRATION :

Pour finir, il leur demande d'invoquer un Trihn de leur choix.



MAGIE + Invocation

> La Difficulté est égale à la Puissance du Trihn souhaitée (de 1 à 10)

> au moindre échec, l'invocateur perd 1 point de Trihn et l'Invocation échoue

Cette épreuve dure 1 heure ni plus ni moins.

● **CONSEILS** : La Magie est un peu plus complexe à maîtriser, mais peut potentiellement faire des ravages. Vous devez faire ressentir aux joueurs que la MAGIE est un Domaine très puissant dont tous se méfient, au travers du Maître Magicien.

ÉPREUVE DE RITUELS

● **RELAJ DES ÉLÉMENTALISTES** : A quelques pas de l'enceinte de la cité, on peut trouver un Temple dédié aux dix éléments. Son architecture est inspirée du Cercle des Réalités : dix salles sont disposées en cercle. Chacune d'elle est dédiée à un élément. La salle centrale constitue l'accueil du Temple, l'entrée est la salle de l'élément Autre.

● **MAÎTRE ÉLÉMENTALISTE** : Moju est un Woon obèse des Forêts Blanches qui est le seul Messie de Kaelia. Son élément primaire est l'Autre. Lorsqu'il ne participe pas à un Rite élémentaire, il se tient toujours dans la salle de l'Autre, à l'entrée



du Temple, prêt à accueillir les visiteurs.

● **SITUATION** : Moju souhaite participer au rite élémentaire de leur choix avec les personnages. Toutes les salles élémentaires sont libres, et il serait ravi de passer 1 heure dans l'une d'elles.

● ÉPREUVE EN COOPÉRATION :

Un des personnages doit mener le Rite élémentaire dans la salle de leur choix.



RITUELS + Rite élémentaire au choix

> La Difficulté du Rite est égal au nombre de participants x 2

> Il suffit de réussir le rite pour s'attirer les faveurs de Moju.

> un Test par heure

● **CONSEILS** : Ce rite donnera aux personnages un Bonus dans le Domaine correspondant à l'élément prié pour la prochaine épreuve. Aux joueurs de bien choisir le Domaine pour améliorer leurs chances de réussite de l'épreuve à venir. Si les personnages choisissent un Rite de Nécrose, Moju alertera tout de même le Conseil des Castes.



ÉPREUVE DE SURVIE

● **RELAJ DES VOYAGEURS** : Le Mulf Enrhumé est la plus grande auberge de la Cité. Située au cœur de la ville, on y trouve une population très bigarrée et bruyante. On peut y boire, manger, dormir, jouer, aimer, discuter, soigner les animaux... Tout Voyageur est ici chez lui.

● **MAÎTRE VOYAGEUR** : Olioma est une Boréale des Rivages dotée d'un bras biomorphique. Elle accueille les aspirants itinérants dans l'auberge, et sonne la corne d'Awak pour annoncer à tous les clients de l'Auberge le début de leur épreuve.

Les personnages sont alors poussés par la foule dans la grande rue toute droite et balayée par les vents qui fait face à l'auberge. Des barrières ont été aménagées et le public en délire va se placer derrière.

● **SITUATION** : La rue fait environ 100 m de long. Olioma explique aux personnages qu'ils vont devoir faire une course mais qu'ils seront poursuivis par 3 mange-fesse, de gros carnassiers à la bouche pleine de dents. Les cages sont installées, on donne cinq secondes d'avance aux personnages. Top départ !



● ÉPREUVE SOLO :

**SURVIE+ Éducation physique (Diff 10)**

- > un Test par Tour
- > il faut une Réserve de minimum 11 pour arriver au bout de la rue, où les mange-fesses ne peuvent pas aller à cause des chaînes qui les retiennent.
- > un personnage peut sacrifier 2 points de sa Réserve pour enlever 1 point à la Réserve d'un mange-fesse en lui lançant des cailloux, en tirant sur sa chaîne, ou en attirant son attention.

Les mange-fesse font aussi la course avec les personnages et démarrent avec une Réserve égale à 0. Ils font un Test automatique de 2 par Tour, qui s'ajoute à leur propre Réserve. Chaque mange-fesse peut sacrifier 1 point de sa Réserve pour croquer les fesses d'un personnage qui a une Réserve inférieure à lui : le malheureux perd alors 2 points de Corps.

L'épreuve est réussie quand tous les personnages sont arrivés au bout de la rue. Cette épreuve dure 10 minutes.

● **Caractéristiques de Taarken :**

Corps 15 – Esprit 5 – Âme 5
COMBAT 12 - Pugilat +3
Initiative : 1D10 + 12

● **CONSEILS :** *Taarken est très fort sur le plan physique et il sera très difficile de le mettre à terre (Corps = 0) en combattant sur le même terrain que lui. Il est par contre très vulnérable aux attaques mentales et nécrotiques, et il sera alors plus aisé d'épuiser ses Trihns d'Esprit et d'Âme pour le mettre hors de combat.*

C'est la leçon qu'il enseignera aux personnages à la fin du Combat.

Si les personnages sont tombés au combat, il faudra toutefois les soigner (voir règles de soin) pour continuer les épreuves. Le Maître Shaaniste pourra venir aider les personnages blessés.

Le Combat durera dix minutes.

**ÉPREUVE DE NÉCROSE**

● **RELI DE L'OMBRE :** C'est dans un vieux bar miteux que les personnages ont rendez-vous. Enfumé, il est peuplé de piliers de bars aux mines patibulaires, de receleurs peu recommandables, et de tristes filles de joie. Même si sa devanture ne paie pas de mine, le bar s'étend sur plusieurs pâtés de maisons en un assemblage de salles et de couloirs sombres.

● **MAÎTRE DE L'OMBRE :** Dans un recoin sombre de ce bar labyrinthique, un Humain compte ses Crédos. Il semble prendre plaisir à étaler ses sales billets lorsque les personnages se présentent à sa table. Le rapport de l'Ombre avec le Conseil des Castes reste ambigu. En théorie, l'Ombre est sensée gérer la petite délinquance et les réseaux parallèles des trafics plus ou moins licites. En pratique, l'Ombre corrompt tout ce

qu'elle touche et jouit d'une impunité totale. Elle est nécessaire à l'équilibre de toutes choses mais peu appréciée de la population.



