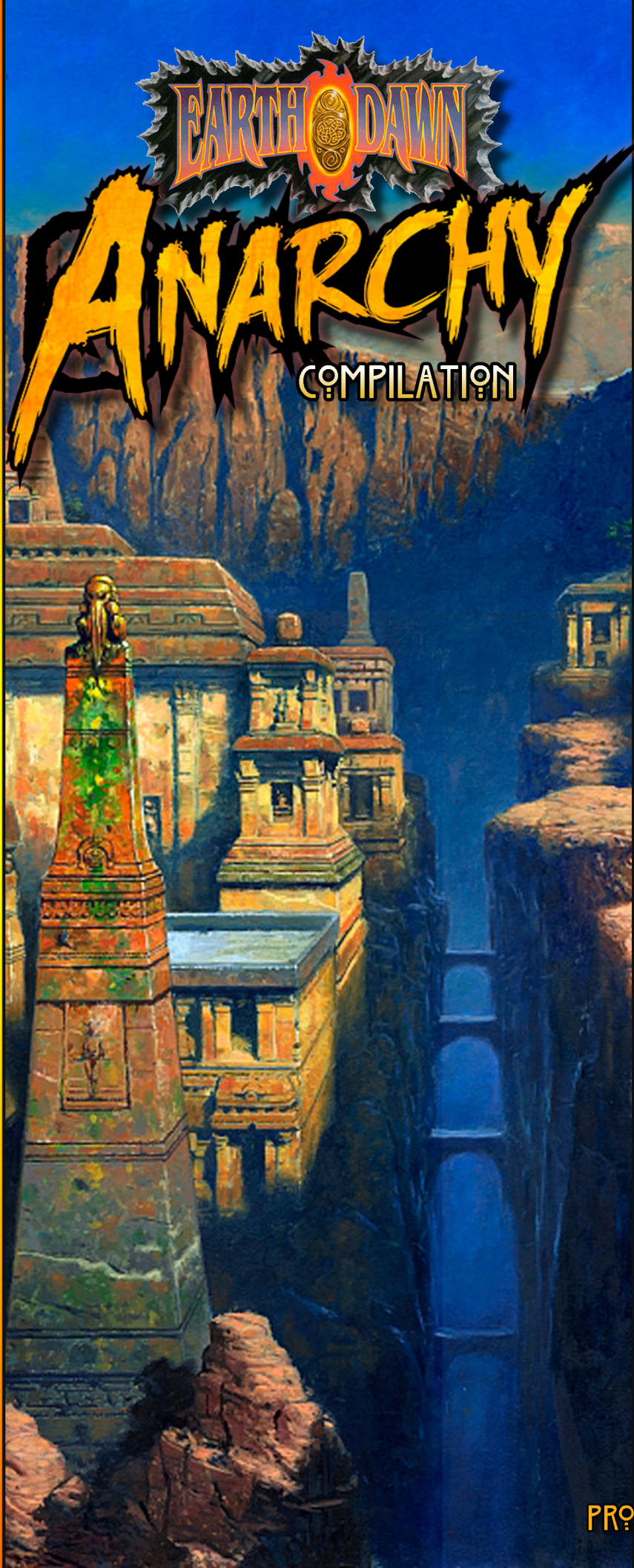


EARTH DAWN

ANARCHY

COMPILATION



PRODUIT PAR LES FANS

EARTH DAWN
ANARCHY
COMPILATION
PRODUIT PAR LES FANS

CRÉDITS

Earthdawn est un jeu développé par **FASA Corporation, Living Room Games, RedBrick Limited** et traduit en VF par **Black Book Édition.**

L'ensemble du document est le résultat d'un travail communautaire sur le forum de BBE, chaque création restant la propriété de son auteur respectif.

Les images employées dans cette compilation, restent la propriété de leurs auteurs respectifs.

Mise en page :

Pretre

Création de la maquette :

Pretre d'après la maquette originale des fiches de personnage, qui reste la propriété de Black Book Édition.

Illustration de Couverture :

Couverture réalisée par Pretre

Illustration principale : Valley of the Carven God par Les Edwards - Huile sur toile - 2004.

Sources diverses :

Livre de base Earthdawn VF

Suppléments Earthdawn VF

Livre de base Shadowrun Anarchy - VF

Livre de base Shadowrun V5

Supplément Chicago Chaos - VO

Shadowrun Anarchy - La Compilation

Nouvelles règles par :

- Création de personnages - Aljamis
- Discipline - Aljamis
- Atouts - Compilation Shadowrun Anarchy, Aljamis, Pretre
- Atouts de discipline - Pretre à partir d'Earthdawn
- Niveau de vie - Pretre
- Biens et services - Pretre
- Forge et archerie - Pretre
- Navires et Animaux - Aljamis
- Magie du 4ème monde - Pretre
- Magie des filaments et Magie de sang - Aljamis
- Légende, Bastion et création d'équipe - Pretre
- Esprits ancêtres, avantages passions - Pretre
- Éveil spirituel - Pretre
- Passions et Questeur - Aljamis
- Nouveaux types d'esprits - Pretre
- Objets de trame - Pretre
- Horreurs - Pretre
- Bestiaire - Pretre

Fiches de personnage et de Bastion :

- Fiche de personnage - Pretre

- Fiche de Bastion et d'équipe - Pretre

SOMMAIRE

PRÉSENTATION DU PROJET	6	ARMURE ET BOUCLIER	113
EARTHDAWN ANARCHY	6	CHARMES DE SANG	115
RÈGLES OPTIONNELLES	6	OBJETS MAGIQUES COMMUNS	118
ENTREZ DANS LA LÉGENDE	8	FOCUS (TALISMAN)	122
CRÉATION DE PERSONNAGES	8	OBJETS COURANTS	123
COMPÉTENCES	10	FORGE ET ARCHERIE	124
RÈGLES SPÉCIFIQUES	10	NAVIRES ET COMBATS NAVALS	127
RÈGLES OPTIONNELLES	10	ANIMAUX ET FAMILIER	130
NIVEAU DE VIE	12	LÉGENDE	133
DISCIPLINES	13	BASTION ET CRÉATION D'ÉQUIPE	135
ARCHER	15	MAGIE DU 4ÈME MONDE	145
CAVALIER	18	MAGIE DES FILAMENTS	155
CHAMAN	22	MAGIE DE SANG	156
CHASSEURS D'HORREURS	26	LES ESPRITS	159
ÉCLAIREUR	30	OBJETS DE TRAME	167
ÉCUMEUR DU CIEL	34	INITIATION MAGIQUE	169
ÉLÉMENTALISTE	38	ÉVEIL SPIRITUEL	172
FORGERON	42	QUESTEURS ET PASSIONS	176
GUERRIER	46	LES HORREURS	184
ILLUSIONNISTE	49	BESTIAIRE	197
MAÎTRE D'ARMES	53	DONNEURS-DE-NOMS	197
MAÎTRE DES ANIMAUX	56	ANIMAUX COMMUN	204
NAVIGATEUR DU CIEL	60	ANIMAUX EXTRAORDINAIRES ET DANGEREUX	204
NÉCROMANCIEN	63	DESCRIPTION DES CRÉATURES	207
SORCIER	66	FICHES DE PERSONNAGES	251
TRUBADOUR	70		
VOLEUR	74		
ATOUTS, FOCUS ET SORTILÈGES	78		
ATOUTS DE DISCIPLINE	78		
ATOUTS D'ADEPTE	89		
ATOUTS DE MAGICIEN ET ADEPTE	92		
SORTILÈGES	92		
FOCUS	95		
ATOUTS SOCIAUX ET DIVERS	96		
QUALITÉS ET DÉSAVANTAGES	97		
AVANTAGES	97		
AVANTAGES - ESPRITS ANCÊTRES	100		
AVANTAGES - ESPRITS TOTEM	101		
AVANTAGES - PASSIONS	103		
AVANTAGES - VOIE	106		
DÉSAVANTAGES	107		
BIENS ET SERVICES	111		
ARMES	112		

PRÉSENTATION DU PROJET

ENTREZ DANS L'ANARCHY

Il y a des milliers d'années régnait une ère de magie et d'aventures héroïques :

L'ère de Earthdawn. La magie imprégnait tous les aspects de la vie quotidienne des donneurs-de-noms. Mais alors que le taux de magie ambiant augmentait, le danger qui guettait ces races fit de même. Et cette hausse du niveau de magie permit aux Horreurs de pénétrer dans notre monde. Ces créatures venues des tréfonds de l'espace astral dévorèrent toute vie sur leur passage.

Pendant quatre-cents ans, les gens se cachèrent sous terre pendant que les Horreurs ravageaient leur pays. Ils appelèrent cette sombre époque le Châtiment.

À présent, les Barsaiviens sont sortis de leurs kaers et de leurs citadelles scellés et, pour vivre libre, ils sont prêts à se battre contre les dernières Horreurs et le tyrannique Empire théran.

Dans tout Barsaive, de courageux héros s'avancent pour défendre leurs terres. Et pour accomplir cette tâche terrifiante, ils se sont armés de précieux trésors et de puissants sorts. Grâce à cette magie, à leurs talents et à leur audace, les héros de Barsaive espèrent bien panser les blessures que le Châtiment a infligées à leurs terres.

Ce faisant, certains deviendront peut-être de véritables légendes vivantes.

EARTHDAWN ANARCHY

Suite à la sortie du JDR Shadowrun Anarchy en VF, une grosse communauté c'est créée autour de ce jeu et de son système de règle fun, fluide et surtout extrêmement simple, comparé au système habituel de Shadowrun.

Très rapidement, un supplément de grande qualité et surtout comprenant beaucoup de travail de la communauté à vu le jour. Suite à ce supplément, certains ont commencé à porter leur regard vers Earthdawn, qui pour beaucoup reste encore le passé de Shadowrun (malgré les multiples retour et abandon de ce lien).

Aljamis qui avait déjà commencé à travailler sur une version Anarchy d'Earthdawn a été rejoint par Pretre et d'autres membres de la communauté. Et c'est le travail de ces personnes que vous avez sous les yeux.

Une grande partie du travail, n'aurait sûrement pas vu le jour sans le travail acharné ayant été fait sur Shadowrun Anarchy Compilation, donc merci encore à tous ceux qui se sont investis dans ce projet et qui continuent à le faire.

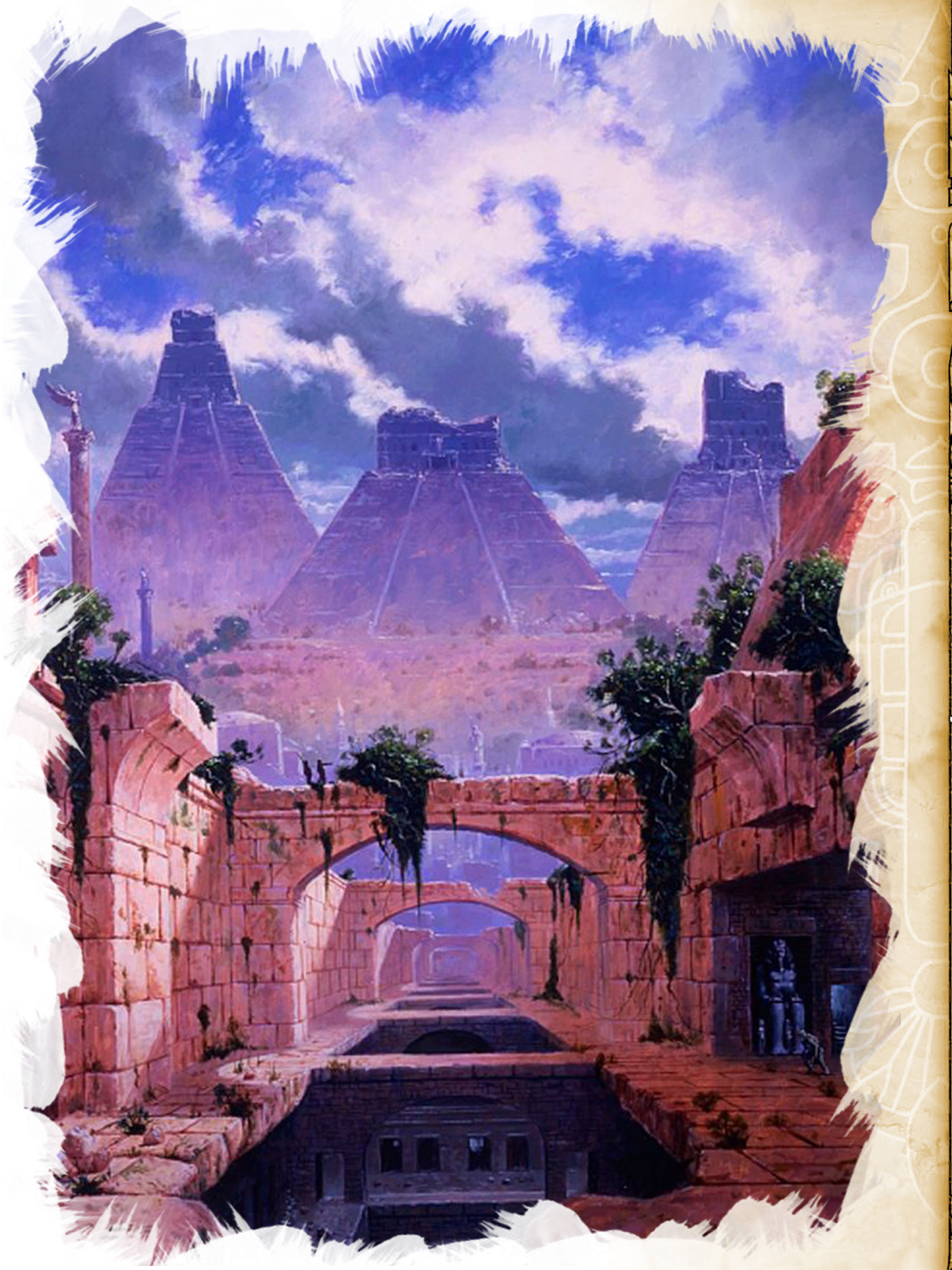
RÈGLES OPTIONNELLES EMPLOYÉES DANS EARTHDAWN

Plusieurs des règles optionnelles proposées dans Shadowrun Anarchy sont employées dans la version Anarchy d'Earthdawn. Les voilà listées ci-dessous :

- Différents types d'éveillés - P58
- Suppression d'Atouts - P76
- Seuils de réussites - P150
- Réserve de dés opposés - P150
- Moduler les réussites et les échecs - P152
- Éviter le K.O et la mort - P157
- Lancer l'initiative - P158
- Chasseurs de Mana - P162

RÈGLES OPTIONNELLES DE LA COMPILATION

Toutes les règles de la compilation employées dans Earthdawn Anarchy sont indiquées dans ce livre.



PRÉSENTATION

ENTREZ DANS LA LÉGENDE

OUVRAGES NÉCESSAIRES

Les règles d'Earthdawn Anarchy nécessitent l'utilisation de trois livres en plus :

- Livre du joueur - Earthdawn - PDF ou Physique
- Livre du Meneur - Earthdawn - PDF ou Physique
- Shadowrun Anarchy - PDF ou Physique

CRÉATION DE PERSONNAGES

Les règles qui suivent permettent de créer un personnage pour l'univers d'Earthdawn en utilisant les règles de Shadowrun Anarchy. Les rappels de règles indiquent les pages de Shadowrun Anarchy.

MOTS-CLÉS

Chaque personnage est défini par 5 mots-clés. Les 3 premiers sont imposés, il s'agit de la race, de la discipline et d'une compétence d'art.

RÉPARTITION

Il y a une correspondance rapide à faire entre les cercles d'Earthdawn et les niveaux de jeu d'Anarchy :

- Ganger correspond aux cercles 2 à 3
- Runner correspond aux cercles 4 à 5
- Runner d'élite correspond aux cercles 6 à 8

NOVICE

Attributs : 12 points

Compétences : 10 points

Atouts : 6 points

Contacts : 1

Armements : 1 arme, Armure

Équipements : Équipement de voyage, 3 objets

COMPAGNON

Attributs : 16 points

Compétences : 12 points

Atouts : 10 points

Contacts : 2

Armements : 2 armes, Armure

Équipements : Équipement de voyage, 4 objets

COMPAGNON EXPÉRIMENTÉ

Attributs : 20 points

Compétences : 14 points

Atouts : 14 points

Contacts : 3

Armements : 3 armes, Armure

Équipements : Équipement de voyage, 5 objets

RACES

Humain

Attribut +1, Chance +1, Compétences +2

Elfe

AGI +1, CHA +1, Vision nocturne

Nain

FOR +1, VOL +1, Vision thermographique

Ork

FOR +2, Vision nocturne

Obsidien

FOR +1, pas d'armure possible

Armure naturelle 9 (RD physique 3), Coût d'adepte et magicien réduit de 1

Sylphelin

AGI +2, Vol

Troll

FOR +2, Armure +3, Compétence -1, Vision thermographique

T'skrang

AGI +1, Compétence +1, Amphibie ou K'stuula, Queue (F/2 +1) E

LANGUES

Un personnage connaît un nombre de langues égales à sa caractéristique Logique ou Charisme la plus basse.

MODIFICATIONS

Le maximum racial de Force pour le nain est abaissé à 7 pour donner un minimum d'intérêt à l'ork.

Pour atteindre le niveau d'attribut maximum, le coût est doublé, le niveau maximum coûte donc 2 points d'attribut.

	MAXIMUM RACIAUX					
	FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
Humain	6	6	6	6	6	7
Elfe	6	7	6	6	8	6
Nain	7	6	7	6	6	6
Ork	8	6	6	5	5	6
Obsidien	11	5	7	5	6	6
Sylphelin	2	8	6	6	8	8
Troll	10	5	6	5	4	6
T'Skrang	6	7	6	6	7	6

CAPACITÉ RACIALE

Amphibie

Un personnage peut retenir sa respiration pendant une période de temps égale à Force minutes. Ensuite il subit 1 point de dégât étourdissant à la fin de chaque période de temps égale à Force x5 secondes.

K'stuula

Un k'stulaami peut planer sur 2 mètres de distance par mètre passé à descendre. S'il peut utiliser sa K'stuula, le personnage ne subit aucun dégât de chute. Le personnage ne peut pas planer en armure de métal.

Vision nocturne

Une source de lumière très faible suffit au personnage pour voir. Il est très sensible à l'éblouissement et dans ce cas il perd la possibilité de distinguer les couleurs.

Vision thermographique

Le personnage peut changer de mode de vue pour distinguer les émissions de chaleur, les objets les plus chauds semblent les plus lumineux. Une forte source de chaleur peut éblouir le personnage qui doit retrouver une vision normale avant de pouvoir agir.

Vol

Les sylphelins se fatiguent très vite, et leur vol ne peut pas dépasser 20 minutes. Si leurs ailes sont mouillées, la durée de vol passe à 5 minutes. Ils ont besoin de se reposer après chaque vol au moins aussi longtemps que ce dernier a duré.

CHOISIR SES ATOUTS

Dans Earthdawn, les personnages sont tous utilisateurs de magie.

Pour les règles de Shadowrun Anarchy, ils doivent donc tous avoir un éveil magique. Quel que soit le type d'éveil choisi, ils ont tous accès à la perception astrale (p161).

Le type d'éveil donne accès à certaines disciplines listées ci-dessous.

Magicien (Coût en Atout 2)

Capacités : Pouvoirs de discipline, Sorcellerie, Invocation, projection astrale

Disciplines : chaman, élémentaliste, nécromancien, sorcier

Magicien spécialisé (Coût en Atout 1)

Capacités : Pouvoirs de discipline, Sorcellerie

Disciplines : illusionniste

Adeptes mystique (Coût en Atout 2)

Capacités : Pouvoirs de discipline, Sorcellerie, Pouvoirs d'adepte

Disciplines : forgeron, troubadour

Adeptes (Coût en Atout 1)

Capacités : Pouvoirs de discipline, Pouvoirs d'adepte

Disciplines : archer, cavalier, chasseur d'horreurs, éclaireur, écumeur, guerrier, maître d'armes, maître des animaux, Navigateur du ciel, voleur

CHARMES DE SANG

Les charmes de sang suivent les règles des biowares.

Les adeptes peuvent acheter des charmes de sang qui réduiront leur essence. C'est la seule forme de magie accessible à ceux qui ne peuvent utiliser la magie. Ils se trouvent dans le chapitre «Bien et services».

LES COMPÉTENCES

Voici la liste de compétences remises au jour pour Earthdawn :

FORCE

Athlétisme : course, escalade, natation, saut
Intimidation : peut être associé à la FO pour effrayer

AGILITÉ

Acrobaties : contorsion, gymnastique
Armes lourdes : armes montées sur véhicule
Corps à corps : mains nues, armes de mêlée
Dressage : associé à AG pour l'équitation et les attelages
Furtivité : crochetage, discrétion, escamotage
Pilotage aérien : navires aériens
Pilotage fluvial : navires fluviaux
Tir : arcs, arbalètes, armes de jet

VOLONTÉ

Combat astral : Espace astral uniquement
Corps à corps : associé à la VOL pour combattre les esprits
Invocation : invoquer et bannir les esprits
Sorcellerie : lancement de sort, rituels, enchantement
Survie : orientation, survie dans la nature

LOGIQUE

Artisanat : réparation, artisanat (choix)
Ingénierie : entretien de véhicule, de bâtiment
Pistage : filature, trouver des traces
Soins : médecine, premiers soins

CHARISME

Art : Chant, musique, danse
Comédie : déguisement, escroquerie, imposture
Dressage : domptage, entraînement
Étiquette : diplomatie, discrétion sociale
Intimidation : influence, interrogatoire, torture
Négociation : contrats, corruption, marchandage
Persuasion : manipulation, subornation, chantage

PROGRESSION

Voici un tableau de progression optionnel à coût fixe pour aller dans le sens de la répartition de points de la création.

ÉVOLUTION DU PERSONNAGE	
PROGRESSION	COÛT
Attribut +1	12, Max coût x2
Chance +1	6
Compétences ou Atouts +1	6 jusqu'au niveau 6 12, du niveau 7 à 12
Retirer son Défaut	6
Gagner un trait	6, si Défaut retiré
Nouveau contact	3
Améliorer son armure (+3)	6
Améliorer une arme	3
Acheter une arme	2
Acquérir deux équipements	1
Obsidien - Armure (+3)	6, Maximum 15

RÈGLES SPÉCIFIQUES DE COMBAT

ARMURE

Il existe 3 niveaux d'armure donnant de 6 à 12 cases d'armure.

- Vêtements de mage ou cuir souple (6 cases)
- Cotte de mailles, plastron de métal (9 cases)
- Peau de wyvern, maille renforcée (12 cases)

Quels que soient les bonus dont peut bénéficier l'armure, celle-ci ne peut jamais dépasser 15 cases.

RÈGLES OPTIONNELLES DE COMBAT

Les règles proposées ci-dessous modifient les règles de base.

Défense multiple

Si un personnage s'est défendu une fois depuis sa dernière narration, il subit un modificateur cumulatif de -1 dé pour chaque test de défense supplémentaire qu'il doit faire.

Défense face à une attaque-surprise ou ignorée

Le personnage fait un test de Chance + Chance.

Boucliers

Les boucliers apportent un bonus de défense sous la forme de relances aux tests de défense ou contre les sorts de combat. Un petit bouclier apporte 1 relance, un grand bouclier apporte 2 relances aux tests de défense.

Résistance - Réduction de dégâts

La réduction de dégâts est calculée à partir de l'armure, la Force du personnage et d'éventuels Atouts traits ou modificateur d'équipement. La RD fonctionne pour tous les types d'attaques physiques, qu'elles fassent des dommages P ou E.

- **RD Physique** : Score d'Armure ou d'Armure naturelle /3 arrondi au supérieur.
- **RD de Force** : Score de Force /4 arrondi à l'inférieur.
- **RD d'Atout** : L'Atout indique le bonus de RD.
- **RD de Trait** : +1 du trait Dur à cuir.
- **RD d'Équipement** : +1 d'un bonus.

Une attaque CA ignore la RD Physique. La RD de Force n'est jamais ignorée car elle représente la capacité du corps à supporter des dommages.

Détérioration d'armure

Une attaque P réduit de 1 le nombre de cases d'armure, qu'elle cause des blessures ou non. D'éventuels effets peuvent détériorer l'armure plus rapidement. Les armures ne sont pas réduites par les attaques faisant des dommages E, sauf cas spécifiques.

Tous les 3 points d'armure perdus la RD apportée par l'armure est réduite de 1.

RÈGLES OPTIONNELLES GÉNÉRALES

Les règles proposées ci-dessous modifient les règles de base.

SAUT

Avec un minimum de course d'élan, un personnage saute une distance de $(FOR + Athlétisme)/3$ mètres en longueur et /6 en hauteur.

S'il veut arriver plus loin ou plus haut, il doit effectuer un test d'Athlétisme, dans ce cas il saute 1m par succès en longueur et 50cm par succès en hauteur.

RETENIR SA RESPIRATION

Un personnage peut retenir sa respiration pendant une période de temps égale à Force x5 secondes. Ensuite il subit 1 point de dégât étourdissant à la fin de chaque période de temps égale à Force secondes. Une compétence peut venir modifier le score de Force pour le calcul de ce temps.

CHUTE

Une chute sur une surface dure cause 1 case +1d6 de dommages physiques (qui ignorent l'armure) par mètre de chute. Un test simple d'Athlétisme ou d'Acrobaties permet de réduire ces dommages d'une case par succès.

Un Atout, comme Chute libre, réduisant les dommages prend effet avant ou après le test, dans le cas qui permet de subir le moins de dommages.

RITUEL DE KARMA

Un personnage peut effectuer un rituel de karma une fois par jour pour gagner 1 point d'Anarchy +1 par succès obtenus à un test de Chance. Il ne peut pas dépasser 6 points d'Anarchy.

DEMI-MAGIE

Elle se base sur les mots-clés que vous avez choisis pour votre personnage. Ils vous permettent de dépenser des points d'Anarchy, pour réaliser des actions de haut-niveaux liées à votre discipline.

SOIN

Un personnage peut bénéficier d'un sort de soin, d'une potion de soin et d'un atout de régénération une fois par jour. Certaine magie puissante comme celle des Questeurs, pouvant permettre de dépasser cette limite.

GUÉRISON NATURELLE

Pour chaque période de repos assez longue sans effort ni voyage sur une monture (une nuit de sommeil ou une journée de repos) un personnage récupère naturellement 3 cases dans chaque moniteur de condition.

NIVEAU DE VIE

DISCIPLE

Les adeptes d'une discipline n'ont en règle général pas de réelles difficultés à vivre au jour le jour. La magie qui est en eux fait la différence et leur permet de subvenir chaque jour à leurs besoins.

Il existe dans Earthdawn Anarchy 6 niveaux de vie différents :

- à la rue
- Pauvre
- Moyen
- Aisé
- Riche
- Très riche

Un adepte qui prend le temps de vivre de sa discipline commence normalement au niveau moyen, ce qui lui permet de subvenir facilement à ses besoins chaque jour. D'où l'inutilité de lui faire payer sa nourriture à la taverne ou son couchage à l'auberge.

Le meneur de jeu, peut pour une aventure, dépenser des points de Danger pour réduire le Niveau de vie de ses aventuriers d'un cran.

Cela peut représenter une perte financière, une région dans laquelle il est difficile de trouver de quoi subvenir, ou toute autre raison qui sert l'aventure et l'histoire.

NIVEAU DE VIE

À LA RUE

Vous n'avez pas de métier ou de ressources suffisantes pour pouvoir subvenir à vos besoins. Vous vivez au jour le jour en dormant où vous le pouvez. Vous nourrir est difficile et les objets de la vie courante rarement à votre portée.

PAUVRE

Vous avez une petite mesure dans laquelle vous survivez et un métier qui vous apporte peu de ressources. Vous pouvez agrémenter votre ordinaire de quelques morceaux de viande chaque mois.

Dans une taverne ou une auberge, vous vous contentez des chambres communes et de la nourriture la moins chère.

MOYEN

Vous avez une vie plutôt agréable et vous arrivez à vous nourrir et vous vêtir correctement. Dans une taverne ou une auberge, vous pouvez vous faire plaisir en prenant un bon repas chaud et louer une chambre individuelle. Les objets courants sont facilement à votre portée d'achat. Vous pouvez payer de temps en temps une tournée, et les services proposés.

AISÉ

Vous avez une vie agréable, des possibilités financières vous permettant de posséder une belle demeure et des terres à vous. Dans une taverne ou une auberge, vous profitez des bons mets et des chambres les plus agréables. Vous pouvez payer régulièrement des tournées et les services les plus fins.

RICHE

Il n'y a pas grand-chose qui n'est pas à la portée de votre bourse dans votre vie de tous les jours. Vous possédez des terres à vous et une très belle demeure.

TRÈS RICHE

Normalement pas à la portée des joueurs.

AUGMENTEZ SON NIVEAU DE VIE

Votre niveau de vie augmente naturellement avec vos capacités d'Adepte et vos rangs atteints dans votre discipline.

- Gardien - Aisé
- Maître - Riche

DISCIPLINES

DISCIPLINES

Chaque discipline est définie en fonction de sa possibilité de lancer des sorts ou non. Les disciplines sont des types d'éveillés différents qui peuvent être magiciens, magiciens spécialisés, adeptes mystiques ou adeptes.

Magicien (Coût en Atout 2)

Capacités : Pouvoirs de discipline, Sorcellerie, Invocation, projection astrale

Disciplines : chaman, élémentaliste, nécromancien, sorcier

Magicien spécialisé (Coût en Atout 1)

Capacités : Pouvoirs de discipline, Sorcellerie

Disciplines : illusionniste

Adepte mystique (Coût en Atout 2)

Capacités : Pouvoirs de discipline, Sorcellerie, Pouvoirs d'adepte

Disciplines : forgeron, troubadour

Adepte (Coût en Atout 1)

Capacités : Pouvoirs de discipline, Pouvoirs d'adepte

Disciplines : archer, cavalier, chasseur d'Horreurs, éclaireur, écumeur, guerrier, maître d'armes, maître des animaux, Navigateur du ciel, voleur

POUVOIRS D'ADEPTE ET SORTILÈGES

Chaque discipline donne une liste privilégiée de pouvoirs d'adeptes ou de sortilèges que le personnage apprendra pour évoluer dans sa discipline. Ce sont ceux pris en compte pour évoluer dans sa discipline.

Ils ne prennent pas en compte les autres atouts que peut posséder le personnage, charme de sang, objets magiques, liens...

Si un maître juge qu'un personnage a un pouvoir d'adeptes ou un sortilège qui correspond à la discipline et qui n'est pas dans la liste indicative, il peut quand même compter pour son avancement en rang.

RANG

Les adeptes d'une discipline évoluent en 5 rangs. Pour accéder au rang supérieur, il est nécessaire de connaître un certain nombre de niveaux d'Atouts repris dans la liste des pouvoirs d'adeptes de la discipline.

Pour Anarchy, seuls les 5 rangs sont importants. Ils permettent une reconnaissance au sein des membres de la même discipline. Le rang d'initié correspond à celui que l'adepte a naturellement lorsqu'il dévoile son don.

RANG DE DISCIPLINE				
RANG	NOMBRE	NIVEAU	TOTAL	COMP
Initié	3	2	1	-
Novice	6	3	3	1
Compagnon	9	6	8	3
Gardien	12	8	18	6
Maître	18	10+	30+	10

NOMBRE D'ATOUTS

Nombre d'atouts différents maximum que peut maîtriser un Adepte.

NIVEAUX D'ATOUTS

Niveaux d'Atout maximum que peut posséder un Adepte en fonction du Rang atteint dans sa Discipline.

TOTAL D'ATOUTS

Nombre minimum de rangs d'Atouts que doit posséder l'Adepte pour pouvoir prétendre à ce rang.

COMPÉTENCE MINIMUM

Niveaux minimum d'une compétence liée à la discipline, que doit posséder le personnage pour atteindre ce rang.

PLUSIEURS DISCIPLINES

Il est possible de suivre plusieurs disciplines à la fois. Dans ce cas, certains Atouts inclus dans les listes de différentes disciplines suivies peuvent compter pour les deux disciplines pour le niveau d'avancement dans les cercles. Pour cela il y a un surcote de 1 point de Karma pour chaque rang qui compte pour chaque discipline supplémentaire pour lequel l'Atout compte.

DRAIN

Le système d'Earthdawn Anarchy emploie la règle optionnelle de Drain présente dans Shadowrun Anarchy page 162.

Les pouvoirs de disciplines, les pouvoirs d'Adepte et les sortilèges étant tous de nature magique, ils risquent tous de faire subir un Drain à leur utilisateur. Seuls les pouvoirs permanents ne font pas subir de Drain, leurs coût en karma les ayant déjà reliés à l'architrave de l'Adepte.

Pour les sortilèges, les magiciens tissent des filaments depuis l'espace astral pour faire apparaître la magie, à la différence des Adeptes qui puisent dans la magie contenue dans leur architrave. Ils risquent donc de puiser dans les énergies corrompues du monde astral. Pour cela ils sont obligés de filtrer leurs sortilèges en les faisant passer par une matrice de sort. (Cf. ci-dessous).

MATRICES DE SORTILÈGE

Le système d'Earthdawn fait appel à des matrices de sort pour permettre aux magiciens de toutes obédiences de ne pas être pollués par l'espace astral fortement corrompu par la présence des Horreurs.

Une règle optionnelle permettant de gérer ses Matrices vous est proposée. Chaque Disciple d'une discipline de Magicien voit cet Atout proposé dans sa liste en plus.

Matrice de sort (Niveau 2+)

Cet Atout vous permet de lancer des sortilèges en passant par le filtre d'une matrice afin d'éviter le contact brut avec l'espace astral. Quand vous lancez un sortilège, si ce dernier dépasse le niveau de votre Atout Matrice, vos tests de Drain ne sont pas étourdissants, mais physiques.

MAINTIEN DE TALENT OU DE SORTILÈGE

Pour rappel, sans aide supplémentaire (Focus de maintien, atout particulier, avantage, etc.) , un Adepte ou un Magicien ne peut maintenir qu'un seul pouvoir sans malus.

Chaque pouvoir maintenu supplémentaire vient apporter un malus de -1 à toutes actions demandant de la concentration, et toutes actions magiques.

CODE LETTRE

À cotés de chaque Talents (Atouts d'Adepte), vous trouverez entre 1 et deux lettres:

- **D - Drain** : le pouvoir demande d'effectuer un test de Drain.
- **M - Maintien** : Le pouvoir demande à être maintenu pour perdurer dans le temps.
- **P - Permanent** : le pouvoir ne demande ni maintien, ni test de Drain. Il est considéré comme inné pour le personnage.

Attention tous les sortilèges peu importe leur nature demandent un test de Drain. Seul la Lettre M pourra donc être indiquée dans le cas de sort demandant d'être maintenu.

DEUX VERSIONS PAR DISCIPLINE

Vous trouverez par discipline, deux propositions de listes d'Atouts.

- **Une version avancée** : qui reprend l'ensemble des Atouts présent dans Earthdawn. Cette version propose un très large choix d'Atouts afin de permettre plus facilement aux joueurs et meneurs passant d'une édition à une autre de convertir leurs personnages.
- **Une version allégée** : Aljamis, initiateur du projet, souhaitait garder une version ligh des Atouts, surtout basés sur les règles de Shadowrun Anarchy. Un catalogue moins large, mais tout à fait suffisant pour pouvoir jouer sans problème et faire évoluer ses personnages.
- **Pour les classes lanceuses de sorts** : Les sortilèges sont toujours employés dans les deux versions.

ARCHER

L'Archer apprend l'art de manier l'arc et l'arbalète, et, par extension, toutes les armes à distance. Cette discipline requiert de la précision et, à un degré moindre, de la rapidité d'exécution. La plupart des Archers développent leur acuité et sont capables de remarquer ce que les autres ne remarquent pas.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Agilité, Logique

RESTRICTIONS RACIALES

Obsidien.

RITUEL DE KARMA

Au cours des premières minutes de son Rituel de karma, l'Archer huile et bande son arc. Ensuite, il entre en méditation, son arc posé devant lui et ses flèches déployées en éventail. À la fin de la demi-heure du rituel, l'Archer tire trois flèches sur une cible, formant un triangle grossier qui ne dépasse pas 40 cm de côté, puis une quatrième flèche au centre du triangle. Le rituel s'achève au moment où cette dernière flèche atteint sa cible.

COMPÉTENCES D'ART

Décoration de flèches, Inscriptions runiques et Sculpture.

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Athlétisme, Tir et Artisanat (Arc)

ATOUTS - VERSION AVANCÉE

Arc de vent (Niveau 3/4/5) - D

L'archer peut dépenser un point d'Anarchy pour faire apparaître un arc qui ressemble à de la vapeur solidifiée. Lorsqu'il tire sur la corde de cet arc, une flèche apparaît. L'arc disparaît à la fin de la scène. Arc de vent, dégâts (FOR/2 +1/2/3) P.

Arme éthérée (Niveau 3/4/5) - D

Votre arme devient éthérée et ignore 1/2/3 points de Résistance jusqu'à la fin du combat.

Anticipation (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte gagne +1/2/3 dés à ses tests de défenses.

Armes de Tir (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Tir

Armure mystique (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Attaque en course (Niveau 2) - D

Une fois par combat, l'Adepte peut placer une attaque de corps à corps ou à distance, juste après un déplacement.

Création de flèches (niveau 1) - P

L'adepte n'est jamais à court de munitions, car il crée les flèches qu'il emploie magiquement. Elles disparaissent sans laisser de traces une fois utilisées.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepte.

Défense améliorée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte relance 1/2/3 échecs sur ses tests de Défense.

Déplacement silencieux (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert 1/2/3 relances à tous ses tests de Furtivité.

Détection des défauts d'armure

(Niveau 3/4/5) - P

Par sa connaissance des armures, l'Adepte repère les défauts et ignore 1/2/3 points de Résistance Physique de l'armure de son adversaire.

Don des langues (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepté acquière 2/4/6 langues ou dialectes supplémentaires. Il n'est pas obligé de les choisir tout de suite. Il lui suffit d'écouter des natifs parler la langue, pour pouvoir l'apprendre.

Esquive (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à ses tests de Défense, même quand il est surpris.

Flèche de direction (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir permet de traquer efficacement une cible en suivant la direction indiquée par une flèche. +1/2/3 dés aux tests de pistage.

