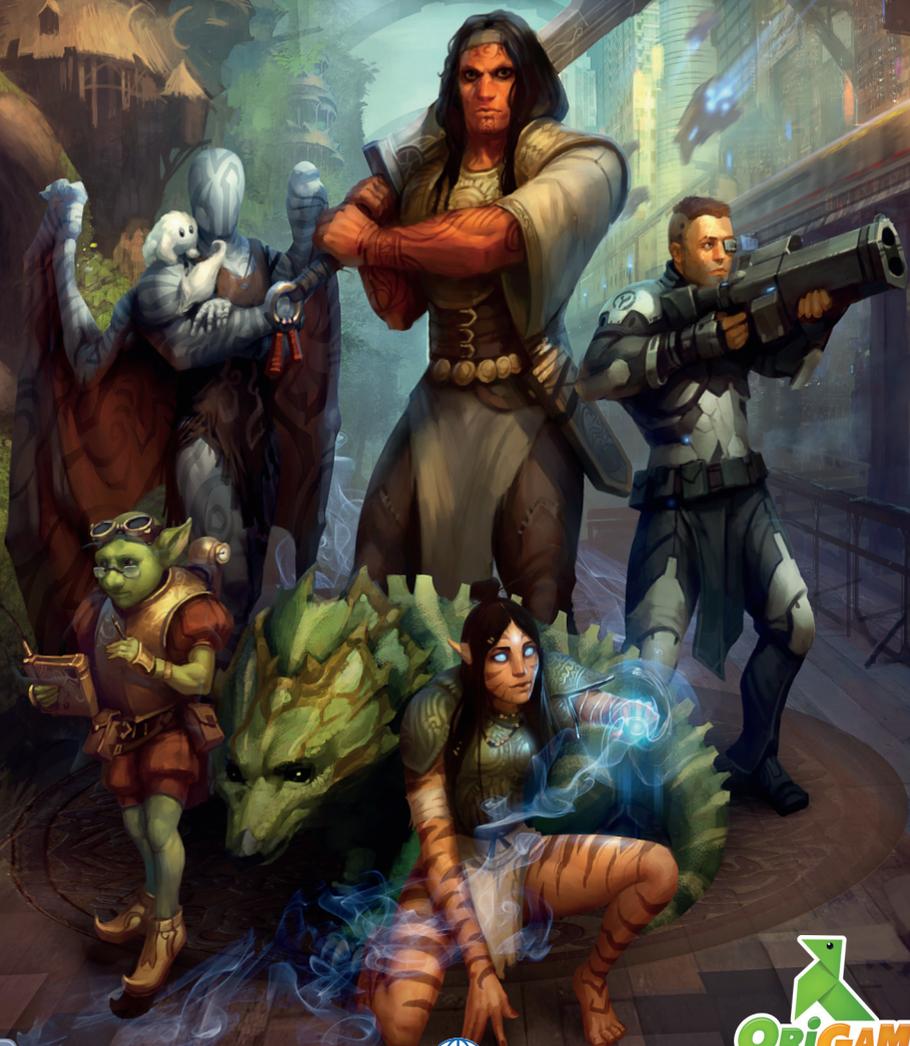


SHAAH

RENAISSANCE



Gratuit



facebook.com/ShaanRenaissance



www.shaan-rpg.com



LE SITE SHAAN-RPG.COM

Le site www.shaan-rpg.com est un prolongement de la gamme Shaan qui est conçu comme une plateforme créative dédiée à la communauté. Vous y trouverez de nombreux outils et du contenu gratuit pour vous faire une idée plus précise de l'univers de Shaan. Vous pourrez également y échanger avec les autres meneurs et joueurs de Shaan et partager avec eux vos aventures en Héossie pour alimenter votre inspiration et enrichir vos parties.



