

Errata, ajustements et précisions

version I.0 - juin 2010

Ouvrage « Ouvrir la voie » :

Toutes les mentions à l'Ouvrage « Progression Rapide » font référence à l'Ouvrage « Ouvrir la voie ».

Archétype « Aventurier », p.126 :

Dans les Talents de l'archétype Aventurier, remplacer « Vigilance » par « Survie ».

Qualité « Intrépide », p.130 :

Remplacez le bonus par : « Toutes pertes de Moral subies par le personnages sont diminuées de 2. De plus, il gagne un point d'Héroïsme, Génie ou Pa-nache. »

Défaut « Mauvaise réputation », p.130 :

Remplacez la dernière partie par :
« Malus : -2 en Statut et en Prestige Arcadien ».

Ouvrage « Analyse et réparation », p.134 :

Remplacez la dernière partie par :
« Dans le second, en cas de réussite, le technicien recevra un bonus de +2 pour manier l'engin, et d'un +2 supplémentaire par tranche de 3 points de marge (10 à 12 : +2, 13 à 15 : +4, 16 à 18 : +6, etc.). »

Ouvrage « Cartographe », p.134 :

Remplacez la première phrase par :
« Le personnage réalise une carte de la proche contrée, qui fournira un bonus de 1, plus 1 par tranche de trois points de marge (10 à 12 : +2, 13 à 15 : +4, 16 à 18 : +6, etc.) à tous les jets de Survie et de Géographie concernant cette région. Ce bonus s'appliquera à toute équipe expéditionnaire pouvant se référer à cette carte. »

Mouvement « Parer », p.138 :

Remplacer la dernière phrase par :

« Cette action est déclarée au moment où le personnage est désigné pour cible, et avant le jet d'attaque de l'assaillant. Si le personnage a déjà agi, il doit avoir conservé son Mouvement pour pouvoir parer. S'il n'a pas encore agi, il peut dépenser son Mouvement de façon anticipée pour Parer. »

Mouvement « Ajuster », p.138 :

Remplacer par :

« Le personnage ajuste sa prochaine attaque (tir ou corps à corps), qui bénéficiera d'un bonus de +2. »

Action « Esquiver », p.139 :

Remplacer la dernière phrase par :

« Il effectue un jet de Se battre ou de Progresser avec un bonus de +2. S'il obtient un meilleur score que celui obtenu par son assaillant, le coup est annulé. Cette action est déclarée au moment où le personnage est désigné pour cible, et avant le jet d'attaque de son adversaire. Si le personnage a déjà agi, il doit avoir conservé son Action pour pouvoir esquiver. S'il n'a pas encore agi, il peut dépenser son Action de façon anticipée pour esquiver. »

Le Prestige Arcadien

Le trait « Prestige Arcadien » sera introduit plus longuement dans les prochains suppléments d'Aventures dans le Monde Intérieur, mais vous pouvez l'exploiter immédiatement sous la forme suivante : considérez que le Prestige Arcadien est un modificateur s'appliquant lors de toute situation sociale impliquant la renommée ou la réputation du personnage parmi les Telluriens. Exemple : un personnage ayant une « Mauvaise réputation » essaye de convaincre un inventeur Arcadien de lui confier sa nouvelle création le temps d'une mission. Le jet de Convaincre souffrira d'un malus de -2.

Dans la liste des Actions, p.139 :

Ajoutez : « Dégainer : le personnage dégaine une arme de tir ou une arme de corps à corps. »

« Fatigue et blessures », p.141 :

Remplacez le dernier paragraphe par :

« Un personnage perdant tous ses points de Blessure est agonisant. Il ne peut plus rien faire et mourra si son nombre de points de Blessures n'est pas revenu au-dessus de 0 dans les dix minutes. »

Précisions sur le lien entre le Statut et les Honneurs ou Legs, p.132 et p.147 :

Le mécanisme d'obtention et de perte des Honneurs et Legs doit être précisé. Que ce soit à la création de personnage ou durant sa vie, à chaque fois que le Potentiel de Statut du personnage atteint un multiple positif de 3 (+3, +6, +9...), ce dernier recevra un nouvel Honneur ou Legs, au choix du joueur.