● **SITUATION :** Elton Gold, puisque c'est son nom, souhaite récupérer une console Arpège qu'il a prêtée à Bilmos, le Maître Novateur. Elle doit se trouver dans son grand atelier, abandonnée au milieu de son fatras d'Objets technologiques. Elton présente une photo de l'appareil aux personnages et leur demande de lui ramener discrètement sans éveiller les soupçons de Bilmos qui voudrait la garder alors qu'il ne l'a pas dument payée.

● **TEST SOLO :**

Il faut se rendre chez les Novateurs pour subtiliser la Console.

SURVIE + Vigilance (Diff 1)

- > pour repérer la Console dans l'atelier

● **TEST SOLO :****NÉCROSE+ Larcin (Diff 3)**

- > pour subtiliser la console

Cette épreuve devrait durer 10 minutes.

● **CONSEILS :** *Si les personnages n'ont pas encore fait l'épreuve de TECHNIQUE, c'est l'occasion de faire d'une pierre deux coups. Sinon, s'ils l'ont déjà faite, ils pourront se souvenir de l'endroit où se trouve la console sur un Test de TECHNIQUE + Technologie, ce qui donnera un Bonus de 1 pour repérer la Console. De plus, cette épreuve devrait poser un cas de conscience propre à la Nécrose aux personnages car il s'agit d'un vol pur et dur (un Test de SOCIAL + Psychologie ou SHAAN + Empathie Anthéenne face à Elton pourra le confirmer). Libre à eux de faire ou non cette épreuve ambiguë.*

EPILOGUE

Les Maîtres de Castes se retrouveront donc pour un Conseil des Castes six heures après le début de l'examen, épreuves finies ou non. Les personnages pourront assister aux délibérations. Chaque Maître se prononcera en faveur ou non de l'attribution du statut d'itinérant. Ils se baseront sur les résultats de leur épreuve, et de leur comportement global durant les six heures. La solidarité au sein du groupe peut faire pencher la balance en leur faveur si une de leurs prestations était un peu limite. Si les personnages obtiennent au moins 6 accords, le statut d'itinérant leur est attribué. On leur remet à chacun un **sauf-conduit** qui leur permettra d'être accueilli dans les relais de caste. En retour, ils doivent s'engager à porter la connaissance et partager l'information partout où ils iront.

GAIN D'EXPÉRIENCE

Chaque personnage gagne 6 Points d'expérience (PXs).

- Augmenter un Domaine de 1 coûte (niveau visé) PXs. Par exemple, pour passer de 5 à 6 en SOCIAL, il faut 6 PXs.
- Si le Domaine augmenté est supérieur à 4, le personnage gagne un pouvoir dans ce Domaine.
- Augmenter une Spécialisation de 1 coûte (Bonus visé) PXs.
- Un nouvelle Spécialisation coûte 1 PX.

● **ÉPREUVE DE COMBAT**

● **RELI DES COMBATTANTS :** Les personnages ont rendez-vous à la Garnison où logent et travaillent les Combattants responsables de la sécurité de la Cité. Un apprenti Combattant qui mène la garde à l'entrée les conduira rapidement devant le Maître à la vue de leur justificatif d'aspirants itinérants.

● **MAÎTRE COMBATTANT :** Taarken est un colosse Darken des Sables souvent torse-nu, les muscles proéminents couverts de tatouages et de cicatrices. Très fier, il accueille les personnages dans une vaste salle d'entraînement dans laquelle sont exposées de nombreuses armes.



● **SITUATION :** Taarken leur propose un Combat. Ils devront le mettre à terre pour réussir l'épreuve. Il combattra seul, sans arme. Les personnages peuvent abandonner quand bon leur semble. Tous les coups sont permis.

● **CONFRONTATION :** Ce Combat est une épreuve en Coopération. Chaque personnage peut s'il le souhaite utiliser la Réserve d'un allié qui vise le même Trihn de Taarken que lui, comme s'il s'agissait d'un Bonus à son Test de Domaine. La Réserve de l'allié est alors remise à 0.

PERSONNAGES JOUEURS

Voici dix personnages prêts à jouer pour le scénario d'initiation « Le rite d'itinérance ». N'hésitez pas à revoir la description de la Race que vous allez jouer afin de bien vous en imprégner. Photocopiez ces pages et découpez les personnages de votre choix.



- **Taille :** 2m20
- **Poids :** 100 kg
- **Vécu :** Kéna est une boule de nerf, elle ne tient pas en place. Son Maître du Feu a tout de suite pensé qu'elle n'exprimerait pleinement sa fougue combattive qu'en courant à travers l'Héossie. Il a donc attendu que son apprentissage de la maîtrise des éléments soit suffisant pour l'inscrire au rite d'itinérance le plus proche.



KENA DARKEN - Élémentaliste des Forêts Blanches (Disciple du Feu)

■ Spécialisations :

- Arts du feu +1 (ARTS)
- Langage du corps +1 (ARTS)
- Rite de Combat +2 (RITUELS)
- Éducation physique +1 (SURVIE)
- Vigilance +1 (SURVIE)
- Monture +1 (SURVIE)
- Intimidation +1 (COMBAT)
- Armes de mêlée +2 (COMBAT)

- **Invocation de Sylphe de Feu :** Malus de Score/3 en Déf. de Corps d'une cible pendant (Test de RITUELS + Rite de Combat) Tours. (1/jour)

- **Positionnement stratégique :** Initiative = 1D10 + COMBAT au lieu de 1D10 + SHAAN

■ Pouvoir de race

- **Rage Darken :** Si Trihn/2, dégâts de Corps +1

■ Pouvoirs :

- **Armure élémentaire :** Bonus de (Test de RITUELS + Rite)/2 en Déf. de Corps pendant 1 situation. (1/jour)

■ Acquis :

- Grigri du Feu (Rite de Combat +1)
- Glaive darken (Armes de mêlée +2)
- Arc feling (Armes à projectiles +1)
- Armure Delhion (Déf. de Corps +1)
- Bouclier (Déf. de Corps +1)
- 100€



- **Taille :** 1m30
- **Poids :** 35kg
- **Vécu :** Felnos est toujours en train de bricoler pour s'affranchir des obstacles qui se dressent devant lui. Et quoi de mieux que l'inconnu pour se retrouver face à des obstacles à résoudre ? De l'itinérance naît l'inconnu, qui l'alimenteront en problèmes, qui lui permettront de faire preuve d'inventivité. CQFD...