Un système de création de personnages en ligne



Un outil pour gérer et faire évoluer vos personnages



Une base de près de 20 000 personnages



Des scénarios et aides de jeu en téléchargement gratuit



Une campagne en ligne, gratuite et interactive



Rézo, une revue aperiodique source d'inspirations diverses



Un forum de partage et de création communautaire



Une boutique en ligne avec des produits exclusifs



La carte des boutiques, des assos et des joueurs



Il y a **25 ans** sortait la première édition du jeu de rôle **Shaan** aux éditions Halloween Concept. En 2014, une souscription réussie pour une seconde édition, tout en couleur, riche de nouveaux suppléments et accessoires a permis de fédérer une communauté et de continuer à développer cet univers si particulier. Aujourd'hui, de nouveaux ouvrages viennent enrichir la gamme tels qu'une **boîte d'initiation**, un **Manuel du joueur**, une gamme de suppléments réalisés par la communauté et enfin, une **campagne épique** destinée à des héros légendaires. La renaissance de Shaan est en marche et rien ne semble pouvoir l'arrêter...



• Igor Polouchine & Julien Bès

SOMMAIRE



LE LIVRE DE BASE **4**



LA BOÎTE D'INITIATION **6**



LES SUPPLÉMENTS DE BASE **8**



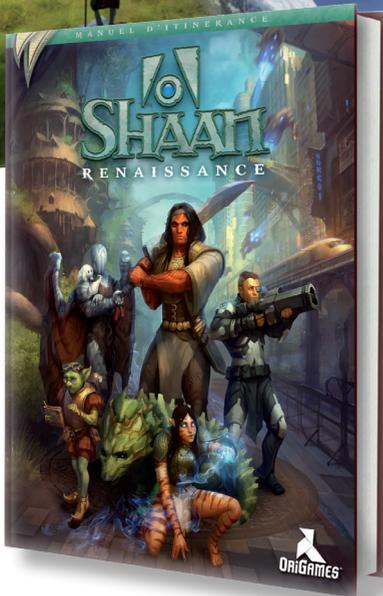
SUPPLÉMENTS DE LA COMMUNAUTÉ **14**



CAMPAGNE LE FEU SOUS LA GLACE **16**



MATÉRIEL DE BASE **12**



LE MANUEL D'ITINÉRANCE

Shaan est une invitation au voyage, une découverte d'autres cultures, d'autres modes de vie et de penser. En plaçant les joueurs face à des choix cruciaux et dans des situations extrêmes, il offre la possibilité de comprendre les enjeux de notre société actuelle.

paysages démesurés, aux climats violemment contrastés, et qui grouille d'une vie foisonnante. **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

• LE PITCH

Shaan, c'est "Avatar" puissance dix, avec dix **races**, dix **peuples**, dix **castes**, trois factions **Humaines**, des **morts-vivants**, de la magie, une voie mystique, une civilisation perdue et un bouillonnement de concepts...

• LE MONDE

Le jeu se déroule sur **Héos**, une planète deux fois plus grande que la Terre, aux



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 grandes villes subissent encore l'hégémonie Humaine. L'Héossie renaît 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...

• *Ce que l'on peut jouer :*
un Novateur révolutionnaire,
un Érudit pétri de certitudes,
un Marchand immoral, un
Artiste arrogant, un Shaaniste



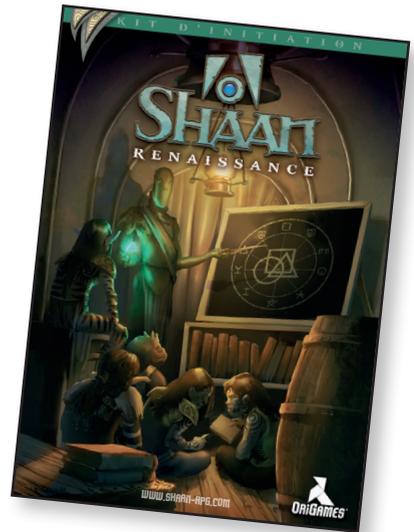
zen, un Magicien torturé, un Élémentaliste fanatique, un Voyageur naïf, un Combattant enragé, une Ombre maléfique, un androïde rêveur, un héros accompli...

• *Ce que l'on peut faire :*
Combattre des nécosiens, renverser des tyrans, explorer des vestiges, rencontrer des peuples étranges, monter une Guilde, sauver des princesses, se perdre dans le rezo, gérer une cité, devenir une légende...



