



ERRATA

p. 14a. Remplacer :

Vous pouvez augmenter les aspects de base de votre personnage en dépensant des gemmes d'expérience. Vous pouvez aussi gagner des gemmes d'expérience en diminuant un aspect. L'échange se fait à 1 pour 1.

par :

Pour augmenter les aspects de base de votre personnage, il vous faut dépenser des gemmes d'expérience. Pour les diminuer, aussi. Une gemme d'expérience permet de gagner, ou de perdre, une gemme d'aspect.

p. 14b. Ajouter à la fin du premier paragraphe sur l'Allure, la note suivante :

Ce qui est transparent échappe aux regards. En termes de jeu, si un joueur ne précise pas au meneur que son personnage fait attention aux choses transparentes, il ne les verra pas.

p. 15a. Remplacer :

Il vient donc de dépenser 6 gemmes d'expérience. Il en a gagné 1 en Importance et en a dépensé 3 en Allure, 1 en Charme et 2 en Rang.

par :

Il vient donc de dépenser 7 gemmes d'expérience, 1 en Importance, 3 en Allure, 1 en Charme et 2 en Rang.

p. 15a. Remplacer :

Elle n'a ni Allure, ni Charme, ni Vie, ni Rang, parce qu'elle n'est ni classe, remarquable, ni vivante, ni respectable.

par :

Elle n'a ni Allure, ni Charme, ni Vie, ni Rang, parce qu'elle n'est ni classe, ni remarquable, ni vivante, ni respectable.

p. 16a. Remplacer :

Comme les aspects, leur valeur se compte en gemmes et vous pouvez les augmenter en dépensant des gemmes d'expérience. Vous pouvez aussi gagner des gemmes d'expérience en les diminuant. L'échange se fait là encore à 1 pour 1.

par :

Comme les aspects, leur valeur se compte en gemmes. Pour augmenter les talents de base de votre personnage, il vous faut dépenser des gemmes d'expérience. Pour les diminuer, aussi. Une gemme d'expérience permet de gagner, ou de perdre, une gemme d'aspect.

p. 16b. Remplacer :

Ajouté aux gemmes déjà dépensées, cela fait un total de 24. Sur les 30 de départ, il ne lui reste plus que 6 à dépenser.

par :

Ajouté aux gemmes déjà dépensées, cela fait un total de 25. Sur les 30 de départ, il ne lui reste plus que 5 à dépenser.

p. 21b. Remplacer :

Le chevalier perpétuel se doit respecter chacun d'eux à la lettre.

par :

Le chevalier perpétuel se doit de respecter chacun d'eux à la lettre.

p. 22a. Remplacer :

Il reste 4 gemmes d'expérience à Clochepierre.

par :

Il reste 3 gemmes d'expérience à Clochepierre.

p. 27a. Remplacer :

Une illusion animée demande un même vrai travail d'acteur et de metteur en scène.

par :

Une illusion animée demande un vrai travail d'acteur et de metteur en scène.

p. 28b. Ajouter après le premier paragraphe de "Mise en Jeu" :

"Volerige souhaite convaincre un garde de son bon droit. Il se sert pour cela de la Parole et met en jeu 4 gemmes. Tant que les gemmes restent mises, le garde reste convaincu. Dès qu'elles sont reprises, le garde commence à douter."



p. 29a. Ajouter à la fin de “*Mise en Jeu*” :

Vous pouvez vous servir d’une mise en jeu pour améliorer un sortilège existant, tant que le total ne dépasse pas votre talent. Vous pouvez aussi vous en servir pour agrandir un sortilège en augmentant son Importance. Dans ce cas, il n’y a pas de limite.

Clochepierre travaille sur une illusion. La veille, il s’est servi de l’Artifice pour lui donner une Allure de 15 et un Leurre de 9. À minuit, il a rendu l’illusion permanente et a récupéré ses gemmes.

Il voudrait aujourd’hui augmenter le Leurre de l’illusion en faisant une mise en jeu supplémentaire. Hélas, il a déjà misé dans l’illusion 24 gemmes d’Artifice (15 + 9), soit le total de gemmes dont il dispose dans ce talent, même en tenant compte de son bâton à mèche (18 + 6). Il lui est donc impossible d’augmenter le Leurre de l’illusion, à moins de baisser son Allure.