Flèche élémentaire (Niveau 2/3/4) - DM

Votre flèche s'entoure d'une énergie élémentaire (électricité, feu ou froid) produisant davantage de dommages.

Augmente les dommages avec une flèche de 1/2/3.

Flèche hurlante (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté peut intimider ses adversaires avec une flèche hurlante, il acquière +1/2/3 dés à son test d'Intimidation.

Localisation d'un tireur (Niveau 1) - D

L'Adepté est capable de découvrir la localisation exacte d'un tireur à partir d'un projectile qui a été tiré.

Marque paralysante (Niveau 2) - D

Contre l'utilisation d'un point d'Anarchy, l'Adepté empêche sa cible de faire un test de Défense face à son attaque à distance.

Œil d'aigle (Niveau 2) - P

L'adepte diminue ses malus de portée de -1

Perception améliorée (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir aiguise tous les sens de l'adepte, autorisant ainsi la relance de 1/2/3 échecs sur les tests de Perception.

Perfectionnement d'Armes à distance

(Niveau 1) - P

Permet à l'Adepté de pouvoir réaliser des améliorations d'armes à distance. Voir le chapitre « Forge et Archerie »

Première impression (Niveau 3/4/5) - P

+1/2/3 dés sur les tests d'Étiquette et de Négociation.

Rappel des flèches (Niveau 1) - D

Toutes les flèches que l'Adepté a tirées reviennent vers lui et se rangent automatiquement dans son carquois.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Ricochet (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté peut faire ricocher ses projectiles pour atteindre sa cible malgré son couvert. Au niveau 2 : Il ignore un couvert partiel, Au niveau 3 : il ignore un couvert moyen, Au niveau 4 : Il ignore un couvert total tant qu'il peut localiser sa cible.

Sens améliorés (Niveau 2) - P

Les sens de l'adepte sont étendus au-delà de la norme métahumaine, lui permettant de voir dans le noir, d'ignorer les éclats lumineux, d'entendre les hautes et basses fréquences.

Sprint (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert un déplacement supplémentaire par Narration.

Stabilité (Niveau 1) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à tous ses tests de lutte ou pour éviter qu'on le projette au sol.

Tir d'Avertissement (Niveau 2) - D

Contre la dépense d'un point d'Anarchy, l'Adepté tir juste à côté de sa cible et la paralyse de peur pendant VOL/Narration, l'empêchant d'agir.

Tir en aveugle (Niveau 3) - P

L'Adepté ignore tout malus d'obscurité pour ses attaques à distance, sentant sa cible par magie. Il peut aussi tirer s'il est aveuglé ou privé de la vue.

Tir déséquilibrant (Niveau 2) - D

Ce pouvoir permet à l'adepte de générer et canaliser son énergie sur un tir visant à projeter un adversaire à terre ou à le repousser d'une portée sur un test d'Armes à projectiles réussi, sans lui faire d'autres formes de dommages.

Tir infallible (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 relances aux tests de Tir.

Tir impressionnant (Niveau 2/3/4) - D

Après une attaque à distance réussie contre sa cible, l'Adepté gagne 1/2/3 dés supplémentaires à tous ses tests sociaux, jusqu'à la fin du combat.

Tir multiple (Niveau 3) - D

L'Adepté peut diviser ses dés d'attaque, pour essayer de toucher plusieurs cibles en une seule action.

Tir névralgique (Niveau 2) - D

En ciblant divers points du système nerveux, l'adepte paralyse temporairement une cible de chair et de sang sur un test d'Armes à projectiles réussi, sans lui faire d'autres formes de dommages.

Tir rapide (Niveau 2) - P

L'Adepté gagne une action de tir à distance supplémentaire par Narration.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

ATOUTS - VERSION ALLÉGÉE**Arc de vent (Niveau 3/4/5) - D**

L'archer peut dépenser un point d'Anarchy pour faire apparaître un arc qui ressemble à de la vapeur solidifiée. Lorsqu'il tire sur la corde de cet arc, une flèche apparaît. L'arc disparaît à la fin de la scène. Arc de vent, dégâts (FOR/2 +1/2/3) P.

Armure mystique (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Flèche élémentaire (Niveau 2/3/4) - D

Votre flèche s'entoure d'une énergie élémentaire (électricité, feu ou froid) produisant davantage de dommages.

Augmente les dommages avec une flèche de 1/2/3.

Flèche de direction (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir permet de traquer efficacement une cible en suivant la direction indiquée par une flèche. +1/2/3 dés aux tests de pistage.

Perception améliorée (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir aiguise tous les sens de l'adepte, autorisant ainsi la relance de 1/2/3 échecs sur les tests de Perception.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Sens améliorés (Niveau 2) - P

Les sens de l'adepte sont étendus au-delà de la norme métahumaine, lui permettant de voir dans le noir, d'ignorer les éclats lumineux, d'entendre les hautes et basses fréquences.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. Les adversaires attaquant l'Adepté doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque.

Tir infallible (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 dés aux tests de Tir.

Tir déséquilibrant (Niveau 2) - D

Ce pouvoir permet à l'adepte de générer et canaliser son énergie sur un tir visant à projeter un adversaire à terre ou à le repousser d'une portée sur un test d'Armes à projectiles réussi, sans lui faire d'autres formes de dommages.

Tir névralgique (Niveau 2) - D

En ciblant divers points du système nerveux, l'adepte paralyse temporairement une cible de chair et de sang sur un test d'Armes à projectiles réussi, sans lui faire d'autres formes de dommages.

CAVALIER

Les membres appartenant à la discipline du Cavalier sont de farouches combattants montés. Ils s'entraînent avec leur monture et développent avec elles un puissant lien empathique. En fait, un Cavalier a plus de respect pour sa monture que pour les autres donneurs-de-noms, à l'exception peut-être de ses compagnons Cavaliers. Cette discipline s'attache essentiellement à la mobilité et à l'empathie avec la monture.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Charisme, Force.

RESTRICTIONS RACIALES

Obsidien.

RITUEL DE KARMA

Pour accomplir son Rituel de karma, le Cavalier plante une cible dans le sol, puis chevauche avec sa monture pendant quelques minutes. Après s'être bandé les yeux, il dirige sa monture de manière à retourner vers la cible. Quand il parvient à une centaine de mètres de celle-ci, ce qui lui prend généralement une demi-heure, le Cavalier se sert du lien presque télépathique qui l'unit à sa monture et les éventuels talents empathiques qu'il possède pour lui demander de charger la cible. Toujours les yeux bandés, le Cavalier frappe la cible avec l'une de ses armes au grand galop puis retire le bandeau, mettant fin au rituel.

COMPÉTENCES D'ART

Inscriptions runiques et Gravure sur bois.

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Acrobatie, Corps à corps et Dressage

ATOUTS - VERSION AVANCÉE

Acrobatie en selle (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte acquiert 1/2/3 relances à ses tests de Défense tant qu'il est sur sa monture.

Appel de la monture (Niveau 2) - D

Vous émettez un signal que seule votre monture peut percevoir. Votre monture vous rejoint par le chemin le plus rapide.

Apprivoisement (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de dressage.

Armes de mêlée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de corps à corps quand il manie une arme.

Armes de Tir (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Tir

Attaque enchaînée (Niveau 2) - D

Une fois par combat et par cible, l'Adepte peut enchaîner gratuitement une deuxième attaque juste après une attaque réussie, en employant les mêmes résultats de Défense de son adversaire.

Arme éthérée (Niveau 3/4/5) - D

Votre arme devient éthérée et ignore 1/2/3 points de Résistance jusqu'à la fin du combat.

Attaque plongeante (Niveau 2+) - D

Une fois par combat, l'Adepte peut se laisser tomber, sans risque de blessures de Niveau de l'Atout/mètres et infliger sur une unique attaque autant de dommages supplémentaires que de mètres parcourus.

Attaque tournoyante (Niveau 3) - D

L'Adepte fait un déplacement avec sa monture et attaque sa cible, il ajoute la Mobilité de sa monture à son test d'attaque et à ses dommages.

Bond (Niveau 2) - DM

Bond est utilisé pour faire des sauts incroyables sur de longues distances lorsque le cavalier est monté, la monture saute une distance de 5 mètres par succès obtenus à un test de FOR + Dressage.

Charge dévastatrice (Niveau 3) - D

L'adepte et sa monture se jettent contre leur ennemi de tout leur poids pour l'assommer ou le renverser. Si un test de combat est réussi la cible est projetée

d'une portée et prend (FOR/2+3)E de dégâts, la FOR de la monture est déjà prise en compte pour ces dégâts.

Charge multiple (Niveau 3) - D

Après un déplacement sur sa monture, l'Adepté peut diviser ses dés d'attaque, pour essayer de toucher plusieurs cibles en une seule action.

Charge terrifiante (Niveau 2/3/4) - D

Après une charge réussie, l'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests d'intimidation jusqu'à la fin du combat.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepté.

Défense tournoyante (Niveau 2/3/4) - P

Tant qu'il est sur sa monture, l'Adepté a +1/2/3 dés à ses tests de Défense.

Défi du champion (Niveau 3) - D

L'Adepté défie en combat celui qu'il considère le chef de ses ennemis. Il acquiert +2 dés en attaque et en défense contre lui. Mais ne peut pas changer de cible avant la mort de celle-ci.

Détection des défauts d'armure (Niveau 3/4/5) - P

Par sa connaissance des armures, l'Adepté repère les défauts et ignore 1/2/3 points de Résistance Physique de l'armure de son adversaire.

Domination des animaux (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs animaux. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des animaux qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle du maître des animaux.

Dressage amélioré (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 dés aux tests de Dressage.

Empathie animale (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère à l'adepte une plus grande affinité avec la faune. Au niveau 2, il confère +2 dés sur n'importe quel test d'influence ou de contrôle d'un animal. Au niveau 3 il permet de percevoir par les sens de l'animal. Au niveau 4, il permet de le contrôler à distance.

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Endurance de la monture (Niveau 2/3/4) - P

Votre monture reçoit +1/2/3 cases à son Moniteur de condition.

Esquive (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à ses tests de Défense, même quand il est surpris.

Frappe déséquilibrante (Niveau 2) - D

Ce pouvoir permet à l'adepte de générer et canaliser son énergie sur une frappe visant à projeter un adversaire à terre ou à le repousser d'une portée sur un test de corps à corps réussi.

Fureur animale (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage et de la monture lorsque le cavalier est monté, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Impression durable (Niveau 2/3/4) - DM

L'Adepté acquière 1/2/3 relances à tous ses tests sociaux.

Monture agressive (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté apporte à sa monture un bonus de +1/2/3 dés à ses tests d'action pour attaquer.

Monture spectrale (Niveau 3) - DM

L'Adepté invoque une monture fantôme qui reste à ses côtés tant que le talent est maintenu.

Ordre empathique (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté communique par Empathie non verbale avec sa monture et lui apporte un bonus de +1/2/3 dés à ses tests d'Action pour résister à la peur ou l'intimidation.

Partage du sang (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté peut échanger 1/2/3 blessures avec un allié avec qui il a fait un partage de sang, à chaque coup que l'un des deux subit.

Protection de la monture (Niveau 2/3/4) - P

Votre monture est protégée contre les attaques physiques en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Ralliement (Niveau 2/3/4) - P

Contre l'utilisation d'un point d'Anarchy, l'Adepté permet à ses compagnons à portée de vision et de voix de ne plus subir leur malus de blessures pendant 1/2/3 Narration.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Regard terrifiant du maître (Niveau 3/4/5) - D

L'Adepté provoque chez les animaux qui l'entourent une profonde terreur en réalisant un test opposé de CHA + VOL contre Niveau d'Action avec un bonus de +1/2/3 dés. S'il réussit les animaux s'enfuient et l'évitent pendant VOL/Minutes.

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. Les adversaires attaquant l'Adepté doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque visant le cavalier ou sa monture quand elle est montée.

Soin de compagnon animal (Niveau 2) - D

Le Talent répare les tissus et matières organiques meurtris de votre monture, et soigne ainsi une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de Volonté + Dressage. Mais attention votre monture ne peut recevoir qu'un seul soin magique par jour.

Tenue en selle (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert 1/2/3 relance à tous ses tests de Dressage (Équitation)

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Transfert de blessure (Niveau 2) - D

Vous pouvez soigner tout ou partie du moniteur de condition physique de votre monture en transférant les dommages sur vous. Vous pouvez transférer vos blessures sur votre monture, mais subissez aussi les pénalités de blessures de votre monture.

Ultime sursaut (Niveau 2) - P

Contre la dépense d'un point de chance, l'Adepté survit à la mort.

ATOUTS - VERSION ALLÉGÉE

Appel de la monture (Niveau 2) - D

Vous émettez un signal que seule votre monture peut percevoir. Votre monture vous rejoint par le chemin le plus rapide.

Bond (Niveau 2) - DM

Bond est utilisé pour faire des sauts incroyables sur de longues distances lorsque le cavalier est monté, la monture saute une distance de 5 mètres par succès obtenus à un test de FOR + Dressage.

Charge montée (Niveau 3) - D

L'adepte et sa monture se jettent contre leur ennemi de tout leur poids pour l'assommer ou le renverser. Si un test de combat est réussi la cible est projetée d'une portée et prend (FOR/2+3)E de dégâts, la FOR de la monture est prise en compte pour ces dégâts.

Dressage amélioré (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 dés aux tests de Dressage.

Empathie animale (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère à l'adepte une plus grande affinité avec la faune. Au niveau 2, il confère +2 dés sur n'importe quel test d'influence ou de contrôle d'un animal. Au niveau 3 il permet de percevoir par les sens de l'animal. Au niveau 4, il permet de le contrôler à distance.

Frappe déséquilibrante (Niveau 2) - D

Ce pouvoir permet à l'adepte de générer et canaliser son énergie sur une frappe visant à projeter un adversaire à terre ou à le repousser d'une portée sur un test de corps à corps réussit.

Fureur animale (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage et de la monture lorsque le cavalier est monté, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Protection de la monture (Niveau 2/3/4) - P

Votre monture est protégée contre les attaques physiques en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. Les adversaires attaquant l'Adepte doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque visant le cavalier ou sa monture quand elle est montée.

Transfert de blessure (Niveau 2) - D

Vous pouvez soigner tout ou partie du moniteur de condition physique de votre monture en transférant les dommages sur vous. Vous pouvez transférer vos blessures sur votre monture, mais subissez aussi les pénalités de blessures de votre monture.

CHAMAN

Les Chamans développent leurs pouvoirs magiques en observant comment les forces de la nature interagissent avec la magie. On trouve ces adeptes dans les tribus primitives de Barsaive, chez les Cathans de la jungle de Servos ou les Dompteurs de la jungle de Liaj, ainsi que dans quelques tribus d'écorcheurs orks. Les chamans apprennent la magie en étudiant la nature et son environnement.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Charisme, Volonté.

RESTRICTIONS RACIALES

Aucune.

RITUEL DE KARMA

Pour accomplir son rituel de karma, le Chaman doit se trouver dehors, à au moins 100 mètres de tout bâtiment ou construction faite par un donneur-de-noms. Avant de commencer le rituel, le Chaman ramasse une feuille, une brindille ou un insecte vivant qui symbolisera la nature pendant le rituel. Le Chaman s'assoie alors calmement et rassemble ses pensées. Il concentre son introspection sur le symbole de la nature qu'il tient en main et médite sur les relations entre la nature et la magie. Au bout d'une demi-heure, le Chaman mange le symbole, se liant ainsi à la nature.

COMPÉTENCES D'ART

Gravure sur pierre et Gravure sur bois.

INVOCATION

- Esprit de l'Homme
- Esprit de l'air
- Esprit de l'eau
- Esprit de la terre
- Esprit des bêtes
- Esprit du bois
- Veilleurs

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Sorcellerie, Invocation et Soins

AVANTAGE - TOTEM

Les chamans doivent prendre un totem animal ou un Esprit ancêtre comme avantage.

MATRICE DE SORTS ET FÉTICHES

Les chamans emploient des matrices de sorts spécifiques qu'ils nomment des Fétiches. Ils ont exactement la même utilité mais prennent simplement un apparence différente. Ils seront nommés comme d'habitude pour ne pas faire des atouts redondants.

ATOUTS - VERSION AVANCÉE

Abri végétal (Niveau 3/4/5) - D

L'adepte crée un abri de végétation qui lui permet de s'y dissimuler et de s'y reposer pendant Niveau de l'Atout/heures. Il peut abriter 2/4/6 personnes et possède un blindage de 3/6/9, ainsi qu'une RD de 1/2/3.

Animation d'objet (Niveau 3) - DM

L'adepte anime un objet qui prend vie pendant VOL/Narrations. Il acquiert les caractéristiques suivantes.

Objet animé

1 Attaque, 1 Déplacement, Moniteur 9, RD 3, Mobilité 2, Coup 5E Portée : OK/-

Attaque de Matrices (Niveau 3) - D

L'Adepte peut attaquer l'Atout Matrice de sort de sa cible avec un test de VOL+Combat astral. Chaque succès obtenu réduit l'Atout de sa cible de 1.

Si l'Atout perd tous ses niveaux, il n'est plus utilisable avant la prochaine scène, pour lui laisser le temps de se régénérer.

Cercle d'invocation (Niveau 3) - D

Demande une préparation d'une heure, tout esprit invoqué dans le cercle double ses services obtenus au cours de l'invocation.

Chute de plume (Niveau 1) - P

Ce pouvoir aide l'adepte à absorber l'énergie cinétique lors d'une chute ou d'un saut vertical, réduisant ainsi les dommages de moitié.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepte.

Détection de la vie (Niveau 1) - DM

Le lanceur détecte les êtres vivants, de chair et d'os (pas les esprits), à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détermination (Niveau 3/4/5) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Sorcellerie.

Emprunt sensoriel (Niveau 2) - DM

L'Adepté acquiert la puissance d'un des sens au choix de l'animal qu'il touche. (Écho sonar, Vision nocturne, Vision lointaine).

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Escalade (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert au choix +1/2/3 dés ou relances à tous ses tests d'Athlétisme (Escalade).

Guérison par le feu (Niveau 4) - D

L'Adepté purifie son corps de toutes Toxine, Maladie ou Poison même magique et récupère 2 cases de blessures.

Guide élémentaire (Niveau 2/3/4) - DM

L'Adepté acquiert 1/2/3 relances à tous ses tests de survie grâce à l'aide des éléments vivant dans la région.

Immobilisation d'Esprit (Niveau 3/4/5) - DM

Tant que le Talent est maintenu et qu'il ne fait rien d'autre, l'Adepté empêche, par la puissance de sa volonté, un esprit de pouvoir se déplacer ou d'entreprendre la moindre action. Il doit faire un test en opposition de VOL + Conjuración contre la puissance de l'esprit avec un bonus de +1/2/3 dés.

Incantation (Type de sorts) (Niveau 2/3/4) - p

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Sorcellerie pour lancer des sortilèges d'Effet ou de combat.

Langue des esprits (Niveau 1) - P

L'Adepté apprend à parler la langue des esprits.

Marmonnements sibyllins (Niveau 3/4/5) - DM

Ce Talent prend une action à être lancé, il permet à l'Adepté d'apporter une relance de 1/2/3 dés à toutes les réussites de sa cible tant que le pouvoir est maintenu et qu'il ne fait rien d'autre.

Matrice améliorée (Niveau +1) - P

(Remplace Matrice de sort)

Cet Atout vous permet de lancer des sortilèges en passant par le filtre d'une matrice afin d'éviter le contact brut avec l'espace astral. Quand vous lancez un sortilège, si ce dernier dépasse le niveau de votre Atout Matrice améliorée +2, vos tests de Drain ne sont pas étourdissants, mais Physique.

Matrice de sort (Niveau 2+) - P

Cet Atout vous permet de lancer des sortilèges en passant par le filtre d'une matrice afin d'éviter le contact brut avec l'espace astral. Quand vous lancez un sortilège, si ce dernier dépasse le niveau de votre Atout Matrice, vos tests de Drain ne sont pas étourdissants, mais Physique.

Matrice renforcée

(Niveau +1/+2/+3 à Matrice de sort) - P

Votre Matrice de sort acquiert une RD de 1/2/3 contre les attaques qui la visent.

Négociation avec créature invoquée

(Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 relances à ses tests d'Invocation.

Patte de velours (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte force ceux qui tentent de percevoir ses déplacements furtifs à relancer 1/2/3 réussites à leurs tests de Perception.

Remodelage d'objet (Niveau 1) - D

L'Adepté peut changer la forme, mais pas la masse, d'un objet ou d'un matériau non magique. Cela lui prend 10 minutes et le nouvel objet à sa forme de manière permanente.

Sens empathique (Niveau 2) - D

L'Adepté fait un test de Perception et apprend des informations sur l'état émotionnel de sa cible. Plus il obtient de réussite, plus les informations sont précises.

Survie (Niveau 2/3/4) - P

Habitué à vivre dans la nature, l'adepte acquiert un bonus de 1/2/3 dés à tous ses tests de survie.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Vision véritable (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests pour percer et détecter une illusion.

SORTILÈGES

Accident (Sort d'effet, niveau 3) - M

Lors d'un combat, permet d'ajouter un dé de complication sur 2 tests de la cible à chaque Tour.

Antidote (Sort d'effet, niveau 1)

Ce sort permet à la cible d'éliminer les effets d'une toxine, drogue ou poison.

Armure (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Tant que le sort est maintenu, il octroie 3/6/9 cases d'Armure supplémentaires à la cible. Le sort est automatiquement interrompu une fois toutes les cases cochées.

Armure de flammes (Sort d'effet, niveau 3) - M

Tant que le sort est maintenu, octroie 3 cases d'Armure supplémentaires à la cible, et cause 1 case de dommages à tout personnage qui touche la cible au corps à corps.

Asphyxie (Sort de combat, niveau 3) - M

L'Adepté se concentre sur ses cibles et coupe le lien avec l'air autour d'elle ou leur fait croire qu'elles ne peuvent plus respirer. Dommages 4P/CA, affecte plusieurs cibles (aire d'effet), Défense VOL + LOG. Tant que l'Adepté maintient le sort et sacrifie une action, ce dernier continue à faire des dommages, mais un test d'opposition est fait à chaque Narration. Seul le Drain n'est fait qu'au moment de l'incantation.

Augmentation de réflexes (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Ce sort augmente la capacité de réaction du sujet. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Barrière - Physique ou Mana (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Ce sort crée un champ de force fixe, translucide et étincelant. Ce mur physique mesure quelques mètres et possède 6/9/12 cases de Blindage avec une RD de 2/3/4. La version mana est un mur d'énergie ne laissant pas passer le vivant et agissant aussi sur le plan astral.

Clairaudience (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le sujet peut entendre des scènes distantes comme s'il était physiquement présent à un point choisi à portée sensorielle du sort.

Clairvoyance (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le sujet peut voir des scènes distantes comme s'il était physiquement présent à un point choisi à portée sensorielle du sort.

Confusion (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Monde chaotique (Sort d'effet, niveau 3/4/5) - M
Tant que le sort est maintenu, il produit une saturation chaotique d'effets sensoriels pour perturber la cible. Confuse, elle subit un modificateur de -1/2/3 dés sur tous ses tests. Monde chaotique s'applique dans une zone d'effet.

Derniers instants (Sort d'effet, niveau 2)

Très utile pour les enquêteurs, ce sort permet de revivre les derniers instants d'une victime récemment décédée (depuis «essence» heures maximums), afin de connaître la cause de la mort et les circonstances entourant le décès. Les quelques derniers moments de sa vie apparaissent au sujet sous forme de visions floues et de sensations viscérales, ce qui a tendance à secouer en cas de mort violente.

Détection des ennemis (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le lanceur peut localiser, à portée intermédiaire, toute personne avec des intentions hostiles envers lui. Le sort ne repère pas les pièges, puisqu'ils ne sont pas vivants, et ne peut pas détecter quelqu'un prêt à tirer au hasard dans la foule, puisque l'hostilité de celui-ci n'est pas dirigée envers le sujet du sort.

Détection de la magie (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le lanceur détecte la présence de tous les focus, sorts, runes, loges magiques, préparations alchimiques, rituels actifs, et esprits à portée de sens.

Détoxification (Sort d'effet, niveau 2)

Purge le corps de toute trace de drogues ou de poisons, ne soigne pas les dommages subis, prévient juste l'apparition de nouveaux symptômes..

Diagnostic (Sort d'effet, niveau 1)

Ce sort permet de déterminer l'état de santé de la cible, et d'évaluer le type de soins à apporter pour le mettre sur la voie du rétablissement.

Éclair étourdissant (Sort de combat, niveau 4)

Boule étourdissante (Niveau +1, aire d'effet)

Ce sort canalise un pouvoir magique d'une violence d'impact, en criblant la cible de dommages étourdissants, parfois jusqu'à l'inconscience, de manière à ne pas la tuer. Dommages 8E/CA, Défense FOR + VOL.

Enchevêtrement (Sort de combat, niveau 2) - M

Le lanceur invoque des plantes grimpantes et des racines noueuses sortant du sol pour agripper la cible de leurs puissantes étreintes. Dommages 4P. Défense AGI + LOG. La cible ne peut plus se mouvoir.

Foudre (Sort de combat, niveau 3)

Ce sort projette une importante charge électrique sur la cible, ionisant l'atmosphère au passage. Dommages 6P/CA, Défense AGI + LOG, permet de relancer 1 échec sur le test de Sorcellerie.

Masque (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Masque physique (Sort d'effet, niveau 3/4/5) - M

Le lanceur modifie l'apparence physique, la voix et l'odeur du sujet, dans les limites de sa taille, silhouette et corpulence naturelles.

Le sort permet de relancer 1/2/3 échecs sur ses tests de Comédie tant que le sort est maintenu. Masque n'affecte que les êtres vivants, masque physique affecte également les équipements optiques.

Mur de (élément) (Sort d'effet, niveau 3/4/5) - M

Ce sort crée un champ de force élémentaire, qui mesure VOLx2 mètres et fait subir 6P/CA à toutes les créatures tentant de le traverser. En cas de mur de matière physique, il possède un blindage de 6/9/12 cases de Blindage avec une RD de 2/3/4, si on tente de le détruire. Défense FOR+VOL.

Résistance à la douleur

(Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Ce sort permet au sujet de ne plus ressentir la douleur causée par des blessures. Il ignore ainsi les modificateurs de blessure de 1/2/3 dés.

Soins (Sort d'effet, niveau 2)

Le sort répare les tissus et matières organiques meurtris, et soigne ainsi une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de Sorcellerie + Volonté (n'oubliez pas un éventuel modificateur dû à l'Ess. de la cible). Un sort de soin ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour et par cible.

ATOUTS - VERSION ALLÉGÉE

Pas d'Atouts autres que les sortilèges.

CHASSEUR D'HORREURS

Tous les donneurs-de-noms se dressent, d'une manière ou d'une autre, contre le mal que représentent les Horreurs. Mais seuls ceux qui suivent la voie du Chasseur d'Horreurs s'évertuent à les pourchasser et à les détruire. Les nains qui choisissent la discipline de Chasseur d'Horreurs s'adonnent à leurs dangereuses activités d'une manière déroutante. Ils se laissent marquer par une Horreur et se servent de ce lien avec ces terrifiantes créatures pour les pister et les affronter. Bien que la plupart des gens pensent que c'est de la folie, cette tactique a prouvé à maintes reprises qu'elle était la plus efficace (et la plus suicidaire) pour trouver une Horreur et s'en débarrasser définitivement.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Logique, Volonté.

RESTRICTIONS RACIALES

Aucune.

RITUEL DE KARMA

L'adepte commence son rituel en décrivant un petit cercle qu'il délimite avec du sel. Il entonne ensuite la litanie, nommant les Chasseurs d'Horreurs morts au combat et les Horreurs tombées sous leurs coups. Une fois qu'il a terminé de réciter cela, il passe plusieurs minutes à contempler toutes les marques d'Horreur qu'il possède. Quand il s'est assuré que tout est en place, il adresse quelques éloges aux Chasseurs tombés. Il efface enfin le cercle de sel et tire son arme qu'il pointe dans la direction où il pense que se trouve l'Horreur la plus proche.

COMPÉTENCES D'ART

Scarification et tatouages

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Corps à corps, Combat astral et Pistage

ATOUTS - VERSION AVANCÉE

Analyse de créature (Niveau 2) - D

Sur un test de perception réussi l'adepte apprend réussites information sur la créature ciblée.

Armes de mêlée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de corps à corps quand il manie une arme.

Attaque astrale (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte gagne +1/2/3 dés à tous ses tests de combat astral.

Attaque décisive (Niveau 3) - P

Une fois par combat et par cible, l'Adepte peut employer « Bien disposer » pour son attaque sans dépenser de point d'Anarchy.

Attaque multiple (Niveau 3) - D

L'Adepte peut diviser ses dés d'attaque, pour attaquer plusieurs cibles en une seule action.

Aura protectrice (Niveau 3/4/5) - D

Une fois par combat, l'Adepte ajoute pour Niveau Narration, +1/2/3 à sa Résistance Physique et sa Résistance Magique.

Caméléon (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir permet à l'adepte de changer de couleur de peau. Il octroie +1/2/3 dé sur les tests de Furtivité.

Cœur de lion (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Volonté pour résister à la peur, la coercition ou l'intimidation.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepte.

Confrontation d'Horreur (Niveau 3/4/5) - P

L'Adepte acquière +1/2/3 dés à ses tests d'attaque et +1/2/3 à ses dommages quand il combat une Horreur. Il ne doit pas avoir été marqué par elle.

Contre-Malédiction (Niveau 3) - D

Ce pouvoir annule pendant VOL de l'Adepte/heures, les malédictions jetées sur un objet.

Coup dévastateur (Niveau 3) - D

Contre l'utilisation d'un point d'Anarchy, l'Adepté peut porter un coup qui double ses dommages fixes.

Défense améliorée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté relance 1/2/3 échecs sur ses tests de Défense.

Déplacement silencieux (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquière 1/2/3 relances à tous ses tests de Furtivité.

Détection d'influence (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Perception astrale pour détecter la présence d'une Horreur, de ses rejetons ou de son influence sur une cible (Marque, pacte, etc.).

Dissipation d'influence (Niveau 5) - D

L'adepte peut temporairement supprimer l'accès à un pouvoir d'une créature, d'un esprit, d'une Horreur ou d'un dragon en faisant un test opposé de LOG+VOL. En cas de succès la cible est incapable d'utiliser son pouvoir pendant VOL/Narration. L'Adepté possède un bonus de +2 dés si la cible est une Horreur.

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Endurcissement (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté ignore 1/2/3 malus de blessures.

Esprit du lion (Niveau 4) - DM

Ignore la peur même magique tant que le Talent est maintenu.

Esquive (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à ses tests de Défense, même quand il est surpris.

Parade spectrale (Niveau 2/3) - DM

L'adepte invoque un esprit servant qui le protège des coups qu'il reçoit comme un petit bouclier ou un grand bouclier.

Pistage (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests de Pistage.

Projection astrale (Niveau 2) - P

L'Adepté est capable de se projeter astralement.

Provocation (Niveau 2/3/4) - D

L'adepte fait un test de CHA+Intimidation contre la plus grande VOL+LOG de ses adversaires. Il force alors 1+Réussites adversaires à le prendre exclusivement comme cible pendant 2/3/4 Narrations.

Quarantaine (Niveau 3/4/5) - P

L'Adepté peut être marqué par 1/2/3 Horreurs sans en subir les inconvénient et sans qu'elle ne le contrôle. Au delà, il devient victime comme tout donneur-de-noms. Il sait toujours quand il a été marqué, et peut donc tenter d'y résister si nécessaire.

Récupération bestiale (Niveau 2/3/4) - D

Une fois par jour, l'Adepté peut récupérer 1/2/3 cases de blessures par régénération tissulaire.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Regard froid (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests d'intimidation.

Rire encourageant (Niveau 3/4/5) - DM

Si l'Adepté passe une action à se moquer de ses adversaires, il permet à tous ses compagnons et à lui-même de gagner un bonus de +1/2/3 dés aux tests pour résister à la peur ou l'intimidation tant que le talent est maintenu.

Sanctuaire (Niveau 1) - P

A sa mort le Chasseur d'Horreur s'assure que son corps ne pourra jamais tomber sous le joug d'une Horreur et lui servir.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Ultime sursaut (Niveau 2) - P

Contre la dépense d'un point de chance, l'Adepté survit à la mort.

Vitalité (2/3/4) - P

L'Adepté récupère 1/2/3 cases de blessures de plus suite à un soin magique ou non.

Vivacité du tigre (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert un bonus de +1/2/3 à tous ses tests d'initiative.

Voix de barde (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquière 1/2/3 relances à tous ses tests sociaux.

ATOUTS - VERSION ALLÉGÉE

Augmentation d'attribut (à préciser, niveau 3/4/5) - DM

L'adepte peut faire appel à ses ressources intérieures pour réaliser des prouesses physiques extraordinaires, bien au-delà de ses aptitudes normales. Le pouvoir augmente un attribut physique (sélectionné au moment où l'Atout est appris) de +1/2/3 tant que le Talent est maintenu.

Armure mystique (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Combat en aveugle (Niveau 2) - P

En se reposant sur une sorte de 6e sens, l'adepte doté de ce pouvoir est capable de se battre au corps à corps, et ce, même s'il est aveuglé ou privé de la vue.

Confrontation d'Horreur (Niveau 3/4/5) - P

L'Adepté acquière +1/2/3 dés à ses tests d'attaque et +1/2/3 à ses dommages quand il combat une Horreur. Il ne doit pas avoir été marqué par elle.

Contre-attaque (Niveau 2) - D

Effectuer immédiatement une action offensive envers un personnage qui vient juste de vous attaquer sans dépenser de point d'Anarchy 1 fois par Scène.

Contre-Malédiction (Niveau 3) - D

Ce pouvoir annule pendant VOL de l'Adepté/ heures, les malédictions jetées sur un objet.

Coup critique (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Détection d'influence (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Perception astrale pour détecter la présence d'une Horreur, de ses rejetons ou de son influence sur une cible (Marque, pacte, etc.).

Dissipation d'influence (Niveau 5) - D

L'adepte peut temporairement supprimer l'accès à un pouvoir d'une créature, d'un esprit, d'une Horreur ou d'un dragon en faisant un test opposé de LOG+VOL. En cas de succès la cible est incapable d'utiliser son pouvoir pendant VOL/Narration. L'Adepté possède un bonus de +2 dés si la cible est une Horreur.

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Maitrise martiale (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 à tous les tests de Combat.

Quarantaine (Niveau 3/4/5) - P

L'Adepté peut être marqué par 1/2/3 Horreurs sans en subir les inconvénient et sans qu'elle ne le contrôle. Au delà, il devient victime comme tout donneur-de-noms. Il sait toujours quand il a été marqué, et peut donc tenter d'y résister si nécessaire.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Résistance à la douleur (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir permet de ne plus ressentir la douleur causée par des blessures. Il réduit ainsi les modificateurs de blessure de 1/2/3.

Résistance aux sorts (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte résiste de manière innée aux sorts, augmentant ainsi sa réserve de dés de 1/2/3 dés pour résister à leurs effets.

Sanctuaire (Niveau 1) - P

A sa mort le Chasseur d'Horreur s'assure que son corps ne pourra jamais tomber sous le joug d'une Horreur et lui servir.

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3

échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces proches, en permettant de relancer 1/2/3 échecs sur ses tests de défense en combat.

ÉCLAIREUR

L'Éclaireur est l'avant-garde, le pisteur et le brave rôdeur qui se rend là où personne ne peut aller. Il est passé maître dans l'art de ne faire plus qu'un avec son environnement, qu'il se trouve au milieu d'une forêt sauvage et inexplorée ou au cœur d'une vaste cité.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Agilité, Logique.

RESTRICTIONS RACIALES

Obsidien et troll.

RITUEL DE KARMA

Pour commencer son Rituel de karma, l'Éclaireur permet à ses compagnons de l'emmener, les yeux bandés, au cœur d'une forêt, au moins à 10 minutes de leur point de départ. L'adepte médite pendant 10 à 15 minutes durant lesquelles il visualise la route qui lui permettra de revenir d'où il vient, puis il se lève et marche, les yeux toujours bandés, jusqu'à son point de départ. Le rituel s'achève au bout d'une demi-heure quand l'Éclaireur retire le bandeau de ses yeux.

COMPÉTENCES D'ART

Gravure sur bois, Inscriptions runiques.

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Furtivité, Survie et Pistage

ATOUTS - VERSION AVANCÉE

Agilité animale (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la capacité du personnage à escalader des surfaces et à se glisser dans des espaces qu'on aurait cru impraticables. Confère +1/2/3 relance aux tests d'Athlétisme.

Anaérobiose (Niveau 2) - D

L'adepte peut retenir sa respiration pendant un nombre de minutes égales à sa Force.

Analyse de créature (Niveau 2) - D

Sur un test de perception réussi l'adepte apprend réussites information sur la créature ciblée.

Anticipation (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte gagne +1/2/3 dés à ses tests de défenses.

Armes de mêlée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de corps à corps quand il manie une arme.

Armes de Tir (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Tir

Arme éthérée (Niveau 3/4/5) - D

Votre arme devient éthérée et ignore 1/2/3 points de Résistance jusqu'à la fin du combat.

Caméléon (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir permet à l'adepte de changer de couleur de peau. Il octroie +1/2/3 dé sur les tests de Furtivité.

Chute libre (Niveau 1) - P

Ce pouvoir aide l'adepte à absorber l'énergie cinétique lors d'une chute ou d'un saut vertical, réduisant ainsi les dommages de moitié.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepte.

Défense améliorée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte relance 1/2/3 échecs sur ses tests de Défense.

Déguisement magique**(Sort d'effet, niveau 3/4/5) - DM**

L'Adepté change son apparence physique par un voile illusoire. 1/2/3 relances à ses tests de Furtivité et de Comédie.

Déplacement silencieux (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquière 1/2/3 relances à tous ses tests de Furtivité.

Détection des armes (Niveau 1) - DM

L'Adepté détecte les armes qu'elles soient dissimulées ou non (sauf magiquement) à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détection des pièges (Niveau 2) - DM

L'Adepté détecte les pièges magiques ou non, même dissimulés magiquement à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détection du poison (Niveau 1) - DM

L'Adepté détecte les poisons et les toxines magiques ou non, même dissimulés magiquement à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Déviations des projectiles (Niveau 2/3/4) - DM

Vous avez +1/2/3 dés à vos tests de Défense face à des projectiles lancés ou tirés. Avec 2 réussites excédentaires, vous êtes même capable de les renvoyer à leur tireur ou une autre cible dans la même action de défense.