LES+

- Un univers insolite, dépaysant et pourtant familier.
- Une communauté active et des outils en ligne.
- Une gamme riche de plusieurs campagnes et des dizaines de scénarios !



Téléchargez gratuitement votre kit d'initiation sur le site

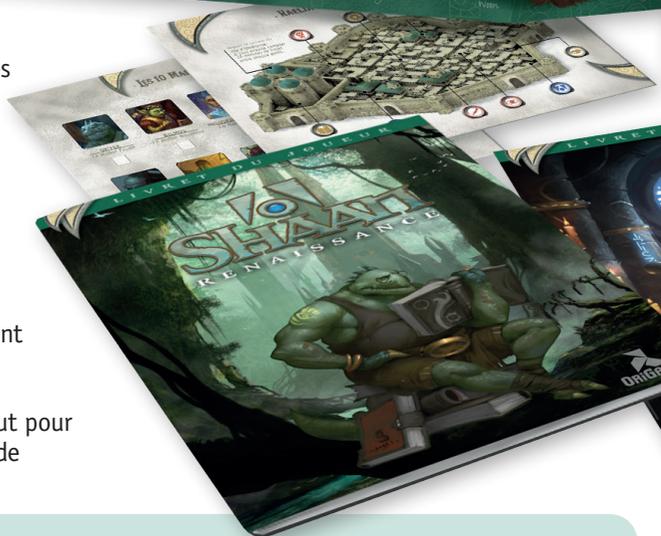
LA BOITE D'INITIATION

Cette boîte vous permet de vous initier en douceur au jeu de rôle ainsi qu'à l'univers de Shaan. Vous aurez à votre disposition toutes sortes d'aides de jeu permettant de vous faciliter la vie.

Les joueurs incarnent des **Itinérants** au service de l'Assemblée Héossienne. Au cours de leurs missions, ils vont accomplir des exploits mais aussi résoudre des dilemmes moraux tout aussi difficiles !

Doté d'un **moteur de jeu** unique, Shaan Renaissance a été conçu pour ceux qui recherchent un système **immersif** et **tactique**. Les uns apprécieront la progression ouverte pour créer des personnages uniques tandis que les autres fouilleront à travers les pouvoirs pour dénicher la combinaison qui fera toute la différence. Mais rappelez-vous qu'à Shaan, tout ne se résout pas par le combat. Les arts, la négociation, la magie ou l'ingéniosité vous seront tout autant utiles.

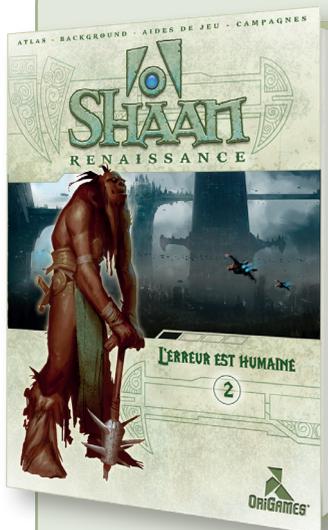
La boîte comprend tout ce qu'il faut pour s'initier au jeu de rôle et propose de nombreuses heures d'aventure.



Elle se compose de :

- La description du système de jeu pour les joueurs et les meneurs de jeu
- Une présentation concise du monde
- 10 fiches de personnages pré-tirés pour se lancer immédiatement dans la partie
- Le système de création de personnages
- Des aides de jeu
- Trois scénarios prêts-à-jouer pour montrer la diversité des intrigues possibles
- Un écran de jeu avec le résumé des informations utiles en cours de partie
- Un set de 4 dés Shaan

SUPPLÉMENTS DE BASE



L'ERREUR EST HUMAINE

Premier supplément officiel, il est consacré aux **Humains** et à leur Technologie : le **Nouvel Ordre**, les **Grandes Familles**, le rézo **Arpège**, les **Morphes** et les **véhicules**. Vous saurez tout sur les hommes des étoiles, leur Histoire et leurs machinations. Vous pourrez même vous initier au Langdiv, la langue des Humains. La partie Atlas vous emmène en voyage dans la région du **Wooneï**, après une longue escale par sa capitale **Kām**, le quartier des Portes et la mythique **Technopol**, centre névralgique du pouvoir humain. Vous y trouverez des outils pour jouer des enquêtes urbaines, avec tout ce qu'il faut pour créer une **brigade**, la customiser et gérer des faits divers qui peuvent déboucher sur de vraies campagnes.