FELNOS KELWIN Novateur des Rivages (Récupérateur)

■ Spécialisations :

- Engrenages +1 (TECHNIQUE)
- Récupération +3 (TECHNIQUE)
- Technologie +1 (TECHNIQUE)
- Culture humaine +1 (SAVOIR)
- Éducation physique +1 (SURVIE)
- Navigation +1 (SURVIE)
- Vigilance +1 (SURVIE)
- Armes à projectiles +1 (COMBAT)

- +1 pour (Test de TECHNIQUE)/3 armes physiques pendant une situation. (1/jour)

- **Esquive acrobatique :** permet d'annuler une blessure physique par jour.

■ Pouvoir de race

- **Logique Kelwin :** Déf. d'Esprit +2

■ Pouvoirs :

- **Armure de fortune :** protection qui annule la perte de (Test de TECHNIQUE)/3 points de Corps
- **Amélioration offensive :** Bonus

■ Acquis :

- Outils de serrurier (Engrenages +1)
- Outils de ferronnier (Sens du métal +1)
- Tablier en cuir (Déf. de Corps +1)
- Tenue de camouflage (Discretion +1)
- Longue vue (Vigilance +1)
- 100€



- **Taille :** 1,80 m
- **Poids :** 120 kg
- **Vécu :** G'd'Nssing parcourt l'Héossie depuis tout petit en se joignant à des caravanes qui veulent bien de sa compagnie. Un maître caravanier, vantant l'accueil des relais de Castes, lui a récemment conseillé d'officialiser son statut de Shaaniste itinérant...



G'D'NSSING YGWAN - Shaaniste des Rivages (Chasseur de stèle)

■ Spécialisations :

- Histoire d'Héos +1 (SAVOIR)
- Embiose +2 (SHAAN)
- Empathie anthéenne +1 (SHAAN)
- Éducation physique +1 (SHAAN)
- Culture héossienne +1 (SURVIE)
- Monture +1 (SURVIE)
- Navigation +1 (SURVIE)
- Vie sauvage +2 (SURVIE)

- **Coup de chance :** Le shaaniste peut relancer ses 3 dés si le résultat ne lui convient pas. (1/jour)

- **Furtivité de groupe :** Bonus de (Test de SURVIE) à répartir entre lui et alliés pour prochain Test de SURVIE + Discretion. (1/situation)

■ Pouvoir de race

- **Régénération Ygwan :** régénération naturelle de Corps +2

■ Pouvoirs :

- **Connaissance partagée :** Bonus de (Test de SAVOIR) pour une Épreuve de SAVOIR en Coopération (1/jour)

■ Acquis :

- Tarot héossien (Ésotérisme +1)
- Bestiaire (Zoologie +1)
- Champignons relaxants (Soins de l'Esprit +1)
- Harnais de monte (Monture +1)
- Matériel de voyage (Vie sauvage +1)
- 100€



• **Taille :** 1m70
 • **Poids :** 70 kg
 • **Véçu :** Regard de Neige a un tempérament joyeux et une curiosité débordante. Elle désire plus que tout rencontrer des gens intéressants, découvrir des cultures étonnantes, et exercer son art à travers le monde pour raconter la vie. C'est donc tout naturellement qu'elle s'est intéressée à l'itinérance.



REGARD DE NEIGE

FELING Artiste des Montagnes
(Comédienne)

■ Spécialisations :

- Langues exotiques +1 (SOCIAL)
- Psychologie +1 (SOCIAL)
- Séduction +1 (SOCIAL)
- Vie urbaine +1 (SOCIAL)
- Comédie +2 (ARTS)
- Langage du corps +1 (ARTS)
- Intuition +1 (SHAAN)
- Discretion +1 (SURVIE)
- Education physique +1 (SURVIE)

■ Pouvoir de race

- **Soutien Feling :** +1 aux Tests en Coopération d'Âme

■ Pouvoirs :

- **Discours revigorant :** redonne 1 point d'Esprit à (Test de SOCIAL) cibles (1 fois par jour).

- **Offense sarcastique :** attaque nécrotique (Test d'ARTS) contre Défense Âme (1 Test par Action)
- **Transcendance :** Bonus de (Test de Shaan)/3 en ARTS, SHAAN ou MAGIE pour la prochaine Action (1/jour)

■ Acquis :

- Symbole de Prestige (Déf. d'Esprit +1)
- Vêtements blancs (Déf. d'Âme +1)
- Matériel de grimage (Déguisement +1)
- Plantes curatives (Soins du Corps +1)
- Animal de compagnie (Vigilance +1)
- 100€



• **Taille :** 1m75
 • **Poids :** 65 kg
 • **Véçu :** Adam Greenless a un mauvais penchant pour le mensonge, ce qui lui cause fréquemment des problèmes dans les endroits où il travaille... Cette nécessité de voyager l'a poussé à demander le statut d'itinérant pour pouvoir arpenter les terres sauvages dans les meilleures conditions.



ADAM GREENLESS

HUMAIN

Négociant des Terres Brûlées
(Prospecteur)

■ Spécialisations :

- Pilotage +1 (TECHNIQUE)
- Technologie +1 (TECHNIQUE)
- Culture humaine +1 (SAVOIR)
- Arpège +1 (SOCIAL)
- Commerce +1 (SOCIAL)
- Langage primal +2 (SOCIAL)
- Navigation +1 (SURVIE)
- Armes humaines +1 (NÉCROSE)
- Contrebande +1 (NÉCROSE)

■ Pouvoir de race :

- **Névrose Humaine :** peut lancer un dé d'Esprit en plus du dé noir lors d'un Test de NÉCROSE

■ Pouvoirs :

- **Pressentiment :** Initiative = 1D10 + SOCIAL

• Ouverture :

Permet de déverrouiller automatiquement n'importe quel système à engrenages (1/jour)