Don des langues (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepté acquière 2/4/6 langues ou dialectes supplémentaires. Il n'est pas obligé de les choisir tout de suite. Il lui suffit d'écouter des natifs parler la langue, pour pouvoir l'apprendre.

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Endurance aux éléments (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés pour résister aux températures extrêmes. Il peut supporter sans fatigue ou blessures des températures allant de +50° à -20°.

Escalade (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert au choix +1/2/3 dés ou relances à tous ses tests d'Athlétisme (Escalade).

Esquive (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à ses tests de Défense, même quand il est surpris.

Esquive des pièges (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests pour tenter d'esquiver ou d'éviter un piège magique ou non.

Feindre la mort (Niveau 1) - D

Ce pouvoir autorise l'adepte simuler la mort, il tombe dans état comateux, coupé de son environnement, sans réaction aux stimuli (bruit, contact physique, blessure, etc.). Il sort de son état au bout d'une durée déterminée à l'avance, n'excédant pas « essence » heures.

Guide élémentaire (Niveau 2/3/4) - DM

L'Adepté acquière 1/2/3 relances à tous ses tests de survie grâce à l'aide des éléments vivant dans la région.

Localisation d'un tireur (Niveau 1) - D

L'Adepté est capable de découvrir la localisation exacte d'un tireur à partir d'un projectile qui a été tiré.

Localisation par écho (Niveau 1) - DM

L'Adepté voit dans le noir par écholocalisation, il ne perçoit que les formes et ne peut pas voir les couleurs.

Marche des vents (Niveau 3) - DM

Tant que l'Atout est maintenu, l'Adepté acquière un pouvoir de lévitation, il peut changer d'une portée par Narration vers le haut.

Manœuvre (Niveau 3) - P

Une fois par Narration, les succès obtenus à son test de Défense deviennent un bonus à son prochain test d'attaque.

Messager du vent (Niveau 2) - D

Ce pouvoir permet de délivrer des messages courts à distance longue. La cible reçoit le message comme s'il était à côté de l'adepte.

Pattes d'araignée (Niveau 2/3/4) - DM

Au niveau 2, ce pouvoir permet de se déplacer sur des surfaces verticales sans pouvoir y rester immobile. Au niveau 3, le personnage peut rester immobile. Au niveau 4 il peut se déplacer et rester immobile sur les plafonds.

Perception améliorée (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir aiguise tous les sens de l'adepte, autorisant ainsi la relance de 1/2/3 échecs sur les tests de Perception.

Pistage (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests de Pistage.

Pisteur (Niveau 3/4/5) - P

Le personnage sait identifier les proies les plus faciles parmi plusieurs cibles potentielles. Il bénéficie d'un bonus de +1/2/3 à tous ses tests de pistage et de survie.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Résistance au poison (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests pour résister aux poisons et toxines.

Riposte (Niveau 2/3/4) - D

Effectuer immédiatement une action offensive envers un personnage qui vient juste de vous attaquer sans dépenser de point d'Anarchy 1/2/3 fois par Scène.

Saut de géant (Niveau 2/3/4) - DM

La distance de saut de l'adepte est multipliée par 2/3/4.

Sens améliorés (Niveau 2) - P

Les sens de l'adepte sont étendus au-delà de la norme métahumaine, lui permettant de voir dans le noir, d'ignorer les éclats lumineux, d'entendre les hautes et basses fréquences.

Sens des serrures (Niveau 1) - P

L'Adepte détecte tous pièges placés dans une serrure ou toutes serrures cachées à son regard, même magique.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. Les adversaires attaquant l'Adepte doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque.

Sprint (Niveau 2) - P

L'Adepte acquiert un déplacement supplémentaire par Narration.

Stabilité (Niveau 1) - P

L'Adepte acquiert +2 dés à tous ses tests de lutte ou pour éviter qu'on le projette au sol.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepte choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepte choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Vive lame (Niveau 2) - P

L'Adepte acquiert +1D6 supplémentaire à ses tests d'initiative quand il se bat au corps à corps.

ATOUTS - VERSION ALLÉGÉE**Agilité animale (Niveau 2/3/4) - P**

Ce pouvoir augmente la capacité du personnage à escalader des surfaces et à se glisser dans des espaces qu'on aurait cru impraticables. Confère +1/2/3 relance aux tests d'Athlétisme.

Anaérobiose (Niveau 2) - D

L'adepte peut retenir sa respiration pendant un nombre de minutes égales à sa Force.

Caméléon (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir permet à l'adepte de changer de couleur de peau. Il octroie +1/2/3 dé sur les tests de Furtivité.

Chute libre (Niveau 1) - P

Ce pouvoir aide l'adepte à absorber l'énergie cinétique lors d'une chute ou d'un saut vertical, réduisant ainsi les dommages de moitié.

Feindre la mort (Niveau 1) - D

Ce pouvoir autorise l'adepte simuler la mort, il tombe dans état comateux, coupé de son environnement, sans réaction aux stimuli (bruit, contact physique, blessure, etc.). Il sort de son état au bout d'une durée déterminée à l'avance, n'excédant pas «essence» heures.

Messenger du vent (Niveau 2) - D

Ce pouvoir permet de délivrer des messages courts à distance longue. La cible reçoit le message comme s'il était à côté de l'adepte.

Pattes d'araignée (Niveau 2/3/4) - DM

Au niveau 2, ce pouvoir permet de se déplacer sur des surfaces verticales sans pouvoir y rester immobile. Au niveau 3, le personnage peut rester immobile. Au niveau 4 il peut se déplacer et rester immobile sur les plafonds.

Perception améliorée (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir aiguise tous les sens de l'adepte, autorisant ainsi la relance de 1/2/3 échecs sur les tests de Perception.

Pisteur (Niveau 3/4/5) - P

Le personnage sait identifier les proies les plus faciles parmi plusieurs cibles potentielles. Il bénéficie d'un bonus de +1/2/3 à tous ses tests de pistage et de survie.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Résistance aux poisons (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte reçoit +1/2/3 d sur les tests pour résister aux poisons et toxines.

Saut de géant (Niveau 2/3/4) - DM

La distance de saut de l'adepte est multipliée par 2/3/4.

Sens améliorés (Niveau 2) - P

Les sens de l'adepte sont étendus au-delà de la norme métahumaine, lui permettant de voir dans le noir, d'ignorer les éclats lumineux, d'entendre les hautes et basses fréquences.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. Les adversaires attaquant l'Adepte doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque.

ÉCUMEUR DU CIEL

Les Écumeurs du ciel sont des pirates impitoyables formant une importante force en Barsaive. Leurs drakkars attaquent dans toute la province, le plus fréquemment les Thérans ou leurs vassaux. Les Écumeurs du ciel sont fiers et font preuve d'une grande loyauté à l'encontre des autres Écumeurs, sauf si ceux-ci appartiennent à un clan ou à une assemblée ennemie.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Agilité, Force.

RESTRICTIONS RACIALES

Elfe, obsidien et sylphelin.

RITUEL DE KARMA

Installé à ciel ouvert, l'Écumeur du ciel médite silencieusement pendant quelques minutes. Il commence ensuite à frapper son bouclier avec son arme, d'abord lentement, environs deux coups par minute. Puis, les coups s'accroissent jusqu'à ce que l'Écumeur du ciel se retrouve à marteler son bouclier frénétiquement. Le rythme continue pendant une demi-heure, jusqu'à ce que l'Écumeur s'arrête, méditant pendant que l'écho de ses derniers coups s'évanouit. Le Rituel de karma prend fin quand le dernier écho du dernier coup porté sur le bouclier s'éteint.

COMPÉTENCES D'ART

Gravure sur bois, Gravure sur os et Inscriptions runiques.

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Corps à corps, Intimidation et Pilotage aérien

ATOUTS - VERSION AVANCÉE

Armes de mêlée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de corps à corps quand il manie une arme.

Armes de Tir (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Tir

Armure mystique (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Attaque critique (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Attaque de Matrices (Niveau 3) - D

L'Adepté peut attaquer l'Atout Matrice de sort de sa cible avec un test de VOL+Combat astral. Chaque succès obtenu réduit l'Atout de sa cible de 1. Si l'Atout perd tous ses niveaux, il n'est plus utilisable avant la prochaine scène, pour lui laisser le temps de se régénérer.

Attaque enchaînée (Niveau 2) - D

Une fois par combat et par cible, l'Adepté peut enchaîner gratuitement une deuxième attaque juste après une attaque réussie, en employant les mêmes résultats de Défense de son adversaire.

Chute de plume (Niveau 1) - P

Ce pouvoir aide l'adepte à absorber l'énergie cinétique lors d'une chute ou d'un saut vertical, réduisant ainsi les dommages de moitié.

Cœur de lion (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Volonté pour résister à la peur, la coercition ou l'intimidation.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepté.

Coup de bouclier (Niveau 3) - P

Une fois par Narration, l'Adepté peut porter gratuitement un coup de bouclier avec un test de corps à corps, qui fait (FOR/2+2)E, mais il perd le bénéfice de son bouclier jusqu'à la fin de la Narration.

Coup de pied rapide (Niveau 3) - P

Une fois par Narration, si l'Adepté a l'initiative sur sa cible, il peut porter gratuitement une attaque à main nue.

Coup dévastateur (Niveau 3) - D

Contre l'utilisation d'un point d'Anarchy, l'Adepté peut porter un coup qui double ses dommages fixes.

Cri de guerre (Niveau 2/3/4) - D

En début de combat, l'Adepté pousse un formidable cri de guerre. Tous les adversaires qui le prennent pour cibles doivent relancer 1/2/3 réussites à leurs tests d'attaque contre lui.

Défense améliorée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté relance 1/2/3 échecs sur ses tests de Défense.

Destruction d'arme (Niveau 4) - D

Un test opposé de Force + Corps à corps permet à l'Adepté de désarmer sa cible et projeter son arme à (FOR/2) mètres. Avec la dépense d'un point d'Anarchy, la magie brute de l'Adepté coule dans l'arme et la détruit si elle n'est pas un objet de trame.

Destruction d'armure (niveau 2/3) - P

Les coups de l'adepte infligent +1/2 dommages à l'armure à chaque frappe. Maximum +3.

Don des langues (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepté acquiert 2/4/6 langues ou dialectes supplémentaires. Il n'est pas obligé de les choisir tout de suite. Il lui suffit d'écouter des natifs parler la langue, pour pouvoir l'apprendre.

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Endurance aux éléments (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés pour résister aux températures extrêmes. Il peut supporter sans fatigue ou blessures des températures allant de +50° à -20°.

Esquive (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à ses tests de Défense, même quand il est surpris.

Flèche hurlante (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté peut intimider ses adversaires avec une flèche hurlante, il acquiert +1/2/3 dés à son test d'Intimidation.

Frappe électrique (Niveau 2/3/4) - DM

Votre arme ou vos membres s'entourent d'une aura électrique produisant davantage de dommages. Augmente les dommages en mêlée de 1/2/3.

Hache du tonnerre (Niveau 2) - P

Si l'Adepté manie un marteau ou une hache, il peut attaquer en transformant ses dommages de P à E afin d'étourdir son adversaire plutôt que de le tuer.

Hurllement (Niveau 3/4/5) - D

L'Adepté pousse un formidable Hurllement. Tous ses adversaires doivent réussir un test de LOG + VOL (Difficulté Niveau de l'Atout) avec un malus de -1/2/3 dés ou s'éloigner le plus loin possible de l'Adepté.

Messager du vent (Niveau 2) - D

Ce pouvoir permet de délivrer des messages courts à distance longue. La cible reçoit le message comme s'il était à côté de l'adepte.

Navigation aérienne (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Pilotage aérien.

Onde de choc (Niveau 3, aire d'effet) - D

Ce pouvoir frappe tous ceux qui se trouvent à portée courte via une onde de choc invisible, les déséquilibrant au passage. Le pouvoir s'utilise avec un test de VOL + Combat, Dommages 6E, Défense FOR + VOL. Les cibles sont projetées au sol.

Peau de bois/ de pierre (Niveau 2/3) - DM

L'adepte acquiert +1/2 point de Résistance de Force tant que le Talent est maintenu.

Perce-Armure (Niveau 2/3/4) - DM

Les attaques de l'Adepté ignorent 1/2/3 points de RD Physique tant que le sort est maintenu.

Provocation (Niveau 2/3/4) - D

L'adepte fait un test de CHA+Intimidation contre la plus grande VOL+LOG de ses adversaires. Il force alors 1+Réussites adversaires à le prendre exclusivement comme cible pendant 2/3/4 Narrations.

Recel (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à ses tests de Négociation et d'Étiquette pour trouver un receleur et revendre des objets volés ou illégaux.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Regard froid (Niveau 2/3/4)

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests d'intimidation.

Résistance à la douleur (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir permet au sujet de ne plus ressentir la douleur causée par des blessures. Il réduit ainsi les modificateurs de blessure de 1/2/3.

Rugissement de guerre (Niveau 4/5/6) - D

En début de combat, l'Adepté pousse un formidable rugissement de guerre. Tous les adversaires qui l'entourent, relancent 1/2/3 réussites à leurs tests d'attaque contre lui ou ses compagnons.

Sang de feu (Niveau 3) - D

Soigne une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de FOR+VOL (Malus d'Ess.). Sang de feu ne peut être utilisé qu'une fois par jour et ne compte pas comme un soin.

Saut de géant (Niveau 2/3/4) - DM

La distance de saut de l'adepte est multipliée par 2/3/4.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. Les adversaires attaquant l'Adepté doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque.

Tir rapide (Niveau 2) - P

L'Adepté gagne une action de tir à distance supplémentaire par Narration.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Vitalité (2/3/4) - P

L'Adepté récupère 1/2/3 cases de blessures de plus suite à un soin magique ou non.

Vive lame (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +1D6 supplémentaire à ses tests d'initiative quand il se bat au corps à corps.

ATOUTS - VERSION ALLÉGÉE

Adresse du vent (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 dés aux tests de pilotage aérien.

Armure mystique (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Chute libre (Niveau 1) - P

Ce pouvoir aide l'adepte à absorber l'énergie cinétique lors d'une chute ou d'un saut vertical, réduisant ainsi les dommages de moitié.

Frappe électrique (Niveau 2/3/4) - DM

Votre arme ou vos membres s'entourent d'une aura électrique produisant davantage de dommages. Augmente les dommages en mêlée de 1/2/3.

Maitrise martiale (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 à tous les tests de Combat.

Messenger du vent (Niveau 2) - D

Ce pouvoir permet de délivrer des messages courts à distance longue. La cible reçoit le message comme s'il était à côté de l'adepte.

Onde de choc (Niveau 3, aire d'effet) - D

Ce pouvoir frappe tous ceux qui se trouvent à portée courte via une onde de choc invisible, les déséquilibrant au passage. Le pouvoir s'utilise avec un test de VOL + Combat, Dommages 6E, Défense FOR + VOL. Les cibles sont projetées au sol.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point

d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Résistance à la douleur (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir permet au sujet de ne plus ressentir la douleur causée par des blessures. Il réduit ainsi les modificateurs de blessure de 1/2/3.

Sang de feu (Niveau 3) - D

Soigne une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de FOR+VOL (Malus d'Ess.). Sang de feu ne peut être utilisé qu'une fois par jour et ne compte pas comme un soin.

Saut de géant (Niveau 2/3/4) - DM

La distance de saut de l'adepte est multipliée par 2/3/4.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. Les adversaires attaquant l'Adepte doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque.

ÉLÉMENTALISTE

Les *Élémentalistes* sont des lanceurs de sorts qui se concentrent sur la connaissance et la manipulation des cinq éléments : l'air, le bois, l'eau, le feu et la terre.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Logique et Volonté.

RESTRICTIONS RACIALES

Aucune.

RITUEL DE KARMA

Pour accomplir son Rituel de karma, l'Élémentaliste commence par tracer un triangle sur le sol. Assis au centre du triangle, il fait bouillir de l'eau dans un pot, en chantant à l'intention du feu pour l'encourager à produire de la chaleur. L'Élémentaliste éteint ensuite le feu, et ajoute un peu de terre à l'eau pour donner de la boue chaude. Lorsque la boue a refroidi, il se couvre le visage de boue comme d'une peinture de guerre, puis se met à chanter pour le vent, invoquant une petite brise. Au fur et à mesure que le vent sèche la boue, ce qui prend une demi-heure, l'essentiel de celle-ci se craquelle et tombe en morceaux, les motifs restants formant une série de symboles entrelacés. Ainsi s'achève le rituel de karma.

COMPÉTENCES D'ART

Broderie.

INVOCATION

L'élémentaliste peut invoquer les types d'esprits suivants :

- Esprit du feu
- Esprit de l'air
- Esprit de l'eau
- Esprit de la terre
- Esprit du bois
- Veilleurs

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Sorcellerie, Invocation et Combat astral

ATOUTS - VERSION AVANCÉE

Abri végétal (Niveau 3/4/5) - D

L'adepte crée un abri de végétation qui lui permet de s'y dissimuler et de s'y reposer pendant Niveau de l'Atout/heures. Il peut 2/4/6 personnes et possède un blindage de 3/6/9, ainsi qu'une RD de 1/2/3.

Animation d'objet (Niveau 3) - D

L'adepte anime un objet qui prend vie pendant VOL/ Narrations. Il acquiert les caractéristiques suivantes.

Objet animé

1 Attaque, 1 Déplacement, Moniteur 9, RD 3, Mobilité 2, Coup 5E Portée : OK/-/-

Armure tellurique (Niveau 2/3/4) - DM

Vous vous entourez d'une armure qui tire sa puissance de tout ce qui vie sur la planète. Elle vous offre 1/2/3 cases de blessures supplémentaires qui partent en premier, jusqu'à la fin du combat ou de sa destruction.

Cercle d'invocation (Niveau 3) - D

Demande une préparation d'une heure, tout esprit invoqué dans le cercle double ses services obtenus au cours de l'invocation.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepte.

Contrôle de la température (Niveau 3) - D

L'Adepte peut contrôler la température sur une zone de 18m³, réduisant ou augmentant la température jusqu'à VOLx5 degrés pendant VOL/Heures.

Danse des eaux (Niveau 2) - P

L'Adepte acquiert +2 dés à tous ses tests sociaux visant des créatures aquatiques ou des esprits de l'eau.

Détermination (Niveau 3/4/5) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Sorcellerie.

Lecture écriture (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert 2/4/6 langues ou dialectes supplémentaires. Il n'est pas obligé de les choisir tout de suite. Il lui suffit de lire un texte d'environ 1 page ou d'écouter des natifs parler la langue, pour pouvoir l'apprendre.

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Enracinement (Niveau 1) - DM

L'Adepté s'enracine dans le sol, ce qui empêche qu'on le projette, le soulève ou le fasse tomber.

Guérison par le feu (Niveau 4) - D

L'Adepté purifie son corps de toutes Toxine, Maladie ou Poison même magique et récupère 2 cases de blessures.

Guide élémentaire (Niveau 2/3/4) - DM

L'Adepté acquiert 1/2/3 relances à tous ses tests de survie grâce à l'aide des éléments vivant dans la région.

Incantation (Type de sorts) (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Sorcellerie pour lancer des sortilèges d'Effet ou de combat.

Immobilisation d'élémentaire (Niveau 3/4/5) - DM

Tant que le Talent est maintenu et qu'il ne fait rien d'autre, l'Adepté empêche, par la puissance de sa volonté, un élémentaire de pouvoir se déplacer ou d'entreprendre la moindre action. Il doit faire un test en opposition de VOL + Conjuración contre la puissance de l'esprit avec un bonus de +1/2/3 dés.

Langage du vent (Niveau 2) - D

Ce pouvoir permet de délivrer des messages courts à distance longue. La cible reçoit le message comme s'il était à côté de l'adepte.

Langues des élémentaires (Niveau 1/2/3/4) - P

À chaque Niveau l'Adepté acquiert le langage d'un élément différent. Il peut parler avec les élémentaires de cet élément qu'ils soient invoqués ou libres.

Maintien de filaments (Niveau 2) - P

Le magicien peut maintenir un sort supplémentaire comme avec un Focus de Maintien. Atout non augmentable.

Matrice améliorée (Niveau +1) (Remplace Matrice de sort) - P

Cet Atout vous permet de lancer des sortilèges en passant par le filtre d'une matrice afin d'éviter le contact brut avec l'espace astral. Quand vous lancez un sortilège, si ce dernier dépasse le niveau

de votre Atout Matrice améliorée +2, vos tests de Drain ne sont pas étourdissants, mais physiques.

Matrice de sort (Niveau 2+) - P

Cet Atout vous permet de lancer des sortilèges en passant par le filtre d'une matrice afin d'éviter le contact brut avec l'espace astral. Quand vous lancez un sortilège, si ce dernier dépasse le niveau de votre Atout Matrice, vos tests de Drain ne sont pas étourdissants, mais physiques.

Matrice renforcée**(Niveau +1/+2/+3 à Matrice de sort) - P**

Votre Matrice de sort acquiert une RD de 1/2/3 contre les attaques qui la visent.

Négociation avec créature invoquée**(Niveau 2/3/4) - P**

L'Adepté acquiert +1/2/3 relances à ses tests d'Invocation.

Protection contre le métal (Niveau 2/3/4) - DM

Force les adversaires l'attaquant avec des armes de métal à relancer 1/2/3 réussites à leurs tests d'attaques.

Purification par le froid (Niveau 1) - D

Arrête les effets de tous poison ou toxine, mais n'annule pas les effets déjà subits.

Remodelage d'objet (Niveau 1) - D

L'Adepté peut changer la forme, mais pas la masse, d'un objet ou d'un matériau non magique. Cela lui prend 10 minutes et le nouvel objet à sa forme de manière permanente.

Terre flottante (Niveau 2/3/4) - DM

Tant que le Talent est maintenu, l'Adepté peut déplacer par télékinésie un bout de terre de 9m2 pouvant transporter Niveaux100 kilos ou Niveau/personnes, pendant VOL/Heures.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Antidote (Sort d'effet, niveau 1)

Ce sort permet à la cible d'éliminer les effets d'une toxine, drogue ou poison.

Armure (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Tant que le sort est maintenu, il octroie 3/6/9 cases d'Armure supplémentaires à la cible. Le sort est automatiquement interrompu une fois toutes les cases cochées.

Augmentation de réflexes (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Ce sort augmente la capacité de réaction du sujet. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Barrière (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Ce sort crée un champ de force fixe, translucide et étincelant. Ce mur physique mesure quelques mètres et possède 3/6/9 cases de Blindage.

Boule de feu (Sort de combat, niveau 2)

Ce sort crée une explosion de flammes dans le monde réel pour brûler la ou les cibles. Ces flammes s'éteignent après avoir frappé leurs cibles, mais elles peuvent embraser des matériaux inflammables au passage. Dommages 6P, affecte plusieurs cibles (aire d'effet), Défense AGI + LOG.

Confiance des esprits (Niveau 2) - M

Les esprits invoqués par le personnage acceptent des ordres d'autres personnes.

Coup Etourdissant (Sort de combat, niveau 3)

Dommages de 5E/CA, Défense AGI + LOG. La cible perd son déplacement.

**Éclair étourdissant (Sort de combat, niveau 4)
Boule étourdissante (Niveau +1, aire d'effet)**

Ce sort canalise un pouvoir magique d'une violence d'impact, en criblant la cible de dommages étourdissants, parfois jusqu'à l'inconscience, de manière à ne pas la tuer. Dommages 8E/CA, Défense FOR + VOL.

Éclair mana (Sort de combat, niveau 2)

Boule mana (Niveau +1, aire d'effet)

Ce sort canalise une puissance magique destructrice à l'intérieur de la cible, causant des dommages physiques. Les dommages infligés sont similaires à une mort cellulaire massive induite par les radiations ou à une fasciite nécrosante, mais ne s'accompagnent pas des autres effets à court et long termes. Dommages 6P/CA, Défense FOR + VOL.

Enchevêtrement (Sort de combat, niveau 2) - M

Le lanceur invoque des plantes grimpantes et des racines noueuses sortant du sol pour agripper la cible de leurs puissantes étreintes. Dommages 4P. Défense AGI + LOG. La cible ne peut plus se mouvoir.

Foudre (Sort de combat, niveau 3)

Ce sort projette une importante charge électrique sur la cible, ionisant l'atmosphère au passage. Dommages 6P/CA, Défense AGI + LOG, permet de relancer 1 échec sur le test de Sorcellerie.

Frappe (Sort de combat, niveau 2)

Explosion (Niveau +1, aire d'effet)

Ce sort frappe la cible via une force psychokinésique invisible, similaire à un coup de bélier, la déséquilibrant au passage. Dommages 6E, Défense FOR + VOL. La cible est projetée au sol.

Lance de feu (Sort de combat, niveau 5)

Le lanceur attaque sa cible en projetant un jet de plasma. Dommages 8P/CA, Défense AGI + LOG. +2 dommages à l'armure.

Lance de glace (Sort de combat, niveau 3)

Le lanceur attaque sa cible en projetant un fragment de glace au fort pouvoir d'impact. Dommages 6E/CA, Défense FOR + VOL. +2 dommages à l'armure.

Lance-Flamme (Sort de combat, niveau 3)

Dommages 6P, Défense AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Langue de la nature (Sort d'effet, niveau 1) - M

L'Adepté est capable de parler avec les plantes et les animaux tant qu'il maintient son sort.

Maître des élémentaires (Focus, Niveau 2/3/4)

Ce focus permet d'invoquer 1/2/3 élémentaires supplémentaires. La difficulté d'invocation augmente à chaque élémentaire invoqué en plus du premier.

ÉLÉMENTALISTE

Mur de (élément) (Sort d'effet, niveau 3/4/5) - M

Ce sort crée un champ de force élémentaire, qui mesure VOLx2 mètres et fait subir 6P/CA à toutes les créatures tentant de le traverser. En cas de mur de matière physique, il possède un blindage de 6/9/12 cases de Blindage avec une RD de 2/3/4, si on tente de le détruire. Défense FOR+VOL.

Résistance à la douleur

(Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Ce sort permet au sujet de ne plus ressentir la douleur causée par des blessures. Il réduit ainsi les modificateurs de blessure de 1/2/3 dés.

Sens du combat (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Ce sort aide à analyser les combats et autres situations dangereuses à portée en ressentant les événements une fraction de seconde avant qu'ils ne surviennent. Pour la durée de son maintien, il force les adversaires à relancer 1/2/3 réussites sur leur test d'attaque contre le magicien.

Soins (Sort d'effet, niveau 2)

Le sort répare les tissus et matières organiques meurtris, et soigne ainsi une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de Sorcellerie + Volonté (n'oubliez pas un éventuel modificateur dû à l'Ess. de la cible). Mais attention une cible ne peut recevoir qu'un seul sort de soin par jour.

ATOUTS - VERSION ALLÉGÉE

Pas d'Atouts autres que les sortilèges.

FORGERON

Le Forgeron s'efforce de se forger une volonté de fer et un regard critique. Il aide à identifier et à concevoir des armes légendaires.

À ces fins, la discipline emprunte des aptitudes à l'élémentalisme et à la sorcellerie. Presque toutes les communautés de Barsaive estiment leurs Forgerons au plus haut point.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Agilité, Logique et Volonté.

RESTRICTIONS RACIALES

Aucune.

RITUEL DE KARMA

Pour réaliser son Rituel de karma, le Forgeron place une fine bande de métal dans un foyer ou dans le feu d'une forge.

Pendant la prochaine demi-heure, il martèle le métal pour en faire une lame, une tête de flèche ou un fer de lance. Mais, au lieu de finaliser l'objet, il le refroidit trop tôt pour le rendre cassant. Le Forgeron brise ensuite la pièce défectueuse de métal en morceaux. Le rituel s'achève à l'instant où le métal se rompt.

COMPÉTENCES D'ART

Gravure sur bois, Inscriptions runiques.

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Artisanat, Ingénierie et Négociation

ATOUTS - VERSION AVANCÉE

Armes de mêlée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de corps à corps quand il manie une arme.

Armure mystique (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Attaque critique (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepté.

Contre-Malédiction (Niveau 3) - D

Ce pouvoir annule pendant VOL de l'Adepté/heures, les malédictions jetées sur un objet.

Création d'orichalque (Niveau 2) - D

L'adepte peut fondre un minerai élémentaire de chaque type pour en faire de l'orichalque.

Désarmement (Niveau 3) - D

Un test opposé de Force + Corps à corps permet à l'Adepté de désarmer sa cible et projeter son arme à (FOR/2) mètres.

Destruction d'armure (niveau 2/3) - P

Les coups de l'adepte infligent +1/2 dommages à l'armure à chaque frappe. Maximum +3.

Détection des armes (Niveau 1) - DM

L'Adepté détecte les armes qu'elles soient dissimulées ou non (sauf magiquement) à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détection des armes magiques (Niveau 2) - DM

L'Adepté détecte les armes magiques ou non, même dissimulée magiquement à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détection des défauts d'armure (Niveau 3/4/5) - P

Par sa connaissance des armures, l'Adepté repère les défauts et ignore 1/2/3 points de Résistance Physique

de l'armure de son adversaire.

Dissimulation d'armes (Niveau 2) - P

L'Adepté dissimule magiquement sur son corps des armes de taille courtes ou longues, impossibles à détecter sauf par Perception astrale.

Don des langues (Niveau 1/2/3) - P

Lecture écriture (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquière 2/4/6 langues ou dialectes supplémentaires. Il n'est pas obligé de les choisir tout de suite. Il lui suffit de lire un texte d'environ 1 page ou d'écouter des natifs parler la langue, pour pouvoir l'apprendre.

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Endurcissement (Niveau 2/3/4) - P

Endurcissement d'autrui (Niveau +1) - D

L'Adepté ignore 1/2/3 malus de blessures. Avec la version améliorée, il apporte sa capacité à une cible de son choix pendant Niveau/heures.

Esquive (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à ses tests de Défense, même quand il est surpris.

Histoire des armes (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepté acquiert un bonus de +1/2/3 dés pour identifier l'histoire d'une arme magique ou ordinaire afin d'en révéler son passé et ses filaments de trame dans le cas d'une arme magique.

Incantation (Type de sorts) (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests d'Artisanat pour lancer des sortilèges d'Effet ou de combat.

Mains du forgeron (Niveau 3/4/5) - P

L'adepte n'a pas besoin d'outils pour façonner ou travailler le métal. +1/2/3 dés aux tests d'Artisanat.

Matrice améliorée (Niveau +1) - P (Remplace Matrice de sort)

Cet Atout vous permet de lancer des sortilèges en passant par le filtre d'une matrice afin d'éviter le contact brut avec l'espace astral. Quand vous lancez un sortilège, si ce dernier dépasse le niveau de votre Atout Matrice améliorée +2, vos tests de Drain ne sont pas étourdissants, mais Physique.

Matrice de sort (Niveau 2+) - P

Cet Atout vous permet de lancer des sortilèges en passant par le filtre d'une matrice afin d'éviter le contact brut avec l'espace astral. Quand vous lancez un sortilège, si ce dernier dépasse le niveau de votre Atout Matrice, vos tests de Drain ne sont pas étourdissants, mais physiques.

Matrice renforcée

(Niveau +1/+2/+3 à Matrice de sort) - P

Votre Matrice de sort acquière une RD de 1/2/3 contre les attaques qui la visent.

Marchandage (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests de négociation.

Perfectionnement d'Armes (Niveau 1) - P

Permet à l'Adepté de pouvoir réaliser des améliorations d'armes de corps à corps. Voir le chapitre « Forge et Archerie »

Perfectionnement d'Armure (Niveau 1) - P

Permet à l'Adepté de pouvoir réaliser des améliorations d'armure. Voir le chapitre « Forge et Archerie »

Perfectionnement d'Armes à distance (Niveau 1) - P

Permet à l'Adepté de pouvoir réaliser des améliorations d'armes à distance. Voir le chapitre « Forge et Archerie »

Premier cercle de perfection (Niveau 2) - DM

L'Adepté améliore un autre de ses Atouts de discipline de +1 tant que le talent est maintenu.

Protection contre le métal (Niveau 2/3/4) - DM

Force les adversaires l'attaquant avec des armes de métal à relancer 1/2/3 réussites à leurs tests d'attaques.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Résistance à la douleur (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir permet de ne plus ressentir la douleur causée par des blessures. Il réduit ainsi les modificateurs de blessure de 1/2/3.

Résistance aux sorts (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte résiste de manière innée aux sorts, augmentant ainsi sa réserve de dés de 1/2/3 dés pour résister à leurs effets.

Révélation des défauts d'armure (Niveau 5) - D

Une fois par combat, l'Adepte choisit une cible et ignore toute Résistance Physique ou Magique de son armure.

Sang de feu (Niveau 3) - D

Soigne une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de FOR+VOL (Malus d'Ess.). Sang de feu ne peut être utilisé qu'une fois par jour et ne compte pas comme un soin.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepte choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepte choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Volonté de fer (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquière 1/2/3 relances à tous ses tests pour résister à un sortilège.

SORTILÈGES

Le Forgeron utilise Artisanat + VOL pour utiliser ses sortilèges.

Altération d'une arme de tir (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - DM

L'adepte agit à distance (portée moyenne) sur l'arme de tir de sa cible, la déformant temporairement. La cible relance 1/2/3 réussites sur ses tests d'armes de tir.

Amélioration d'arme (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Tant que le pouvoir est maintenu, ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Amélioration d'armure (Sort d'effet, niveau 3/4/5) - M

Tant que le pouvoir est maintenu, il octroie 3/6/9 cases d'Armure supplémentaire à la cible. Le sort est automatiquement interrompu une fois toutes les cases cochées.

Détection de la magie (Sort d'effet, niveau 1) - M

L'adepte détecte la présence de tous les focus, sorts, runes, loges magiques, préparations alchimiques, rituels actifs, et esprits à portée de sens.

Détérioration d'arme (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

L'adepte agit à distance (portée moyenne) sur l'arme de corps à corps de sa cible, la déformant temporairement. La cible relance 1/2/3 réussites sur ses tests de corps à corps.

Réparation (Sort d'effet, niveau 2)

Fait récupérer une case de Blindage ou moniteur de condition à un véhicule ou un objet par succès sur un test simple d'Artisanat + LOG.

Armure mystique (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Création d'orichalque (Niveau 2) - D

L'adepte peut fondre un minerai élémentaire de chaque type pour en faire de l'orichalque.

Mains du forgeron (Niveau 3/4/5) - P

L'adepte n'a pas besoin d'outils pour façonner ou travailler le métal. +1/2/3 dés aux tests d'Artisanat.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Résistance à la douleur (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir permet de ne plus ressentir la douleur causée par des blessures. Il réduit ainsi les modificateurs de blessure de 1/2/3.

Résistance aux sorts (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte résiste de manière innée aux sorts, augmentant ainsi sa réserve de dés de 1/2/3 dés pour résister à leurs effets.

Sang de feu (Niveau 3) - D

Soigne une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de FOR+VOL (Malus d'Ess.). Sang de feu ne peut être utilisé qu'une fois par jour et ne compte pas comme un soin.

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

GUERRIER

Les Guerriers sont des soldats capables d'utiliser la magie pour améliorer leurs techniques de combat. Ils rejoignent souvent d'autres Guerriers au sein de groupes appelés ordres, vivant reclus dans des lieux isolés et autosuffisants similaires aux ordres monastiques.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Agilité, Force et Volonté.

RESTRICTIONS RACIALES

Aucune.

RITUEL DE KARMA

Pour accomplir son Rituel de karma, le Guerrier s'assied en tailleur, une arme posée sur ses genoux. Après quelques minutes de méditation, il entre en lévitation, comme s'il utilisait son talent de Danse des airs. Le Guerrier exécute ensuite une série de quatre exercices appelés la défense de la terre, la défense de l'eau, l'attaque du feu et l'attaque de l'air. Le rituel prend fin une demi-heure plus tard au moment où le Guerrier achève le dernier mouvement de l'attaque de l'air.

COMPÉTENCES D'ART

Gravure sur bois, Inscriptions runiques ou Sculpture.

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Corps à corps, Athlétisme et Intimidation

ATOUTS - VERSION AVANCÉE

Anticipation (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte gagne +1/2/3 dés à ses tests de défenses.

Arme corporelle (Niveau 2) - DM

Vos attaques à mains nues font des dommages de (FOR/2+1)P quand vous faites appel à ce pouvoir.

Armes de Tir (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Tir

Armes de mêlée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de corps à corps quand il manie une arme.

Armure mystique (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Attaque acrobatique (Niveau 2/3/4) - DM

Virevoltant dans tous les sens, l'Adepte oblige ses adversaires à relancer 1/2/3 réussites à leurs tests d'attaque.

Attaque astrale (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte gagne +1/2/3 dés à tous ses tests de combat astral.

Attaque décisive (Niveau 3) - P

Une fois par combat et par cible, l'Adepte peut employer « Bien disposer » pour son attaque sans dépenser de point d'Anarchy.

Attaque de Matrices (Niveau 3) - D

L'Adepte peut attaquer l'Atout Matrice de sort de sa cible avec un test de VOL+Combat astral. Chaque succès obtenu réduit l'Atout de sa cible de 1.

Si l'Atout perd tous ses niveaux, il n'est plus utilisable avant la prochaine scène, pour lui laisser le temps de se régénérer.

Attaque du cobra (Niveau 2) - D

L'Adepte peut placer une attaque avant le début du combat envers la cible qu'il choisit.

Attaque multiple (Niveau 3) - D

L'Adepte peut diviser ses dés d'attaque, pour essayer de toucher plusieurs cibles en une seule action.

Attaque plongeante (Niveau 2+) - D

Une fois par combat, l'Adepté peut se laisser tomber, sans risque de blessures de Niveau de l'Atout/mètres et infliger sur une unique attaque autant de dommages supplémentaires que de mètres parcourus.

Aura protectrice (Niveau 3/4/5) - D

Une fois par combat, l'Adepté ajoute pour Niveau Narration, +1/2/3 à sa Résistance Physique et sa Résistance Magique.

Caméléon (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir permet à l'adepte de changer de couleur de peau. Il octroie +1/2/3 dé sur les tests de Furtivité.

