

# VAESEN

Errata  
26/08/2024

**Pages 22 et 72, objet fétiche (précision)** : vous pouvez vous servir de votre objet fétiche pour éliminer jusqu'à deux États en interagissant avec lui, mais une seule fois par séance.

**Page 46** : la description de la compétence **INSPIRATION** est incomplète.

## INSPIRATION (EMPATHIE)

**INSPIRATION** représente la capacité à s'adresser à une foule, à encourager et à guider vos amis, et à créer ou comprendre des œuvres d'art. Quand vous tentez d'influencer l'opinion ou les actes d'un groupe, faites un test d'**INSPIRATION**. Lorsqu'un personnage a subi une lésion critique mentale, il a parfois besoin d'**INSPIRATION** pour ne pas devenir Brisé de façon chronique (voir chapitre 5). Si vous réussissez le test, il n'est plus Brisé. Chaque réussite supplémentaire élimine un État mental supplémentaire. En cas d'échec, si vous souhaitez essayer de nouveau, vous devez trouver un autre moyen de rasséréner la victime. Il vous faudra peut-être la transporter ailleurs, bénéficier de l'aide de quelqu'un d'autre ou trouver un moyen différent de communiquer avec elle.

**INSPIRATION** peut servir à éliminer les États mentaux. Vos amis doivent être en lieu sûr, avoir de quoi boire et manger et être disposés à entrer en contact physique ou à dialoguer avec vous. Vous effectuez un test d'**INSPIRATION** pour chaque journée que vous passez ensemble sans rien faire d'autre. Un test réussi élimine trois États mentaux à répartir comme bon vous semble entre vos amis. Chaque réussite supplémentaire élimine trois autres États. Vous pouvez même éliminer l'État Brisé de cette façon. En cas d'échec, vous avez simplement perdu votre journée, mais la meneuse de jeu peut aussi faire intervenir un ennemi.

**Page 75** : les provisions nutritives et provisions simples n'apportent plus de bonus puisqu'elles évitent déjà de faire des tests.