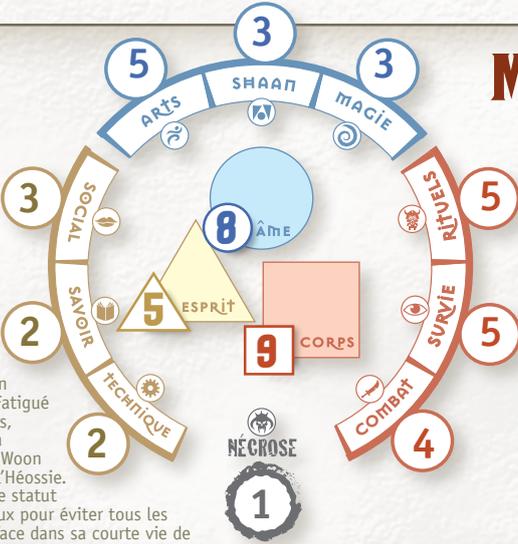
- **Méchanceté gratuite :** permet de relancer un Test de Nécrose par jour

■ Acquis :

- Manuel de mécanique (Technologie +1)
- Livre de comptes (Commerce +1)
- Tablette Arpège (Rézo Arpège +1)
- Arme à feu (Armes humaines +3)
- Combinaison en plastimétal (Déf. de Corps +1)
- 100€



• **Taille :** 2m50
 • **Poids :** 230 kg
 • **Véçu :** Mapoo vient d'une région très reculée des Hautes Herbes Froides, où la civilisation n'a pas encore réussi à percer. Fatigué des rudes conditions climatiques, et avide de rencontres, Mapoo a empoigné son énorme tambour Woon et est parti à la découverte de l'Héossie. Il s'est vite rendu compte que le statut d'itinérant lui serait très précieux pour éviter tous les ennuis auxquels il a eu à faire face dans sa courte vie de troubadour.



MAPOO

WOON - Voyageur des Hautes Herbes
(Éclaireur)

■ Spécialisations :

- Commerce +1 (SOCIAL)
- Musique +1 (ARTS)
- Rêve +1 (SHAAN)
- Rite d'Arts +1 (RITUELS)
- Culture héossienne +1 (SURVIE)
- Education physique +1 (SURVIE)
- Vie sauvage +2 (SURVIE)
- Intimidation +1 (COMBAT)
- Pugilat +1 (COMBAT)

■ Pouvoir de race

- **Résistance Woon :** Déf. Corps +2

■ Pouvoirs :

- **Musique relaxante :** redonne 1 point d'Âme à (Test d'Arts) cibles (1 fois par jour)

• Perturbation élémentaire :

Malus de (Test de RITUELS + Rite)/3 aux Tests du Domaine prié pour une cible. (1/situation)

- **Saut félin :** peut sauter Corps x 2m en longueur et Corps m en hauteur (1/situation)

■ Acquis :

- Épices (Gastronomie +1)
- Tambour woon (Musique +1)
- Grigi de l'Autre (Rite d'ARTS +1)
- Vêtements de voyage (Déf. de Corps +1)
- Carte de région (Woonëi)
- 100€

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Si vous préférez disposer d'un personnage personnalisé, il vous suffit de vous rendre sur le site www.shaan-rpg.com et de suivre les étapes pas à pas.

• **CE QUE JE SUIS (LA RACE) :** Choisissez entre les 10 Races du jeu décrites en pages 8 et 9 de ce kit d'initiation, afin de déterminer un Domaine à 5, deux Spécialisations à +1 ainsi qu'un Pouvoir de Race.

• **D'OU JE VIENS (LE PEUPLE) :** Choisissez parmi les 10 Peuples suivants : Terres Brûlées, Marais, Montagnes, Hautes Herbes, Grands Arbres, Glaces, Forêts Blanches, Rivages, Sables ou Cités afin de déterminer un Domaine à 5, ou de le passer à 6 s'il s'agit du Domaine de Race. Vous bénéficiez également de 2 Spécialisations à +1. Elles passent à +2 si vous aviez déjà +1.

• **CE QUE JE FAIS (LA CASTE) :** Choisissez parmi les 10 Castes suivantes : Novateur, Érudite, Négociant, Artiste, Shaaniste, Magicien, Élémentaliste, Voyageur, Combattant, Ombre, afin de déterminer un Domaine à 5, ou à 6 ou 7 s'il s'agissait d'un Domaine de Race et/ou de Peuple.

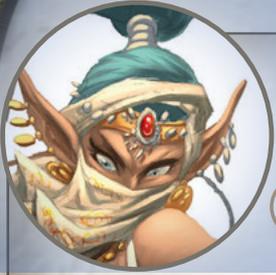
Votre métier vous donne une Spécialisation à +2.

• **AFFINER LE PERSONNAGE :** Vous allez ensuite définir les autres DOMAINES selon cette règle simple : un Domaine à 1, deux à 2, trois à 3 et le reste à 4.

• **TRIHNs :** chaque Trihn est égal à la somme du niveau le plus faible et le plus fort des Domaines liés à ce Trihn.

Vous choisissez ensuite 4 Bonus de Spécialisation. À partir de 5 dans un Domaine, chaque niveau vous donne un Pouvoir de Caste. Vous disposez enfin de 5 Acquis pour équiper votre personnage.

PERSONNAGES JOUEURS



- **Taille :** 1m70
- **Poids :** 60 kg
- **Vécu :** Miléna est une féroce combattante qui passe son temps à se déguiser pour changer d'identité et passer inaperçue. Elle est à la recherche d'un parrain de l'Ombre qu'elle veut tuer pour venger la mort de sa soeur, tombée entre ses mains lors d'une mission d'espionnage pour l'Assemblée Héossienne.