Exemple : un personnage possède un Potentiel de Statut de +2. Entre deux aventures, il investit suffisamment de points d'Apprentissage pour atteindre +3. C'est un « palier », un multiple de 3, le joueur choisit donc également un nouvel Honneur.

De la même façon, à chaque fois que le Potentiel de Statut du personnage augmente d'1d, il reçoit un nouvel Honneur.

Exemple : un personnage reçoit 1d en Statut, passant ainsi de « +2 » à « +1d+2 ». Il gagne également un Honneur, pour ce nouveau dé.

A l'inverse, à chaque fois que son Potentiel de Statut descend sous un multiple positif de 3 (+3, +6, +9...), ou perd un dé, un personnage perdra l'un de ses Honneurs, au choix du joueur. Ceci représente le fait que ses partenaires ou financiers s'éloignent de lui, que sa réputation se ternit...

Exemple 1 : un personnage possède un Potentiel confortable de +1d+3 en Statut. Malheureusement, les aléas de ses aventures font tomber ce score à +1d+2. Il descend sous un « palier » : il doit donc se débarrasser de l'un de ses Honneurs.



Important : Un personnage ne peut jamais avoir moins de deux Honneurs et/ou Legs.

Si son Potentiel de Statut devient négatif, il conservera 2 Honneurs ou Legs, mais devra accumuler d'autant plus de Statut pour atteindre un « palier de 3 » et donc, en gagnant de nouveaux. Ainsi, un personnage ayant le défaut « mauvaise réputation » commence le jeu avec -2 en Statut. Il devra donc gagner 5 points supplémentaires avant d'obtenir un troisième Honneur.

Voici un tableau résumant ce mécanisme :

Potentiel de Statut	Nombre total d'Honneurs/Legs
+2 ou moins	2 Honneurs
+3	3 Honneurs
+6	4 Honneurs
+9	5 Honneurs
Etc.	+1 Honneur
Par +1d	+1 Honneur
Par -1d	-1 Honneur (minimum 2)

Moral, p.143 :

Dans le troisième tableau, remplacer :

Condition	Gain
Dix minutes de repos	I

Par :

Condition	Gain
Une heure de sérénité	I
Une nuit partielle de repos	I
Une bonne nuit de repos	Id6

Par « une heure de sérénité », nous entendons une heure durant laquelle le personnage peut souffler, ne se sent pas en danger et n'est pas stressé par une échéance ou par l'imminence d'un événement pénible. Ainsi, une heure de préparation avant de partir au combat, une pause repas au milieu d'une jungle hostile ou une heure d'attente dans une maison hantée ne permettront pas de regagner du Moral.

Les batailles, p.164 :

Le jet de Ressort de Bataille est un jet classique, c'est à dire qu'il faut lancer 3d de base + 1d6 par équipe militaire + 2 par équipe non militaire.

De plus, les autres modificateurs (de situation, de condition, de fortification, etc.) s'entendent équipe par équipe.

Ainsi, si les PJ sont à la tête de 3 équipes militaires, mais que seules deux d'entre elles sont dans une position favorable légère (+2), le jet sera au final de 6d+4 (à savoir : 3d de base + 3d pour les équipes +4 pour les deux équipes à couvert).

Le moral des colonies, p.170 :

La population d'une colonie (PJ compris) ne regagne jamais de Moral par le repos, ni durant une aventure, ni après. La précarité de sa situation l'en empêche. Le Moral ne remonte que lorsqu'une adversité est vaincue, ou grâce aux effets des bâtiments de la colonie.

Bâtiment « Chapelle », p.172 :

Remplacez l'effet par :

« Le moral maximum de l'expédition est augmenté de 2 points. De plus, s'il n'est pas à son maximum il est régénéré de 2 points au début de chaque scénario.