Combat en aveugle (Niveau 2) - P

En se reposant sur une sorte de 6e sens, l'adepte doté de ce pouvoir est capable de se battre au corps à corps, et ce, même s'il est aveuglé ou privé de la vue.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepté.

Contre-attaque (Niveau 2) - D

Effectuer immédiatement une action offensive envers un personnage qui vient juste de vous attaquer sans dépenser de point d'Anarchy 1 fois par Scène.

Coup de pied rapide (Niveau 3) - P

Une fois par Narration, si l'Adepté a l'initiative sur sa cible, il peut porter gratuitement une attaque à main nue.

Danse des airs (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté rajoute le Niveau de l'Atout à ses tests d'Initiative tant qu'il peut facilement se déplacer.

Désarçonnement (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquière 1/2/3 relances et à ses tests de corps à corps +1/2/3 points de dommages contre un adversaire monté.

Destruction d'armure (niveau 2/3) - P

Les coups de l'adepte infligent +1/2 dommages à l'armure à chaque frappe. Maximum +3.

Détection des armes (Niveau 1) - DM

L'adepte détecte la présence de toutes les armes à portée de sens.

Détection des défauts d'armure (Niveau 3/4/5) - P

Par sa connaissance des armures, l'Adepté repère les défauts et ignore 1/2/3 points de Résistance Physique de l'armure de son adversaire.

Déviatoin des projectiles (Niveau 2/3/4) - DM

Vous avez +1/2/3 dés à vos tests de Défense face à des projectiles lancés ou tirés. Avec 2 réussites excédentaires, vous êtes même capable de les renvoyer à leur tireur ou une autre cible dans la même action de défense.

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Esquive (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à ses tests de Défense, même quand il est surpris.

Guide élémentaire (Niveau 2/3/4) - DM

L'Adepté acquière 1/2/3 relances à tous ses tests de survie grâce à l'aide des éléments vivant dans la région.

Marche des vents (Niveau 3) - DM

Tant que l'Atout est maintenu, l'Adepté acquière un pouvoir de lévitation, il peut changer d'une portée par Narration vers le haut.

Patte de velours (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte force ceux qui tentent de percevoir ses déplacements furtifs à relancer 1/2/3 réussites à leurs tests de Perception.

Peau de bois/ de pierre (Niveau 2/3) - DM

L'adepte acquiert +1/2 point de Résistance de Force tant que le Talent est maintenu.

Peau tellurique (Niveau 2) - DM

L'adepte acquiert +1 point de Résistance Magique tant que le Talent est maintenu.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Résistance à la douleur (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir permet de ne plus ressentir la douleur causée par des blessures. Il réduit ainsi les modificateurs de blessure de 1/2/3.

Résistance aux sorts (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte résiste de manière innée aux sorts, augmentant ainsi sa réserve de dés de 1/2/3 dés pour résister à leurs effets.

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. Les adversaires attaquant l'Adepte doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepte choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepte choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Ultime sursaut (Niveau 2) - P

Contre la dépense d'un point de chance, l'Adepte survit à la mort.

Vitalité (2/3/4) - P

L'Adepte récupère 1/2/3 cases de blessures de plus suite à un soin magique ou non.

Vivacité du tigre (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert un bonus de +1/2/3 à tous ses tests d'initiative.

ATOUTS - VERSION ALLÉGÉE

Armure mystique (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Combat en aveugle (Niveau 2) - P

En se reposant sur une sorte de 6e sens, l'adepte doté de ce pouvoir est capable de se battre au corps à corps, et ce, même s'il est aveuglé ou privé de la vue.

Contre-attaque (Niveau 2) - D

Effectuer immédiatement une action offensive envers un personnage qui vient juste de vous attaquer sans dépenser de point d'Anarchy 1 fois par Scène.

Coup critique (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Détection des armes (Sort d'effet, niveau 1) - DM

L'adepte détecte la présence de toutes les armes à portée de sens.

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Maitrise martiale (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 à tous les tests de Combat.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Résistance à la douleur (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir permet de ne plus ressentir la douleur causée par des blessures. Il réduit ainsi les modificateurs de blessure de 1/2/3.

Résistance aux sorts (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte résiste de manière innée aux sorts, augmentant ainsi sa réserve de dés de 1/2/3 dés pour résister à leurs effets.

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Les adversaires attaquant l'Adepte doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque.

ILLUSIONNISTE

Les Illusionnistes lancent des sorts qui s'appuient sur la crédulité des gens. Cela dit, certains sorts d'illusionnisme ont des effets réels. Les Illusionnistes ont appris depuis bien longtemps que s'ils n'avaient recours qu'aux illusions, les gens auraient vite fait de comprendre leurs trucs, et leur magie serait moins efficace. Aujourd'hui, ils utilisent autant la magie véritable, les illusions, la supercherie, et les tours de passe-passe.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Logique et Volonté.

RESTRICTIONS RACIALES

Aucune.

RITUEL DE KARMA

Les Illusionnistes n'accomplissent jamais deux fois le même rituel pour regagner leur karma. En revanche, ils doivent impérativement y incorporer certains éléments clés, comme des sorts tape-à-l'oeil, des tours de passe-passe ou des boniments enlevés, et un assistant. Un Illusionniste doit entièrement concevoir son propre rituel de karma, en incorporant ces éléments au cours d'une même représentation, d'une durée d'une demi-heure. Il doit faire de son mieux pour convaincre son assistant que le rituel est très sérieux et doit se conformer à une formule précise.

COMPÉTENCES D'ART

Broderie.

INVOCATION

L'illusionniste ne peut pas invoquer d'esprits.

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Sorcellerie, Comédie et Persuasion

ATOUTS - VERSION AVANCÉE

Attaque de Matrices (Niveau 3) - D

L'Adepte peut attaquer l'Atout Matrice de sort de sa cible avec un test de VOL+Combat astral. Chaque succès obtenu réduit l'Atout de sa cible de 1.

Si l'Atout perd tous ses niveaux, il n'est plus utilisable avant la prochaine scène, pour lui laisser le temps de se régénérer.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepte.

Déguisement magique (Niveau 3/4/5) - DM

L'Adepte change son apparence physique par un voile illusoire. 1/2/3 relances à ses tests de Furtivité et de Comédie.

Détection des mensonges (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Perception pour voir si on lui ment.

Détermination (Niveau 3/4/5) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Sorcellerie.

Distraction (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Comédie pour distraire ou déconcentrer sa cible.

Don des langues (Niveau 1/2/3) - P

Lecture écriture (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert 2/4/6 langues ou dialectes supplémentaires. Il n'est pas obligé de les choisir tout de suite. Il lui suffit de lire un texte d'environ 1 page ou d'écouter des natifs parler la langue, pour pouvoir l'apprendre.

Escamotage (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert au choix +1/2/3 dés ou relances à tous ses tests de Furtivité manuelles.

Faux semblants (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte force les personnes tentant de percer ou révéler ses illusions de relancer 1/2/3 réussites.

Hypnose (Niveau 2/3/4) - D

Hors combat, l'Adepte fait un test opposé de LOG + VOL, il peut implanter 1/2/3 suggestions dans l'esprit de sa cible pour Niveau/heures.

Incantation (Type de sorts) (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Sorcellerie pour lancer des sortilèges d'Effet ou de combat.

Matrice améliorée (Niveau +1) - P (Remplace Matrice de sort)

Cet Atout vous permet de lancer des sortilèges en passant par le filtre d'une matrice afin d'éviter le contact brut avec l'espace astral. Quand vous lancez un sortilège, si ce dernier dépasse le niveau de votre Atout Matrice améliorée +2, vos tests de Drain ne sont pas étourdissants, mais physiques.

Matrice de sort (Niveau 2+) - P

Cet Atout vous permet de lancer des sortilèges en passant par le filtre d'une matrice afin d'éviter le contact brut avec l'espace astral. Quand vous lancez un sortilège, si ce dernier dépasse le niveau de votre Atout Matrice, vos tests de Drain ne sont pas étourdissants, mais physiques.

Matrice renforcée (Niveau +1/+2/+3 à Matrice de sort) - P

Votre Matrice de sort acquiert une RD de 1/2/3 contre les attaques qui la visent.

Mémoire des images (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert 1/2/3 relances à ses tests de Sorcellerie quand il lance des sorts d'illusion.

Mémoire tridimensionnelle (Niveau 2) - P

L'adepte doté de ce pouvoir enregistre mentalement l'endroit qu'il observe pour se remémorer clairement la scène précise plus tard. Confère +2 dés sur les tests de mémoire.

Mille visages (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir autorise l'adepte à changer de visage en agençant différemment ses muscles, sa structure osseuse et ses cartilages. Il octroie +1/2/3 relance sur les tests de comédie.

Mort feinte (Niveau 1) - D

Ce pouvoir autorise l'adepte à simuler la mort, il tombe dans état comateux, coupé de son environnement, sans réaction aux stimuli (bruit, contact physique, blessure, etc.). Il sort de son état au bout d'une durée déterminée à l'avance, n'excédant pas « essence » heures.

Onde mentale (Niveau 2/3/4) - DM

L'adepte oblige sa cible à relancer 1/2/3 réussites à tous ses tests sociaux.

Pensée secrète (Niveau 1) - P

L'Adepté ne peut pas être sondé pour que l'on puisse lire ses pensées ou sa mémoire.

Rejet de responsabilité (Niveau 3) - D

L'Adepté réussit à porter la suspicion et la responsabilité d'un de ses actes sur une cible de son entourage. Le Talent dure CHA/Minutes.

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Sculpture faciale (Niveau 2) - DM

Ce pouvoir autorise l'adepte à changer de visage en agençant différemment ses muscles, sa structure osseuse et ses cartilages. Il octroie +2 dés sur les tests de déguisement.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Visage miroir (Niveau 2) - DM

La cible acquiert le visage de l'Adepté, ce dernier peut voir au travers des sens de sa cible et répondre par la bouche de cette dernière tant que le Talent est maintenu.

Vision véritable (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests pour percer et détecter une illusion.

Allure (Sort d'effet, niveau 1)

Le sort permet de changer instantanément de style vestimentaire, de maquillage et d'accessoires esthétiques.

Analyse de véracité (Sort d'effet, niveau 1)

Le lanceur peut savoir si les propos d'une cible sont vrais, ou du moins si elle croit qu'ils sont vrais.

Augmentation de réflexes

(Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Ce sort augmente la capacité de réaction du sujet. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Clairaudience (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le sujet peut entendre des scènes distantes comme s'il était physiquement présent à un point choisi à portée sensorielle du sort.

Clairvoyance (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le sujet peut voir des scènes distantes comme s'il était physiquement présent à un point choisi à portée sensorielle du sort.

Confusion (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Monde chaotique (Sort d'effet, niveau 3/4/5) - M

Tant que le sort est maintenu, il produit une saturation chaotique d'effets sensoriels pour perturber la cible. Confuse, elle subit un modificateur de -1/2/3 dés sur tous ses tests. Monde chaotique s'applique dans une zone d'effet.

Contrôle mental (Sort d'effet, niveau 2) - M

Tant que le sort est maintenu et la cible visible, le magicien impose sa volonté à son esprit, par des ordres mentaux auxquels elle est forcée d'obéir. Elle agira au mieux de ses capacités pour les réaliser, mais pourra se défaire de l'emprise du lanceur si sa vie, ou celle d'un être cher, est directement mise en danger. Défense de VOL + LOG pour résister au sort.

Contrôle des pensées

(Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Octroie +1/2/3 dés pour les tests d'Intimidation et de Négociation contre la cible tant que le sort est maintenu.

Coup Etourdissant (Sort de combat, niveau 3)

Dommages de 5E/CA, Défense AGI + LOG. La cible perd son déplacement.

Éclair étourdissant (Sort de combat, niveau 4)

Boule étourdissante (Niveau +1, aire d'effet)

Ce sort canalise un pouvoir magique d'une violence d'impact, en criblant la cible de dommages étourdissants, parfois jusqu'à l'inconscience, de manière à ne pas la tuer. Dommages 8E/CA, Défense FOR + VOL.

Illusion (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

La cible voit et entend des choses qui n'existent pas et relance 1/2/3 réussites sur tous ses tests, perturbés par ces visions tant que le sort est maintenu.

Influence (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Tant que le sort est maintenu, le magicien influence mentalement la cible, lui instillant subtilement des idées, des pensées, des convictions comme si c'était les siennes, conférant ainsi +1/2/3 dés pour les tests de Comédie et de Négociation contre la cible.

Invisibilité (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Tant que le sort est maintenu, il rend la détection du sujet plus difficile par les sens visuels normaux ou augmentés. Il reste cependant tangible et détectable par les autres sens. Son aura magique est toujours visible à la perception astrale. Le sort permet la relance de 1/2/3 échecs sur les tests de Furtivité.

Invisibilité de masse

(Sort d'effet, niveau 3/4/5) - M

Similaires au sort précédent, ses effets s'appliquent sur un groupe de personnages.

Masque (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Masque physique (Sort d'effet, niveau 3/4/5) - M

Le lanceur modifie l'apparence physique, la voix et l'odeur du sujet, dans les limites de sa taille, silhouette et corpulence naturelles. Le sort permet de relancer 1/2/3 échecs sur ses tests de Comédie tant que le sort est maintenu. Masque n'affecte que les êtres vivants, masque physique affecte également les objets optiques.

Mode (Sort d'effet, niveau 1)

Change instantanément de style d'un vêtement ou maquillage.

Mur illusoire (Sort d'effet, niveau 2) - M

Ce sort crée un champ illusoire qui prend la texture et la matière de ce qui l'entoure pour faire disparaître une porte ou un passage. Il faut réussir un test de Défense de VOL+LOG pour tenter de percer l'illusion.

Mur de son (Sort d'effet, niveau 3) - M

Ce sort crée un champ de force sonore, qui mesure VOLx2 mètres et fait subir 6E/CA à toutes les créatures tentant de le traverser. Défense FOR+VOL.

Vague sonore (Sort de combat, niveau 3)

Le lanceur projette une onde de choc sonore pour brièvement assommer ses adversaires. Dommages 6E, Défense AGI + LOG. Aire d'effet. Les cibles ont un malus de -1 dé sur les tests de leur prochaine narration.

ATOUTS - VERSION ALLÉGÉE

Mémoire tridimensionnelle (Niveau 2) - P

L'adepte doté de ce pouvoir enregistre mentalement l'endroit qu'il observe pour se remémorer clairement la scène précise plus tard. Confère +2 dés sur les tests de mémoire.

Mille visages (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir autorise l'adepte à changer de visage en agençant différemment ses muscles, sa structure osseuse et ses cartilages. Il octroie +1/2/3 relance sur les tests de comédie.

Sculpture faciale (Niveau 2) - DM

Ce pouvoir autorise l'adepte à changer de visage en agençant différemment ses muscles, sa structure osseuse et ses cartilages. Il octroie +2 dés sur les tests de déguisement.

MAÎTRE D'ARMES

Les Maîtres d'armes sont des combattants qui apprennent l'importance du bon maniement de l'arme, qui s'entraînent à faire preuve de rapidité, d'éclat et de panache. Les Maîtres d'armes avancent souvent d'une démarche assurée.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Charisme et Agilité.

RESTRICTIONS RACIALES

Obsidien.

RITUEL DE KARMA

Pour accomplir son Rituel de karma, le Maître d'armes croise le fer contre des adversaires imaginaires. Il livre ses premiers duels en silence, comme de simples exercices. Au cours des trente minutes suivantes, il introduit des effets sonores, des manœuvres acrobatiques, et se lance même dans des dialogues épicés. Le rituel prend fin quand le dernier adversaire imaginaire est défait.

COMPÉTENCES D'ART

Comédie, Danse, Inscriptions runiques ou Sculpture.

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Acrobatie, Corps à corps et Etiquette

ATOUTS - VERSION AVANCÉE

Anticipation (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte gagne +1/2/3 dés à ses tests de défenses.

Armes de mêlée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de corps à corps quand il manie une arme.

Armes de Tir (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Tir

Arme éthérée (Niveau 3/4/5) - D

Votre arme devient éthérée et ignore 1/2/3 points de Résistance jusqu'à la fin du combat.

Armure mystique (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Attaque annoncée (Niveau 2/3/4) - D

Après une attaque réussie contre sa cible, l'Adepte gagne 1/2/3 dés supplémentaires à tous ses tests sociaux, jusqu'à la fin du combat.

Attaque astrale (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte gagne +1/2/3 dés à tous ses tests de combat astral.

Attaque critique (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Attaque décisive (Niveau 3) - P

Une fois par combat et par cible, l'Adepte peut employer « Bien disposer » pour son attaque sans dépenser de point d'Anarchy.

Attaque de Matrices (Niveau 3) - D

L'Adepte peut attaquer l'Atout Matrice de sort de sa cible avec un test de VOL+Combat astral. Chaque succès obtenu réduit l'Atout de sa cible de 1.

Si l'Atout perd tous ses niveaux, il n'est plus utilisable avant la prochaine scène, pour lui laisser le temps de se régénérer.

Attaque du cobra (Niveau 2) - D

L'Adepte peut placer une attaque avant le début du combat envers la cible qu'il choisit.

Attaque multiple (Niveau 3) - D

L'Adepté peut diviser ses dés d'attaque, pour essayer de toucher plusieurs cibles en une seule action.

Attaque tornade (Niveau 5) - D

L'Adepté fait une unique attaque contre toutes les cibles qu'il a au corps à corps. Chaque cible se défend indépendamment.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepté.

Contrôle des adversaires (Niveau 3) - DM

L'Adepté empêche tous les adversaires au contact avec lui de pouvoir fuir le combat ou employer leur déplacement.

Coup critique (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Défense améliorée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté relance 1/2/3 échecs sur ses tests de Défense.

Défi du champion (Niveau 3) - D

L'Adepté défie en combat celui qu'il considère le chef de ses ennemis. Il acquiert +2 dés en attaque et en défense contre lui. Mais ne peut pas changer de cible avant la mort de celle-ci.

Désarmement (Niveau 3) - D

Un test opposé de Force + Corps à corps permet à l'Adepté de désarmer sa cible et projeter son arme à (FOR/2) mètres.

Distraction (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Comédie pour distraire ou déconcentrer sa cible.

Don des langues (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepté acquiert 2/4/6 langues ou dialectes supplémentaires. Il n'est pas obligé de les choisir tout de suite. Il lui suffit d'écouter des natifs parler la langue, pour pouvoir l'apprendre.

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Esquive (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à ses tests de Défense, même quand il est surpris.

Frappe déséquilibrante (Niveau 2) - D

Ce pouvoir permet à l'adepte de générer et canaliser son énergie sur une frappe visant à projeter un adversaire à terre ou à le repousser d'une portée sur un test de corps à corps réussit.

Frappe névralgique (Niveau 2) - D

En ciblant divers points du système nerveux, l'adepte paralyse temporairement une cible de chair et de sang sur un test de corps à corps réussi, sans lui faire d'autres formes de dommages.

Manœuvre (Niveau 3) - P

Une fois par Narration, les succès obtenus à son test de Défense deviennent un bonus à son prochain test d'attaque.

Perce-Armure (Niveau 2/3/4) - DM

Les attaques de l'Adepté ignorent 1/2/3 points de RD Physique tant que le sort est maintenu.

Première impression (Niveau 3/4/5) - P

+1/2/3 dés sur les tests d'Étiquette et de Négociation.

Provocation (Niveau 2/3/4) - D

L'adepte fait un test de CHA+Intimidation contre la plus grande VOL+LOG de ses adversaires. Il force alors 1+Réussites adversaires à le prendre exclusivement comme cible pendant 2/3/4 Narrations.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Riposte (Niveau 2/3/4) - D

Effectuer immédiatement une action offensive envers un personnage qui vient juste de vous attaquer sans dépenser de point d'Anarchy 1/2/3 fois par Scène.

Rire encourageant (Niveau 3/4/5) - DM

Si l'Adepté passe une action à se moquer de ses adversaires, il permet à tous ses compagnons et à lui-même de gagner un bonus de +1/2/3 dés aux tests pour résister à la peur ou l'intimidation tant que le talent est maintenu.

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Sarcasme (Niveau 2/3/4) - D

Vous vous moquez de votre adversaire et trouvez les mots qui le déstabilisent. Faites un test de CHA+Intimidation contre VOL+LOG, en cas de réussite vous lui imposez une relance de 1/2/3 réussites pour Niveau Tour. En cas d'échec il est juste déstabilisé pour 1 tour. Possibilité de d'améliorer l'atout avec «Air d'effet» pour +1 niveau.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. Les adversaires attaquant l'Adepté doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque.

Sortie gracieuse (Niveau 2) - P

Contre l'utilisation d'un point d'Anarchy, l'Adepté réussit à s'extraire du combat sans risque et peut prendre la fuite.

Sourire ravageur (Niveau 3) - P

Une fois par jour, l'Adepté peut employer son talent pour obtenir un bonus de +3 pendant 24h, à tous ses tests sociaux envers une personne pouvant être sexuellement attirée par lui.

Stabilité (Niveau 1) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à tous ses tests de lutte ou pour éviter qu'on le projette au sol.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Ultime sursaut (Niveau 2) - P

Contre la dépense d'un point de chance, l'Adepté survit à la mort.

Vive lame (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +1D6 supplémentaire à ses tests d'initiative quand il se bat au corps à corps.

ATOUTS - VERSION ALLÉGÉE

Armure mystique (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Coup critique (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Frappe déséquilibrante (Niveau 2) - D

Ce pouvoir permet à l'adepte de générer et canaliser son énergie sur une frappe visant à projeter un adversaire à terre ou à le repousser d'une portée sur un test de corps à corps réussi.

Frappe névralgique (Niveau 2) - D

En ciblant divers points du système nerveux, l'adepte paralyse temporairement une cible de chair et de sang sur un test de corps à corps réussi, sans lui faire d'autres formes de dommages.

Maitrise martiale (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 à tous les tests de Combat.

Première impression (Niveau 3/4/5) - P

+1/2/3 dés sur les tests d'Étiquette et de Négociation.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Riposte (Niveau 2/3/4) - D

Effectuer immédiatement une action offensive envers un personnage qui vient juste de vous attaquer sans dépenser de point d'Anarchy 1/2/3 fois par Scène.

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Sarcasme (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 dés aux tests d'Intimidation.

MAÎTRE DES ANIMAUX

Les Maîtres des animaux possèdent un penchant naturel pour le travail en compagnie d'animaux. Nombreux sont ceux qui se sentent mal à l'aise dans les grandes villes et les grandes cités et préfèrent vivre dans la nature, loin des gens.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Force, Volonté et Charisme.

RESTRICTIONS RACIALES

Obsidien et t'skrang.

RITUEL DE KARMA

Le Maître des animaux marche en dessinant un cercle d'au moins une vingtaine de mètres de diamètre autour de l'endroit où il a dormi la veille. Il s'assied ensuite au centre du cercle et adresse un appel silencieux et méditatif aux animaux des environs. À l'issue de la demi-heure du rituel, un animal typique de la région s'approche, sans pour autant pénétrer à l'intérieur du cercle. Le Maître des animaux lui fait alors signe d'entrer dans le cercle, mettant un terme au rituel. L'animal quitte ensuite le cercle et s'en va.

COMPÉTENCES D'ART

Gravure sur bois, Peinture corporelle et Sculpture.

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Dressage, Soins et Survie

ATOUTS - VERSION AVANCÉE

Affolement des animaux (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte gagne +1/2/3 dés à ses tests d'intimidation pour agir contre les animaux.

Agilité animale (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la capacité du personnage à escalader des surfaces et à se glisser dans des espaces qu'on aurait cru impraticables. Confère +1/2/3 relance aux tests d'Athlétisme.

Analyse de créature (Niveau 2) - D

Sur un test de perception réussi l'adepte apprend réussites information sur la créature ciblée.

Apprivoisement (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de dressage.

Armure mystique (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Attaque astrale (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte gagne +1/2/3 dés à tous ses tests de combat astral.

Bond de lézard (Niveau 4) - DM

L'Adepte peut sauter de 5 mètres en hauteur ou 10 mètres en longueur.

Caméléon (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir permet à l'adepte de changer de couleur de peau. Il octroie +1/2/3 dé sur les tests de Furtivité.

Chute libre (Niveau 1) - P

Ce pouvoir aide l'adepte à absorber l'énergie cinétique lors d'une chute ou d'un saut vertical, réduisant ainsi les dommages de moitié.

Cœur de lion (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Volonté pour résister à la peur, la coercition ou l'intimidation.

Combat en aveugle (Niveau 2) - P

En se reposant sur une sorte de 6e sens, l'adepte doté de ce pouvoir est capable de se battre au corps à corps, et ce, même s'il est aveuglé ou privé de la vue.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepté.

Commandement des animaux (3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs animaux. Il donne +1/2/3 dés aux tests d'action et d'attaque des animaux qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle du maître des animaux.

Constitution bestiale (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté augmente sa Résistance de Force de 1/2/3 pendants Niveau Narration.

Contorsion (Niveau 1) - P

Avec ce pouvoir, l'adepte est capable de se plier, se tordre et contraindre son corps au-delà de la norme métahumaine, ce qui lui permet de se glisser à travers des orifices étroits, se cacher dans des espaces réduits, ou se défaire plus facilement de ses liens.

Déchainement de griffes (Niveau 2/3/4) - D

Une fois par combat, l'Adepté acquière +2/3/4 dommages à mains nues et ces derniers passent en P si ce n'est pas déjà le cas.

Détection du poison (Niveau 1) - DM

L'Adepté détecte les poisons et les toxines magiques ou non, même dissimulés magiquement à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Dressage amélioré (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 dés aux tests de Dressage.

Domination des animaux (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs animaux. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des animaux qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle du maître des animaux.

Emprunt sensoriel (Niveau 2) - DM

L'Adepté acquiert la puissance d'un des sens au choix de l'animal qu'il touche. (Écho sonar, Vision nocturne, Vision lointaine).

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Endurance aux éléments (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés pour résister aux températures extrêmes. Il peut supporter sans fatigue ou blessures des températures allant de +50° à -20°.

Feindre la mort (Niveau 1) - D

Ce pouvoir autorise l'adepte simuler la mort, il tombe dans état comateux, coupé de son environnement, sans réaction aux stimuli (bruit, contact physique, blessure, etc.). Il sort de son état au bout d'une durée déterminée à l'avance, n'excédant pas « essence » heures.

Griffes (Niveau 2) - DM

Dommages à mains nues (FOR/2+1)P

Hurllement (Niveau 3/4/5) - D

L'Adepté pousse un formidable Hurllement. Tous ses adversaires doivent réussir un test de LOG + VOL (Difficulté Niveau de l'Atout) avec un malus de -1/2/3 dés ou s'éloigner le plus loin possible de l'Adepté.

Lien empathique (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir confère à l'adepte une plus grande affinité avec la faune.

- Au niveau 2, il confère +2 dés sur n'importe quel test de dressage.
- Au niveau 3 il permet de percevoir par les sens d'un animal dressé. Contre un animal sauvage ou non volontaire, l'adepte doit réussir un test de Dressage + CHA résisté comme un effet mental.
- Au niveau 4, il permet de contrôler à distance un animal dressé en ligne de vue, le corps de l'adepte est inerte pendant ce temps. L'animal peut quitter le champ de vision du maître une fois que le contrôle est effectif.

Localisation par écho (Niveau 1) - DM

L'Adepté voit dans le noir complet par écho localisation, il ne perçoit que les formes et ne peut pas voir les couleurs.

Pattes d'araignée (Niveau 2/3/4) - DM

Au niveau 2, ce pouvoir permet de se déplacer sur des surfaces verticales sans pouvoir y rester immobile. Au niveau 3, le personnage peut rester immobile. Au niveau 4 il peut se déplacer et rester immobile sur les plafonds.

Patte de velours (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte force ceux qui tentent de percevoir ses déplacements furtifs à relancer 1/2/3 réussites à leurs tests de Perception.

Pistage (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests de Pistage.

Possession animale (Niveau 2) - D

L'Adepte prend possession d'un petit animal non dressé dans son champ de vision pendant VOL/Minutes jusqu'à une portée de Vol x 100 mètres. Il peut le diriger, voir au travers de ses sens comme si c'était son propre corps. Pendant ce temps, son propre corps est envahi par l'âme de l'animal qui y est endormie. Si l'animal est tué pendant la possession, l'Adepte subit la moitié du Moniteur de condition de l'animal en dommage sans RD ni armure.

Récupération bestiale (Niveau 2/3/4) - D

Une fois par jour, l'Adepte peut récupérer 1/2/3 cases de blessures par régénération tissulaire.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Regard terrifiant du maître (Niveau 3/4/5) - D

L'Adepte provoque chez les animaux qui l'entourent une profonde terreur en réalisant un test opposé de CHA + VOL contre Niveau d'Action avec un bonus de +1/2/3 dés. S'il réussit les animaux s'enfuient et l'évitent pendant VOL/Minutes.

Résistance au poison (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests pour résister aux poisons et toxines.

Saut de géant (Niveau 2/3/4) - DM

La distance de saut de l'adepte est multipliée par 2/3/4.

Sens améliorés (Niveau 2) - P

Les sens de l'adepte sont étendus au-delà de la norme métahumaine, lui permettant de voir dans le noir, d'ignorer les éclats lumineux, d'entendre les hautes et basses fréquences.

Sens animal (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte peut acquérir définitivement 1/2/3 sens d'un animal qu'il a touché.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. Les adversaires attaquant l'Adepte doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque.

Soin de compagnon animal (Niveau 2) - D

Le Talent répare les tissus et matières organiques meurtris de votre monture, et soigne ainsi une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de Volonté + Dressage. Mais attention votre monture ne peut recevoir qu'un seul soin magique par jour.

Symbole animal (Niveau 3) - D

L'Adepte apprend à réaliser un charme de sang en tatouant le symbole d'un animal. Le charme doit cependant être payé en Karma par son utilisateur. Ce charme de sang donne à la caractéristique suivante :

Symbole de (espèce)

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 2)

Acquiers un bonus de +1 dés à tous les tests de la caractéristique liée à l'animal choisi :

- Force : Ours, Cheval, Sanglier, Bête de la toundra
- Agilité : Singe, Jaguar
- Logique : Aigle, Chien
- Volonté : Éléphant, Chat
- Charisme : Tigre, Paon

Toile astrale (Niveau 3) - DM

L'Adepte conçoit un filet de toile duale, capable d'enchevêtrer une cible sur le plan physique ou astral après une attaque à distance réussie. La cible subit un malus de -2 dés à ses tests pour essayer de s'extraire de la Toile astrale.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepte choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepte choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Venin (Niveau 2/3/4) - D

Si l'Adepté attaque avec succès une cible à main nue, il lui inocule un venin qui fait (VOL/2+1)P/CA et 1 case de dommages supplémentaire pendant 1/2/3 Narration.

ATOUTS - VERSION ALLÉGÉE

Agilité animale (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la capacité du personnage à escalader des surfaces et à se glisser dans des espaces qu'on aurait cru impraticables. Confère +1/2/3 relance aux tests d'Athlétisme.

Armure mystique (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Caméléon (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir permet à l'adepte de changer de couleur de peau. Il octroie +1/2/3 dé sur les tests de Furtivité.

Chute libre (Niveau 1) - P

Ce pouvoir aide l'adepte à absorber l'énergie cinétique lors d'une chute ou d'un saut vertical, réduisant ainsi les dommages de moitié.

Combat en aveugle (Niveau 2) - P

En se reposant sur une sorte de 6e sens, l'adepte doté de ce pouvoir est capable de se battre au corps à corps, et ce, même s'il est aveuglé ou privé de la vue.

Contorsion (Niveau 1) - P

Avec ce pouvoir, l'adepte est capable de se plier, se tordre et contraindre son corps au-delà de la norme métahumaine, ce qui lui permet de se glisser à travers des orifices étroits, se cacher dans des espaces réduits, ou se défaire plus facilement de ses liens.

Contrôle des animaux (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs animaux. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des animaux qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle du maître des animaux.

Coup de griffes (Niveau 3) - DM

Ce pouvoir permet à l'adepte d'infliger des dommages mortels à mains nues, il provoque (FOR/2) +1P de dommages.

Empathie animale (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère à l'adepte une plus grande affinité avec la faune. Au niveau 2, il confère +2 dés sur n'importe quel test d'influence ou de contrôle d'un animal. Au niveau 3 il permet de percevoir par les sens de l'animal. Au niveau 4, il permet de le contrôler à distance.

Feindre la mort (Niveau 1) - D

Ce pouvoir autorise l'adepte simuler la mort, il tombe dans état comateux, coupé de son environnement, sans réaction aux stimuli (bruit, contact physique, blessure, etc.). Il sort de son état au bout d'une durée déterminée à l'avance, n'excédant pas «essence» heures.

Pattes d'araignée (Niveau 2/3/4) - DM

Au niveau 2, ce pouvoir permet de se déplacer sur des surfaces verticales sans pouvoir y rester immobile. Au niveau 3, le personnage peut rester immobile. Au niveau 4 il peut se déplacer et rester immobile sur les plafonds.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Saut de géant (Niveau 2/3/4) - DM

La distance de saut de l'adepte est multipliée par 2/3/4.

Sens améliorés (Niveau 2) - P

Les sens de l'adepte sont étendus au-delà de la norme métahumaine, lui permettant de voir dans le noir, d'ignorer les éclats lumineux, d'entendre les hautes et basses fréquences.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. Les adversaires attaquant l'Adepté doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque.

NAVIGATEUR DU CIEL

Les Navigateurs du ciel sont des mousquetaires du ciel qui n'abandonnent jamais les leurs derrière eux. Ils embrassent les idées d'union, de travail en groupe, et font en sorte de protéger et d'étendre la civilisation plutôt que de piller ses ressources.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Agilité et Force.

RESTRICTIONS RACIALES

Obsidien.

RITUEL DE KARMA

Pour commencer son Rituel de karma, le Navigateur s'assoit seul sous le ciel et médite silencieusement pendant quelques minutes. Il imagine son navire traversant les nuages, au départ d'un long périple. Il rêve d'un voyage qu'il souhaite accomplir un jour, anticipant ses moments, ses risques et périls, et la manière dont son entraînement et ses capacités pourraient lui permettre de les surmonter. Le rituel s'achève au bout d'une demi-heure, une fois que le périple imaginaire prend fin.

COMPÉTENCES D'ART

Broderie de voiles et Inscriptions runiques.

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Pilotage aérien, Négociation et Ingénierie

ATOUTS - VERSION AVANCÉE

Armes de mêlée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de corps à corps quand il manie une arme.

Armes de Tir (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Tir

Armure mystique (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Attaque acrobatique (Niveau 2/3/4) - DM

Virevoltant dans tous les sens, l'Adepté oblige ses adversaires à relancer 1/2/3 réussites à leurs tests d'attaque.

Attaque critique (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Attaque de Matrices (Niveau 3) - D

L'Adepté peut attaquer l'Atout Matrice de sort de sa cible avec un test de VOL+Combat astral. Chaque succès obtenu réduit l'Atout de sa cible de 1. Si l'Atout perd tous ses niveaux, il n'est plus utilisable avant la prochaine scène, pour lui laisser le temps de se régénérer.

Chute de plume (Niveau 1) - P

Ce pouvoir aide l'adepte à absorber l'énergie cinétique lors d'une chute ou d'un saut vertical, réduisant ainsi les dommages de moitié.

Cœur de lion (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Volonté pour résister à la peur, la coercition ou l'intimidation.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepté.

Danse des airs (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté rajoute le Niveau de l'Atout à ses tests d'Initiative tant qu'il peut facilement se déplacer.

Défense améliorée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté relance 1/2/3 échecs sur ses tests de Défense.

Destruction d'arme (Niveau 4) - D

Un test opposé de Force + Corps à corps permet à l'Adepté de désarmer sa cible et projeter son arme à (FOR/2) mètres. Avec la dépense d'un point d'Anarchy, la magie brute de l'Adepté coule dans l'arme et la détruit si elle n'est pas un objet de trame.

Don des langues (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepté acquière 2/4/6 langues ou dialectes supplémentaires. Il n'est pas obligé de les choisir tout de suite. Il lui suffit d'écouter des natifs parler la langue, pour pouvoir l'apprendre.

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Endurance aux éléments (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés pour résister aux températures extrêmes. Il peut supporter sans fatigue ou blessures des températures allant de +50° à -20°.

Escalade (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert au choix +1/2/3 dés ou relances à tous ses tests d'Athlétisme (Escalade).

Esprit aiguisé (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 dés sur les tests de Négociation.

Esprit d'équipe (Niveau 2) - P

Offre la possibilité de donner vos points de chance ou d'Anarchy à un autre joueur.

Esquive (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à ses tests de Défense, même quand il est surpris.

Exemplaire (Niveau 2/3/4) - P

Dans le cadre d'un test d'équipe, vous apportez +1/2/3 dés à celui que vous aidez.

Marchandage (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés en négociation.

Marche des vents (Niveau 3) - DM

Tant que l'Atout est maintenu, l'Adepté acquière un pouvoir de lévitation, il peut changer d'une portée par Narration vers le haut.

Messenger du vent (Niveau 2) - D

Ce pouvoir permet de délivrer des messages courts à distance longue. La cible reçoit le message comme s'il était à côté de l'adepte.

Navigation aérienne (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Pilotage aérien.

Perception améliorée (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir aiguisé tous les sens de l'adepte, autorisant ainsi la relance de 1/2/3 échecs sur les tests de Perception.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Riposte (Niveau 2/3/4) - D

Effectuer immédiatement une action offensive envers un personnage qui vient juste de vous attaquer sans dépenser de point d'Anarchy 1/2/3 fois par Scène.

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Sarcasme (Niveau 2/3/4) - D

Vous vous moquez de votre adversaire et trouvez les mots qui le déstabilisent. Faites un test de CHA+Intimidation contre VOL+LOG, en cas de réussite vous lui imposez une relance de 1/2/3 réussites pour Niveau Tour. En cas d'échec il est juste déstabilisé pour 1 tour. Possibilité de d'améliorer l'atout avec «Air d'effet» pour un niveau de plus.

Saut de géant (Niveau 2/3/4) - DM

La distance de saut de l'adepte est multipliée par 2/3/4.

Sens améliorés (Niveau 2) - P

Les sens de l'adepte sont étendus au-delà de la norme métahumaine, lui permettant de voir dans le noir, d'ignorer les éclats lumineux, d'entendre les hautes et basses fréquences.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. Les adversaires attaquant l'Adepté doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque.