MILÉNA

MELODIENNE - Artiste des Sables
(Costumière)

■ Spécialisations :

- Histoire d'Héos +1 (SAVOIR)
- Séduction +1 (SOCIAL)
- Chant +1 (ARTS)
- Comédie +1 (ARTS)
- Déguisement +2 (ARTS)
- Monture +1 (SURVIE)
- Armes de mêlée +1 (COMBAT)
- Esquive +1 (COMBAT)
- Larcin +1 (NÉCROSE)

■ Pouvoir de race

- **Aura Mélodienne :** les hommes ont un Malus de -1 pour l'attaquer

■ Pouvoirs :

- **Parade providentielle :** annule une blessure de Corps par jour

• Chant de bataille :

- Bonus +1 aux Actions de COMBAT de ARTS cibles (1 geste)
- **Danse hypnotique :** Cible envoutée pendant réussite tours (Déf. Âme) : perte du dé d'Âme et Déf. d'Âme -4

■ Acquis :

- Matériel de grimage (Déguisement +1)
- Vêtements fantaisistes (Déf. d'Âme +1)
- Cape d'évasion (Esquive +2)
- Épée mélodienne (Armes de mêlée +1 et Séduction +1)
- 900€



- **Taille :** 1m75
- **Poids :** 70 kg
- **Vécu :** Gaéliane est moins timide que la plupart des Boréals. Elle a choisi l'itinérance pour découvrir l'Héossie et prouver aux autres qu'elle pouvait devenir une grande guerrière. Elle aime surprendre ses adversaires en invoquant une puissante arme magique, et aimerait apprendre d'autres Sorts de Magie pour devenir encore plus redoutable.



GAÉLIANE

BORÉALE Combattante des Glaces
(Armimalière)

■ Spécialisations :

- Langage primal +1 (SOCIAL)
- Empathie animale +1 (SHAAN)
- Arcanes +1 (MAGIE)
- Invocation +1 (MAGIE)
- Régénération +1 (MAGIE)
- Navigation +1 (SURVIE)
- Vigilance +1 (SURVIE)
- Armiales +2 (COMBAT)
- Armes de mêlée +1 (COMBAT)

■ Pouvoir de race

- **Vision Boréale :** voit la nuit (pas de Malus de -2 dans l'Obscurité)

■ Pouvoirs :

- **Santé de fer :** +1 point de Trihn lors d'une régénération naturelle

- **Arme magique :** invoque une arme qui donne +(Test de MAGIE)/3 en COMBAT + Armes de mêlée
- **Symbiose combattante :** double le nombre d'utilisations d'une Armiale

■ Acquis :

- Carnet de voyage (Langage primal +1)
- Tunique nomoi (Déf. de Corps +1)
- Karlac cracheur de cailloux : 3 attaques de Corps par jour
- Lh'isha messenger : oiseau messager
- Couteau boréal (Sens du cuir +1 et Armes de mêlée +1)
- 100€



- **Taille :** 1m80
- **Poids :** 110 kg
- **Vécu :** Yep est un enquêteur dans l'Âme. Il adore plus que tout résoudre des énigmes, décrypter les messages codés, élucider les crimes les plus obscurs. Cela en devient presque obsessionnel et il est capable de se mettre dans des situations très compliquées juste par amour du mystère. Il s'aide pour cela de la symbolique cachée dans le ciel et dans les êtres, vivants ou morts...



YEP

DELHION Érudit des Cités (Ésotériste)

■ Spécialisations :

- Ésotérisme +2 (SAVOIR)
- Culture humaine +2 (SAVOIR)
- Médecine +1 (SAVOIR)
- Enseignement +1 (SOCIAL)
- Vie urbaine +1 (SOCIAL)
- Langage du corps +1 (ARTS)
- Musique +1 (ARTS)
- Corruption +1 (NÉCROSE)

■ Pouvoir de race

- **Vol Delhion :** Corps -3 pour décoller, Corps -1 par heure de vol

■ Pouvoirs :

- **Investigation mentale :** (Test de SAVOIR) indices sur une scène

- **Humiliation :** attaque d'Esprit (Test de SOCIAL) contre Défense d'Esprit (1 Test par Action)
- **Lire dans les entrailles :** (Test de NÉCROSE) infos sur un cadavre

■ Acquis :

- Traité de Symbolique (Ésotérisme +1)
- Vêtements de mode (Séduction +1)
- Dague delhion (Armes de mêlée +1 - Lancer)
- Grenade aveuglante (Explosifs +3 pour Aveugler : Malus de -4 aux Actions et Déf. de Corps)
- 800€



- **Taille :** 1m90
- **Poids :** 70 kg
- **Vêcu :** Ecorce est, comme tout bon Nomoi qui se respecte, féru de Magie. Les Trihns le fascinent et il ne se lasse pas d'utiliser leurs facultés. Il est déjà capable de régénérer ses propres Trihns et de transférer leur énergie pour soigner ses compagnons. Il est persuadé que sa quête de connaissance et de maîtrise de ces énergies primordiales fera de lui quelqu'un de bien.



ECORCE

NOMOÏ *Magicien des Grands Arbres*
(Régénérateur)

■ Spécialisations :

- **Géologie +1** (SAVOIR)
- **Langues exotiques +1** (SOCIAL)
- **Empathie animale +1** (SHAAN)
- **Empathie végétale +1** (SHAAN)
- **Empathie anthéenne +1** (SHAAN)
- **Invocation +1** (MAGIE)
- **Maîtrise des schèmes +1** (MAGIE)
- **Régénération +2** (MAGIE)
- **Transfert +1** (MAGIE)

■ Pouvoir de race :

- **Sagesse Nomoi :** Déf. d'Âme +2

■ Pouvoirs :

- **Transfert vital :** transfert de (Test de SHAAN) points de Trihns

- **Attaque trihnique :** attaque une cible sur un Trihn au choix en interaction (consomme un Trihn)
- **Soin trihnique :** soigne (Test de MAGIE + Trihn)/3 points de Trihns au choix, une fois par jour (consomme un Trihn)

■ Acquis :

- Vêtements blancs (Déf. Âme +1)
- Focaliseur mineur (1 Trihn)
- Schème d'Invocation mineur (Invocation +1)
- Schème de Régénération mineur (Régénération +1)
- Bâton nomoi (*Armes de mêlée +1* et Enseignement + 1)
- 100€

Donnez les deux aides de jeu suivantes (la liste des 10 Maîtres de Castes et le plan de la ville) à vos joueurs pour qu'ils puissent cocher les épreuves réussies au fur et à mesure et se repérer dans la ville.