Deux scénarios concluent ce supplément :

- **Renshin**, le deuxième épisode de la campagne du Sareneï, débutée dans le Manuel d'itinérance,
- **De l'autre côté du miroir**, le premier épisode de la campagne Ombrage, qui propose d'aborder l'univers de Shaan par le prisme des Nécrosiens.

LE FEU INTÉRIEUR

Second supplément officiel, il est consacré aux **Utopistes** qui revendiquent, chacun à leur manière, un nouveau modèle de société pour les Héossiens. Des aides de jeu sur les **Shaanis**, les **Élémentalistes**, les Métiers de Prestige et les Destinées Épiques vous permettront d'aller encore plus loin dans le développement de vos personnages et de vos protagonistes.

La partie Atlas vous emmène en voyage dans les **Terres Pures**, coeur historique de la **Résistance** et foyer des nouvelles Utopies, puis continue sa course effrénée dans les Terres de Feu où la chaleur anime les fougueux Peuples façonnés par le sable, le roc et la lave.

Les **deux campagnes officielles** de la Renaissance se poursuivent également dans ce supplément.





L'ARBRE QUI CACHE LA FORÊT

Troisième supplément officiel, vous y découvrirez la **genèse** de l'univers et les mondes parallèles qui peuplent l'Anthéos. Vous saurez tout sur les **renaissants** : comment les créer, les jouer et même comment se passer de meneur de jeu. Les **magiciens** ne seront pas en reste car la fameuse Magie des Schèmes, entièrement réécrite, vous permettra de **créer vos propres sorts**. L'alchimie et les prédictions symboliques offriront de nouvelles options de jeu à vos personnages.

L'Atlas vous emmène découvrir les mystères enfouis au plus profond de l'Héossie, là où les forces primordiales façonnent la nature, les êtres, et où les Humains peinent à imposer leur dogme mercantile.

L'aventure continue également au sein des **deux campagnes** officielles de Shaan Renaissance.

L'OMBRE BLANCHE

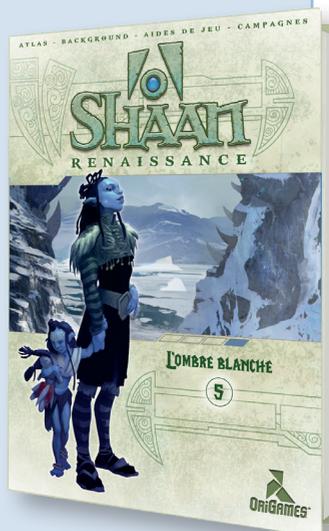
Quatrième supplément officiel, il vous plonge dans les recoins peu recommandables d'Héos, où grouillent les sociétés **nécrosiennes** et les manigances incessantes de l'**Ombre** héossienne.

Vous allez tout savoir sur la civilisation **saren** à l'origine des stèles d'Embiose et de toutes sortes de **reliques** aux pouvoirs défiant l'imagination.

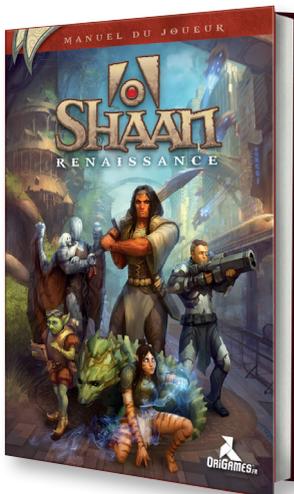
La partie Atlas illustre ces menaces en explorant l'enceinte de Nécrosia autour de **Wana**, le Sous-Royaume dans les souterrains du **Quartier Sombre** et les terres gelées peu à peu gangrénées par l'ombre blanche ...