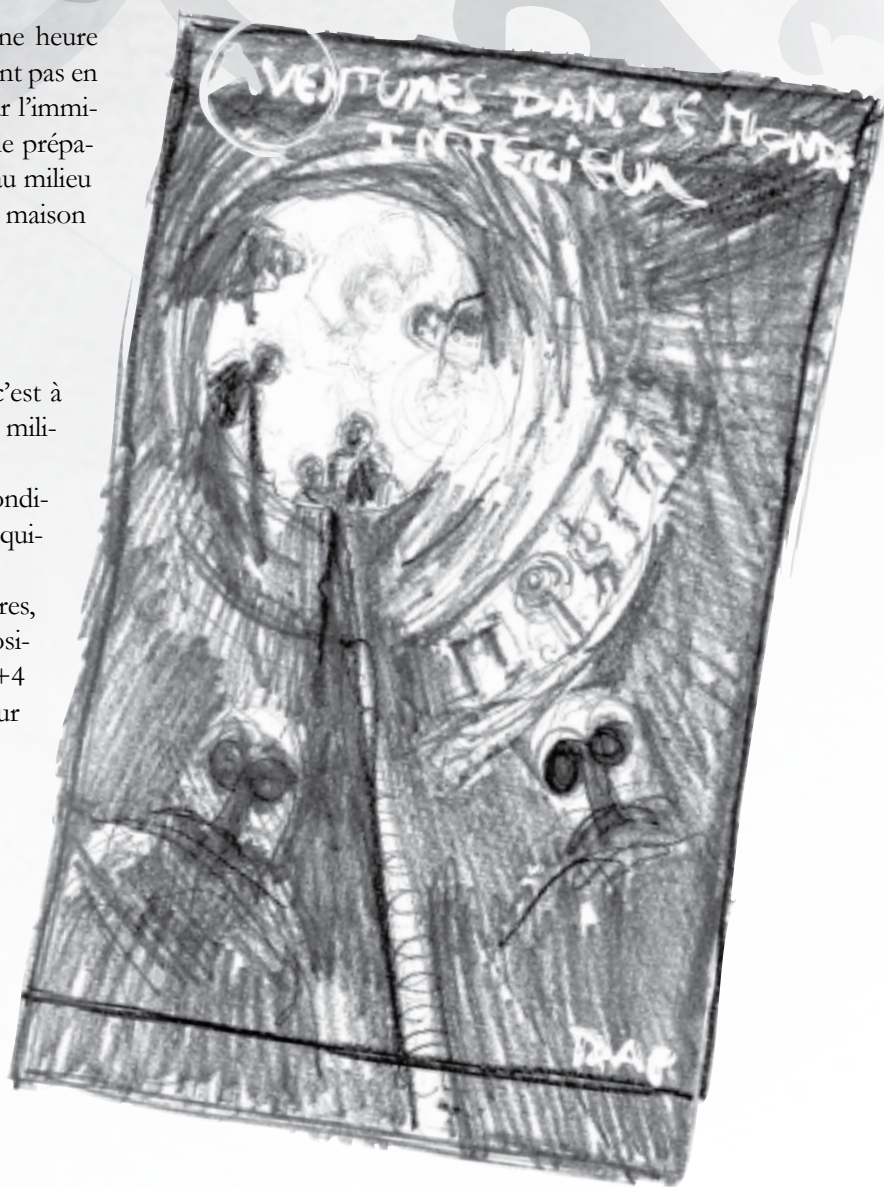
Amélioration : Église (coût : 40) ; le bonus au moral et la récupération sont maintenant de 4 points.

Bâtiment « Dispensaire », p.172 :

Remplacez l'effet par :

« Diminue de 10% les pertes humaines subies après une attaque de la colonie ou d'une expédition située à moins d'une lieue de la colonie et y revenant jusqu'après l'attaque. Les pertes en bâtiments ne sont pas affectées.

Amélioration : Hôpital (coût : 40) ; les pertes humaines sont diminuées de 20%.



À suivre...

Parce qu'il y a toujours quelque chose à corriger et des écrous à serrer, cet errata est appelé à évoluer et à s'enrichir. En attendant, pour toutes remarques, questions et critiques, n'hésitez pas nous contacter sur le forum des Ludopathes ou des Écuries d'Augias. Bon jeu !

<http://www.ecuries-augias.com/>
<http://www.ludopathes.com>