- LES 10 MAÎTRES DE CASTE -



OK'FEK

Le Maître Érudit



BILMOS

Le Maître Novateur



MELOSKILAIYÉNIOLIA

Le Maître Artiste



PEAU D'ÉCORCE

Le Maître Shaaniste



MOJU

Le Maître Élémentaliste



TERRE

Le Maître Magicien



JYZ

Le Maître Négociant



TARKAAN

Le Maître Combattant



OLIOMA

Le Maître Voyageur



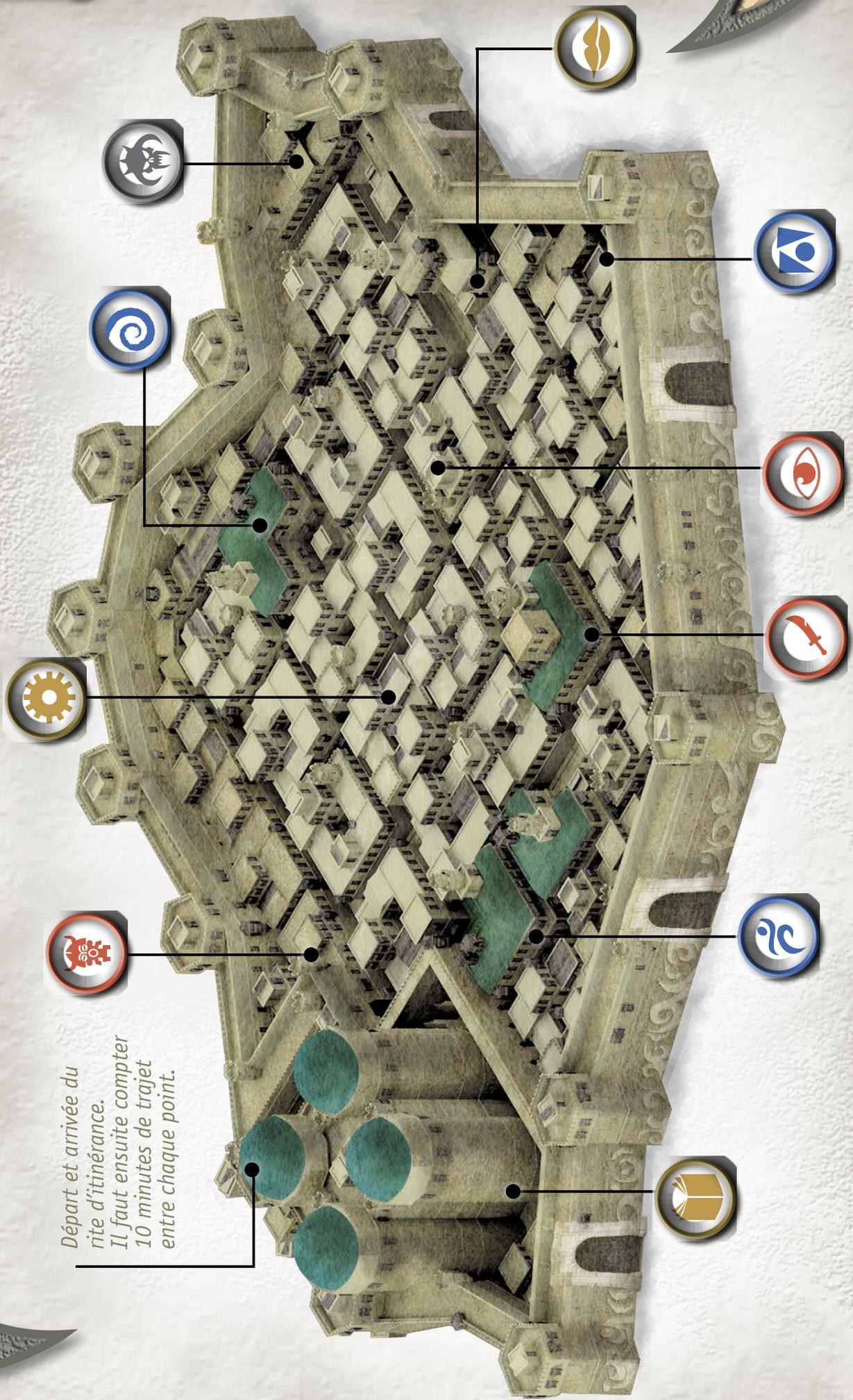
ELTON GOLD

Le Maître Ombre



- KAËLIA La Cité aux dix portes -

Départ et arrivée du rite d'itinérance. Il faut ensuite compter 10 minutes de trajet entre chaque point.



CONSEILS DE JEU

Voici quelques idées pour animer et enrichir les dix épreuves du Rite d'itinérance.

ÉPREUVE DE TECHNIQUE

Le Maître Novateur est un vieux Kelwin colérique, beaucoup trop exigeant avec ses Apprentis. Vous pouvez insister sur ses coups de gueule et ses allers et venues dans l'atelier sur son fauteuil motorisé. Comme le Maître de l'Ombre renvoie le Shaani vers lui, cela peut donner une future situation intéressante.

Niveau ambiance, décrivez le bazar ambiant causé par le motoplane, les Apprentis blessés, écrasés sous de grosses armoires métalliques. N'hésitez pas à mettre du matériel à disposition pour les joueurs qui veulent improviser pour monter sur l'engin (treuils, cables, etc.).

Si le Shaani s'en sort bien, le Maître pourra proposer aux plus qualifiés de les embaucher à l'atelier, les questionnant sur l'utilité de l'itinérance et leur vantant les bienfaits de la sédentarisation. Cela fera un contrepied à l'objectif du scénario et permettra de comprendre que l'itinérance n'est pas obligatoire, même si elle apporte beaucoup d'avantages. Les personnages peuvent également négocier de récupérer le motoplane. S'ils réussissent à le réparer, ils pourront frimer en ville et aller beaucoup plus vite de relai en relai.

ÉPREUVE DE SAVOIR

C'est souvent la première épreuve choisie car elle se trouve dans le château, non loin du bureau de l'administratif boréal. C'est l'occasion de mettre la pression aux joueurs sur le timing des six heures à tenir. Le vieil Ygwan est surpris pendant une micro-sieste, en train de baver sur un immense livre en algues qu'il est en train de rédiger. Ses lenteurs à produire l'énoncé de l'épreuve pourront énerver la Darken et autres excités de l'itinérance.