De nombreux **royaumes nécrosiens** sont ainsi décrits, chacun avec ses particularités et sa culture.

Les deux grosses campagnes de la gamme Shaan Renaissance (Sarenei et Ombrage) trouvent ici leur conclusion dans un **final épique**.



MATÉRIEL DE BASE



MANUEL DU JOUEUR

Le Manuel du Joueur est une version compactée du Manuel d'itinérance. Il a pour objectif de rassembler au **format poche** un maximum de contenu sur cet univers de Science-Fantasy. Il est principalement destiné aux joueurs qui recherchent un format pratique et économique, qui leur fournira tous les outils nécessaires pour créer des personnages, comprendre le système de jeu et connaître l'univers dans lequel ils vont évoluer.

Dimensions : 165 x 240 mm - 450 pages

Dispo Juin 2020

SET DE DÉS

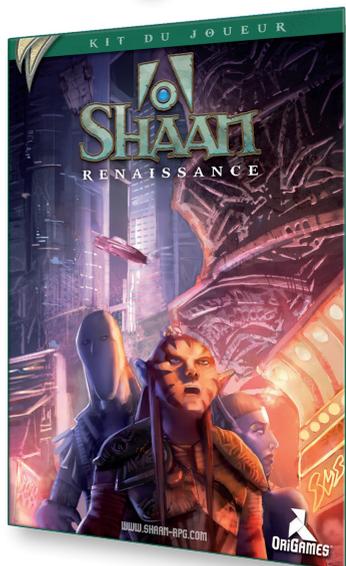
Ces 4 dés sont utilisés pour jouer à Shaan. La face du 0 est doté d'une tête nécrosée, car à chaque fois que cette face est obtenue lors d'un lancé, des conséquences désavantageuses se présentent aux joueurs...



KIT DU JOUEUR

Ce kit du joueur de **40 pages** est conçu comme un outil pour tout joueur du jeu de rôle Shaan Renaissance.

Ce livret est imprimé sur la plateforme d'impression à la demande **DriveThru RPG** et mis à disposition sur notre boutique en ligne pour améliorer les délais de livraison. Vous y trouverez un condensé du Manuel d'itinérance pour créer des personnages hauts en couleurs et avoir les clés du monde dans lequel ils vont évoluer. À la fiche de personnage classique, a été ajoutée une fiche de personnage recto-verso en fin de livret pour prendre la place de développer un personnage de campagne, par exemple. Une feuille de Shaani recto-verso est également là pour gérer votre groupe de personnages-joueurs en tant qu'entité, avec les explications nécessaires pour l'utiliser en partie...





L'ÉCRAN DU MENEUR DE JEU

Écran cartonné en **3 volets A4** horizontaux, illustré par Matthieu Rebuffat sur la face visible, et résumant le système de jeu sur la face cachée. L'écran est accompagné d'un scénario de **Mahyar Shakeri** : L'Histoire sans faim. Cette histoire requiert un groupe moyennement expérimenté, solidaire et sorti victorieux du rite d'itinérance (voir le **kit d'initiation**, téléchargeable **gratuitement** sur le site). Aborder ce scénario nécessite de connaître un minimum l'univers. De plus, un goût pour la mise en scène profitera à toute la table. Vous trouverez en ce sens des conseils pour ajuster votre partie au diapason des joueurs. Comptez une grosse séance de jeu ou deux, plus courtes, pour mener cette aventure.



POSTER D'HÉOS ET DE L'HÉOSSIE

Ce poster recto-verso (60x80cm) représente les cartes d'Héos (planète) et de l'Héossie (continent principal du jeu) légendées. Tous les lieux sont décrits en détail dans les différents suppléments de base de la gamme Shaan Renaissance.



LES CARTES DE POUVOIR

Ce deck de **280 cartes** reprend tous les pouvoirs décrits dans le livre de base. Chaque joueur pourra ainsi avoir en main les pouvoirs de son personnage sans avoir à aller chercher l'info dans le Manuel d'itinérance.
Dimension des cartes : 63x88mm.