En revanche, il peut tout à fait augmenter l’Importance de l’illusion et l’agrandir.

p. 29b. Remplacer :

10 instants = 1 période
10 périodes = 1 moment

par :

100 instants = 1 moment

p. 31b. Remplacer :

Sortilège. Un sortilège est une forme immatérielle créée par magie. C’est le cas des sortilèges de vol, d’invisibilité, d’illusion et de soin qu’on achète. La plupart sont vendus sous la forme de potions, d’efférents ou sont inscrits sur un parchemin (cf. “*Potions & Efférents*”, p. 41).

par :

Sortilège. Un sortilège est une tour dont on a retardé le déclenchement à l’aide d’une commande magique (cf. p. 36). Il se présente sous une forme immatérielle et ressemble à une sorte de parasite magique.

p. 41b. Supprimer l’encadré “*Potions & Efférents*”.

p. 110b. Remplacer “*Commandes magiques*” par :

COMMANDES & SORTILÈGES

Dotés d’une commande magique, les sortilèges peuvent rendre bien des services. La plupart sont assez chers, mais les gens qui ont les moyens en trouvent vite l’intérêt. Une amulette, un talisman, une bombe, un potion ou un parchemin peuvent vous sauver la vie. Ils peuvent aussi vous débarrasser définitivement d’un adversaire.

Levez la commande et le sortilège se déclenche. Il vous suffit d’une mise en Savoir égale à la commande. Si la commande est vocale, vous pouvez vous servir de la Parole à la place du Savoir. Si la commande est manuelle, vous pouvez vous servir de la Force à la place du Savoir.

D’autres commandes existent aussi. Celui qui pose la commande est libre de choisir le talent qu’il veut. Ainsi les parchemins se déclenchent à la lecture : une mise en Sens suffit.

Vous comprendrez qu’il est facile de piéger quelqu’un à l’aide d’une commande vocale ou manuelle à 1. S’il suffit de dire un mot courant pour la lever, ou bien d’entrer dans une pièce, ce sera facile.

Pour détecter une commande, il suffit d’une mise en Savoir de 1. Pour la mesurer, il suffit d’une mise en Mesure de 1. Pour la détourner, il suffit d’une mise en Savoir égale à la commande.

Dénué de Solidité et d’Allure, les sortilèges sont habituellement immatériels et transparents, mais il arrive qu’on leur donne une apparence solide à l’aide de la Façon et de l’Artifice.

C’est ainsi qu’on crée les amulettes. On donne à un sortilège de protection l’apparence d’un bijou. Avec un sortilège de Force, on se protège des coups et des blessures. Avec un sortilège d’Artifice, on se protège des brûlures et des gelures. Avec un sortilège d’Alchimie, on se protège des empoisonnements. Une amulette ne sert qu’une fois, mais au combat elle peut faire la différence.

Les talismans fonctionnent de la même façon. On donne à un sortilège de lévitation, d’invisibilité, d’illusion ou de métamorphose l’apparence d’un bijou. Comme l’amulette, le talisman ne fonctionne qu’une fois et le sortilège s’arrête quand on ôte le talisman.

Les bombes fonctionnent aussi de la même façon. On donne à un sortilège de Force, d’Artifice ou d’Alchimie destiné à causer des dommages l’apparence d’un projectile. La commande est manuelle : il suffit d’armer la bombe et de toucher la cible.

Les potions fonctionnent un peu différemment. On se sert de l’Alchimie pour faire du sortilège un liquide. La commande est manuelle : il suffit de boire la potion. Par défaut, le liquide est transparent, mais on peut se servir de l’Artifice pour lui donner de la couleur.

Les parchemins fonctionnent sur le même principe. On se sert du liquide comme encre sur un parchemin. La commande s’appuie sur le Sens : il suffit de lire le parchemin. Peu utilisés aujourd’hui, les parchemins sont réservés aux sortilèges élégants et raffinés comme les lettres d’amour et les lettres de menace. Ces dernières, qu’on s’envoie entre ennemis intimes, contiennent souvent un sortilège incapacitant, quelquefois mortel. Une manière de se rappeler à l’attention de l’autre.