Stabilité (Niveau 1) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à tous ses tests de lutte ou pour éviter qu'on le projette au sol.

Tir rapide (Niveau 2) - P

L'Adepté gagne une action de tir à distance supplémentaire par Narration.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Ultime sursaut (Niveau 2) - P

Contre la dépense d'un point de chance, l'Adepté survit à la mort.

Vitalité (2/3/4) - P

L'Adepté récupère 1/2/3 cases de blessures de plus suite à un soin magique ou non.

Vive lame (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +1D6 supplémentaire à ses tests d'initiative quand il se bat au corps à corps.

ATOUTS - VERSION ALLÉGÉE**Adresse du vent (Niveau 2/3/4) - P**

+1/2/3 dés aux tests de pilotage aérien.

Armure mystique (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Chute libre (Niveau 1) - P

Ce pouvoir aide l'adepte à absorber l'énergie cinétique lors d'une chute ou d'un saut vertical, réduisant ainsi les dommages de moitié.

Coup critique (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Esprit aiguisé (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 dés sur les tests de Négociation.

Esprit d'équipe (Niveau 2) - P

Offre la possibilité de donner vos points de chance ou d'Anarchy à un autre joueur.

Exemplaire (Niveau 2/3/4) - P

Dans le cadre d'un test d'équipe, vous apportez +1/2/3 dés à celui que vous aidez.

Messenger du vent (Niveau 2) - D

Ce pouvoir permet de délivrer des messages courts à distance longue. La cible reçoit le message comme s'il était à côté de l'adepte.

Perception améliorée (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir aiguisé tous les sens de l'adepte, autorisant ainsi la relance de 1/2/3 échecs sur les tests de Perception.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Saut de géant (Niveau 2/3/4) - DM

La distance de saut de l'adepte est multipliée par 2/3/4.

Sens améliorés (Niveau 2) - P

Les sens de l'adepte sont étendus au-delà de la norme métahumaine, lui permettant de voir dans le noir, d'ignorer les éclats lumineux, d'entendre les hautes et basses fréquences.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Les adversaires attaquant l'Adepté doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque.

NÉCROMANCIEN

Les Nécromanciens sont des lanceurs de sorts spécialisés dans la magie des mondes inférieurs. Ils s'intéressent surtout aux autres plans, aux esprits et aux créatures qui vivent dans ces plans. La plupart des gens considèrent les Nécromanciens comme des gens à part et plutôt effrayant.

Par conséquent, les adeptes de cette discipline remportent rarement les concours de popularité auprès de la population barsaivienne.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Logique et Volonté.

RESTRICTIONS RACIALES

Sylphelin.

RITUEL DE KARMA

Les Rituels de karma des nécromanciens sont des activités silencieuses au cours desquelles le Nécromancien boit le thé avec un esprit servant ou toute autre créature d'un autre plan et discute de la vie au-delà de ce monde. Le rituel s'achève après une demi-heure, quand le Nécromancien boit la dernière gorgée de sa dernière tasse de thé.

COMPÉTENCES D'ART

Broderie.

INVOCATION

Le Nécromancien peut invoquer les types d'esprits suivants :

- Esprit allié
- Esprit de la mort
- Cadavéreux
- Veilleurs

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Sorcellerie, Invocation et Intimidation

ATOUTS - VERSION AVANCÉE

Animation d'objet (Niveau 3) - D

L'adepte anime un objet qui prend vie pendant VOL/ Narrations. Il acquiert les caractéristiques suivantes.

Objet animé

1 Attaque, 1 Déplacement, Moniteur 9, RD 3, Mobilité 2, Coup 5E Portée : OK/-/

Attaque de Matrices (Niveau 3) - D

L'Adepte peut attaquer l'Atout Matrice de sort de sa cible avec un test de VOL+Combat astral. Chaque succès obtenu réduit l'Atout de sa cible de 1.

Si l'Atout perd tous ses niveaux, il n'est plus utilisable avant la prochaine scène, pour lui laisser le temps de se régénérer.

Cercle d'invocation (Niveau 3) - D

Demande une préparation d'une heure, tout esprit invoqué dans le cercle double ses services obtenus au cours de l'invocation.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepte.

Destruction d'âme (Niveau 3) - D

L'Adepte touche sa cible et lui fait subir des dommages directement dans son âme.

6P/CA Portée : OK/-/

Détection de la vie (Niveau 1) - DM

Le lanceur détecte les êtres vivants, de chair et d'os (pas les esprits), à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détection des morts-vivants (Niveau 1) - DM

Le lanceur détecte les morts-vivants, à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détermination (Niveau 3/4/5) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Sorcellerie.

Immobilisation d'Esprit (Niveau 3/4/5) - DM

Tant que le Talent est maintenu et qu'il ne fait rien d'autre, l'Adepte empêche, par la puissance de sa volonté, un esprit de pouvoir se déplacer ou d'entreprendre la moindre action. Il doit faire un test en opposition de VOL + Conjuración contre la puissance de l'esprit avec un bonus de +1/2/3 dés.

Incantation (Type de sorts) (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Sorcellerie pour lancer des sortilèges d'Effet ou de combat.

Langue des esprits (Niveau 1) - P

L'Adepté apprend à parler la langue des esprits.

Lecture écriture (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert 2/4/6 langues ou dialectes supplémentaires. Il n'est pas obligé de les choisir tout de suite. Il lui suffit de lire un texte d'environ 1 page ou d'écouter des natifs parler la langue, pour pouvoir l'apprendre.

Marmonnements sibyllins (Niveau 3/4/5) - DM

Ce Talent prend une action à être lancé, il permet à l'Adepté d'apporter une relance de 1/2/3 dés à toutes les réussites de sa cible tant que le pouvoir est maintenu et qu'il ne fait rien d'autre.

**Matrice améliorée (Niveau +1) - P
(Remplace Matrice de sort)**

Cet Atout vous permet de lancer des sortilèges en passant par le filtre d'une matrice afin d'éviter le contact brut avec l'espace astral. Quand vous lancez un sortilège, si ce dernier dépasse le niveau de votre Atout Matrice améliorée +2, vos tests de Drain ne sont pas étourdissants, mais physiques.

Matrice de sort (Niveau 2+) - P

Cet Atout vous permet de lancer des sortilèges en passant par le filtre d'une matrice afin d'éviter le contact brut avec l'espace astral. Quand vous lancez un sortilège, si ce dernier dépasse le niveau de votre Atout Matrice, vos tests de Drain ne sont pas étourdissants, mais physiques.

Matrice renforcée**(Niveau +1/+2/+3 à Matrice de sort) - P**

Votre Matrice de sort acquiert une RD de 1/2/3 contre les attaques qui la visent.

Négociation avec créature invoquée**(Niveau 2/3/4) - P**

L'Adepté acquiert +1/2/3 relances à ses tests d'Invocation.

Parade spectrale (Niveau 2/3) - DM

L'adepte invoque un esprit servant qui le protège des coups qu'il reçoit comme un petit bouclier ou un grand bouclier.

Poche astrale (Niveau 1) - P

Permet à l'Adepté de créer une poche astrale magique dans laquelle il peut entreposer (VOL+LOG) kilos. Il peut y accéder n'importe quand.

Possession animale (Niveau 2) - DM

L'Adepté prend possession d'un petit animal non dressé dans son champ de vision pendant VOL/Minutes jusqu'à une portée de Vol x 100 mètres. Il peut le diriger, voir au travers de ses sens comme si c'était son propre corps. Pendant ce temps, son propre corps est envahi par l'âme de l'animal qui y est endormie. Si l'animal est tué pendant la possession, l'Adepté subit la moitié du Moniteur de condition de l'animal en dommage sans RD ni armure.

Regard terrifiant (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté regarde sa cible et provoque chez elle une profonde terreur en réalisant un test opposé de CHA + VOL avec un bonus de +1/2/3 dés. S'il réussit la cible s'enfuit et l'évite pendant VOL/Minutes.

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Verrou cristallin de sort**(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 2) - P**

L'Adepté crée une matrice cristalline qui sert comme un Focus de maintien pouvant maintenir deux sorts en même temps.

SORTILÈGES**Augmentation de réflexes****(Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M**

Ce sort augmente la capacité de réaction du sujet. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Accident (Sort d'effet, niveau 3) - M

Lors d'un combat, permet d'ajouter un dé de complication sur deux tests de la cible à chaque Tour.

Armure (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Tant que le sort est maintenu, il octroie 3/6/9 cases d'Armure supplémentaires à la cible. Le sort est automatiquement interrompu une fois toutes les cases cochées.

Confusion (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Monde chaotique (Sort d'effet, niveau 3/4/5) - M
Tant que le sort est maintenu, il produit une saturation chaotique d'effets sensoriels pour perturber la cible. Confuse, elle subit un modificateur de -1/2/3 dés sur tous ses tests. Monde chaotique s'applique dans une zone d'effet.

Derniers instants (Sort d'effet, niveau 2)

Très utile pour les enquêteurs, ce sort permet de revivre les derniers instants d'une victime récemment décédée (depuis «essence» heures maximums), afin de connaître la cause de la mort et les circonstances entourant le décès. Les quelques derniers moments de sa vie apparaissent au sujet sous forme de visions floues et de sensations viscérales, ce qui a tendance à secouer en cas de mort violente.

Détection de la magie (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le lanceur détecte la présence de tous les focus, sorts, runes, loges, préparations alchimiques, rituels actifs, et esprits à portée de sens.

Feindre la maladie et la mort (Niveau 1)

Ce pouvoir autorise l'adepte à imiter les symptômes de la maladie ou de la mort avec assez de vraisemblance pour leurrer les observateurs, excepté les plus pointus.

Lorsque l'adepte simule la mort, il tombe dans état comateux, coupé de son environnement, sans réaction aux stimuli (bruit, contact physique, blessure, etc.). Il sort de son état au bout d'une durée déterminée à l'avance, n'excédant pas «essence» heures.

Flot d'acide (Sort de combat, niveau 2)**Vague d'acide (Niveau +1, aire d'effet)**

Ce sort projette une substance corrosive puissante sur la cible, dévorant les matières organiques comme les métaux. Dommages de 6P, Défense AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Flot toxique (Sort de combat, niveau 4)**Vague toxique (Niveau +1, aire d'effet)**

Ce sort projette un mélange de substances chimiques sur la cible, rongant les chairs comme les matériaux. Dommages 6P/CA, Défense FOR + VOL. +2 dommages à l'armure. Dommages continus non résistés de 1P par narration (max. 3).

Hurllement (Niveau 3/4/5, air d'effet)

Ce pouvoir permet au personnage de pousser un hurlement bestial qui suscite une terreur instinctive chez tous les métahumains ou métacréatures qui l'entendent, alliés comme ennemis. Toutes les cibles à portée courte du personnage et ayant ratées un test de LOG+VOL(Niveau) se voient infliger une relance de 1/2/3 dès à toutes leurs réussites pendant les deux prochains tours.

Résistance à la douleur**(Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M**

Ce sort permet au sujet de ne plus ressentir la douleur causée par des blessures. Il ignore ainsi les modificateurs de blessure de 1/2/3 dés.

Sang froid sur autrui**(Sort d'effet, niveau 2/3/4, air d'effet) - M**

Ce pouvoir permet à toutes les cibles de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Soins (Sort d'effet, niveau 2)

Le sort répare les tissus et matières organiques meurtris, et soigne ainsi une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de Sorcellerie + Volonté (n'oubliez pas un éventuel modificateur dû à l'Ess. de la cible). Mais attention une cible ne peut recevoir qu'un seul sort de soin par jour.

ATOUTS - VERSION ALLÉGÉE

Tous les sortilèges ainsi que :

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

SORCIER

Les Sorciers sont des magiciens qui ont travaillé avec assiduité les aspects théoriques de la magie. Ceux qui suivent les autres disciplines magiques les qualifient parfois de « rats de bibliothèque », mais il est intéressant de noter que rares sont ceux qui se risquent à les appeler de la sorte en face.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Logique et Volonté.

RESTRICTIONS RACIALES

Aucune.

RITUEL DE KARMA

Pour accomplir son Rituel de karma, le Sorcier trace un cercle d'au moins deux mètres de diamètre, puis inscrit un triangle à l'intérieur. N'hésitant pas à reprendre son dessin pour qu'il soit le plus précis possible, il trace alors un autre cercle à l'intérieur du triangle, puis un triangle dans cet autre cercle et ainsi de suite. Bientôt, il est contraint de dessiner des figures trop petites pour la main et le stylet. Il doit alors recourir à la magie pour continuer le processus, alors même que le résultat devient trop petit pour être perceptible à l'œil nu. Le rituel prend fin au bout d'une demi-heure, une fois que le Sorcier a tracé le dernier triangle.

COMPÉTENCES D'ART

Broderie.

INVOCATION

Le Sorcier peut invoquer les types d'esprits suivants

- Esprit du feu
- Esprit de l'air
- Esprit des bêtes
- Esprit de l'Homme
- Veilleurs

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Sorcellerie, Invocation et Combat astrale

ATOUTS - VERSION AVANCÉE

Analyse des indices (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de perception pour trouver des indices.

Attaque astrale (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte gagne +1/2/3 dés à tous ses tests de combat astral.

Attaque de Matrices (Niveau 3) - D

L'Adepte peut attaquer l'Atout Matrice de sort de sa cible avec un test de VOL+Combat astral. Chaque succès obtenu réduit l'Atout de sa cible de 1.

Si l'Atout perd tous ses niveaux, il n'est plus utilisable avant la prochaine scène, pour lui laisser le temps de se régénérer.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepte.

Détection de la vie (Niveau 1) - DM

Le lanceur détecte les êtres vivants, de chair et d'os (pas les esprits), à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détermination (Niveau 3/4/5) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Sorcellerie.

Don des langues (Niveau 1/2/3) - P

Lecture écriture (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert 2/4/6 langues ou dialectes supplémentaires. Il n'est pas obligé de les choisir tout de suite. Il lui suffit de lire un texte d'environ 1 page ou d'écouter des natifs parler la langue, pour pouvoir l'apprendre.

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Extension de trame (Niveau 3) - P

Pour un point d'Anarchy, il peut faire se maintenir un sort pendant VOL Narrations ou doubler la durée d'un sort lancé par lui-même ou un allié.

Incantation (Type de sorts) (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Sorcellerie pour lancer des sortilèges d'Effet ou de combat.

Lecture sur les lèvres (Niveau 1) - P

L'Adepté jusqu'à portée moyenne, est capable de lire sans erreurs sur les lèvres de ceux qu'ils observent.

Maintien de filaments (Niveau 2) - P

Le magicien peut maintenir un sort supplémentaire comme avec un Focus de Maintien. Atout non augmentable.

Marmonnements sibyllins (Niveau 3/4/5) - DM

Ce Talent prend une action à être lancé, il permet à l'Adepté d'apporter une relance de 1/2/3 dés à tous les tests de sa cible tant que le pouvoir est maintenu et qu'il ne fait rien d'autre.

Matrice améliorée (Niveau +1) - P (Remplace Matrice de sort)

Cet Atout vous permet de lancer des sortilèges en passant par le filtre d'une matrice afin d'éviter le contact brut avec l'espace astral. Quand vous lancez un sortilège, si ce dernier dépasse le niveau de votre Atout Matrice améliorée +2, vos tests de Drain ne sont pas étourdissants, mais physiques.

Matrice renforcée (Niveau +1/+2/+3 à Matrice de sort) - P

Votre Matrice de sort acquière une RD de 1/2/3 contre les attaques qui la visent.

Matrice de sort (Niveau 2+) - P

Cet Atout vous permet de lancer des sortilèges en passant par le filtre d'une matrice afin d'éviter le contact brut avec l'espace astral. Quand vous lancez un sortilège, si ce dernier dépasse le niveau de votre Atout Matrice, vos tests de Drain ne sont pas étourdissants, mais physiques.

Mémoire livresque (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté peut enregistrer dans son esprit Niveau de l'Atout livres et peut mentalement les lire pour y chercher une information.

Sarcasme (Niveau 2/3/4) - D

Vous vous moquez de votre adversaire et trouvez les mots qui le déstabilisent. Faites un test de CHA+Intimidation contre VOL+LOG, en cas de réussite vous lui imposez une relance de 1/2/3 réussites pour Niveau Tour. En cas d'échec il est juste déstabilisé pour 1 tour. Possibilité de d'améliorer l'atout avec «Air d'effet» pour un niveau de plus.

Souvenirs livresques (Niveau +1) - P

Amélioration de l'Atout Mémoire livresque. L'Adepté peut maintenant employer les livres qu'il a mémorisés comme de nouvelles compétences de connaissances.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Trame d'effet (Niveau 3) - P

Une fois par scène, l'Adepté peut augmenter de 2 les effets d'un sortilège qu'il a lancé avec succès.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Trame d'incantation (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté acquière 1/2/3 relances à ses tests de Sorcellerie pour lancer des sortilèges.

Transfert de blessure (Niveau 2) - D

Vous pouvez soigner tout ou partie du moniteur de condition physique d'une cible en transférant les dommages sur vous.

Ultime sursaut (Niveau 2) - P

Contre la dépense d'un point de chance, l'Adepté survit à la mort.

Vision véritable (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests pour percer et détecter une illusion.

SORTILÈGES

Accident (Sort d'effet, niveau 3) - M

Lors d'un combat, permet d'ajouter un dé de complication sur deux tests de la cible à chaque Tour.

Analyse de véracité (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le lanceur peut savoir si les propos d'une cible sont vrais, ou du moins si elle croit qu'ils sont vrais.

Antidote (Sort d'effet, niveau 1)

Ce sort permet à la cible d'éliminer les effets d'une toxine, drogue ou poison.

Armure (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Tant que le sort est maintenu, il octroie 3/6/9 cases d'Armure supplémentaires à la cible. Le sort est automatiquement interrompu une fois toutes les cases cochées.

Augmentation de réflexes

(Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Ce sort augmente la capacité de réaction du sujet. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Barrière - Physique ou Mana

(Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Ce sort crée un champ de force fixe, translucide et étincelant. Ce mur physique mesure quelques mètres et possède 6/9/12 cases de Blindage avec une RD de 2/3/4. La version mana est un mur d'énergie ne laissant pas passer le vivant et agissant aussi sur le plan astral.

Clairaudience (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le sujet peut entendre des scènes distantes comme s'il était physiquement présent à un point choisi à portée sensorielle du sort.

Clairvoyance (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le sujet peut voir des scènes distantes comme s'il était physiquement présent à un point choisi à portée sensorielle du sort.

Confusion (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Monde chaotique (Sort d'effet, niveau 3/4/5) - M
Tant que le sort est maintenu, il produit une saturation chaotique d'effets sensoriels pour perturber la cible. Confuse, elle subit un modificateur de -1/2/3 dés sur tous ses tests. Monde chaotique s'applique dans une zone d'effet.

Contrôle mental (Sort d'effet, niveau 2) - M

Tant que le sort est maintenu et la cible visible, le magicien impose sa volonté à son esprit, par des ordres mentaux auxquels elle est forcée d'obéir. Elle agira au mieux de ses capacités pour les réaliser, mais pourra se défaire de l'emprise du lanceur si sa vie, ou celle d'un être cher, est directement mise en danger. Défense de VOL + LOG pour résister au sort.

Contrôle des pensées

(Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Octroie +1/2/3 dés pour les tests d'Intimidation et de Négociation contre la cible tant que le sort est maintenu.

Détection des ennemis

(Sort d'effet, niveau 1) - M

Le lanceur peut localiser, à portée intermédiaire, toute personne avec des intentions hostiles envers lui. Le sort ne repère pas les pièges, puisqu'ils ne sont pas vivants, et ne peut pas détecter quelqu'un prêt à tirer au hasard dans la foule, puisque l'hostilité de celui-ci n'est pas dirigée envers le sujet du sort.

Détection de la magie (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le lanceur détecte la présence de tous les focus, sorts, runes, loges magiques, préparations alchimiques, rituels actifs, et esprits à portée de sens.

Détection de la vie (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le lanceur détecte les êtres vivants, de chair et d'os (pas les esprits), à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détoxification (Sort d'effet, niveau 2)

Purge le corps de toute trace de drogues ou de poisons, ne soigne pas les dommages subis, prévient juste l'apparition de nouveaux symptômes.

Diagnostic (Sort d'effet, niveau 1)

Ce sort permet de déterminer l'état de santé de la cible, et d'évaluer le type de soins à apporter pour le mettre sur la voie du rétablissement.

Éclair étourdissant (Sort de combat, niveau 4)

Boule étourdissante (Niveau +1, aire d'effet)

Ce sort canalise un pouvoir magique d'une violence d'impact, en criblant la cible de dommages étourdissants, parfois jusqu'à l'inconscience, de manière à ne pas la tuer. Dommages 8E/CA, Défense FOR + VOL.

Éclair mana (Sort de combat, niveau 2)

Boule mana (Niveau +1, aire d'effet)

Ce sort canalise une puissance magique destructrice à l'intérieur de la cible, causant des dommages physiques. Les dommages infligés sont similaires à une mort cellulaire massive induite par les radiations ou à une fasciite nécrosante, mais ne s'accompagnent pas des autres effets à court et long termes. Dommages 6P/CA, Défense FOR + VOL.

Frappe (Sort de combat, niveau 2)

Explosion (Niveau +1, aire d'effet)

Ce sort frappe la cible via une force psychokinésique invisible, similaire à un coup de bélier, la déséquilibrant au passage. Dommages 6E, Défense FOR + VOL. La cible est projetée au sol.

Influence (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Tant que le sort est maintenu, le magicien influence mentalement la cible, lui instillant subtilement des idées, des pensées, des convictions comme si c'était les siennes, conférant ainsi +1/2/3 dés pour les tests de Comédie et de Négociation contre la cible.

Résistance à la douleur

(Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Ce sort permet au sujet de ne plus ressentir la douleur causée par des blessures. Il ignore ainsi les modificateurs de blessure de 1/2/3 dés.

Soins (Sort d'effet, niveau 2)

Le sort répare les tissus et matières organiques meurtris, et soigne ainsi une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de Sorcellerie + Volonté (n'oubliez pas un éventuel modificateur dû à l'Ess. de la cible). Mais attention une cible ne peut recevoir qu'un seul sort de soin par jour.

ATOUTS - VERSION ALLÉGÉE

Pas d'Atouts autres que les sortilèges.

TR?UBAD?UR

Les Troubadours sont des amuseurs, des conteurs, des acteurs et des faiseurs de chansons. En tant que tels, ils représentent ce qui se rapproche le plus des historiens et des érudits que les gens ordinaires connaissent.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Charisme, Agilité et Logique.

RESTRICTIONS RACIALES

Aucune.

RITUEL DE KARMA

Pour accomplir son Rituel de karma, le Troubadour doit jouer une ballade ou une histoire légère devant un public composé d'au moins deux personnes. Il peut jongler, plaisanter, raconter une histoire ou chanter une légende très sérieuse. Après une demi-heure de représentation, le Troubadour achève sa performance par une histoire courte dont la dernière phrase est toujours « Ici s'achève cette histoire, car telle est la vérité des choses. » Ceci met fin au rituel.

COMPÉTENCES D'ART

Chant, Conte, Jonglerie et Musique.

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Art, Comédie et Etiquette

AT?UTS - VERSION AVANCÉE

Armes de mêlée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de corps à corps quand il manie une arme.

Armes de Tir (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Tir

Aura protectrice (Niveau 3/4/5) - D

Une fois par combat, l'Adepté ajoute pour Niveau Narration, +1/2/3 à sa Résistance Physique et sa Résistance Magique.

Barrière de lames (Niveau 2/3/4) - DM

Des lames dansent tout autour de L'Adepté, le défendant contre les coups qu'on lui porte. Il relance 1/2/3 échecs à ses tests de Défense.

Chant émouvant (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests d'Art (Chant)

Chant de protection (Niveau 2/3/4) - DM

L'Adepté force ses adversaires à relancer 1/2/3 réussites à leurs tests d'attaque qui le cible.

Commandement des animaux (3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs animaux. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des animaux qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle du maître des animaux.

Confrontation d'Horreur (Niveau 3/4/5) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests d'attaque et +1/2/3 à ses dommages quand il combat une Horreur. Il ne doit pas avoir été marqué par elle.

Contorsion (Niveau 1) - P

Avec ce pouvoir, l'adepte est capable de se plier, se tordre et contraindre son corps au-delà de la norme métahumaine, ce qui lui permet de se glisser à travers des orifices étroits, se cacher dans des espaces réduits, ou se défaire plus facilement de ses liens.

Contrôle corporel (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir donne à l'adepte un contrôle total sur son langage corporel et sur sa communication non verbale et subconsciente, même s'il est en situation sociale stressante. Octroie +1/2/3 dés aux tests de comédie et d'étiquette lors d'interactions sociales.

Contrôle de la mélanine (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir permet à l'adepte de changer de couleur de peau, de cheveux et de pilosité afin de ressembler à une autre ethnie et/ou un autre métatype. Il octroie +1/2/3 dé sur les tests de déguisement.

Contrôle vocal (Niveau 2) - P

Vous pouvez changer la tonalité, la hauteur, l'octave et le volume de votre voix à volonté, dans les limites métahumaines.

Il vous est même possible de l'altérer pour en imiter d'autres, au point de leurrer vos interlocuteurs.

Déguisement magique (Niveau 3/4/5) - DM

L'Adepte change son apparence physique par un voile illusoire. 1/2/3 relances à ses tests de Furtivité et de Comédie.

Détection d'influence (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Perception astrale pour détecter la présence d'une Horreur, de ses rejetons ou de son influence sur un cible (Marque, pacte, etc.).

Distraction (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Comédie pour distraire ou déconcentrer sa cible.

Don des langues (Niveau 1/2/3) - P

Lecture écriture (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert 2/4/6 langues ou dialectes supplémentaires. Il n'est pas obligé de les choisir tout de suite. Il lui suffit de lire un texte d'environ 1 page ou d'écouter des natifs parler la langue, pour pouvoir l'apprendre.

Doigts de fée (Niveau 2) - P

Ce pouvoir confère une habileté manuelle hors norme, conférant +2 dés sur les tests liés à la manipulation, comme la prestidigitation, le crochetage, se défaire de ses liens, etc.

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Feindre la mort (Niveau 1) - D

Ce pouvoir autorise l'adepte simuler la mort, il tombe dans état comateux, coupé de son environnement, sans réaction aux stimuli (bruit, contact physique, blessure, etc.). Il sort de son état au bout d'une durée déterminée à l'avance, n'excédant pas « essence » heures.

Histoire des objets (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepte acquiert un bonus de +1/2/3 dés pour identifier l'histoire d'un objet magique ou ordinaire afin d'en révéler son passé et ses filaments de trame dans le cas d'un objet magique.

Hypnose (Niveau 2/3/4) - D

Hors combat, l'Adepte fait un test opposé de LOG + VOL, il peut implanter 1/2/3 suggestions post-hypnotiques dans l'esprit de sa cible pour Niveau/ heures.

Imitation de voix (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepte peut imiter n'importe quelle voix et moduler sa voix comme il le désire. Il acquiert +1/2/3 dés à ses tests de comédie.

Jugement du sang (Niveau 1) - D

À partir du sang de sa cible, l'Adepte acquiert +2 dés à ses tests de Perception pour juger de sa culpabilité ou de son innocence.

Langue des esprits (Niveau 1) - P

L'Adepte apprend à parler la langue des esprits.

Lien télépathique (Niveau 2) - DM

L'Adepte peut créer un lien télépathique avec une personne qu'il a dans son champ de vision. Une fois établi, il dure tant qu'il est maintenu, jusqu'à une portée de VOLx100 mètres.

Manipulation des foules (Niveau 2/3/4) - DM

L'Adepte peut augmenter d'un cran par Niveau, vers le haut ou vers le bas l'attitude d'une foule envers lui ou une cible qu'il choisit. Il agit sur Niveau x 10 individus maximum.

Marchandage (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests de négociation.

Mémoire infailible (Niveau 2) - P

L'adepte doté de ce pouvoir enregistre mentalement l'endroit qu'il observe pour se remémorer clairement la scène précise plus tard. Confère +2 dés sur les tests de mémoire.

Mille visages (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir autorise l'adepte à changer de visage en agençant différemment ses muscles, sa structure osseuse et ses cartilages. Il octroie +1/2/3 relance sur les tests de comédie.

Multilinguisme (Niveau 3) - D

L'adepte peut parler n'importe quelle langue pendant VOL/Minutes.

Perception améliorée (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir aiguise tous les sens de l'adepte, autorisant ainsi la relance de 1/2/3 échecs sur les tests de Perception.

Première impression (Niveau 3/4/5) - P

+1/2/3 dés sur les tests d'Étiquette et de Négociation.

Reconstitution (Niveau 2) - D

Contre l'utilisation d'un point d'Anarchy et avec l'aide de participants ayant vécu la scène, l'Adepte peut faire réapparaître l'exacte scène d'un événement du passé. Permet de la voir et d'y chercher des indices visuels ou auditifs.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Rejet de responsabilité (Niveau 3) - D

L'Adepte réussit à porter la suspicion et la responsabilité d'un de ses actes sur une cible de son entourage. Le Talent dure CHA/Minutes.

Résistance aux sorts (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte résiste de manière innée aux sorts, augmentant ainsi sa réserve de dés de 1/2/3 dés pour résister à leurs effets.

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Sarcasme (Niveau 2/3/4) - D

Vous vous moquez de votre adversaire et trouvez les mots qui le déstabilisent. Faites un test de CHA+Intimidation contre VOL+LOG, en cas de réussite vous lui imposez une relance de 1/2/3 réussites pour Niveau Tour. En cas d'échec il est juste déstabilisé pour 1 tour. Possibilité de d'améliorer l'atout avec «Air d'effet» pour un niveau de plus.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. Les adversaires attaquant l'Adepte doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque.

Sens empathique (Niveau 2) - D

L'Adepte fait un test de Perception et apprend des informations sur l'état émotionnel de sa cible. Plus il obtient de réussite, plus les informations sont précises.

Sortie gracieuse (Niveau 2) - P

Contre l'utilisation d'un point d'Anarchy, l'Adepte réussit à s'extraire du combat sans risque et peut prendre la fuite.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepte choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepte choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Tir impressionnant (Niveau 2/3/4) - D

Après une attaque à distance réussie contre sa cible, l'Adepte gagne 1/2/3 dés supplémentaires à tous ses tests sociaux, jusqu'à la fin du combat.

Ultime sursaut (Niveau 2) - P

Contre la dépense d'un point de chance, l'Adepte survit à la mort.

Vision véritable (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests pour percer et détecter une illusion.

Voix de barde (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquière 1/2/3 relances à tous ses tests sociaux.

SORTILÈGES

Le Troubadour utilise au choix à la création, Comédie ou Arts + VOL pour utiliser ses sortilèges.

Allure (Sort d'effet, niveau 1)

Le sort permet de changer instantanément de style vestimentaire, de maquillage et d'accessoires esthétiques.

Contrôle des pensées

(Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Octroie +1/2/3 dés pour les tests d'Intimidation et de Négociation contre la cible tant que le sort est maintenu.

Illusion (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

La cible voit et entend des choses qui n'existent pas et relance 1/2/3 réussites sur tous ses tests, perturbés par ces visions tant que le sort est maintenu.

Influence (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Tant que le sort est maintenu, le magicien influence mentalement la cible, lui instillant subtilement des idées, des pensées, des convictions comme si c'était les siennes, conférant ainsi +1/2/3 dés pour les tests de Comédie et de Négociation contre la cible.

Mur de son (Sort d'effet, niveau 3) - M

Ce sort crée un champ de force sonore, qui mesure VOLx2 mètres et fait subir 6E/CA à toutes les créatures tentant de le traverser. Défense FOR+VOL.

Vague sonore (Sort de combat, niveau 3)

Le lanceur projette une onde de choc sonore pour brièvement assommer ses adversaires. Dommages 6E, Défense AGI + LOG. Aire d'effet. Les cibles ont un malus de -1 dé sur les tests de leur prochaine narration.

ATOUTS - VERSION ALLÉGÉE

Contorsion (Niveau 1) - P

Avec ce pouvoir, l'adepte est capable de se plier, se tordre et contraindre son corps au-delà de la norme métahumaine, ce qui lui permet de se glisser à travers des orifices étroits, se cacher dans des espaces réduits, ou se défaire plus facilement de ses liens.

Contrôle corporel (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir donne à l'adepte un contrôle total sur son langage corporel et sur sa communication non verbale et subconsciente, même s'il est en situation sociale stressante. Octroie +1/2/3 dés aux tests de comédie et d'étiquette lors d'interactions sociales.

Contrôle de la mélanine (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir permet à l'adepte de changer de couleur de peau, de cheveux et de pilosité afin de ressembler à une autre ethnie et/ou un autre métatype. Il octroie +1/2/3 dé sur les tests de déguisement.

Contrôle vocal (Niveau 2) - P

Vous pouvez changer la tonalité, la hauteur, l'octave et le volume de votre voix à volonté, dans les limites métahumaines. Il vous est même possible de l'altérer pour en imiter d'autres.

Doigts de fée (Niveau 2) - P

Ce pouvoir confère une habileté manuelle hors norme, conférant +2 dés sur les tests liés à la manipulation, comme la prestidigitation, le crochetage, se défaire de ses liens, etc.

Feindre la mort (Niveau 1) - D

Ce pouvoir autorise l'adepte simuler la mort, il tombe dans état comateux, coupé de son environnement, sans réaction aux stimuli (bruit, contact physique, blessure, etc.). Il sort de son état au bout d'une durée choisie à l'avance, maximum «essence» heures.

Mémoire infailible (Niveau 2) - P

L'adepte doté de ce pouvoir enregistre mentalement l'endroit qu'il observe pour se remémorer clairement la scène précise plus tard. Confère +2 dés sur les tests de mémoire.

Mille visages (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir autorise l'adepte à changer de visage en agençant différemment ses muscles, sa structure osseuse et ses cartilages. Il octroie +1/2/3 relance sur les tests de comédie.

Perception améliorée (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir aiguise tous les sens de l'adepte, autorisant ainsi la relance de 1/2/3 échecs sur les tests de Perception.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Résistance aux sorts (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte résiste de manière innée aux sorts, augmentant ainsi sa réserve de dés de 1/2/3 dés pour résister à leurs effets.

VOLEUR

Les Voleurs apprennent rapidement à voler et à ne dépendre que d'eux-mêmes.

Ils tirent leur force de leur confiance en eux et de la conscience qu'ils ont de ne pouvoir compter que sur eux-mêmes. Les rumeurs circulant autour des guildes de Voleurs sont abondantes, mais les éléments qui pourraient confirmer ou infirmer leur existence restent secrets.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Agilité et Logique.

RESTRICTIONS RACIALES

Odsidien et troll.

RITUEL DE KARMA

Pour commencer son Rituel de karma, le Voleur s'assoit dans un endroit sombre et se concentre pendant une demi-heure sur l'idée qu'il est assis, seul, au milieu d'un monde dans lequel il ne peut compter, d'abord et avant tout, que sur lui-même. Une fois cette idée fermement ancrée dans son esprit et dans son cœur, le Voleur fait en sorte d'utiliser l'un des talents suivants : Déplacement silencieux, Crochetage, Vol à la tire ou Sens des serrures. Le rituel s'achève dès que le Voleur est parvenu à utiliser ce talent.

COMPÉTENCES D'ART

Comédie, Danse, Poésie et Sculpture.

COMPÉTENCE DE DISCIPLINE

Furtivité, Acrobatie et Persuasion

ATOUTS - VERSION AVANCÉE

Agilité animale (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la capacité du personnage à escalader des surfaces et à se glisser dans des espaces qu'on aurait cru impraticables. Confère +1/2/3 relance aux tests d'Athlétisme.

Approche surprise (Niveau 2) - P

Dépensez un point d'Anarchy pour obtenir une Narration complète avant vos adversaires et gagner l'initiative sur le premier round qui suit.

Armes de mêlée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de corps à corps quand il manie une arme.

Armes de Tir (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Tir

Attaque-surprise (Niveau 3) - P

Si l'adversaire est surpris, l'Adepté ignore la Résistance de Force et Physique de l'armure de son adversaire pour une unique attaque.

Caméléon (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir permet à l'adepte de changer de couleur de peau. Il octroie +1/2/3 dé sur les tests de Furtivité.

Chute libre (Niveau 1) - P

Ce pouvoir aide l'adepte à absorber l'énergie cinétique lors d'une chute ou d'un saut vertical, réduisant ainsi les dommages de moitié.

Combat en aveugle (Niveau 2) - P

En se reposant sur une sorte de 6e sens, l'adepte doté de ce pouvoir est capable de se battre au corps à corps, et ce, même s'il est aveuglé ou privé de la vue.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepté.

Contorsion (Niveau 1) - P

Avec ce pouvoir, l'adepte est capable de se plier, se tordre et contraindre son corps au-delà de la norme, ce qui lui permet de se glisser à travers des orifices étroits, se cacher dans des espaces réduits, ou se défaire plus facilement de ses liens.

Contre-attaque (Niveau 2) - D

Effectuer immédiatement une action offensive envers un personnage qui vient juste de vous attaquer sans dépenser de point d'Anarchy - 1 fois par Combat.

Coup critique (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Crochetage (Niveau 2/3/4) - DM

L'Adepté fait apparaître magiquement des outils de crochetage et acquière +1/2/3 dés à ses tests de Furtivité pour crocheter les serrures physiques et magiques.

Défense améliorée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté relance 1/2/3 échecs sur ses tests de Défense.

Déguisement magique (Niveau 3/4/5) - DM

L'Adepté change son apparence physique par un voile illusoire. 1/2/3 relances à ses tests de Furtivité et de Comédie.

Désamorçage des pièges (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests d'Ingénierie et de Furtivité pour désamorcer les pièges même magiques.

Détection des armes (Niveau 1) - DM

L'Adepté détecte les armes qu'elles soient dissimulées ou non (sauf magiquement) à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détection des métaux (Niveau 1) - DM

L'Adepté détecte les métaux précieux ou non, d'objets magiques, de minerais élémentaires à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détection des pièges (Niveau 2) - DM

L'Adepté détecte les pièges magiques ou non, même dissimulés magiquement à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détection du poison (Niveau 1) - DM

L'Adepté détecte les poisons et les toxines magiques ou non, même dissimulés magiquement à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Déplacement silencieux (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquière 1/2/3 relances à tous ses tests de Furtivité.