LA COMMUNAUTÉ

ITINÉRANCES - TOME 1

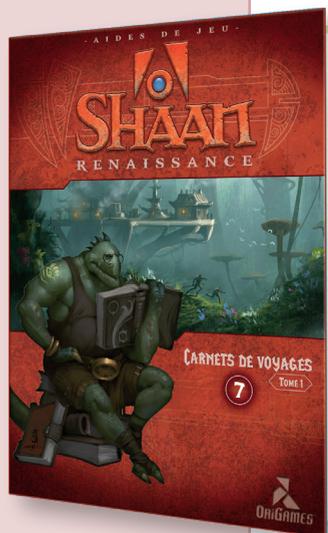
Ce Tome 1 est le premier supplément créé par la communauté du site www.shaan-rpg.com. Ce recueil rassemble vingt-cinq scénarios originaux qui offriront à vos joueurs des centaines d'heures de jeu.

- **La Boîte à Esprits** fait suite au scénario « Le Rite d'Itinérance » du kit d'initiation.
- **Le Dévoreur** mettra vos personnages face à un dilemme crucial lié à l'avancée d'un feu ravageur.
- **La Pierre d'Âme** animera une terrible Incarnation des Limbes avec laquelle il faudra pactiser.
- **La Cataracte de Matakas** entraînera les héros sur un fleuve pas si tranquille...
- **De l'Eau dans le Gaz** confrontera le Shaani à un peuple victime d'une Grande Famille peu scrupuleuse.
- **Le Doigt** enlèvera les itinérants dans la fange pour ensuite les élever dans les cieux.
- **L'Arbre Nécrosé** est un gros scénario épique en milieu urbain qui plongera les héros dans les tréfonds de leur Âme.
- **Et bien d'autres encore...**



CARNETS DE VOYAGES - TOME 1

C'est le premier livre d'une nouvelle série de suppléments créés par la communauté du site www.shaan-rpg.com. Leur objectif est de regrouper tout un tas de créations originales afin d'approfondir certains aspects du monde qui vous ont inspirés : aides de jeu, villes, personnages, peuples, animaux, lieux insolites, etc. On trouve ainsi dans ce premier tome de **nouvelles règles** pour personnaliser vos Armimales avec des Tempéraments, ainsi qu'une quarantaine de nouvelles **armimales** et montures. Une description de la **Magie Antique** et des pouvoirs qui lui sont associés permettront de booster vos **érudits**. De nombreux conseils sur la gestion des **monstruosités** nécrotiques marqueront au fer noir la mémoire de vos joueurs. Enfin, un **atlas** de lieux insolites, des Destinées épique pour développer vos héros et des nouvelles ténébreuses vous offriront toujours plus d'immersion dans le monde de Shaan.



ITINÉRANCES - TOME 2

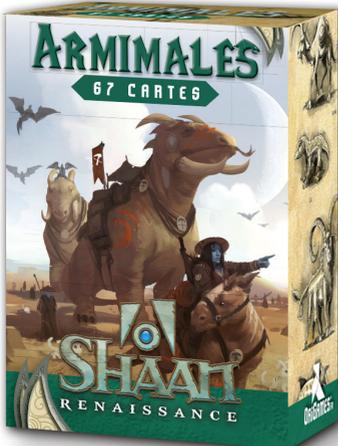
Ce Tome 2 d'Itinérances propose treize scénarios originaux :

- **Le Réplicateur** emmène les personnages vers de nouveaux horizons, à la recherche d'une armimale légendaire.
- **Ménéstrels** démontre comment une caravane de joyeux saltimbanques peut dissimuler une sombre histoire d'espionnage militaro-scientifique.
- **Coeurs de Glace** prouve que l'exclusion sociale peut avoir des conséquences titanesques !
- **Le Prisme d'Hesïon** explore les ravages causés par une relique saren détraquée sur un Conseil de Castes corrompu.
- **La Mort venue du Ciel** embarque le Shaani dans une longue enquête qui part d'une intoxication alimentaire, jusqu'à un peuple oublié de tous, ou presque...
- **Chasseurs d'Embiose** nous lance dans une course à la stèle qui finit bien souvent dans les abîmes de la folie saren.
- **Et bien d'autres encore...**