Demandez un premier Test de **SAVOIR + Histoire d'Héos** (ou **SOCIAL + Arpège** pour l'Humain qui peut chercher des infos sur le rézo Arpège). Cela permet de donner une première explication de l'énoncé : qu'est-ce que les Ateïs, qu'est-ce que l'ère brumale, etc. Sur une Réussite, c'est l'occasion de refaire un petit tour des races en citant leurs ancêtres à chaque fois : l'Ateï (Mélodiens, Felings, Darkens, Kelwins et Boréals), le Mologai (Woons), le Saren (Ygwans), et les extra-héossiens (Nomoïs, Delhions, et Humains). Puis vient l'épreuve en elle-même. Gdnssing possède ici un Pouvoir bien utile : **Connaissance partagée**. Comme souvent, la description des actions des personnages peut motiver le meneur à demander un autre Test que le **SAVOIR. SOCIAL + Séduction** pour convaincre un apprenti érudit de les aider, **SOCIAL + Arpège** pour faire ses recherches sur le Rézo plutôt que dans la bibliothèque, etc.

Si les joueurs sont limités niveau Score, et qu'il ne leur manque pas grand chose pour dépasser la Difficulté de l'épreuve,

il peut être intelligent de ne laisser qu'un personnage (l'Ygwan en priorité bien sûr) à finir l'exposé seul, pendant que le reste de la troupe ira enchaîner les autres épreuves. Cela permet de ne pas perdre une heure bêtement.

ÉPREUVE DE SOCIAL

C'est l'occasion pour les joueurs de se faire un peu d'argent... ou d'en perdre... Là encore, les techniques commerciales peuvent être très diverses, en jouant sur la **TECHNIQUE** ou le **SHAAN** car le minéral n'a pas une grande Âme, en **SOCIAL + Commerce**, en **NÉCROSE + Contrebande**, en **COMBAT + Intimidation**, etc. Les possibilités sont nombreuses.

ÉPREUVE D'ARTS

C'est l'épreuve qui demande le plus de créativité de la part des joueurs et c'est souvent très réussi. Si vos joueurs sèchent un peu, n'hésitez pas à leur mettre du matériel à disposition. Avec les six premiers pré-tirés, ça pourrait donner Mapu aux percus, Këna aux effets pyrotechniques, Felnos à la logistique (construction de structures, éclairage, etc.), Gdnssing à l'écriture de l'histoire à raconter, Regard de Neige et Adam en interprètes, etc.

À l'issue du spectacle, pour valoriser la Réussite des Artistes en herbe, le public peut leur donner la pièce. Cela permet au Shaani de se faire un petit pécule de Réussite x 100 Crédos. Ils comprendront ainsi que l'itinérance n'est pas la seule voie du voyage, et que les troupes d'Artistes qui naviguent de ville en ville peuvent espérer vivre de leur Art. Voilà de quoi éveiller de nouvelles motivations !

ÉPREUVE DE SHAAN

Cette épreuve est l'occasion d'aborder l'aspect onirique de Shaan, l'opposition entre le **Rêve** du Shaan et le **Cauchemar** de la Nécrose. Si les joueurs ne pensent pas à partir dans le Rêve, une petite infusion d'herbe à soupir proposée par le Maître Feling pourra les faire basculer sans qu'ils s'en aperçoivent.

Servez-vous des végétaux pour les transformer en monstres. Les joueurs ont toute latitude de combattre avec leur imagination et d'inventer des effets surréalistes pour les combattre. C'est l'occasion de se faire plaisir...

Si les personnages sont déjà mal en point, réduisez le niveau de **NÉCROSE** du Songe pour le rendre un peu moins violent. Une **NÉCROSE** de 7 ou 8 donnera déjà un Songe assez costaud. Au lieu de cibler tous les personnages à chaque tour, il pourra attaquer seulement deux personnages à la fois.

Le Shaaniste leur viendra en aide dans le rêve si cela dégénère, et pourra leur prodiguer quelques soins à l'issue de l'épreuve pour les requinquer un peu autour d'un bon goûter s'ils en ont besoin. Si le Shaani est limite niveau timing pour obtenir les accréditations, le Shaaniste leur donnera son accord, même si son épreuve est un échec. Il n'est pas là pour les brider...

ÉPREUVE DE MAGIE

Cette épreuve est peu choisie car il y a peu de Magiciens dans les personnages pré-tirés. Il faut insister sur le côté prétentieux du Maître Nomoï, et un peu parano en ce qui concerne son focaliseur majeur. Il n'est pas vraiment concerné par le rite d'itinérance, et veillera surtout à repérer des élèves potentiels pour sa nouvelle école. Si le Shaani fait preuve d'incompétence, il leur refusera l'accréditation en les méprisant. Le Shaani doit sentir ici la puissance de la Magie.

ÉPREUVE DE RITUELS

Comme cette épreuve permet d'optimiser la suivante, donnez des indications aux joueurs (surtout ceux de Mapu et Këna) sur sa nature. Sinon, les joueurs risquent de passer à côté de cette épreuve facile et utile. En fonction de l'Élément du Rite choisi, décrivez la salle de prière en donnant des éléments aux joueurs pour imaginer leur Rite.

ÉPREUVE DE SURVIE

Faites-vous un petit tableau de Scores pour tenir le compte des Réserves de chacun. Si les personnages sont mal en point, vous pouvez faire partir les mange-fesses avec un tour de retard. Laissez libre cours à l'imagination des joueurs pour ralentir ou attirer les bestioles, ou aider leurs compagnons à avancer plus vite. Attaquer directement les mange-fesses de manière violente (au flingue pour l'Humain par exemple) sera très mal vu par la Maître Voyageuse.

ÉPREUVE DE COMBAT

Pour venir à bout du Maître Combatant, il faut soit une très bonne préparation physique, soit l'attaquer sur son Âme ou son Esprit avec des personnages comme Regard de neige ou Yep. C'est la principale leçon à passer ici : il est souvent vain d'attaquer quelqu'un sur son Trihn fort...