Dissimulation d'armes (Niveau 2) - P

L'Adepté dissimule magiquement sur son corps des armes de taille courtes ou longues, impossibles à détecter sauf par Perception astrale.

Doigts agiles (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 dés aux tests de Crochetage/Escamotage.

Don des langues (Niveau 1/2/3) - P**Lecture écriture (Niveau 2/3/4) - P**

L'Adepté acquière 2/4/6 langues ou dialectes supplémentaires. Il n'est pas obligé de les choisir tout de suite. Il lui suffit de lire un texte d'environ 1 page ou d'écouter des natifs parler la langue, pour pouvoir l'apprendre.

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Escalade (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert au choix +1/2/3 dés ou relances à tous ses tests d'Athlétisme (Escalade).

Escamotage (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert au choix +1/2/3 dés ou relances à tous ses tests de Furtivité manuelles.

Esquive (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à ses tests de Défense, même quand il est surpris.

Esquive des pièges (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests pour tenter d'esquiver ou d'éviter un piège magique ou non.

Feindre la mort (Niveau 1) - D

Ce pouvoir autorise l'adepte simuler la mort, il tombe dans état comateux, coupé de son environnement, sans réaction aux stimuli (bruit, contact physique, blessure, etc.). Il sort de son état au bout d'une durée déterminée à l'avance, n'excédant pas « essence » heures.

Lecture sur les lèvres (Niveau 1) - P

L'Adepté jusqu'à portée moyenne, est capable de lire sans erreurs sur les lèvres de ceux qu'ils observent.

Pattes d'araignée (Niveau 2/3/4) - DM

Au niveau 2, ce pouvoir permet de se déplacer sur des surfaces verticales sans pouvoir y rester immobile. Au niveau 3, le personnage peut rester immobile. Au niveau 4 il peut se déplacer et rester immobile sur les plafonds.

Poche astrale (Niveau 1) - P

Permet à l'Adepté de créer une poche astrale magique dans laquelle il peut entreposer (VOL+LOG) kilos. Il peut y accéder n'importe quand.

Recel (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à ses tests de Négociation et d'Étiquette pour trouver un receleur et revendre des objets volés ou illégaux.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Rejet de responsabilité (Niveau 3) - D

L'Adepté réussit à porter la suspicion et la responsabilité d'un de ses actes sur une cible de son entourage. Le Talent dure CHA/Minutes.

Résistance aux sorts (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte résiste de manière innée aux sorts, augmentant ainsi sa réserve de dés de 1/2/3 dés pour résister à leurs effets.

Ricochet (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté peut faire ricocher ses projectiles pour atteindre sa cible malgré son couvert. Au niveau 2 : Il ignore un couvert partiel, Au niveau 3 : il ignore un couvert moyen, Au niveau 4 : Il ignore un couvert total tant qu'il peut localiser sa cible.

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Saut de géant (Niveau 2/3/4) - DM

La distance de saut de l'adepte est multipliée par 2/3/4.

Sens améliorés (Niveau 2) - P

Les sens de l'adepte sont étendus au-delà de la norme métahumaine, lui permettant de voir dans le noir, d'ignorer les éclats lumineux, d'entendre les hautes et basses fréquences.

Sens des serrures (Niveau 1) - P

L'Adepté détecte tous pièges placés dans une serrure ou toutes serrures cachées à son regard, même magique.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. Les adversaires attaquant l'Adepté doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque.

Sprint (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert un déplacement supplémentaire par Narration.

Stabilité (Niveau 1) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à tous ses tests de lutte ou pour éviter qu'on le projette au sol.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Tir d'Avertissement (Niveau 2) - D

Contre la dépense d'un point d'Anarchy, l'Adepté tir juste à côté de sa cible et la paralyse de peur pendant VOL/Narration, l'empêchant d'agir.

Vision véritable (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests pour percer et détecter une illusion.

Vive lame (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +1D6 supplémentaire à ses tests d'initiative quand il se bat au corps à corps.

Vol à la tir (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests de Furtivité (escamotage)

Agilité animale (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la capacité du personnage à escalader des surfaces et à se glisser dans des espaces qu'on aurait cru impraticables. Confère +1/2/3 relance aux tests d'Athlétisme.

Caméléon (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir permet à l'adepte de changer de couleur de peau. Il octroie +1/2/3 dé sur les tests de Furtivité.

Chute libre (Niveau 1) - P

Ce pouvoir aide l'adepte à absorber l'énergie cinétique lors d'une chute ou d'un saut vertical, réduisant ainsi les dommages de moitié.

Combat en aveugle (Niveau 2) - P

En se reposant sur une sorte de 6e sens, l'adepte doté de ce pouvoir est capable de se battre au corps à corps, et ce, même s'il est aveuglé ou privé de la vue.

Contorsion (Niveau 1) - P

Avec ce pouvoir, l'adepte est capable de se plier, se tordre et contraindre son corps au-delà de la norme métahumaine, ce qui lui permet de se glisser à travers des orifices étroits, se cacher dans des espaces réduits, ou se défaire plus facilement de ses liens.

Contre-attaque (Niveau 2) - D

Effectuer immédiatement une action offensive envers un personnage qui vient juste de vous attaquer sans dépenser de point d'Anarchy - 1 fois par Combat.

Coup critique (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Doigts agiles (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 dés aux tests de Crochetage/Escamotage.

Feindre la mort (Niveau 1) - D

Ce pouvoir autorise l'adepte simuler la mort, il tombe dans état comateux, coupé de son environnement, sans réaction aux stimuli (bruit, contact physique, blessure, etc.). Il sort de son état au bout d'une durée déterminée à l'avance, n'excédant pas «essence» heures.

Pattes d'araignée (Niveau 2/3/4) - DM

Au niveau 2, ce pouvoir permet de se déplacer sur des surfaces verticales sans pouvoir y rester immobile. Au niveau 3, le personnage peut rester immobile. Au niveau 4 il peut se déplacer et rester immobile sur les plafonds.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Résistance aux sorts (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte résiste de manière innée aux sorts, augmentant ainsi sa réserve de dés de 1/2/3 dés pour résister à leurs effets.

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Saut de géant (Niveau 2/3/4) - DM

La distance de saut de l'adepte est multipliée par 2/3/4.

Sens améliorés (Niveau 2) - P

Les sens de l'adepte sont étendus au-delà de la norme métahumaine, lui permettant de voir dans le noir, d'ignorer les éclats lumineux, d'entendre les hautes et basses fréquences.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. Les adversaires attaquant l'Adepte doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque.

ATOUTS, FOCUS ET SORTILÈGES

ATOUTS DE DISCIPLINES

Vous trouverez ci-dessous tous les talents de disciplines déjà abordés dans chacune d'entre elle. Ils reprennent les Talents d'Earthdawn le jeu de rôles, mais transformés en version Anarchy.

Ce catalogue permettra une recherche plus rapide, mais aussi à ceux qui veulent débloquent des Atouts grâce à certaines capacités. Mais attention seul un Adepte de la discipline liée peut acheter ces atouts.

Certains Atouts sont indiqués en «Non utilisable». Ils sont là seulement pour indiquer qu'aucune version Anarchy n'est proposée, soit parce qu'ils ne correspondent pas à la philosophie de simplicité du jeu, soit parce qu'ils sont intégrés différemment dans les règles. Mais dans un souci de simplification de la transposition d'un personnage d'Earthdawn classique à Anarchy, il nous paraissait important de les notifier.

Abri végétal (Niveau 3/4/5) - D

L'adepte crée un abri de végétation qui lui permet de s'y dissimuler et de s'y reposer pendant Niveau de l'Atout/heures. Il peut abriter 2/4/6 personnes et possède un blindage de 3/6/9, ainsi qu'une RD de 1/2/3.

Acrobatie en selle (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte acquiert 1/2/3 relances à ses tests de Défense tant qu'il est sur sa monture.

Affolement des animaux (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte gagne +1/2/3 dés à ses tests d'intimidation pour agir contre les animaux.

Analyse de créature (Niveau 2) - D

Sur un test de perception réussi l'adepte apprend réussites information sur la créature ciblée.

Analyse des indices (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de perception pour trouver des indices.

Animation d'objet (Niveau 3) - DM

L'adepte anime un objet qui prend vie pendant VOL/ Narrations. Il acquiert les caractéristiques suivantes.

Objet animé

1 Attaque, 1 Déplacement, Moniteur 9, RD 3, Mobilité 2, Coup 5E Portée : OK/-/-

Anticipation (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte gagne +1/2/3 dés à ses tests de défenses.

Appel de la monture (Niveau 2) - D

Vous émettez un signal que seule votre monture peut percevoir. Votre monture vous rejoint par le chemin le plus rapide.

Approvisionnement (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de dressage.

Approche surprise (Niveau 2) - P

Dépensez un point d'Anarchy pour obtenir une Narration complète avant vos adversaires et gagner l'initiative sur le premier round qui suit.

Arc de vent (Niveau 3/4/5) - D

L'archer peut dépenser un point d'Anarchy pour faire apparaître un arc qui ressemble à de la vapeur solidifiée. Lorsqu'il tire sur la corde de cet arc, une flèche apparaît. L'arc disparaît à la fin de la scène. Arc de vent, dégâts (FOR/2 +1/2/3) P.

Arme corporelle (Niveau 2) - DM

Vos attaques à mains nues font des dommages de (FOR/2+1)P quand vous faites appel à ce pouvoir.

Arme éthérée (Niveau 3/4/5) - DM

Votre arme devient éthérée et ignore 1/2/3 points de Résistance jusqu'à la fin du combat.

Armes de Tir (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Tir

Armes de mêlée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de corps à corps quand il manie une arme.

Armure tellurique (Niveau 2/3/4) - DM

Vous vous entourez d'une armure qui tire sa puissance de tout ce qui vit sur la planète. Elle vous offre 1/2/3 cases de blessures supplémentaires qui partent en premier, jusqu'à la fin du combat ou de sa destruction.

Attaque acrobatique (Niveau 2/3/4) - DM

Virevoltant dans tous les sens, l'Adepte oblige ses adversaires à relancer 1/2/3 réussites à leurs tests d'attaque.

Attaque annoncée (Niveau 2/3/4) - D

Après une attaque réussie contre sa cible, l'Adepté gagne 1/2/3 dés supplémentaires à tous ses tests sociaux, jusqu'à la fin du combat.

Attaque astrale (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte gagne +1/2/3 dés à tous ses tests de combat astral.

Attaque critique (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Attaque décisive (Niveau 3) - P

Une fois par combat et par cible, l'Adepté peut employer « Bien disposer » pour son attaque sans dépenser de point d'Anarchy.

Attaque de Matrices (Niveau 3) - D

L'Adepté peut attaquer l'Atout Matrice de sort de sa cible avec un test de VOL+Combat astral. Chaque succès obtenu réduit l'Atout de sa cible de 1.

Si l'Atout perd tous ses niveaux, il n'est plus utilisable avant la prochaine scène, pour lui laisser le temps de se régénérer.

Attaque du cobra (Niveau 2) - D

L'Adepté peut placer une attaque avant le début du combat envers la cible qu'il choisit.

Attaque enchaînée (Niveau 2) - D

Une fois par combat et par cible, l'Adepté peut enchaîner gratuitement une deuxième attaque juste après une attaque réussie, en employant les mêmes résultats de Défense de son adversaire.

Attaque en balancier

Non utilisable

Attaque en course (Niveau 2) - D

Une fois par combat, l'Adepté peut placer une attaque de corps à corps ou à distance, juste après un déplacement.

Attaque multiple (Niveau 3) - D

L'Adepté peut diviser ses dés d'attaque, pour attaquer plusieurs cibles en une seule action

Attaque plongeante (Niveau 2+) - D

Une fois par combat, l'Adepté peut se laisser tomber, sans risque de blessures de Niveau de l'Atout/mètres et infliger sur une unique attaque

autant de dommages supplémentaires que de mètres parcourus.

Attaque-surprise (Niveau 3) - P

Si l'adversaire est surpris, l'Adepté ignore la Résistance de Force et Physique de l'armure de son adversaire pour une unique attaque.

Attaque tornade (Niveau 5) - D

L'Adepté fait une unique attaque contre toutes les cibles qu'il a au corps à corps. Chaque cible se défend indépendamment.

Attaque tournoyante (Niveau 3) - D

L'Adepté fait un déplacement avec sa monture et attaque sa cible, il ajoute la Mobilité de sa monture à son test d'attaque et à ses dommages.

Aura protectrice (Niveau 3/4/5) - D

Une fois par combat, l'Adepté ajoute pour Niveau Narration, +1/2/3 à sa Résistance Physique et sa Résistance Magique.

Barrière de lames (Niveau 2/3/4) - DM

Des lames dansent tout autour de L'Adepté, le défendant contre les coups qu'on lui porte. Il relance 1/2/3 échecs à ses tests de Défense.

Bond de lézard (Niveau 4) - DM

L'Adepté peut sauter de 5 mètres en hauteur ou 10 mètres en longueur.

Caméléon (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir permet à l'adepte de changer de couleur de peau. Il octroie +1/2/3 dé sur les tests de Furtivité.

Cercle d'invocation (Niveau 3) - D

Demande une préparation d'une heure, tout esprit invoqué dans le cercle double ses services obtenus au cours de l'invocation.

Chant émouvant (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests d'Art (Chant)

Chant de protection (Niveau 2/3/4) - DM

L'Adepté force ses adversaires à relancer 1/2/3 réussites à leurs tests d'attaque qui le cible.

Charge dévastatrice (Niveau 3) - D

L'adepte et sa monture se jettent contre leur ennemi de tout leur poids pour l'assommer ou le renverser. Si un test de combat est réussi la cible est projetée

d'une portée et prend (FOR/2+3)E de dégâts, la FOR de la monture est déjà prise en compte pour ces dégâts.

Charge multiple (Niveau 3) - D

Après un déplacement sur sa monture, l'Adepté peut diviser ses dés d'attaque, pour essayer de toucher plusieurs cibles en une seule action.

Charge terrifiante (Niveau 2/3/4) - D

Après une charge réussie, l'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests d'intimidation jusqu'à la fin du combat.

Chute de plume (Niveau 1) - P

Ce pouvoir aide l'adepte à absorber l'énergie cinétique lors d'une chute ou d'un saut vertical, réduisant ainsi les dommages de moitié.

Cœur de lion (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Volonté pour résister à la peur, la coercition ou l'intimidation.

Commandement (Niveau 3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de l'Adepté.

Commandement des animaux (3/4/5) - P

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs animaux. Il donne +1/2/3 dés aux tests d'action et d'attaque des animaux qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle du maître des animaux.

Confrontation d'Horreur (Niveau 3/4/5) - P

L'Adepté acquière +1/2/3 dés à ses tests d'attaque et +1/2/3 à ses dommages quand il combat une Horreur. Il ne doit pas avoir été marqué par elle.

Constitution bestiale (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté augmente sa Résistance de Force de 1/2/3 pendants Niveau Narration.

Contre-Malédiction (Niveau 3) - D

Ce pouvoir annule pendant VOL de l'Adepté/ heures, les malédictions jetées sur un objet.

Contrôle des adversaires (Niveau 3) - DM

L'Adepté empêche tous les adversaires au contact avec lui de pouvoir fuir le combat ou employer leur déplacement.

Contrôle de la température (Niveau 3) - D

L'Adepté peut contrôler la température sur une zone de 18m3, réduisant ou augmentant la température jusqu'à VOLx5 degrés pendant VOL/Heures.

Coup de bouclier (Niveau 3) - P

Une fois par Narration, l'Adepté peut porter gratuitement un coup de bouclier avec un test de corps à corps, qui fait (FOR/2+2)E, mais il perd le bénéfice de son bouclier jusqu'à la fin de la Narration.

Coup de pied rapide (Niveau 3) - P

Une fois par Narration, si l'Adepté a l'initiative sur sa cible, il peut porter gratuitement une attaque à main nue.

Coup dévastateur (Niveau 3) - D

Contre l'utilisation d'un point d'Anarchy, l'Adepté peut porter un coup qui double ses dommages fixes.

Création de flèches (niveau 1) - P

L'adepte n'est jamais à court de munitions, car il crée les flèches qu'il emploie magiquement. Elles disparaissent sans laisser de trace une fois utilisées.

Cri de guerre (Niveau 2/3/4) - D

En début de combat, l'Adepté pousse un formidable cri de guerre. Tous les adversaires qui le prennent pour cibles doivent relancer 1/2/3 réussites à leurs tests d'attaque contre lui.

Crochetage (Niveau 2/3/4) - DM

L'Adepté fait apparaître des outils de crochetage et acquière +1/2/3 dés à ses tests de Furtivité pour crocheter les serrures physiques et magiques.

Danse des airs (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté rajoute le Niveau de l'Atout à ses tests d'Initiative tant qu'il peut facilement se déplacer.

Danse des eaux (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à tous ses tests sociaux visant des créatures aquatiques ou des esprits de l'eau.

Déchainement de griffes (Niveau 2/3/4) - D

Une fois par combat, l'Adepté acquière +2/3/4 dommages à mains nues et ces ils passent en P.

Défense améliorée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté relance 1/2/3 échecs sur ses tests de Défense.

Défense tournoyante (Niveau 2/3/4) - P

Tant qu'il est sur sa monture, l'Adepté a +1/2/3 dés à ses tests de Défense.

Défi du champion (Niveau 3) - D

L'Adepté défie en combat celui qu'il considère le chef de ses ennemis. Il acquiert +2 dés en attaque et en défense contre lui. Mais ne peut pas changer de cible avant la mort de celle-ci.

Déguisement magique (Niveau 3/4/5) - DM

L'Adepté change son apparence physique par un voile illusoire. 1/2/3 relances à ses tests de Furtivité et de Comédie.

Déplacement silencieux (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquière 1/2/3 relances à tous ses tests de Furtivité.

Désamorçage des pièges (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests d'Ingénierie et de Furtivité pour désamorcer les pièges même magiques.

Désarçonnement (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquière 1/2/3 relances et à ses tests de corps à corps +1/2/3 points de dommages contre un adversaire monté.

Désarmement (Niveau 3) - D

Un test opposé de Force + Corps à corps permet à l'Adepté de désarmer sa cible et projeter son arme à (FOR/2) mètres.

Destruction d'âme (Niveau 3) - D

L'Adepté touche sa cible et lui fait subir des dommages directement dans son âme.
6P/CA Portée : OK/-/-

Destruction d'arme (Niveau 4) - D

Un test opposé de Force + Corps à corps permet à l'Adepté de désarmer sa cible et projeter son arme à (FOR/2) mètres. Avec la dépense d'un point d'Anarchy, la magie brute de l'Adepté coule dans l'arme et la détruit si elle n'est pas un objet de trame.

Destruction d'armure (niveau 2/3) - P

Les coups de l'adepte infligent +1/2 dommages à l'armure à chaque frappe. Maximum +3.

Détection de la vie (Niveau 1) - DM

Le lanceur détecte les êtres vivants, de chair et

d'os (pas les esprits), à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détection des métaux (Niveau 1) - DM

L'Adepté détecte les métaux précieux ou non, d'objets magiques, de minerais élémentaires à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détection des armes (Niveau 1) - DM

L'Adepté détecte les armes qu'elles soient dissimulées ou non (sauf magiquement) à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détection des armes magiques (Niveau 2) - DM

L'Adepté détecte les armes magiques ou non, même dissimulée magiquement à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détection des défauts d'armure (Niveau 3/4/5) - P

Par sa connaissance des armures, l'Adepté repère les défauts et ignore 1/2/3 points de Résistance Physique de l'armure de son adversaire.

Détection des morts-vivants (Niveau 1) - DM

Le lanceur détecte les morts-vivants, à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détection des pièges (Niveau 2) - DM

L'Adepté détecte les pièges magiques ou non, même dissimulés magiquement à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détection des mensonges (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Perception pour voir si on lui ment.

Détection d'influence (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Perception astrale pour détecter la présence d'une Horreur, de ses rejetons ou de son influence sur une cible (Marque, pacte, etc.).

Détection du poison (Niveau 1) - DM

L'Adepté détecte les poisons et les toxines magiques ou non, même dissimulés magiquement à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détérioration d'arme (Niveau 2/3/4) - DM

L'adepte agit à distance (portée moyenne) sur l'arme de corps à corps de sa cible, la déformant temporairement. La cible relance 1/2/3 réussites sur ses tests de corps à corps.

Détermination (Niveau 3/4/5) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Sorcellerie.

Deuxième arme

Non utilisable dans ce système

Deuxième attaque

Non utilisable dans ce système

Deuxième chance

Non utilisable dans ce système

Déviatation des projectiles (Niveau 2/3/4) - DM

Vous avez +1/2/3 dés à vos tests de Défense face à des projectiles lancés ou tirés. Avec 2 réussites excédentaires, vous êtes même capable de les renvoyer à leur tireur ou une autre cible dans la même action de défense.

Dissimulation d'armes (Niveau 2) - P

L'Adepté dissimule magiquement sur son corps des armes de taille courtes ou longues, impossibles à détecter sauf par Perception astrale.

Distraction (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Comédie pour distraire ou déconcentrer sa cible.

Domination des animaux (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs animaux. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des animaux qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle du maître des animaux.

Domination des flèches (Niveau 3) - D

Contre la dépense d'un point d'Anarchy, l'Adepté prend le contrôle télékinétique d'un projectile tiré et peut même le faire changer de cible.

Don des langues (Niveau 1/2/3) - P

Lecture écrite (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquière 2/4/6 langues ou dialectes supplémentaires. Il n'est pas obligé de les choisir tout de suite. Il lui suffit de lire un texte d'environ 1 page ou d'écouter des natifs parler la langue, pour pouvoir l'apprendre.

Dressage amélioré (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 dés aux tests de Dressage.
(Cumule Dressage et Dressage de monture)

Emprunt sensoriel (Niveau 2) - DM

L'Adepté acquiert la puissance d'un des sens au choix de l'animal qu'il touche. (Écho sonar, Vision nocturne, Vision lointaine).

Endurance (Niveau 2/3/4) - P

Les moniteurs de condition gagnent +1/2/3 points.

Endurance aux éléments (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés pour résister aux températures extrêmes. Il peut supporter sans fatigue ou blessures des températures allant de +50° à -20°.

Endurance de la monture (Niveau 2/3/4) - P

Votre monture reçoit +1/2/3 cases à son Moniteur de condition.

Endurcissement (Niveau 2/3/4) - P

Endurcissement d'autrui (Niveau +1) - D

L'Adepté ignore 1/2/3 malus de blessures. Avec la version améliorée, il apporte sa capacité à une cible de son choix pendant Niveau/heures.

Enracinement (Niveau 1) - DM

L'Adepté s'enracine dans le sol, ce qui empêche qu'on le projette, le soulève ou le fasse tomber.

Escalade (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert au choix +1/2/3 dés ou relances à tous ses tests d'Athlétisme (Escalade).

Escamotage (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert au choix +1/2/3 dés ou relances à tous ses tests de Furtivité manuelles.

Esprit guetteur

Non utilisable, voir le veilleur, dans le chapitre Magie du 4ème monde.

Esquive (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à ses tests de Défense, même quand il est surpris.

Esquive des pièges (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests pour esquiver ou éviter un piège magique ou non.

Extension de trame (Niveau 3) - P

Pour un point d'Anarchy, il peut faire se maintenir un sort pendant VOL Narrations ou doubler la durée d'un sort lancé par lui-même ou un allié.

Faux semblants (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte force les personnes tentant de percer ou révéler ses illusions de relancer 1/2/3 réussites.

Flèche de direction (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir permet de traquer efficacement une cible en suivant la direction indiquée par une flèche. +1/2/3 dés aux tests de pistage.

Flèche élémentaire (Niveau 2/3/4) - DM

Votre flèche s'entoure d'une énergie élémentaire (électricité, feu ou froid) produisant davantage de dommages. Augmente les dommages avec une flèche de 1/2/3.

Flèche hurlante (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepte peut intimider ses adversaires avec une flèche hurlante, il acquière +1/2/3 dés à son test d'Intimidation.

Griffes (Niveau 2) - DM

Les dommages à mains nues font (FOR/2+1)P

Guérison par le feu (Niveau 4) - D

L'Adepte purifie son corps de toutes Toxine, Maladie ou Poison même magique et récupère 2 cases de blessures.

Guide élémentaire (Niveau 2/3/4) - DM

L'Adepte acquière 1/2/3 relances à tous ses tests de survie grâce à l'aide des éléments vivant dans la région.

Hache du tonnerre (Niveau 2) - P

Si l'Adepte manie un marteau ou une hache, il peut attaquer en transformant ses dommages de P à E afin d'étourdir son adversaire plutôt que de le tuer.

Histoire des armes (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepte acquiert un bonus de +1/2/3 dés pour identifier l'histoire d'une arme magique ou ordinaire afin d'en révéler son passé et ses filaments de trame dans le cas d'une arme magique.

Histoire des objets (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepte acquiert un bonus de +1/2/3 dés pour identifier l'histoire d'un objet magique ou ordinaire afin d'en révéler son passé et ses filaments de trame dans le cas d'un objet magique.

Hurlement (Niveau 3/4/5) - D

L'Adepte pousse un formidable Hurlement. Tous ses adversaires doivent réussir un test de LOG

+ VOL (Difficulté Niveau de l'Atout) avec un malus de -1/2/3 dés ou s'éloigner le plus loin possible de l'Adepte.

Hypnose (Niveau 2/3/4) - D

Hors combat, l'Adepte fait un test opposé de LOG + VOL, il peut implanter 1/2/3 suggestions post-hypnotiques dans l'esprit de sa cible pour Niveau/ heures.

Imitation de voix (Niveau 1/2/3) - P

L'Adepte peut imiter n'importe quelle voix et moduler sa voix comme il le désire. Il acquiert +1/2/3 dés à ses tests de comédie.

Immobilisation d'élémentaire (Niveau 3/4/5) - DM

Tant que le Talent est maintenu et qu'il ne fait rien d'autre, l'Adepte empêche, par la puissance de sa volonté, un élémentaire de pouvoir se déplacer ou d'entreprendre la moindre action. Il doit faire un test en opposition de VOL + Conjuración contre la puissance de l'esprit avec un bonus de +1/2/3 dés.

Immobilisation d'Esprit (Niveau 3/4/5) - DM

Tant que le Talent est maintenu et qu'il ne fait rien d'autre, l'Adepte empêche, par la puissance de sa volonté, un esprit de pouvoir se déplacer ou d'entreprendre la moindre action. Il doit faire un test en opposition de VOL + Conjuración contre la puissance de l'esprit avec un bonus de +1/2/3 dés.

Impression durable (Niveau 2/3/4) - DM

L'Adepte acquière 1/2/3 relances à tous ses tests sociaux.

Incantation (Type de sorts) (Niveau 2/3/4) - p

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Sorcellerie pour lancer des sortilèges d'Effet ou de combat.

Invocation (Type d'esprit) (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepte acquiert +1/2/3 dés à ses tests d'invocation pour invoquer un type d'esprit.

Jugement du sang (Niveau 1) - D

À partir du sang de sa cible, l'Adepte acquiert +2 dés à ses tests de Perception pour juger de sa culpabilité ou de son innocence.

Langage du vent (Niveau 2) - D

Ce pouvoir permet de délivrer des messages courts à distance longue. La cible reçoit le message comme s'il était à côté de l'adepte.

Langue des esprits (Niveau 1) - P

L'Adepté apprend à parler la langue des esprits.

Langues des élémentaires (Niveau 1/2/3/4) - P

À chaque Niveau l'Adepté acquiert le langage d'un élément différent. Il peut parler avec les élémentaires de cet élément qu'ils soient invoqués ou libres.

Lecture et écriture de la magie

Non utilisable, natif dans Anarchy.

Lecture sur les lèvres (Niveau 1) - P

L'Adepté jusqu'à portée moyenne, est capable de lire sans erreurs sur les lèvres de ceux qu'ils observent.

Lien télépathique (Niveau 2) - DM

L'Adepté peut créer un lien télépathique avec une personne qu'il a dans son champ de vision. Une fois établi, il dure tant qu'il est maintenu, jusqu'à une portée de VOLx100 mètres.

Localisation d'un tireur (Niveau 1) - D

L'Adepté est capable de découvrir la localisation exacte d'un tireur à partir d'un projectile qui a été tiré.

Localisation par écho (Niveau 1) - DM

L'Adepté voit dans le noir complet par écholocalisation, il ne perçoit que les formes et ne peut pas voir les couleurs.

Maintien de filaments (Niveau 2) - P

Le magicien peut maintenir un sort supplémentaire comme avec un Focus de Maintien. Atout non augmentable.

Manipulation des foules (Niveau 2/3/4) - DM

L'Adepté peut augmenter d'un cran par Niveau, vers le haut ou vers le bas l'attitude d'une foule envers lui ou une cible qu'il choisit. Il agit sur Niveau x 10 individus maximum.

Mancœuvre (Niveau 3) - P

Une fois par Narration, les succès obtenus à son test de Défense deviennent un bonus à son prochain test d'attaque.

Marchandage (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests de négociation.

Marche des vents (Niveau 3) - DM

Tant que l'Atout est maintenu, l'Adepté acquiert un pouvoir de lévitation, il peut changer d'une portée par Narration vers le haut.

Marmonnements sibyllins (Niveau 3/4/5) - DM

Ce Talent prend une action à être lancé, il permet à l'Adepté d'apporter une relance de 1/2/3 dés à toutes les réussites de sa cible tant que le pouvoir est maintenu et qu'il ne fait rien d'autre.

Marque mystique

Non utilisable

Marque paralysante (Niveau 2) - D

Contre l'utilisation d'un point d'Anarchy, l'Adepté empêche sa cible de faire un test de Défense face à son attaque à distance.

Matrice améliorée (Niveau +1) - P

(Remplace Matrice de sort)

Cet Atout vous permet de lancer des sortilèges en passant par le filtre d'une matrice afin d'éviter le contact brut avec l'espace astral. Quand vous lancez un sortilège, si ce dernier dépasse le niveau de votre Atout Matrice améliorée +2, vos tests de Drain ne sont pas étourdissants, mais Physique.

Matrice de sort (Niveau 2+) - P

Cet Atout vous permet de lancer des sortilèges en passant par le filtre d'une matrice afin d'éviter le contact brut avec l'espace astral. Quand vous lancez un sortilège, si ce dernier dépasse le niveau de votre Atout Matrice, vos tests de Drain ne sont pas étourdissants, mais physiques.

Matrice partagée

Non utilisable

Matrice renforcée

(Niveau +1/+2/+3 à Matrice de sort) - P

Votre Matrice de sort acquiert une RD de 1/2/3 contre les attaques qui la visent.

Mémoire des images (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert 1/2/3 relances à ses tests de Sorcellerie quand il lance des sorts d'illusion.

Mémoire livresque (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté peut enregistrer dans son esprit Niveau de l'Atout livres et peut mentalement les lire pour y chercher une information.

Monture agressive (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté apporte à sa monture un bonus de +1/2/3 dés à ses tests d'action pour attaquer.

Monture spectrale (Niveau 3) - DM

L'Adepté invoque une monture fantôme qui reste à ses côtés tant que le talent est maintenu.

Mort feinte (Niveau 1) - D

Ce pouvoir autorise l'adepte simuler la mort, il tombe dans état comateux, coupé de son environnement, sans réaction aux stimuli (bruit, contact physique, blessure, etc.). Il sort de son état au bout d'une durée déterminée à l'avance, n'excédant pas « essence » heures.

Multilinguisme (Niveau 3) - D

L'adepte peut parler n'importe quelle langue pendant VOL/Minutes.

Navigation aérienne (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests de Pilotage aérien.

Négociation avec créature invoquée (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 relances à ses tests d'Invocation.

Œil d'aigle (Niveau 2) - P

L'adepte diminue ses malus de portée de -1

Onde mentale (Niveau 2/3/4) - DM

L'adepte oblige sa cible à relancer 1/2/3 réussites à tous ses tests sociaux.

Ordre empathique (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté communique par Empathie non verbale avec sa monture et lui apporte un bonus de +1/2/3 dés à ses tests d'Action pour résister à la peur ou l'intimidation.

Parade spectrale (Niveau 2/3) - DM

L'adepte invoque un esprit servant qui le protège des coups qu'il reçoit comme un petit bouclier ou un grand bouclier.

Partage du sang (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté peut échanger 1/2/3 blessures avec un allié avec qui il a fait un partage de sang, à chaque coup que l'un des deux subit.

Patte de velours (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte force ceux qui tentent de percevoir ses déplacements furtifs à relancer 1/2/3 réussites à leurs tests de Perception.

Peau de bois/ de pierre (Niveau 2/3) - DM

L'adepte acquiert +1/2 point de Résistance de Force tant que le Talent est maintenu.

Peau tellurique (Niveau 2) - DM

L'adepte acquiert +1 point de Résistance Magique tant que le Talent est maintenu.

Pensée secrète (Niveau 1) - P

L'Adepté ne peut pas être sondé pour que l'on puisse lire ses pensées ou sa mémoire.

Perce-Armure (Niveau 2) - DM

Les attaques de l'Adepté ignorent 1/2/3 points de RD Physique tant que le sort est maintenu.

Perfectionnement d'Armure (Niveau 1) - P

Permet à l'Adepté de pouvoir réaliser des améliorations d'armure. Voir le chapitre « Forge et Archerie »

Perfectionnement d'Armes (Niveau 1) - P

Permet à l'Adepté de pouvoir réaliser des améliorations d'armes de corps à corps. Voir le chapitre « Forge et Archerie »

Perfectionnement d'Armes à distance (Niveau 1) - P

Permet à l'Adepté de pouvoir réaliser des améliorations d'armes à distance. Voir le chapitre « Forge et Archerie »

Pistage (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests de Pistage.

Poche astrale (Niveau 1) - P

Permet à l'Adepté de créer une poche astrale magique dans laquelle il peut entreposer (VOL+LOG) kilos. Il peut y accéder n'importe quand.

Polyvalence (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté peut avoir accès à 1/2/3 Atouts spécifiques à d'autres disciplines. Il doit les apprendre à part.

Possession animale (Niveau 2) - DM

L'Adepté prend possession d'un petit animal non dressé dans son champ de vision pendant VOL/

Minutes jusqu'à une portée de Vol x 100 mètres. Il peut le diriger, voir au travers de ses sens comme si c'était son propre corps. Pendant ce temps, son propre corps est envahi par l'âme de l'animal qui y est endormie. Si l'animal est tué pendant la possession, l'Adepté subit la moitié du Moniteur de condition de l'animal en dommage sans RD ni armure.

Premier cercle de perfection (Niveau 2) - DM

L'Adepté améliore un autre de ses Atouts de discipline de +1 tant que le talent est maintenu.

Première impression (Niveau 3/4/5) - P

+1/2/3 dés sur les tests d'Étiquette et de Négociation.

Projection astrale

Non utilisable car inclus pour les magiciens

Protection contre le métal (Niveau 2/3/4) - DM

Force les adversaires l'attaquant avec des armes de métal à relancer 1/2/3 réussites à leurs tests d'attaques.

Protection de la monture (Niveau 2/3/4) - P

Votre monture est protégée contre les attaques physiques en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Provocation (Niveau 2/3/4) - D

L'adepte fait un test de CHA+Intimidation contre la plus grande VOL+LOG de ses adversaires. Il force alors 1+Réussites adversaires à le prendre exclusivement comme cible pendant 2/3/4 Narrations.

Purification par le froid (Niveau 1) - D

Arrête les effets de tous poison ou toxine, mais n'annule pas les effets déjà subits.

Questeur

Voir le chapitre sur les Passions

Ralliement (Niveau 2/3/4) - P

Contre l'utilisation d'un point d'Anarchy, l'Adepté permet à ses compagnons à portée de vision et de voix de ne plus subir leur malus de blessures pendant 1/2/3 Narrations.

Rappel des flèches (Niveau 1) - D

Toutes les flèches que l'Adepté a tirées reviennent vers lui et se rangent automatiquement dans son carquois.

Recel (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à ses tests de Négociation et d'Étiquette pour trouver un receleur et revendre des objets volés ou illégaux.

Reconstitution (Niveau 2) - D

Contre l'utilisation d'un point d'Anarchy et avec l'aide de participants ayant vécu la scène, l'Adepté peut faire réapparaître l'exacte scène d'un évènement du passé. Permet de la voir et d'y chercher des indices visuels ou auditifs.

Récupération bestiale (Niveau 2/3/4) - D

Une fois par jour, l'Adepté peut récupérer 1/2/3 cases de blessures par régénération tissulaire.

Regard froid (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à ses tests d'intimidation.

Regard terrifiant (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté regarde sa cible et provoque chez elle une profonde terreur en réalisant un test opposé de CHA + VOL avec un bonus de +1/2/3 dés. S'il réussit la cible s'enfuit et l'évite pendant VOL/Minutes.

Regard terrifiant du maître (Niveau 3/4/5) - D

L'Adepté provoque chez les animaux qui l'entourent une profonde terreur en réalisant un test opposé de CHA + VOL contre Niveau d'Action avec un bonus de +1/2/3 dés. S'il réussit les animaux s'enfuient et l'évitent pendant VOL/Minutes.

Rejet de responsabilité (Niveau 3) - D

L'Adepté réussit à porter la suspicion et la responsabilité d'un de ses actes sur une cible de son entourage. Le Talent dure CHA/Minutes.

Remodelage d'objet (Niveau 1) - D

L'Adepté peut changer la forme, mais pas la masse, d'un objet ou d'un matériau non magique. Cela lui prend 10 minutes et le nouvel objet à sa forme de manière permanente.

Résistance au poison (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests pour résister aux poisons et toxines.

Révélation des défauts d'armure (Niveau 5) - D

Une fois par combat, l'Adepté choisit une cible et ignore toute Résistance Physique ou Magique de son armure.

Ricochet (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté peut faire ricocher ses projectiles pour atteindre sa cible malgré son couvert. Au niveau 2 : Il ignore un couvert partiel, Au niveau 3 : il ignore un couvert moyen, Au niveau 4 : Il ignore un couvert total tant qu'il peut localiser sa cible.

Riposte (Niveau 2/3/4) - D

Effectuer immédiatement une action offensive envers un personnage qui vient juste de vous attaquer sans dépenser de point d'Anarchy 1/2/3 fois par Scène.