UNE CONSCIENCE LIMITÉE

Les commandes ne conviennent qu’aux sortilèges les plus simples. Les sortilèges plus perfectionnés fonctionnent grâce à une conscience limitée. Cela leur donne plus de latitude. Une bombe n’a besoin que d’une commande



pour exploser. En revanche, l'éclairage et de chauffage d'un appartement doivent pouvoir varier en fonction de la luminosité et de la température extérieure.

Douée de Sens, de Savoir, de Parole et de Mesure, une conscience, même limitée, est capable de réagir plus efficacement qu'une commande. Dans les immeubles modernes, on trouve ainsi des consciences qui se chargent de l'éclairage, du chauffage, de la climatisation, de la ventilation et de la sécurité.

Pour donner une conscience à un sortilège, on lui prête des gemmes de Sens, de Savoir, de Parole et de Mesure. On se limite habituellement à 3 gemmes de Sens maximum. De cette façon, le sortilège n'a qu'une perception limitée, ce qui limite sa conscience et évite qu'il en vienne à penser par lui-même.

p. 111a. Remplacer "Sécurité & Sésames" par :

SÉCURITÉ

En ville, la plupart des appartements, des boutiques et des bâtiments sont protégés par un *sésame*. Ce sortilège complexe est constitué d'un champ d'intimité, d'un champ de répulsion et d'un champ d'isolement. Il empêche de voir à travers les murs, de les traverser et de se transférer sur place sans autorisation.

Un sésame ordinaire dispose de champs à 9, ce qui suffit à dissuader la plupart des intrus. Dans les quartiers aisés, un sésame peut monter jusqu'à 18. Il est rarement supérieur à 3 dans les quartiers pauvres.

Sur les portes, vous ne trouverez ni poignée ni serrure. À la place, vous aurez un simple *ouvre-porte*. C'est un appareil en fer tendre qu'on place à hauteur des yeux et qui imite souvent le visage d'un elfe ou d'un diable. L'ouvre-porte abrite la conscience magique du sésame. Vous n'avez qu'à vous adresser à lui pour qu'il vous ouvre ou qu'il vous annonce.

Un ouvre-porte laisse toujours entrer la personne désignée comme l'occupant des lieux, qu'elle arrive directement ou qu'elle se transfère sur place par le biais des guides de Coruscante. Il laisse aussi entrer toutes les personnes autorisées par l'occupant des lieux.

Son Sens, son Savoir et sa Parole sont limités à 3, ce qui limite ses facultés. Il ne peut ni déceler les illusions ni

les mensonges, même s'il peut vérifier la signature magique d'une personne.

p. 112a. Remplacer :

Les intérêts sont de 0,50 \diamond par semaine et par gemme empruntée.

par :

Les intérêts sont de 0,50 \diamond par semaine et par cubique emprunté.

p. 124a. Ajouter à la fin de "Les Barges Aériennes" :

Enfin, la plupart des barges disposent d'une conscience magique. Pour le capitaine, c'est une aide précieuse. Elle assure à l'équipage une marge de manœuvre appréciable, en gérant les commandes qui permettent d'accélérer, de ralentir, de changer de cap, d'éclairer ou de chauffer telle ou telle pièce...

p. 124a. Supprimer "Les Consciences Embarquées" et l'encadré "La Démultiplication".

p. 151b. Remplacer :

En quelques cycles, les Nantis se retrouvèrent privée de leur force maîtresse et perdirent sur tous les fronts.

par :

En quelques cycles, les Nantis se retrouvèrent privés de leur force maîtresse et perdirent sur tous les fronts.

p. 196c. Remplacer :

Le **Secret** est propre aux informations ainsi qu'à certains textes ou certains discours. Plus ils ont de Style et plus ils sont inaccessibles.

par :

Le **Secret** est propre aux informations ainsi qu'à certains textes ou certains discours. Plus ils ont de Secret et plus ils sont inaccessibles.

écran de jeu. Remplacer :

1 période

par :

1 moment