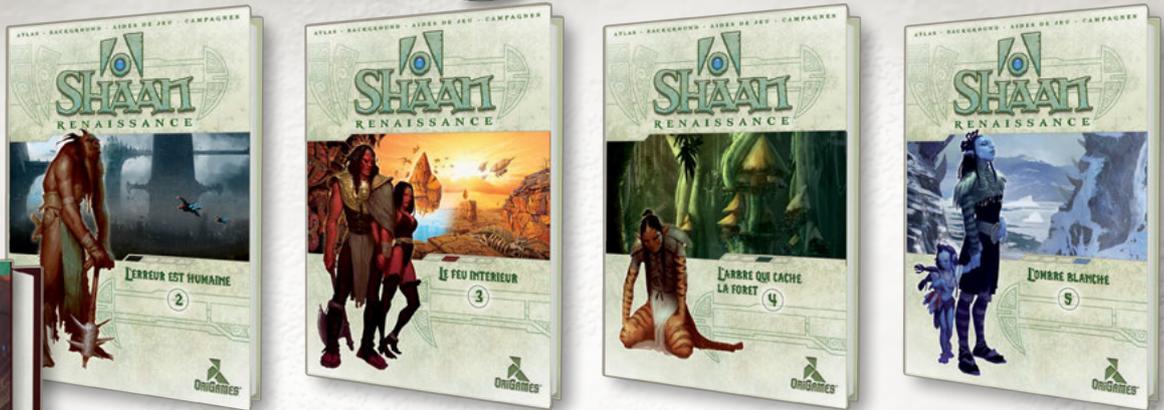
ÉPREUVE DE NÉCROSE

L'accès au bureau du Maître de l'Ombre, dans le dédale de salles et de couloirs, est l'occasion de placer quelques scènes louches et glauques, comme par exemple des stripteaseuses... mais vieilles...

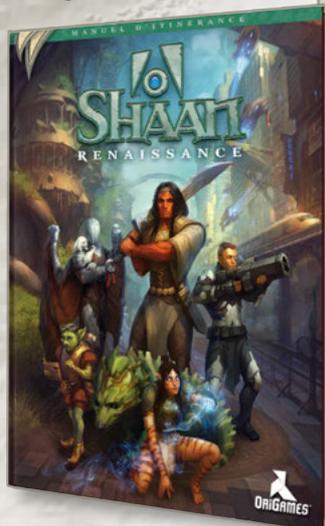
L'Humain dénigre ouvertement le statut d'itinérant et tentera de dénicher des Ombres potentielles au sein du Shaani. Il est donc possible de négocier avec lui pour obtenir l'accréditation contre services rendus, hors circuit touristique officiel des épreuves. Les joueurs peuvent être très imaginatifs pour tenter d'entourlouper l'entourloupeur en tirant leur épingle du jeu lors du « vol » de la Console du Maître Novateur. N'hésitez pas à favoriser ces démarches. Laissez-les également libre de scinder leur groupe au moment de faire cette épreuve : certains pourront aller faire l'épreuve de Shaan pendant que d'autres iront faire l'épreuve de Nécrose, par exemple.

LA GAMME SHAAN

Les 4 suppléments thématiques de la gamme officielle



Les dés Shaan



Le Manuel d'itinérance

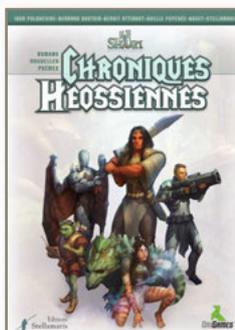


L'écran du meneur de jeu + 1 scénario

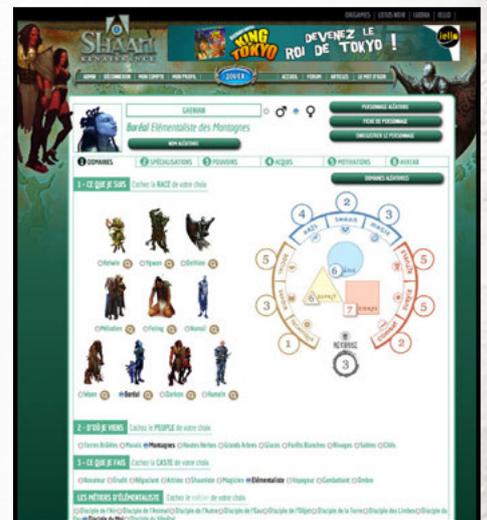
Le poster d'Héos et de l'Héossie en 60x80 cm



Le recueil de nouvelles et de romans dans le monde de Shaan aux éditions Stellamaris



Les pouvoirs des personnages en 280 cartes



Le site du jeu : www.shaan-rpg.com
Générateur de personnage, forum, wiki, etc.



• Édité par OriGames
52 avenue Pierre Sémard
94200 Ivry sur Seine
Contact : shaan@origames.fr

CRÉDITS

Création : Igor Polouchine
Développement : Julien Bès
Optimisation du background : Vincent Lelavechef

Direction de publication : Guillaume Gille-Naves

Contributions littéraires : Bernard Rastoin, Benoit Attnost, Julien Blondel, Mahyar Shakeri, Victor Polouchine, Alexandre Marchand, Julien Bès, Vincent Lelavechef, Igor Polouchine

Contributions visuelles : Mathieu Lauffray, Claire Wendling, Denis Bajram, Benoit Springer, Damien Jacob, Bernard Bittler, Jean Christophe Haut-bois, Christophe Swal, Kevin Lemoigne, Cyril Nouvel, Dimitri Chapuis, Espen Olsen Sætervik, Biboun, Mathieu Rebuffat, Axelle Psychee Bouet, Agnès Calcinette, Nadia Fontaine, Igor Polouchine, Frédéric Falaise

Contributions musicales : Cyril Planchon, Igor Polouchine

Remerciements : Rodolphe Gilbert, Solaris, Matt le chacal, Yannock, Manu, Melchior Pelleterat de Borde, David Benoit, David Bakhout, Willy Mangin, Anne Kimpe, Marc Aubry, Xavier Laurent, la communauté de l'ancienne mailing-list et du nouveau forum, tous les testeurs et les relecteurs, et plus globalement tous ceux qui ont participé de près ou de loin à la Renaissance de Shaan et qui continuent de faire vivre cet univers foisonnant

Merci aux partenaires presse et web : Guillaume Bezanon et Sébastien Célerin pour JDR mag, Stéphane Gallot et Damien Coltice pour Casus Belli, Julien de Jaeger pour D6dent, Romaric Briand pour La Cellule, Benoit Chérel des Chroniques d'Altaride, et tout le staff de scifi-universe.com