Rire encourageant (Niveau 3/4/5) - DM

Si l'Adepté passe une action à se moquer de ses adversaires, il permet à tous ses compagnons et à lui-même de gagner un bonus de +1/2/3 dés aux tests pour résister à la peur ou l'intimidation tant que le talent est maintenu.

Rituel de Karma (Niveau 2/3/4) - P

Une fois par séance, l'Adepté peut faire un Rituel de Karma. Contre la dépense d'un point d'Anarchy, il regagne 1/2/3 points de Chance.

Rituel du maître fantôme

Non utilisable

Rugissement de guerre (Niveau 4/5/6) - D

En début de combat, l'Adepté pousse un formidable rugissement de guerre. Tous les adversaires qui l'entourent, relancent 1/2/3 réussites à leurs tests d'attaque contre lui ou ses compagnons.

Sang de feu (Niveau 3) - D

Soigne une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de FOR+VOL (Malus d'Ess.). Sang de feu ne peut être utilisé qu'une fois par jour et ne compte pas comme un soin.

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Sarcasme (Niveau 2/3/4) - D

Vous vous moquez de votre adversaire et trouvez les mots qui le déstabilisent. Faites un test de CHA+Intimidation contre VOL+LOG, en cas de réussite vous lui imposez une relance de 1/2/3 réussites pour Niveau Tour. En cas d'échec il

est juste déstabilisé pour 1 tour. Possibilité de d'améliorer l'atout avec «Air d'effet» pour +1 niveau.

Saut de géant (Niveau 2/3/4) - DM

La distance de saut est multipliée par 2/3/4.

Sens animal (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté peut acquérir définitivement 1/2/3 sens d'un animal qu'il a touché.

Sens des serrures (Niveau 1) - P

L'Adepté détecte tous pièges placés dans une serrure ou toutes serrures cachées à son regard, même magique.

Sens empathique (Niveau 2) - D

L'Adepté fait un test de Perception et apprend des informations sur l'état émotionnel de sa cible. Plus il obtient de réussite, plus les informations sont précises.

Soin de compagnon animal (Niveau 2) - D

Le Talent répare les tissus et matières organiques meurtris de votre monture, et soigne ainsi une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de Volonté + Dressage. Mais attention votre monture ne peut recevoir qu'un seul soin magique par jour.

Sortie gracieuse (Niveau 2) - P

Contre l'utilisation d'un point d'Anarchy, l'Adepté réussit à s'extraire du combat sans risque et peut prendre la fuite.

Sourire ravageur (Niveau 3) - D

Une fois par jour, l'Adepté peut employer son talent pour obtenir un bonus de +3 pendant 24h, à tous ses tests sociaux envers une personne pouvant être sexuellement attirée par lui.

Souvenirs livresques (Niveau +1) - P

Amélioration de l'Atout Mémoire livresque. L'Adepté peut maintenant employer les livres qu'il a mémorisés comme de nouvelles compétences de connaissances.

Sprint (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert un déplacement supplémentaire par Narration.

Stabilité (Niveau 1) - P

L'Adepté acquiert +2 dés à tous ses tests de lutte ou pour éviter qu'on le projette au sol.

Symbole animal (Niveau 3) - D

L'Adepté apprend à réaliser un charme de sang en tatouant le symbole d'un animal. Le charme doit cependant être payé en Karma par son utilisateur. Ce charme de sang donne à la caractéristique suivante :

Symbole de (espèce)

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 2)

Acquiert un bonus de +1 dé à tous les tests de la caractéristique liée à l'animal choisi :

- Force : Ours, Cheval, Sanglier, Bête de la toundra
- Agilité : Singe, Jaguar
- Logique : Aigle, Chien
- Volonté : Éléphant, Chat
- Charisme : Tigre, Paon

Tenue en selle (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert 1/2/3 relance à tous ses tests de Dressage (Équitation)

Terre flottante (Niveau 2/3/4) - DM

Tant que le Talent est maintenu, l'Adepté peut déplacer par télékinésie un bout de terre de 9m2 pouvant transporter Niveaux100 kilos ou Niveau/ personnes, pendant VOL/Heures.

Tir d'Avertissement (Niveau 2) - D

Contre la dépense d'un point d'Anarchy, l'Adepté tir juste à côté de sa cible et la paralyse de peur pendant VOL/Narration, l'empêchant d'agir.

Tir en aveugle (Niveau 3) - P

L'Adepté ignore tout malus d'obscurité pour ses attaques à distance, sentant sa cible par magie. Il peut aussi tirer s'il est aveuglé ou privé de la vue.

Tir impressionnant (Niveau 2/3/4) - D

Après une attaque à distance réussie contre sa cible, l'Adepté gagne 1/2/3 dés supplémentaires à tous ses tests sociaux, jusqu'à la fin du combat.

Tir infaillible (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 relances aux tests de Tir.

Tir multiple (Niveau 3) - D

L'Adepté peut diviser ses dés d'attaque, pour essayer de toucher plusieurs cibles en une seule action.

Tir rapide (Niveau 2) - P

L'Adepté gagne une action de tir à distance supplémentaire par Narration.

Tissage de filament

Non utilisable, natif pour les magiciens

Tissage multiple

Non utilisable

Toile astrale (Niveau 3) - DM

L'Adepté conçoit un filet de toile duale, capable d'enchevêtrer une cible sur le plan physique ou astral après une attaque à distance réussie. La cible subit un malus de -2 dés à ses tests pour essayer de s'extraire de la Toile astrale.

Tramage d'attribut (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un attribut auquel il apporte un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests l'employant pendant 1 Narration.

Tramage de Talent (Niveau 2/3/4) - D

L'Adepté choisit un Atout de sa discipline de Niveau 1/2/3 qu'il ne possède pas. Il l'acquiert pendant 1 Narration.

Trame d'effet (Niveau 3) - P

Une fois par scène, l'Adepté peut augmenter de 2 les effets d'un sortilège qu'il a lancé avec succès.

Trame d'incantation (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert 1/2/3 relances à ses tests de Sorcellerie pour lancer des sortilèges.

Transfert de blessure (Niveau 2) - D

Vous pouvez soigner tout ou partie du moniteur de condition physique d'une cible en transférant les dommages sur vous.

Ultime sursaut (Niveau 2) - P

Contre la dépense d'un point de chance, l'Adepté survit à la mort.

Venin (Niveau 2/3/4) - D

Si l'Adepté attaque avec succès une cible à main nue, il lui inocule un venin qui fait (VOL/2+1)P/CA et 1 case de dommages supplémentaire pendant 1/2/3 Narrations.

Verrou cristallin de sort

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 2) - P

L'Adepté crée une matrice cristalline qui sert comme un Focus de maintien pouvant maintenir deux sorts en même temps.

Visage miroir (Niveau 2) - DM

La cible acquière le visage de l'Adepté, ce dernier peut voir au travers des sens de sa cible et répondre par la bouche de cette dernière tant que le Talent est maintenu.

Vision astrale

Non utilisable, car tous les adeptes en sont capables.

Vision véritable (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert +1/2/3 dés à tous ses tests pour percevoir et détecter une illusion.

Vitalité (2/3/4) - P

L'Adepté récupère 1/2/3 cases de blessures de plus suite à un soin magique ou non.

Vivacité du tigre (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert un bonus de +1/2/3 à tous ses tests d'initiative.

Vive lame (Niveau 2) - P

L'Adepté acquiert +1D6 supplémentaire à ses tests d'initiative quand il se bat au corps à corps.

Voix de barde (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquière 1/2/3 relances à tous ses tests sociaux.

Vol à la tir (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquiert un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests de Furtivité (escamotage)

Volonté de fer (Niveau 2/3/4) - P

L'Adepté acquière 1/2/3 relances à tous ses tests pour résister à un sortilège.

ATOUTS D'ADEPTE

Certains adeptes sont capables de canaliser le mana en eux, leur donnant des capacités physiques accrues qui les rendent supérieurs aux métahumains. On les appelle adeptes physiques. Ils focalisent leur pouvoir magique pour atteindre l'harmonie entre le corps et l'esprit. Ce sont des athlètes, des artistes martiaux, etc.

Ils sont achetables par tous les Adeptes et Adeptes mystiques, peu importe leur discipline.

Agilité animale (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la capacité du personnage à escalader des surfaces et à se glisser dans des espaces qu'on aurait cru impraticables. Confère +1/2/3 relance aux tests d'Athlétisme.

Armure mystique (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Augmentation d'attribut (à préciser, niveau 3/4/5) - DM

L'adepte peut faire appel à ses ressources intérieures pour réaliser des prouesses physiques extraordinaires, bien au-delà de ses aptitudes normales. Le pouvoir augmente un attribut physique (sélectionné au moment où l'Atout est appris) de +1/2/3 tant que le Talent est maintenu.

Charge bestiale (Niveau 3) - D

Le personnage se jette contre son ennemi de tout son poids pour l'assommer ou le renverser. Si un test de combat est réussi la cible est projetée d'une portée et prend (FOR/2+3)E de dégâts.

Chute libre (Niveau 1) - P

Ce pouvoir aide l'adepte à absorber l'énergie cinétique lors d'une chute ou d'un saut vertical, réduisant ainsi les dommages de moitié.

Combat en aveugle (Niveau 2) - P

En se reposant sur une sorte de 6e sens, l'adepte est capable de se battre au corps à corps, et ce, même s'il est aveuglé ou privé de la vue.

Compétence améliorée (Niveau 2/3/4) - P

Au choix +1/2/3 dés ou +1/2/3 relances à la compétence choisie.

Contre-attaque (Niveau 2) - D

Effectuer immédiatement une action offensive envers un personnage qui vient juste de vous attaquer sans dépenser de point d'Anarchy - 1 fois par Narration

Contorsion (Niveau 1) - P

Avec ce pouvoir, l'adepte est capable de se plier, se tordre et contraindre son corps au-delà de la norme métahumaine, ce qui lui permet de se glisser à travers des orifices étroits, se cacher dans des espaces réduits, ou se défaire plus facilement de ses liens.

Contrôle corporel (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir donne à l'adepte un contrôle total sur son langage corporel et sur sa communication non verbale et subconsciente, même s'il est en situation sociale stressante. Octroie +1 / 2 / 3 dés aux tests de comédie et d'étiquette lors d'interactions sociales.

Contrôle de la mélanine (Niveau 2) - DM

Ce pouvoir permet à l'adepte de changer de couleur de peau, de cheveux et de pilosité afin de ressembler à une autre ethnie et/ou un autre métatype. Il octroie +1 dé sur les tests de comédie et de déguisement.

Contrôle vocal (Niveau 2) - P

Vous pouvez changer la tonalité, la hauteur, l'octave et le volume de votre voix à volonté, dans les limites métahumaines.

Il vous est même possible de l'altérer pour en imiter d'autres.

Coup critique (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Coup de griffes (Niveau 3) - DM

Ce pouvoir permet à l'adepte d'infliger des dommages mortels à mains nues, il provoque (FOR/2)+1P de dommages.

Course sur les murs (Niveau 1) - DM

Ce pouvoir permet de se déplacer en courant sur des surfaces verticales (mais pas d'y rester immobile).

Doigts agiles (Niveau 2/3/4) - P

+1/2/3 dés aux tests de Crochetage/Escamotage.

Doigts de fée (Niveau 2) - P

Ce pouvoir confère une habileté manuelle hors norme, conférant +2 dés sur les tests liés à la manipulation, comme la prestidigitation, le crochetage, se défaire de ses liens, etc.

Empathie animale (Niveau 2) - P

Ce pouvoir confère à l'adepte une plus grande affinité avec la faune. Confère +2 dés sur n'importe quel test d'influence ou de contrôle d'un animal ou d'une paracrature.

Feindre la maladie et la mort (Niveau 1) - D

Ce pouvoir autorise l'adepte à imiter les symptômes de la maladie ou de la mort avec assez de vraisemblance pour leurrer les observateurs, excepté les plus pointus. Il effectue même les changements physiologiques nécessaires pour tromper un guérisseur (la présence de fièvre, un rythme cardiaque élevé, la sudation, des éruptions cutanées, etc.).

Lorsque l'adepte simule la mort, il tombe dans état comateux, coupé de son environnement, sans réaction aux stimuli (bruit, contact physique, blessure, etc.). Il sort de son état au bout d'une durée déterminée à l'avance, n'excédant pas «essence» heures.

Frappe déséquilibrante (Niveau 2) - D

Ce pouvoir permet à l'adepte de générer et canaliser son énergie sur une frappe visant à projeter un adversaire à terre ou à le repousser d'une portée sur un test de corps à corps réussi.

Frappe élémentaire (Élément) (Niveau 2/3/4) - DM

Votre arme ou vos membres s'entourent d'une énergie élémentaire. Augmente les dommages en mêlée de 1/2/3.

Frappe névralgique (Niveau 2) - D

En ciblant divers points du système nerveux, l'adepte paralyse temporairement une cible de chair et de sang sur un test de corps à corps réussi, sans lui faire d'autres formes de dommages.

Frappe pénétrante (Niveau 2) - D

L'adepte concentre son énergie pour projeter son attaque au corps à corps juste derrière le point visé, de manière à passer l'armure de l'adversaire. Ajoutez la capacité de contournement d'armure (CA) à vos dommages à mains nues.

Goût du sang (Niveau 3/4/5) - P

La fureur du personnage en combat devient plus importante dès que le sang est versé. Si le personnage sent l'odeur du sang dans son entourage, il bénéficie de +1/2/3 relance à ses tests de combat au corps à corps ou en mêlée.

Hurllement (Niveau 3/4/5, air d'effet) - D

Ce pouvoir permet au personnage de pousser un hurlement bestial qui suscite une terreur instinctive chez tous les métahumains ou métacratures qui l'entendent, alliés comme ennemis. Toutes les cibles à portée courte du personnage et ayant ratées

un test de LOG+VOL(Niveau) se voient infliger une relance de 1/2/3 dès à toutes leurs réussites pendant les deux prochains tours.

Instinct du chasseur (Niveau 3/4/5) - P

Le personnage sait identifier les proies les plus faciles parmi plusieurs cibles potentielles. Il bénéficie d'un bonus de +1/2/3 à tous ses tests perception et de survie pour repérer ou pister des créatures blessées ou souffrantes.

Mains mortelles (Niveau 2) - P

Ce pouvoir permet à l'adepte d'infliger des dommages mortels à mains nues, lui donnant le choix d'infliger à la cible de ses attaques des dommages E ou P.

Maîtrise des projectiles (Niveau 2) - P

Un adepte doté de ce pouvoir peut utiliser des objets de la vie courante comme des armes de jet mortelles (bouteilles, ustensile de cuisine, etc.). Octroie +2 dés ou +2 dommages lors d'utilisation des armes de jet.

Marche sur l'Eau (Niveau 1) - DM

Permet d'effectuer un déplacement sur une surface ne supportant pas normalement le poids du personnage.

Mémoire tridimensionnelle (Niveau 2) - P

L'adepte doté de ce pouvoir enregistre mentalement l'endroit qu'il observe pour se remémorer clairement la scène précise plus tard. Souvent utilisé sur les scènes de crime par les enquêteurs ou les éclaireurs en reconnaissance. Confère +2 dés sur les tests de mémoire.

Mille visages (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir autorise l'adepte à changer de visage en agençant différemment ses muscles, sa structure osseuse et ses cartilages. Il octroie +1/2/3 relance sur les tests de comédie.

Parade de projectile (Niveau 2/3/4) - DM

Votre rapidité et votre capacité de réaction sont telles que vous êtes capable d'arrêter à mains nues les flèches, carreaux ou autres projectiles lancés. Vous avez +1/2/3 dés à vos tests de Défense face à des projectiles lancés ou tirés (sauf armes à feu). Avec 2 réussites excédentaires, vous êtes même capable de les renvoyer à leur tireur ou une autre cible dans la même action de défense.

Perception améliorée (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir aiguise tous les sens de l'adepte, autorisant ainsi la relance de 1/2/3 échecs sur les tests de Perception.

Prise à la gorge (Niveau 2) - D

Le personnage se jette sur son adversaire pour le mordre sauvagement à la gorge. Il fait des dommages de (FOR/2)+3P/CA.

Poids plume (Niveau 2) - P

Poids plume est utilisé pour faire des sauts incroyables sur de longues distances, en fournissant un bonus de +2 dés pour les tests de saut.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Résistance aux sorts (Niveau 2/3/4) - P

L'adepte résiste de manière innée aux sorts, augmentant ainsi sa réserve de dés de 1/2/3 dés pour résister à leurs effets.

Sang froid (Niveau 2/3/4) - P

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Sculpture faciale (Niveau 2) - DM

Ce pouvoir autorise l'adepte à changer de visage en agençant différemment ses muscles, sa structure osseuse et ses cartilages. Il octroie +2 dés sur les tests de déguisement.

Sens améliorés (Niveau 2) - P

Les sens de l'adepte sont étendus au-delà de la norme métahumaine, lui permettant de voir dans le noir, d'ignorer les éclats lumineux, d'entendre les hautes et basses fréquences.

Sens du combat (Niveau 2/3/4) - P

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches. Les adversaires attaquant l'Adepte doivent relancer 1/2/3 réussites sur leurs tests d'attaque.

Soins empathiques (Niveau 2) - D

Vous pouvez soigner tout ou partie du moniteur de condition physique d'une cible en transférant les dommages sur vous.

Soins symbiotiques (Niveau 3) - D

Soigne une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de CHA+Soin (Malus d'Ess.)

Suspension (Niveau 1) - DM

Avec ce pouvoir, vous pouvez escalader des surfaces verticales et y rester accrocher tel un gecko. La force d'adhésion ne vous permet cependant pas de tenir au plafond.

ATOUTS MAGIENS ET ADEPTES

Ils sont achetables par tous les Adeptes, les Adeptes mystiques et les Magiciens, peu importe leur discipline.

Affinité astrale (Niveau 2/3/4) - P

Vous avez une affinité particulière avec l'espace astral qui vous permet de le voir et l'analyser avec plus de facilité. +1/2/3 relances à vos tests de Perception astrale.

Perception astrale améliorée (Niveau 2/3/4) - P

Vous avez appris à développer vos sens astraux avec plus de profondeur et de finesse. +1/2/3 dés à vos tests de Perception astrale.

Sensibilité astrale (Niveau 1) - P

Même sans avoir besoin de passer en Perception astrale, vous êtes capable de ressentir si vous vous trouvez dans un lieu hautement touché par la magie ou la corruption. C'est une sorte de sixième sens, dont vous avez appris à reconnaître les sensations. Pour en savoir plus, vous devrez analyser astralement le lieu.

SORTILÈGES

Le lancement de sorts est l'art de canaliser le mana par la force de la volonté, le transformant en une forme astrale ou physique appelée sort. La tradition suivie par le magicien utilise probablement des chants, des gestes, des pas de danse et bien d'autres choses pour accompagner cela.

Attention les sortilèges n'apparaissant que dans certaines disciplines ne peuvent être appris que

par leurs adeptes.

Accident (Sort d'effet, niveau 3) - M

Lors d'un combat, permet d'ajouter un dé de complication sur 2 tests de la cible à chaque Tour.

Altération d'une arme de tir (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

L'adepte agit à distance (portée moyenne) sur l'arme de tir de sa cible, la déformant temporairement. La cible relance 1/2/3 réussites sur ses tests d'armes de tir.

Amélioration d'arme (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Tant que le pouvoir est maintenu, ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Amélioration d'armure (Sort d'effet, niveau 3/4/5) - M

Tant que le pouvoir est maintenu, il octroie 3/6/9 cases d'Armure supplémentaire à la cible. Le sort est automatiquement interrompu une fois toutes les cases cochées.

Analyse de véracité (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le lanceur peut savoir si les propos d'une cible sont vrais, ou du moins si elle croit qu'ils sont vrais.

Antidote (Sort d'effet, niveau 1)

Ce sort permet à la cible d'éliminer les effets d'une toxine, drogue ou poison.

Armure (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Tant que le sort est maintenu, il octroie 3/6/9 cases d'Armure supplémentaires à la cible. Le sort est automatiquement interrompu une fois toutes les cases cochées.

Armure de flammes (Sort d'effet, niveau 3) - M

Tant que le sort est maintenu, octroie 3 cases d'Armure supplémentaires à la cible, et cause 1 case de dommages à tout personnage qui touche la cible au corps à corps

Asphyxie (Sort de combat, niveau 3) - M

L'Adepte se concentre sur ses cibles et coupe le lien avec l'air autour d'elle ou leur fait croire qu'elles ne peuvent plus respirer. Dommages 4P/CA, affecte plusieurs cibles (aire d'effet), Défense VOL + LOG. Tant que l'Adepte maintient le sort et sacrifie une

action, ce dernier continue à faire des dommages, mais un test d'opposition est fait à chaque Narration. Seul le Drain n'est fait qu'au moment de l'incantation.

Augmentation de réflexes
(Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Ce sort augmente la capacité de réaction du sujet. Niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Barrière - Physique ou Mana
(Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Ce sort crée un champ de force fixe, translucide et étincelant. Ce mur physique mesure quelques mètres et possède 6/9/12 cases de Blindage avec une RD de 2/3/4. La version mana est un mur d'énergie ne laissant pas passer le vivant et agissant aussi sur le plan astral.

Boule de feu (Sort de combat, niveau 2)

Ce sort crée une explosion de flammes dans le monde réel pour brûler la ou les cibles. Ces flammes s'éteignent après avoir frappé leurs cibles, mais elles peuvent embraser des matériaux inflammables au passage. Dommages 6P, affecte plusieurs cibles (aire d'effet), Défense AGI + LOG.

Clairaudience (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le sujet peut entendre des scènes distantes comme s'il était physiquement présent à un point choisi à portée sensorielle du sort.

Clairvoyance (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le sujet peut voir des scènes distantes comme s'il était physiquement présent à un point choisi à portée sensorielle du sort.

Confusion (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Monde chaotique (Sort d'effet, niveau 3/4/5) - M
Tant que le sort est maintenu, il produit une saturation chaotique d'effets sensoriels pour perturber la cible. Confuse, elle subit un modificateur de -1/2/3 dés sur tous ses tests. Monde chaotique s'applique dans une zone d'effet.

Contrôle mental (Sort d'effet, niveau 2) - M

Tant que le sort est maintenu et la cible visible, le magicien impose sa volonté à son esprit, par des ordres mentaux auxquels elle est forcée d'obéir. Elle agira au mieux de ses capacités pour les réaliser,

mais pourra se défaire de l'emprise du lanceur si sa vie, ou celle d'un être cher, est directement mise en danger. Défense de VOL + LOG pour résister au sort.

Contrôle des pensées
(Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Octroie +1/2/3 dés pour les tests d'Intimidation et de Négociation contre la cible tant que le sort est maintenu.

Coup Etourdissant (Sort de combat, niveau 3)

Dommages de 5E/CA, Défense AGI + LOG. La cible perd son déplacement.

Derniers instants (Sort d'effet, niveau 2)

Très utile pour les enquêteurs, ce sort permet de revivre les derniers instants d'une victime récemment décédée (depuis «essence» heures maximums), afin de connaître la cause de la mort et les circonstances entourant le décès. Les quelques derniers moments de sa vie apparaissent au sujet sous forme de visions floues et de sensations viscérales, ce qui a tendance à secouer en cas de mort violente.

Détection des ennemis (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le lanceur peut localiser, à portée intermédiaire, toute personne avec des intentions hostiles envers lui. Le sort ne repère pas les pièges, puisqu'ils ne sont pas vivants, et ne peut pas détecter quelqu'un prêt à tirer au hasard dans la foule, puisque l'hostilité de celui-ci n'est pas dirigée envers le sujet du sort.

Détection de la magie (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le lanceur détecte la présence de tous les focus, sorts, runes, loges magiques, préparations alchimiques, rituels actifs, et esprits à portée de sens.

Détection de la vie (Sort d'effet, niveau 1) - M

Le lanceur détecte les êtres vivants, de chair et d'os (pas les esprits), à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détoxification (Sort d'effet, niveau 2)

Purge le corps de toute trace de drogues ou de poisons, ne soigne pas les dommages subis, prévint juste l'apparition de nouveaux symptômes..

Diagnostic (Sort d'effet, niveau 1)

Ce sort permet de déterminer l'état de santé de la cible, et d'évaluer le type de soins à apporter pour le mettre sur la voie du rétablissement.

Éclair étourdissant (Sort de combat, niveau 4)

Boule étourdissante (Niveau +1, aire d'effet)

Ce sort canalise un pouvoir magique d'une violence d'impact, en criblant la cible de dommages étourdissants, parfois jusqu'à l'inconscience, de manière à ne pas la tuer. Dommages 8E/CA, Défense FOR + VOL.

Éclair mana (Sort de combat, niveau 2)

Boule mana (Niveau +1, aire d'effet)

Ce sort canalise une puissance magique destructrice à l'intérieur de la cible, causant des dommages physiques. Les dommages infligés sont similaires à une mort cellulaire massive induite par les radiations ou à une fasciite nécrosante, mais ne s'accompagnent pas des autres effets à court et long termes. Dommages 6P/CA, Défense FOR + VOL.

Enchevêtrement (Sort de combat, niveau 2) - M

Le lanceur invoque des plantes grimpantes et des racines noueuses sortant du sol pour agripper la cible de leurs puissantes étreintes. Dommages 4P. Défense AGI + LOG. La cible ne peut plus se mouvoir.

Fantasma (Sort d'effet, niveau 2) - M

Tant que le sort est maintenu, le lanceur crée une scène illusoire convaincante façonnée à ses désirs, affectant les êtres vivants comme la technologie. Les témoins de la scène subissent une pénalité de -2 dés sur leurs tests de perception.

Flot d'acide (Sort de combat, niveau 2)

Vague d'acide (Niveau +1, aire d'effet)

Ce sort projette une substance corrosive puissante sur la cible, dévorant les matières organiques comme les métaux. Dommages de 6P, Défense AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Flot toxique (Sort de combat, niveau 4)

Vague toxique (Niveau +1, aire d'effet)

Ce sort projette un mélange de substances chimiques sur la cible, rongant les chairs comme les matériaux. Dommages 6P/CA, Défense FOR + VOL. +2 dommages à l'armure. Dommages continus non résistés de 1P par narration (max. 3).

Foudre (Sort de combat, niveau 3)

Ce sort projette une importante charge électrique sur la cible, ionisant l'atmosphère au passage. Dommages 6P/CA, Défense AGI + LOG, permet de relancer 1 échec sur le test de Sorcellerie.

Frappe (Sort de combat, niveau 2)

Explosion (Niveau +1, aire d'effet)

Ce sort frappe la cible via une force psychokinésique invisible, similaire à un coup de bélier, la déséquilibrant au passage. Dommages 6E, Défense FOR + VOL. La cible est projetée au sol.

Illusion (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

La cible voit et entend des choses qui n'existent pas et relance 1/2/3 réussites sur tous ses tests, perturbés par ces visions tant que le sort est maintenu.

Influence (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Tant que le sort est maintenu, le magicien influence mentalement la cible, lui instillant subtilement des idées, des pensées, des convictions comme si c'était les siennes, conférant ainsi +1/2/3 dés pour les tests de Comédie et de Négociation contre la cible.

Invisibilité (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Invisibilité physique

(Sort d'effet, niveau 3/4/5) - M

Tant que le sort est maintenu, il rend la détection du sujet plus difficile par les sens visuels normaux ou augmentés. Il reste cependant tangible et détectable par les autres sens. Son aura magique est toujours visible à la perception astrale. Le sort permet la relance de 1/2/3 échecs sur les tests de Furtivité. La version physique agit aussi sur tous les équipements optiques.

Invisibilité de masse

(Sort d'effet, niveau 3/4/5) - M

Similaires au sort précédent, ses effets s'appliquent sur un groupe de personnages.

Lance de feu (Sort de combat, niveau 5)

Le lanceur attaque sa cible en projetant un jet de plasma. Dommages 8P/CA, Défense AGI + LOG. +2 dommages à l'armure.

Lance de glace (Sort de combat, niveau 3)

Le lanceur attaque sa cible en projetant un fragment de glace au fort pouvoir d'impact. Dommages 6E/CA, Défense FOR + VOL. +2 dommages à l'armure.

Lance-Flamme (Sort de combat, niveau 3)

Dommages 6P, Défense AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Masque (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Masque physique (Sort d'effet, niveau 3/4/5) - M

Le lanceur modifie l'apparence physique, la voix et l'odeur du sujet, dans les limites de sa taille, silhouette et corpulence naturelles. Le sort permet de relancer 1/2/3 échecs sur ses tests de Comédie tant que le sort est maintenu. Masque n'affecte que les êtres vivants, masque physique affecte également les équipements optiques.

Mode (Sort d'effet, niveau 1)

Le sort permet de changer instantanément de style vestimentaire, de maquillage et d'accessoires esthétiques.

Mur de (élément) (Sort d'effet, niveau 3/4/5) - M

Ce sort crée un champ de force élémentaire, qui mesure VOLx2 mètres et fait subir 6P/CA à toutes les créatures tentant de le traverser. En cas de mur de matière physique, il possède un blindage de 6/9/12 cases de Blindage avec une RD de 2/3/4, si on tente de le détruire. Défense FOR+VOL.

Mur de son (Sort d'effet, niveau 3) - M

Ce sort crée un champ de force sonore, qui mesure VOLx2 mètres et fait subir 6E/CA à toutes les créatures tentant de le traverser. Défense FOR+VOL.

Mur illusoire (Sort d'effet, niveau 2) - M

Ce sort crée un champ illusoire qui prend la texture et la matière de ce qui l'entoure pour faire disparaître une porte ou un passage. Il faut réussir un test de Défense de VOL+LOG pour tenter de percer l'illusion.

Réparation (Sort d'effet, niveau 2)

Fait récupérer une case de Blindage ou moniteur de condition à un véhicule ou un objet par succès sur un test simple de Sorcellerie + VOL.

Résistance à la douleur

(Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Ce sort permet au sujet de ne plus ressentir la douleur causée par des blessures. Il ignore ainsi les modificateurs de blessure de 1/2/3 dés.

Sens du combat (Sort d'effet, niveau 2/3/4) - M

Ce sort aide à analyser les combats et autres situations dangereuses à portée en ressentant les événements une fraction de seconde avant qu'ils ne surviennent. Pour la durée de son maintien, il force les adversaires à relancer 1/2/3 réussites sur

leur test d'attaque contre le magicien.

Soins (Sort d'effet, niveau 2)

Le sort répare les tissus et matières organiques meurtris, et soigne ainsi une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de Sorcellerie + Volonté (n'oubliez pas un éventuel modificateur dû à l'Ess. de la cible). Un sort de soin ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour et par cible.

Vague sonore (Sort de combat, niveau 3)

Le lanceur projette une onde de choc sonore pour brièvement assommer ses adversaires. Dommages 6E, Défense AGI + LOG. Aire d'effet. Les cibles ont un malus de -1 dé sur les tests de leur prochaine narration.

FOCUS

La forme physique d'un focus varie (bracelets, amulettes, ceintures, baguettes, bâtons de marche, dagues, flasques, etc.), même si la plupart du temps, il reflète la tradition de son créateur. On ne peut utiliser un focus à moins de l'avoir lié à soi même. Ils possèdent une aura visible de l'espace astral et transportent la signature astrale du magicien auquel ils sont liés.

Amulette de Protection

(Talisman, niveau 2/3/4)

Réduit les dommages d'une attaque magique de 1, 2, 3 dés si dépense d'un point d'Anarchy.

Focus d'arme (Arme de mêlée, niveau 2)

Une arme enchantée se montre efficace contre les formes astrales (en perception comme en projection astrale). Une fois par jour, permet de relancer les échecs sur un test de Corps à corps.

Focus d'arme majeur (Niveau 2/3/4)

Arme de corps à corps, dégâts (FOR/2 + 3)P, + 1/2/3 dés pour les tests de Corps à corps.

Focus de bannissement (Niveau 2)

Une fois par jour, permet de relancer les échecs sur un test de bannissement d'esprit.

Focus d'esprit (Niveau 2)

Permet d'invoquer un esprit supplémentaire.

Focus d'invocation (Niveau 2)

Une fois par jour, permet de relancer les échecs sur un test d'invocation.

Focus de maintien (Niveau 2)

Ce focus permet de maintenir un sort supplémentaire sans malus.

Focus de protection (Niveau 2)

Une fois par jour, vous pouvez diviser par deux (arrondi au supérieur) les dommages d'une attaque effectuée à votre rencontre.

Focus qi (Niveau 2)

Une fois par jour, vous pouvez relancer les échecs sur un jet impliquant un pouvoir d'adepte.

Focus de sorcellerie (Niveau 2)

Une fois par jour, permet de relancer les échecs sur un test de lancement de sort.

Tatouage Focus (Niveau focus + 1)

Permet de reproduire les effets d'un Focus, cet Atout n'est PAS améliorable par l'expérience.

ATOUTS SOCIAUX ET DIVERS

Les atouts regroupés ici n'entrent dans aucune des catégories établies. Ils sont ouverts aux Adeptes de toutes disciplines et aux gens normaux.

Achat d'un Avantage (Niveau 2)

Vous pouvez acheter un nouvel avantage sous la forme d'un atout.

Chance exacerbée (Niveau 4/5/6)

Le personnage a +1/2/3 points de Chance par mission, mais attention cela n'augmente pas sa caractéristique.

Confiance des esprits (Niveau 2)

Les esprits invoqués par le personnage acceptent des ordres d'autres personnes.

Enquêteur de talent (Niveau 2/3/4)

+1/2/3 dés à tous les tests de perception pour trouver des indices.

Entraînement supérieur (Niveau 3)

Le personnage a subi un entraînement supérieur et a réussi à dépasser les limites naturelles d'une caractéristique d'un point.

Génie du crime (Niveau 4/5/6)

+1/2/3 dés aux tests d'Intimidation et de Négociation

Groupe de mercenaires (Niveau 1 à 7)

Vous avez à votre disposition les membres d'une unité de mercenaire qui peuvent venir vous aider au cours d'une de vos aventures. Ils peuvent intervenir à votre demande 1 à 4 fois (suivant Atout) par Scénario. Ils ne prendront pas de risques inconsidérés et serviront surtout de diversion ou de soutien.

S'il est nécessaire de calculer les dommages qu'ils réalisent, il suffit de prendre le (Niveau d'Atout *2 par Tour) à répartir comme on le veut.

1 pts : 1 pote (niveau figurant, 1 intervention)

2 pts : 3 potes (1+2)

3 pts : 6 potes (1 +2 +3)

4 pts : 10 potes (1+2+3+4)

+1 pt : un spécialiste (Magicien, Adepté etc...)

+1 pt par intervention possible par scénario

+1 pt par monté de niveau : Figurant > sbire > antagoniste > Pro

Intimidant (Niveau 2/3/4)

+1/2/3 dés aux tests d'intimidation, si les opposants ratent un test de VOL + CHA, ils sont handicapés par la peur et doivent relancer 1/2/3 succès pour leurs actions contre ce personnage.

J'ai des amis... (Niveau 3)

Gagne niveau de Charisme (CHA) contacts.

Peur (Niveau 3)

+2 dés pour les tests d'Intimidation.

Poing de pierre (Niveau 3/4/5)

Augmente les dégâts à main nue de 1/2/3

Réflexes supérieurs (Niveau 4)

+1 pt d'Anarchy en plus par scène.

Techniques de combat (Niveau 3/4/5)

Au choix +1/2/3 dés ou +1/2/3 relances aux tests de corps à corps

Touche-à-tout (Niveau 2/3/4)

Lorsque vous ne possédez pas la compétence requise, vous êtes autorisé à relancer 1/2/3 échecs sur les tests concernés.

Un certain «je ne sais quoi» (Niveau 2)

Vous pouvez substituer votre Charisme à l'attribut habituel lorsque vous réalisez un travail d'équipe hors combat.

QUALITÉS ET DÉSAVANTAGES

QUALITÉS

AVANTAGES

Acrobate né

Très adroit, vous êtes capable d'accomplir des prouesses sportives de gymnastique et d'équilibre. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 dés pour les tests d'Acrobaties.

Affinité astrale

+2 dés pour les tests de perception liés à la magie ou l'astral

Affinité avec les esprits (Magicien)

Naturellement en phase avec un type spécifique d'esprits, vous obtenez un bonus de +2 dés sur les tests d'Invocation sur le type d'esprit concerné.

Ambidextre

Votre coordination vous permet de manipuler des objets dans l'une ou l'autre main sans pénalité, vous conférant un bonus de +2 dés en cas d'utilisation de deux armes de mêlée.

Âme de navigateur

+2 dés à vos tests de Pilotage (Aérien ou Fluvial)

Amis hauts placés

Vous avez le bras long, votre réseau relationnel vous octroie +2 dés sur les tests liés au Charisme lorsque vous rencontrez des individus importants (au bon jugement du meneur).

Anomalie astrale

L'astral est votre refuge naturel, vous vous y fondez de manière innée, à tel point que vos adversaires subissent un malus de -2 dés sur les tests de perception astrale pour vous repérer.

Archer expert

+2 dés pour les tests d'Armes de tir.

Artiste ou Artisan né (au choix)

+2 dés aux tests d'arts ou d'Artisanat

Artiste ou Artisan doué (au choix)

2 relances aux tests d'arts ou d'Artisanat

Athlète né

Vigoureux, musclé, le corps sculpté et l'esprit affûté pour l'activité physique. Vous avez un bonus de +2 dés pour les tests d'Athlétisme.

Attribut exceptionnel

Les anges se sont penchés sur votre berceau. Augmentez de 1 la valeur maximale d'un attribut au choix.

Au marché noir,

ajoute un contact fiable avec des relations dans le milieu de la pègre.

Avenant

Vous vous montrez agréable, affable et courtois. Ce charme naturel empreint de spontanéité vous octroie +2 dés sur les tests de négociation.

Bâtir sa légende

Vous avez un destin exceptionnel, écrit dans les étoiles. Vous gagnez +1 Karma par mission.

Beau parleur

Vous possédez la qualité première de tout homme politique, à savoir la capacité de parler pour ne rien dire, en brassant l'air de mots éloquentes et souvent vides de sens. Cela vous a déjà aidé à vous sortir du pétrin. Relancez 2 échecs sur les tests de Charisme pour des discours, du baratin, du bluff et autre faconde.

Bon tireur

Vous êtes un professionnel des armes à distance, vous vous entraînez au tir très régulièrement. Vous bénéficiez de +2 relances sur les tests d'Armes de tir.

