

CHANGEMENTS SWADE

V5.7 VERS V6.0

Traduction du changelog officiel et éléments officialisés par Pinnacle Inc.

FRÉNÉSIE SUPRÊME (P. 43)

CHANGEMENTS : Aucun (mis à jour au moment de l'édition de la VF)

TACTICIEN (P. 45)

CHANGEMENTS : ajout du texte en rouge

Au début du round, il peut choisir de la donner à un Extra ou groupe d'Extras allié partageant une carte d'action dans l'Aura de commandement.

CHAUFFEUR DE SALLE (P. 51)

CHANGEMENTS : dernière phrase remplacée

Ce dé octroie un Soutien normal à un second allié pour un Trait au choix, qui peut être différent du premier.

TACTICIEN (P. 61)

CHANGEMENTS : ajout du texte en rouge

Pioche 1 carte d'action et la donne à un Extra ou groupe d'Extras allié dans l'aura qui décide laquelle garder

MAÎTRE TACTICIEN (P. 61)

CHANGEMENTS : ajout du texte en rouge

Pioche 2 cartes d'action et les donne à des Extras ou groupes d'Extras alliés dans l'aura qui décident laquelle garder

ÉCHEC CRITIQUE (P. 88)

CHANGEMENTS : Aucun (mis à jour au moment de l'édition de la VF).

ACTIONS MULTIPLES (P. 97)

CHANGEMENTS : ajout du texte en gras

ACTIONS GRATUITES : le malus d'actions multiples ne s'applique pas aux actions gratuites, et celles-ci n'en infligent pas.

ATTAQUE GRATUITE (P. 100)

CHANGEMENTS : ajout du texte en rouge

Une attaque gratuite est une attaque unique non modifiable par d'autres Atouts de l'attaquant ou options de combat.

EMPOIGNER (P. 104)

CHANGEMENTS : nouvelle définition

BROYER : pour une action, un personnage qui Entrave ou Immobilise une cible peut lui infliger Force dégâts. Le modificateur d'Échelle ne s'applique pas aux dégâts.

POISON (P. 120)

CHANGEMENTS : nouvelle définition

PARALYSANT : la victime est Sonnée. Si une durée est indiquée, elle ne peut pas récupérer de cet état avant ce délai. Sinon elle peut le faire normalement dès son prochain tour.

DÉFLEXION (P. 159)

CHANGEMENTS : ajout du texte en rouge

Une fois actif, les ennemis subissent un malus de -2 pour leurs attaques ciblant le bénéficiaire au corps-à-corps ou à distance, au choix de l'arcaniste, les deux en cas de Prouesse. Une arme à distance dans un corps-à-corps subit toujours ce malus.

PROTECTION (P. 166)

CHANGEMENTS : ajout du texte en rouge

Protection crée un champ de force ou une armure autour du personnage lui donnant 2 points d'Armure, ou en Résistance en cas de prouesse.

NOTE DE TRADUCTION

la VO conserve les Modificateurs inchangés, ce qui ressemble fort à un oubli pour deux d'entre eux. Il appartient donc au meneur de trancher. Armure renforcée peut être conservé dans l'esprit (Armure [Résistance] +2) ou supprimé. Résistance peut assurer en payant un résultat équivalent à une Prouesse ou être supprimé.

SOULAGEMENT (P. 168)

CHANGEMENTS : nouvelle définition

DURÉE : Instantanée / 1 h

Soulagement permet d'annuler des états négatifs ou les effets de la Fatigue.

RÉCUPÉRATION : l'arcaniste annule un état parmi Secoué, Distrain ou Vulnérable. Avec une Prouesse, il en annule deux. En cas de cibles supplémentaires, il peut choisir quel(s) état(s) retirer pour chacune.

Soulagement ne permet pas d'annuler des états infligés par des effets en cours (Entravé ou Immobilisé, Sonné, etc.) à moins que ces derniers ne cessent.

ANESTHÉSIE : réduit de 1 le malus cumulé de Blessure et Fatigue, de 2 en cas de Prouesse. Par exemple, un héros Épuisé (-2) avec 3 Blessures (-3) réduit son malus de -5 à -4, à -3 en cas de Prouesse.

Cet effet dure une heure. Il ne retire ni Blessure, ni Fatigue. Il permet juste d'en ignorer le malus. Si le bénéficiaire est Incapacité par des Blessures ou de la Fatigue, il en subit les conséquences habituelles.

MODIFICATEURS

- **CIBLES SUPPLÉMENTAIRES (+1) :** le pouvoir peut affecter des cibles additionnelles pour +1 PP chacune.
- **SONNÉ (+1) :** avec l'option Récupération, l'arcaniste peut aussi affecter l'état Sonné, ce qui en annule tous les effets.

DÉFLEXION (P. 172)

CHANGEMENTS : ajout du texte en rouge

Attaques au corps-à-corps ou [et] à distance sur la cible à -2.

PROTECTION (P. 173)

CHANGEMENTS : ajout du texte en rouge

Armure [Résistance] +2.

SOULAGEMENT (P. 173)

CHANGEMENTS : ajout du texte en rouge

Inst/1 h. Annule 1 [2] état Secoué, Distrain ou Vulnérable / ignore -1 [-2] de Blessure et Fatigue.

TABLE DES TAILLES (P. 179)

CHANGEMENTS : ajout du texte en rouge

GRAND (+ ♥ Et Allonge +1)

ÉNORME (+ ♥ ♥ Et Allonge +2)

GIGANTESQUE (+ ♥ ♥ ♥ Et Allonge +3)