CARTES DE POUVOIR 2

Voici les 67 cartes des **nouveaux pouvoirs** sortis au sein des divers suppléments de la gamme Shaan Renaissance. Elles rassemblent des Pouvoirs d'**Armimaliers**, de **Montruosités**, les **destinées épiques** et les **Tranes d'Élémentalistes** fanatiques parus dans le Feu intérieur et les Carnets de Voyages tome 1.



CARTES D'ARMIMALES

Voici 67 **armimales** avec toutes leurs caractéristiques pour savoir comment les dresser et utiliser leurs **capacités** spéciales.



CAMPAGNE LE FEU SOUS LA GLACE

Olivier Auffrédou est auteur et illustrateur sur cette campagne. Il a puisé dans ses inspirations lovecraftiennes préférées pour écrire pendant 3 ans une saga colossale dans l'univers de Shaan.

♦ LE PITCH

Le Feu sous la Glace est une campagne pour le jeu de rôle Shaan Renaissance. Les joueurs y incarnent des agents expérimentés du Shendernaor (l'armée héossienne), qui sont envoyés à Nangga, une Cité des Montagnes, pour enquêter sur la disparition d'un confrère delhion.

♦ LA CAMPAGNE

Divisée en **trois livres** cartonnés tout couleur d'environ 150 pages chacun, cette campagne décrit 3 décors de jeu (urbain, montagnard et exotique) riches en protagonistes et en rebondissements,



dans lesquels les personnages vont évoluer. Un effort particulier a été apporté aux nombreux embranchements d'histoires possibles afin de fournir au meneur de jeu un support solide pour improviser très facilement des situations sur le pouce, en réaction aux décisions des joueurs.

Les trois **cadres de jeu** seront largement décrits et accompagnés de posters et de plans favorisant là encore l'immersion dans l'univers très riche de Shaan. Le premier livre débute donc par une enquête urbaine dans **Nangga**, la Ville-Avalanche, qui a droit à son plan détaillé. Le deuxième livre obligera nos espions à gravir la **Mâchoire**,



cette chaîne montagneuse qui domine la ville et dont la carte ne dévoile pas tous les secrets. Et le troisième livre changera radicalement de décor pour l'**Akenēi**, cette région australe isolée du reste de l'Héossie et fief d'un **nouvel empire Darken**. Là encore, une carte de cette région méconnue et un plan de Toeka, la Cité aux mille ports, seront fournis pour animer les voyages du Shaani. Mais c'est à Nangga que tout commence...

• LA MISSION

La mission d'**infiltration** dans laquelle les agents du Shendernaor sont impliqués est loin d'être une partie de plaisir. Sur les traces d'un confrère delhion disparu, le Shaani orchestrera son investigation depuis les Halles centrales, centre névralgique de la **Cité des Montagnes**. Les nouveaux venus seront happés par la pluralité des cultures et des rencontres, tandis que la troisième édition commerciale du Wor est lancée.

Néanmoins, derrière ses apparences de Cité parfaite, Nangga n'en demeure pas moins fragilisée. Ici, les traditions ont la vie dure. Les tensions sociales sont palpables. Mais, avant d'arriver aux portes de Nangga, le Shaani devra se prêter au jeu et endosser le rôle de **Négociants**. Il devra aussi penser à se munir de nerfs solides et de combinaisons bien chaudes. Sans quoi la chaîne de montagnes, qu'ici on nomme la **Mâchoire**, pourrait bien avoir raison d'eux !

LE+

Un **deck de cartes** rassemblant les protagonistes principaux et leurs caractéristiques est prévu pour faciliter la jouabilité et l'immersion. Ces personnages clés de la campagne pourront bien sûr être utilisés dans n'importe quel autre scénario, fournissant ainsi un "générateur aléatoire de rencontre" facile à utiliser.



*La sélection des produits de
la gamme Shaan vous est offerte par :*