Bonne tête

+2 dés aux tests de Comédie.

Bricoleur

Lorsque vous étiez enfant, vous alliez jouer plus volontiers dans la forge d'oncle Octerio que dans les rues à jouer. Non seulement vous aimiez dénicher la perle rare, mais en plus vous vous arrangeiez pour qu'elle fonctionne de nouveau. Vous avez un bonus de +2 dés pour tous les tests de réparation.

Canonnier

Vous adorez les armes montées sur un affût, les vibrations ressenties dans tout le corps, et cette odeur de poudre ou de magie vous chatouillant les narines. Vous obtenez un bonus de +2 dés sur les tests d'Armes lourdes.

Causeur

+2 dés aux tests de Négociation.

Cavalier émérite

Cavalier émérite, votre plaisir est de sentir le vent dans vos cheveux et la force de votre monture. Votre entraînement vous octroie un bonus de +2 dés sur les tests d'équitation.

Célébrité (Raison et lieu au choix)

Vous êtes connu et reconnu dans votre domaine ou de par vos actes lors d'un évènement marquant. Vous obtenez +2 dés sur les tests liés au Charisme si vous êtes reconnus.

Celui à qui murmurent les esprits (Magicien)

Vous appréciez la compagnie des esprits, vous en prenez soin, et ils vous le rendent bien. Vous pouvez relancer 2 échecs sur les tests d'Invocation.

Chanceux

Vous êtes né sous une bonne étoile. Éternel optimiste, la vie a tendance à vous sourire. Augmentez votre Chance de 1.

Chef de meute

En chef avisé, vous avez su agréger autour de vous des personnes aux idées ou objectifs convergents. Ajoutez un groupe, une organisation ou un gang à votre liste de contacts.

Cocher

+2 dés aux tests de dressage et de conduite d'attelages

Cogneur

Quelque chose dans votre attitude et votre regard provoque l'instinct d'autopréservation chez votre adversaire. Votre côté brut de décoffrage prêt à la bagarre, sans doute. Vous obtenez un bonus de +2 dés sur les tests d'Intimidation.

Combattant entraîné

+2 dés aux tests de Corps à corps.

Concentration accrue (Magicien)

Votre discipline mentale et votre entraînement quotidien vous permettent de maintenir deux sorts au lieu d'un seul.

Concepteur

Petit, vous suiviez partout l'ami architecte de vos parents. En grandissant, vous dessiniez des plans, vous démontiez tout ce qui vous tombé sous la main. Puis vous avez étudié afin d'étancher votre curiosité. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 relances aux tests d'ingénierie.

Connaît les sangs bleus

+1 dé pour toutes les actions quand vous interagissez avec la noblesse.

Craignez ma haine ! (Magicien)

+2 dés sur les sorts de Combats à cible unique..

Dur à cuire

Certains sont nés fluets et malingres, d'autres plus solides. Vous faites partie de la seconde espèce. Résistance de Force augmentée de 1.

École de la rue

Même si vous n'êtes pas resté longtemps à l'école, la jungle urbaine vous a enseigné deux ou trois petites choses. Vous pouvez choisir 2 connaissances supplémentaires, liées au monde de la rue.

Éducation supérieure

Vos connaissances sont renforcées, vous gagnez +2 relances à vos tests de Logique

Éducation universitaire

Vous avez traîné vos guêtres dans les amphithéâtres d'une faculté. Vous pouvez choisir 2 connaissances supplémentaires.

Empathie animale

Vous avez toujours su y faire avec les animaux, vous savez les approcher sans éveiller leur méfiance. Vous avez +2 dés sur les tests pour tenter d'influencer ou de contrôler un animal.

Endurance à la douleur

Vous savez encaisser sans broncher. Ignorez la première ligne de dommages remplie pour calculer les modificateurs de blessure.

Épéiste né

Vous possédez un don pour l'escrime, que vous entretenez régulièrement, vous octroyant ainsi 2 relances sur les tests de Corps à corps.

Esprit analytique

Vous êtes cartésien, logique et observateur. Une sorte de Sherlock Holmes des temps anciens. Vous bénéficiez de +2 dés pour trouver ou analyser des indices.

Félin

Vous savez vous mouvoir avec grâce, souplesse et discrétion, vous conférant ainsi un bonus de +2 dés sur les tests de Furtivité (Discrétion).

Furtif

+2 relances à vos tests de Furtivité (Discrétion)

Guérison rapide

Votre métabolisme exemplaire vous permet de cicatrifier plus vite. Toute personne qui tente de vous soigner obtient +2 dés sur ses tests.

Inspire confiance

Vous vous montrez ouvert, franc et spontané, vos gestes précis et votre visage serein inspirent confiance. Vous obtenez un bonus de +2 dés pour les tests de Comédie.

Ingénieur de talent

+2 dés aux tests d'Ingénierie.

Lanceur de sorts (Magicien)

Vous respirez le mana ambiant comme de l'air, et l'expirez selon vos désirs, vous conférant ainsi +2 dés pour le lancement de sorts.

Mémoire photographique

Autrement nommée mémoire eidétique ou absolue, cette faculté exceptionnelle vous gratifie de +2 dés sur les tests de mémoire.

Mieux vaut être craint que d'être aimé

Vous avez de l'influence sur quelqu'un d'important par coercition, via un moyen de pression, en le faisant chanter. Ajoutez cette personne à vos contacts.

Mon petit coin de paradis

Vous vivez dans un endroit calme, au milieu d'un quartier sûr, dans un bâtiment aménagé à votre convenance.

Un artisan peut avoir un grand atelier avec un appartement attenant, un guerrier une salle d'entraînement remplie d'armes et un accès secret pour une sortie discrète, et un voleur un lieu d'habitation discret et sécurisé.

Né riche

Vous êtes issu d'un milieu favorisé (fils d'un noble, héritier de bonne famille, etc.). Augmentez votre niveau de vie de un cran et gagnez un contact.

Oeil de lynx

Vous avez une vue perçante, aiguillée, vous conférant +2 dés sur les tests de Perception.

Rat de Kratas

Depuis votre enfance, vous avez appris à dissimuler vos biens aux yeux des autres, pour ne pas attirer la convoitise. Vos adversaires subissent -2 dés aux tests de perception lorsque vous tentez de dissimuler un objet de taille raisonnable sur vous.

Réflexes foudroyant

+1 point d'Anarchy par combat séparé (sans dépasser le maximum de 5).

Réparateur de talent

Réparer, concevoir est inné chez vous, vous gagnez +2 relances aux tests de réparation.

Résolu

Vous vous entraînez dur pour être le meilleur dans un domaine précis. Gagnez une spécialisation de compétence.

Résistance aux sorts

Vous disposez d'une capacité innée unique, vous accordant +2 dés pour vous défendre contre les attaques ou effets magiques.

Sang magique

Votre organisme tolère plus facilement les corps étrangers. Ignorez un point de perte d'Essence lié à des Atouts de Charme de sang.

Sans limites

En combat, vous êtes un teigneux, coriace et vicieux. Ce tempérament de molosse vous autorise à relancer 2 échecs sur les tests d'attaque avec une compétence (au choix).

Solide comme un roc

Votre corpulence vous aide à encaisser comme un chef. Vous obtenez +1 case au moniteur de condition physique ou étourdissant.

Territoire

Vous avez un endroit bien à vous, où vous vous sentez en sécurité, vous en connaissez les moindres recoins, ses habitants et ses parasites, c'est le refuge dans lequel vous vous revigorez. Vous obtenez un point d'Anarchy en entrant ou en vous réveillant sur le territoire choisi.

Tripes

Courageux, rien ne vous effraie, vous avez un sang-froid à toute épreuve, vous autorisant à relancer 2 échecs sur les tests réalisés pour résister à la peur ou à l'intimidation.

Tu ne mourras pas entre mes mains !

Vous prenez votre métier de soigneur très au sérieux, et faites le nécessaire afin que votre patient ne meure pas. Vous avez un bonus de +2 dés pour les tests de Soins.

Volonté d'acier (Magicien)

Votre force mentale d'une résolution sans faille vous autorise la relance de 2 échecs sur les tests d'invocation.

AVANTAGES - ESPRITS ANCÊTRES

Les esprits ancêtres sont des ancêtres qui veillent sur leurs descendants. La relation aux aïeux est très importante dans l'univers d'Earthdawn. Certains Adeptes invoquent même des maîtres fantômes de leur discipline pour les guider, les instruire.

Un ancêtre a décidé de veiller sur vous, ou vous avez vous-même une affinité avec son histoire. Quoi qu'il en soit, il vous guide et vous aide. Il est représenté par un concept : le guerrier, le guérisseur. À vous de lui donner une identité.

Esprit ancêtre (Adversaire)

Adversaire est un rebelle, un combattant, quelqu'un qui s'oppose toujours au pouvoir en place ou aux décisions. Anarchiste dans l'âme, il cherche toujours à repousser les limites du monde.

+1 dé lorsque vous utilisez des armes explosives ou de feu, peut effectuer une action «s'interposer» une fois par scène, sans dépenser d'Anarchy.

Esprit mentor (Chasseur)

Il est un chasseur et un guerrier dévoué aux membres de sa famille ou de son groupe. Ceux qui marchent dans les traces de Chasseur sont loyaux envers leurs amis et leur famille jusqu'à la mort. Ils ne font pas preuve de couardise au combat et sont liés par leurs mots.

+1 dé pour les tests de Pistage, peut relancer 1 échec sur les tests de corps à corps.

Esprit ancêtre (Combattant)

Il est un combattant fort et valeureux, qui ne s'encombrera pas de subtilité pour arriver à ses fins. Il a la discipline nécessaire pour garder son calme jusqu'au moment opportun, où il déchaînera toute sa rage et sa puissance. Il n'est pas du genre à utiliser l'embuscade ou la discrétion, sa véritable force découlant de son honneur et de sa fierté.

+1 dé sur les tests d'Athlétisme, peut relancer 1 échec sur l'utilisation de sorts de combat ou de pouvoirs d'adeptes au combat.

Esprit ancêtre (Conciliateur)

Où on trouve un ordre cosmologique, il existe toujours une entité souhaitant le conserver par tous les moyens. Le Conciliateur lutte pour trouver toujours le meilleur moyen d'établir un équilibre entre les différentes forces. Leurs suivants sont donc de très bons négociateurs et diplomates, capables de toujours trouver le meilleur terrain d'entente dans toutes situations.

+1 dé aux tests de Négociation, relance 1 dé sur les tests de Défense.

Esprit ancêtre (Fidèle)

Fidèle est un ami loyal et sans limites dans son amour, mais aussi déterminé, souvent au point d'être buté. Il combat férocement pour défendre son foyer et ceux dont il a la garde. Il protège sa famille de tous les dangers. Généreux, il est toujours prêt à aider ceux qui se montrent aimables avec lui.

+1 dé pour les tests de Survie, peut effectuer une action «s'interposer» par Scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit ancêtre (Guérisseur)

Guérisseur symbolise le protecteur de la vie sous toutes ses formes. Sa mission est de soigner, de guérir toute forme de vie, ami comme adversaire, car nul ne mérite la souffrance.

+1 dé à tous ses tests de soin magique ou non, peut effectuer une action « Premiers secours » une fois par scène, sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit ancêtre (Oracle)

Le passé, le présent, le futur. L'oracle est familier avec ces concepts, et voit à travers le temps. Il soulève le voile de mystères et révèle ce qui a été, ce qui est et ce qui sera. Rien n'échappe à son regard, et en sa présence, rien ne reste caché très longtemps.
+1 dé sur les tests pour juger des intentions d'un tiers, peut relancer 1 échec sur les tests de Perception.

Esprit ancêtre (Pacificateur)

Au plus profond de lui-même, le pacificateur veut que tout le monde s'entende, même si certains sont actuellement des ennemis mortels. Il croit fermement à la résolution pacifique des conflits, sans toutefois être naïf ; il est bien conscient que parfois, leurs résolutions nécessitent la force ou la contrainte.
+1 dé sur les tests de Négociation, peut relancer 1 échec sur les tests de défense.

Esprit ancêtre (Protecteur)

Il symbolise la force et la protection. C'est un guérisseur, il ne peut refuser son aide à ceux dans le besoin sans une bonne raison, et il défend ceux auxquels il est attaché. C'est un protecteur féroce, négligeant sa propre sécurité au combat s'il est blessé ou si quelqu'un qu'il protège est blessé.
+1 dé à tous ses tests de Défense, peut effectuer une action « S'interposer » par Scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit ancêtre (Séducteur)

Séducteur est l'incarnation du désir, cherchant à enflammer l'envie des autres par la jalousie, le vice et la luxure. Il évite la confrontation directe, mais prend plaisir à voir les autres se battre pour son attention ou satisfaire ses caprices. Il existe pour tenter et exploiter les faibles et n'hésitera pas à sacrifier ceux qui se mettent en travers de son chemin.
+1 dé sur les tests de Comédie, peut relancer 1 échec sur les tests de Comédie.

Esprit mentor (Tueur d'Horreur)

Le plus héroïque des esprits mentors est aussi le plus hédoniste, toujours prêt à faire la fête. C'est un grand frère qui a un intérêt bienveillant pour tout ce que fait sa famille, un ami dévoué et un ennemi mortel. Mais au fond d'eux, ils n'oublient jamais les souffrances du monde, leurs ennemis qui attendent insidieusement de corrompre la vie et la beauté, les Horreurs, pour qui ils vouent une haine profonde. Les suivants de cet esprit ancêtre, se comportent avec honneur et respect, et ne rompent jamais un serment, mais

surtout rien ne les arrêtera pour faire disparaître les horreurs de la surface de Barsaive.

+1 dé lors d'utilisation de sorts de combat ou de pouvoirs d'adeptes au combat, peut relancer 1 échec sur les tests de volonté pour résister à des sorts ou pouvoirs de créatures et d'Horreurs.

AVANTAGES - ESPRITS TOTEM

Certains donneurs de nom se sentent une affinité avec la nature et les animaux. Leur relation aux esprits de la nature est telle qu'un esprit des bêtes le guide, le protège et lui apporte sa puissance.

Esprit mentor (Aigle)

Aigle est l'oiseau majestueux, fier et solitaire. Porté haut par les vents, il veille au monde sous ses ailes. Aigle est un ardent défenseur des milieux naturels, et se méfie beaucoup de la technologie et de ses outils. Il peut faire preuve d'intransigeance avec quiconque ne partage pas ses vues. Les ennemis de la nature sont également ceux d'Aigle.
+1 dé pour les tests de Perception, peut relancer 1 échec sur les tests d'Invocation.

Esprit mentor (Alligator)

Alligator se sent comme chez lui dans les rivières, les marais ou dans les villes. Plutôt indolent et paresseux, il économise son énergie pour les besoins réels. Bon vivant, il mange et boit énormément, parfois déraisonnablement, et rechigne au moment de payer. Leurs suivants sont de solides guerriers, totalement engagés dans ce qu'ils entreprennent.
+1 dé sur les tests d'Intimidation, peut relancer 1 échec sur les tests de Corps à corps.

Esprit mentor (Araignée)

Araignée aime se sentir en connexion avec ce qui l'entoure, être au centre d'une toile regroupant toutes sortes d'actualités, d'informations et de personnes afin de ressentir le pouls du monde.
Sa nature la pousse à chasser les esprits et magiciens corrompus. Ses suivants sont généralement de bons enquêteurs, capables de rester aux aguets le temps nécessaire, veillant à recouper patiemment les bouts d'informations épars pour en retirer un schéma global, en quête de vérité.
+1 dé sur les tests d'Étiquette, peut relancer 1 échec sur les tests d'Intimidation.

Esprit mentor (Chat)

Chat est honoré dans des cultures partout autour du monde. Gardien des secrets mystiques, notamment de la vie et de la mort, il ne conçoit de les partager qu'avec des êtres de confiance. Chat est souple, furtif, arrogant et joueur. Il menace ses proies, les nargue et les dérouté, plutôt que de les tuer directement.

+1 dé pour les tests d'Athlétisme ou de Furtivité (au choix), peut relancer 1 échec sur les tests pour lancer des sorts d'effet.

Esprit mentor (Cheval)

Les suivants de cheval sont l'incarnation de la liberté, appréciant le plein air et les grands espaces. Ce sont de grands voyageurs, détestant se sentir contraints ou enfermés. Sans penser à mal, ils préfèrent sacrifier leurs relations personnelles à la monotonie d'une routine progressivement installée par les petites habitudes du quotidien.

+1 dé aux tests de dressage pour l'équitation et les attelages, peut utiliser l'action «fonce !» une fois par scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit mentor (Chien)

Chien est un ami fidèle et déterminé, souvent au point d'être buté. Il combat férocement pour défendre son foyer et ceux dont il a la garde. Il protège sa famille des magies nuisibles et des esprits dangereux. Il est généreux, toujours prêt à aider ceux qui se montrent aimables avec lui.

+1 dé pour les tests de Survie, peut effectuer une action «s'interposer» par Scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit mentor (Corbeau)

Oiseau de mauvais augure, corbeau est l'annonceur de troubles, perçu comme un manipulateur sombre et tortueux dans de nombreuses cultures. Il niche là où se répandent le carnage et le chaos, sans toutefois chercher à les causer. Il se repaît simplement des opportunités offertes.

+1 dé sur les tests de Comédie, peut effectuer une action «Prise de risque» par Scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit mentor (Coyote)

Coyote est l'incarnation de la ruse et de la prudence, et n'attaquera jamais un problème frontalement, bille en tête. Il préférera utiliser une combinaison de fourberie, d'astuce et de diversion à l'encontre d'un ennemi. Hélas, sans se montrer malveillant, il tend à traiter ses alliés de la même manière, en se jouant

d'eux. C'est pour lui une manière de pointer du doigt les absurdités des individus et de l'existence. Ses actions peuvent sembler confuses, parfois contradictoires, mais on distingue toujours un schéma.

+1 dé pour les tests d'Étiquette, peut relancer 1 échec sur les tests pour lancer des sorts d'effet.

Esprit mentor (Dauphin)

Les suivants de dauphin sont ouverts, agréables, à l'esprit libre. Ils affectionnent le jeu, les plaisanteries et la fête. Ce sont d'éternels optimistes, persuadés qu'il existe toujours du bon en ce monde, malgré les intrigues, l'état de la planète et les divers conflits. Sans être naïfs, ils ont foi en l'humanité, en la nature, en la bonté d'âme. D'une façon ou d'une autre.

+1 dé sur les tests de Natation et de Pilotage fluvial, peut utiliser l'action «premiers secours» une fois par scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit mentor (Dragon)

Dragon aime se sentir puissant et se considère souvent comme supérieur aux autres et de très loin. Il est une puissance ancienne et incommensurable. Rien ne doit ou ne peut lui résister et sa volonté fait loi. Mais il est aussi un puissant protecteur capable de prendre des risques inconsidérés pour ceux qui le suivent et aussi pour protéger la nature et le monde dont il se considère comme un enfant légitime. Dragon est un puissant négociateur et manipulateur, capable de prendre à revers verbal n'importe quel spécialiste de la communication.

+1 dé pour les tests d'Étiquette, peut effectuer une action «s'interposer» par Scène sans dépenser de point d'Anarchy

Esprit mentor (Lion)

Lion est un combattant fort et valeureux, qui ne s'encombrera pas de subtilité ou de bassesses pour arriver à ses fins. Il a la discipline nécessaire pour garder son calme jusqu'au moment opportun, où il déchaînera toute sa rage et sa puissance. Il n'est pas du genre à utiliser l'embuscade ou la discrétion, sa véritable force découlant de son honneur et de sa fierté.

+1 dé sur les tests d'Athlétisme, peut relancer 1 échec sur l'utilisation de sorts de combat ou de pouvoirs d'adeptes au combat.

Esprit mentor (Loup)

Loup est un chasseur et un guerrier dévoué aux membres de sa meute. Comme le dit l'ancien adage, Loup gagne tous ses combats sauf un ; celui où il meurt. Ceux qui marchent dans les traces de Loup sont loyaux envers leurs amis et leur famille jusqu'à la

mort. Ils ne font pas preuve de couardise au combat et sont liés par leurs mots.

+1 dé pour les tests de Pistage, peut relancer 1 échec sur les tests pour lancer des sorts de combat.

Esprit mentor (Oiseau-Tonnerre)

Oiseau Tonnerre est une puissance brute, capable de tout ravager sur son passage et qui ne supporte pas qu'on lui tienne tête. Les suivants d'Oiseau-Tonnerre sont caractériels et prompts à la colère et la destruction.

+1 dé au Test d'Intimidation, permet de relancer un échec sur les sorts de combat.

Esprit mentor (Ours)

Ours symbolise la force et la protection. C'est un guérisseur, il ne peut refuser son aide à ceux dans le besoin sans une bonne raison, et il défend ceux auxquels il est attaché. C'est un protecteur féroce, négligeant sa propre sécurité au combat s'il est blessé ou si quelqu'un qu'il protège est blessé.

Domages +1 au Corps à corps, peut effectuer un Premier secours par Scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit mentor (Rat)

Rat est un fousseur, un voleur furtif qui prend ce dont il a besoin pour survivre. Il n'aime pas agir à découvert, préférant rester dans l'ombre. Rat évite le combat tant qu'il le peut, à moins d'y être acculé. Dans cette hypothèse, il se montrera efficace, vicieux et sournois pour rapidement s'extirper de l'inconfortable situation.

+1 dé sur les tests de Furtivité, peut relancer 1 échec sur les tests pour lancer des sorts d'effet.

Esprit mentor (Raton laveur)

Ses suivants ne se définissent pas comme des voleurs, tout au plus comme des entrepreneurs. Ce sont d'insatiables curieux, à l'affût de la moindre bribe d'information, pouvant parfois les mener au coeur du danger. Ce sont des artistes de la cambriole, tout en finesse et en discrétion, utilisant des plans minutieux pour atteindre leur objectif de manière flamboyante, sans user de la force.

+1 dé sur les tests de Furtivité, peut utiliser l'action «prise de risque» une fois par scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit mentor (Requin)

L'adepte de Requin est un tueur solitaire et sans pitié qui ne recherche qu'une chose : la mise à mort brutale et implacable de son ennemi.

tale et implacable de son ennemi.

+1 dé au test de corps à corps et peut relancer 1 échec à ses tests d'athlétisme (Natation)

Esprit mentor (Serpent)

Serpent est le sage détenteur de nombreux secrets, conseiller averti, il demande toujours un prix pour son aide précieuse. Ses suivants troquent d'ailleurs volontiers leurs connaissances contre un savoir de même valeur. Ils sont obsédés par l'apprentissage de secrets, et prennent de grands risques dans cette quête sans fin. Toutefois, ils ne combattent que pour protéger leur vie ou celle des autres.

+1 dé sur les tests de Pistage, peut relancer 1 échec sur les tests de sort d'effets.

Esprit mentor (Singe)

Singe est intelligent et joueur, s'amusant des gens à leurs dépens. Leurs suivants sont une plaie pour l'adversité, prenant plaisir à contrarier les plans établis tout en se moquant ouvertement de leur frustration. Énervants, ils privilégient l'illusion, la confusion, la tromperie et la manipulation pour leur infliger une leçon, plutôt que de les blesser ou les tuer.

+1 dé sur les tests d'Athlétisme, peut utiliser l'action «prise de risque» une fois par scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit mentor (Tigre)

L'adepte de Tigre est un tueur solitaire et sans pitié qui ne recherche qu'une chose : le plaisir de la chasse et de la mise à mort.

+1 dé au test de corps à corps et peut relancer 1 échec à ses tests de survie.

AVANTAGES - PASSION

Les passions façonnent les croyances et les traditions spirituelles des peuples de Barsaive. D'après bon nombre des plus grands érudits du pays, les Passions sont l'incarnation vivante des forces vitales de l'univers, la manifestation sensible des émotions et des idéaux collectifs du monde tels que l'amour, la richesse ou la croissance. De même que l'univers donne naissance aux adeptes pour entretenir le flux des énergies de la vie, les Passions nourrissent la masse de ceux qui ne possèdent pas la force ni la patience nécessaire pour devenir adeptes ou magiciens. Les Passions sont les intermédiaires entre ces personnes ordinaires et les forces toutes puissantes de l'univers.

Les Passions sont de puissantes entités dont les pouvoirs dépassent de loin tous les talents des adeptes et

tous les sorts des magiciens. Bien qu'elles existent dans le monde matériel, elles peuvent se déplacer à des vitesses incroyables, parfois sous la forme du vent, parfois sous l'apparence d'un aigle ou d'un faucon. Certaines peuvent même se transporter d'un endroit à un autre par une simple pensée.

Les Passions existent physiquement dans notre monde et interagissent parfois directement avec lui, sans passer par l'entremise de leurs questeurs. Ainsi, bon nombre d'aventuriers racontent avoir croisé la Passion *Thystonius* au cours de leur vie.

Choisir une passion en avantage, c'est être sensiblement plus attiré par elle que par les autres entités. Peut-être votre destin est-il à ses yeux particuliers ou peut-être que votre croyance en elle, vous suffit juste à vous surpasser. Les passions folles ne peuvent pas être prises par les joueurs, sauf avec accord du meneur.

Astendar

Astendar est la muse vivante de l'amour et des arts. Les récits évoquant des artistes auxquels Astendar a rendu visite et qui auraient passé plusieurs nuits de fièvre entre le chevalet et la couche de la Passion ne manquent pas. Un tel cadeau n'est pas octroyé à la légère et une visite d'Astendar indique généralement que la personne est promise à une brillante destinée. Astendar s'intéresse également à tous les amoureux, qu'ils soient jeunes ou vieux.

+1 dé à vos tests d'Arts, peut relancer un échec sur un test de persuasion.

Chorrolis

Chorrolis parcourt le monde en apportant son aide à ceux qui désirent conclure des affaires avantageuses ou qui aspirent à plus de richesse qu'ils n'en possèdent. Il pousse les gens à se lever à l'aube et à travailler pour améliorer leur sort et laisse désespérer ceux qui vont se coucher le soir sans y être parvenus.

Malgré son statut de Passion et ses extraordinaires pouvoirs, Chorrolis est littéralement dévoré par la jalousie et l'avarice. Il convoite tout ce qui est beau ou qui possède de la valeur chez autrui et sa soif de possession lui fait souvent perdre la tête. Parce qu'il considère le vol comme un acte méprisable et lâche, Chorrolis doit recourir à d'autres méthodes pour posséder. Sa méthode favorite est le marchandage.

+1 dé à vos tests de Négociation, peut relancer un échec sur un test d'Étiquette.

Dis (Passion folle)

Connue sous le nom d'Erendis avant le Châtiment, cette Passion incarnait autrefois les idéaux d'ordre, de travail et de bureaucratie. Aujourd'hui, malgré des idéaux déformés, Dis reste une Passion populaire chez ceux qui vivent du commerce de l'esclavage avec les Thérans. À la différence des autres Passions, Dis prend davantage de plaisir à faire taire la soif de vivre qu'à la susciter. Elle vide ses adorateurs de leur énergie afin qu'ils démoralisent à leur tour ceux qu'ils parviennent à assujettir. Les esclaves et les bureaucrates influencés par cette Passion folle finissent par n'être plus que des coquilles vides, privées de rêves et de sentiments. Dis veut propager cette mort de l'âme partout dans le monde.

+1 dé à vos tests de Comédie, Peut relancer un échec sur un test d'intimidation.

Floranuus

Floranuus est le perpétuel optimiste, celui qui insuffle la motivation à tous les donneurs-de-noms. Il brûle dans le cœur de tous ceux qui se lèvent chaque matin, heureux à l'idée de vivre une nouvelle journée.

Il encourage chacun à lutter pour la victoire et se tient au centre de toutes les célébrations.

En tant qu'incarnation de la joie, de la gaieté et de l'excitation, il a du mal à comprendre le désespoir. Il envoie ses questeurs aider les plus déprimés, sachant qu'eux sauront peut-être trouver les mots et les gestes dont lui est incapable.

+1 dé à tous vos tests pour encourager, redonner confiance ou du courage. Peut effectuer une action «Prise de risque» par Scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Garlen

Pendant le Châtiment, tous les kaers et les citadelles en appelaient à la protection de Garlen. Aujourd'hui encore, elle reste l'une des Passions les plus largement adorées de Barsaive. Des gens de toutes les races la nomment « la mère qui s'occupe de tous » et Garlen considère tous les donneurs-de-noms de Barsaive comme ses enfants. Elle et ses questeurs apportent souvent des soins aux malades et aux blessés, ainsi que du réconfort aux mourants. Dans un monde emplit de violence et de dangers, Garlen veille sur ceux qui préfèrent le confort et la sécurité du foyer à l'aventure, en particulier les familles et les enfants.

+1 dé à tous vos tests pour soigner que ce soit magiquement ou non, peut effectuer une action «Premiers secours» par Scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Jaspree

D'innombrables donneurs-de-noms ont invoqué le nom de Jaspree au cours des cent dernières années, alors que les habitants de Barsaive travaillaient à faire revivre les forêts et les fermes dévastées au cours du Châtiment.

Poussé par son amour de la vie, Jaspree a répondu à l'appel de ses adorateurs. Il se promène à l'ombre profonde des plus grands arbres et s'arrête pour humer les minuscules fleurs sauvages qui poussent le long des routes les plus fréquentées de Barsaive. Grâce à son aide, le monde est redevenu verdoyant et plein de vie depuis la fin du Châtiment.

+ 1 dé à tous vos tests de survie, peut relancer un échec à ses tests de soin.

Lochost

Lochost est la Passion patronne des esclaves, des rebelles et des érudits. Le véritable homme de sciences cherchant l'inspiration nécessaire pour rompre avec les croyances du passé et faire de nouvelles découvertes mérite la protection de Lochost autant que n'importe quel autre combattant de la liberté.

La lente propagation de l'esclavage théran à travers Barsaive oblige Lochost à disperser de plus en plus ses efforts. Il se trouve donc de plus en plus dépendant du nombre de ses questeurs pour agir. Pour pouvoir se délecter de l'esclavage qu'il appelle de ses vœux, Dis affronte souvent Lochost, qui est actuellement moins puissant que lui.

+ 1 dé à tous ses tests de Furtivité (Crochetage), peut effectuer une action «Fonce !» par Scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Mynbruje

Mynbruje défend les innocents accusés à tort, les laissés-pour-compte de la justice et ceux que la société ne comprend pas. C'est une Passion très occupée, car bien que les donneurs-de-noms occupent une place à part dans l'univers, les simples mortels sont souvent aveugles à la vérité et ne comprennent pas ce qui leur arrive.

+ 1 dé à tous ses tests de persuasion, peut effectuer une action «S'interposer» par Scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Raggok (Passion folle)

Avant le Châtiment, la Passion Raggok était connue sous le nom de Rashomon, et ses idéaux étaient l'autorité dirigeante, l'endurance, la tolérance et la persévérance. Aujourd'hui, Raggok est la plus terrible des Passions folles et incarne toute la corrup-

tion de ce monde.

Elle fait revenir les morts à la surface de la terre, sème une haine irraisonnée qui se développe entre deux époux autrefois amoureux, harcèle les déments au moyen de voix désincarnées. On raconte qu'il aurait passé d'innombrables pactes avec les horreurs, qu'il seconde.

+ 1 dé à tous les tests d'intimidation, peut relancer 1 échec sur l'utilisation de sorts de nécromancie ou d'invocation d'esprits de la mort.

Thystonius

Thystonius est la Passion du défi physique et de la bravoure. La plupart des soldats la prennent à tort pour une Passion de la guerre et tentent de se l'approprier, mais elle ne s'intéresse guère à la tuerie.

Thystonius réside dans les os et les muscles vivants et non pas dans ceux des cadavres tombés au combat. Ce qu'il apprécie par-dessus tout, c'est le jeu et le travail des muscles d'un corps luttant contre l'adversité.

Une course à pied, un bras de fer, un homme nageant pour sauver sa vie contre les courants impétueux du fleuve Serpent, tout cela lui procure infiniment plus de plaisir que les carnages de la bataille.

+1 dé à tous vos tests d'Athlétisme, peut effectuer une action «Prise de risque» par Scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Upandal

Upandal est la Passion de la construction. Elle renforce le besoin de construire que partagent tous les donneurs-de-noms de Barsaive et les aide à concevoir l'ordre et la beauté en édifiant des bâtiments ainsi qu'en donnant des noms.

Upandal apporte son concours partout où il le peut, inspirant les architectes et les artisans et protégeant les plus beaux édifices et les plus belles villes. À l'occasion, il offre des outils enchantés aux artisans qu'il estime particulièrement dignes de son soutien.

+1 dé à tous vos tests d'artisanat, peut effectuer une action «Prise de risque» par Scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Vestrial (Passion folle)

Avant le Châtiment, Vestrial était la Passion espiègle qui mélangeait bonne humeur et fourberie pour crever l'ego boursoufflé des orgueilleux. Mais la démence qui l'a frappé pendant le Châtiment l'a rendue aussi arrogante que les personnes qui étaient autrefois victimes de ses plaisanteries.

Se considérant comme le seul héritier légitime de tous ceux qui vénèrent les Passions, il ourdit des plans de conquête machiavéliques que ses questeurs accom-

plissent avec enthousiasme. Il use de sa grande intelligence pour tisser des réseaux d'intrigues que personne, à part lui, ne peut comprendre. Certains disent même qu'il aurait préparé tant de complots et de mensonges qu'il aurait lui-même perdu de vue leur dessein originel.

+1 dé à tous ses tests de Comédie, peut relancer un échec à tous ses tests d'Étiquette.

AVANTAGES - VOIES

Un adepte physique peut suivre un cheminement spirituel et un entraînement physique particulier, influençant sa philosophie de vie, sa façon de se comporter et la nature de ses pouvoirs.

Voie de l'athlète

Ses disciples cherchent sans cesse à repousser leurs limites, dans un esprit de compétition. Ils raisonnent en termes de défis desquels triompher. Ils voient le challenge en permanence, que ce soit un défi contre un adversaire bien plus fort, tenter de battre leur propre record, une charge à soulever ou encore une course à travers la ville pour apporter un message en urgence. Ce qui compte pour eux est qu'ils luttent pour atteindre leur objectif et qu'ils puissent se dépasser constamment.

À la création du personnage, confère 2 niveaux de pouvoirs d'adepte liés à l'Athlétisme.

Voie de l'animal

À l'image de certains magiciens qui suivent l'enseignement d'un totem, certains adeptes choisissent de personnifier un idéal animal. On parle alors d'adepte animaliste. Transcendant sa condition métahumaine par la discipline de son corps, l'adepte animaliste devient un véritable animal à visage d'homme. Il peut ainsi obtenir des pouvoirs uniques, mais doit respecter les valeurs animales de son identité mentale et de son totem.

À la création du personnage, confère 2 niveaux de pouvoirs d'adepte liés aux pouvoirs à consonance animale.

Voie de l'animalité

En ces disciples vit la puissance brute de la nature et des animaux. Ils ressentent un lien extrêmement fort avec leurs frères sauvages et préfèrent souvent plus vivre en leur compagnie quand celle des métahumains, au moins eux ne les trahissent pas et leur sont fidèles, tout comme ils le sont avec eux.

À la création du personnage, elle confère 2 niveaux d'atouts du chapitre «Animaux et Familiers»

Voie de l'expression

La plupart du temps, les pouvoirs des orateurs n'ont rien de spectaculaire ni d'évident. S'ils font correctement leur boulot, vous ne vous souviendrez même pas avoir été mené en bateau, rien ne vous paraîtra anormal dans la conversation, et vous serez dans l'incapacité de dire ce qui vous a fait changer d'avis.

Vous vous rappellerez sans aucun doute avoir rencontré une personne terriblement charismatique, bien sûr, mais vous ne parviendrez certainement pas à vous souvenir du contenu de son message.

À la création du personnage, confère 2 niveaux de pouvoirs d'adepte liés aux interactions sociales.

Voie du guerrier

Selon à qui vous vous adressez, et selon leur spécialité, ces adeptes peuvent tuer leur cible en ne faisant que l'effleurer, arracher les ailes d'un insecte en plein vol ou bien dévier les flèches à l'aide d'une épée suffisamment tranchante. Qu'ils viennent de l'école de la rue ou d'un entraînement poussé, les guerriers s'épanouissent dans les combats.

À la création du personnage, confère 2 niveaux de pouvoirs d'adepte liés au combat.

Voie de l'invisible

Ses disciples sont discrets, se fondant dans la masse pour passer inaperçus. Ils se satisfont des faux portraits d'assassin de l'ombre colporté par les bardes, même si vous les voyez tous les jours, sans jamais vraiment les regarder. Certains sont effectivement capables d'avancer sans bruit, de ramper dans des espaces exigus et d'escalader des parois verticales, mais d'autres choisissent d'être invisibles en devenant des figurants du quotidien, en posture de retrait.

À la création du personnage, confère 2 niveaux de pouvoirs d'adepte liés à la Furtivité.

DÉSAVANTAGES

DÉFAUTS

Accro à (Objet de l'addiction)

En manque : -2 dés à tous vos tests quand vous n'avez pas consommé la source de votre dépendance depuis assez longtemps, à la discrétion du MJ.

Accro à l'adrénaline

Doit réussir un test moyen de VOL + LOG pour ne pas prendre la voie la plus dangereuse.

Accro aux secrets

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour vous détourner d'une situation qui pourrait vous apporter de nouvelles connaissances importantes.

Accro au combat

Vous devez utiliser un point d'Anarchy pour ne pas utiliser la violence comme première réponse à un problème.

Absorption rapide

Le bon côté, c'est qu'il est facile et peu cher de vous soûler. Un ou deux verres vous suffisent. Le mauvais, c'est que vous résistez mal aux produits chimiques (drogues, gaz, médicaments, etc.).

Albinos

-1 dé à tous vos tests de perception
-2 dés à tous vos tests quand vous vous trouvez sous un soleil important

Allergie (à déterminer)

Lorsque vous êtes affecté par votre allergène (à choisir), vous subissez un malus de -4 dés à tous vos tests, à la discrétion du MJ.

Antagonisme spirituel (Magicien)

Une certaine catégorie d'esprits vous déteste, et ne vous servira que sous la contrainte, contre leur gré. Vous subissez un malus de -2 dés avec / contre le type d'esprit choisi.

Antipathique

-2 dés aux tests basés sur le Charisme.

Asocial

Vous êtes un inadapté, vous n'aimez pas grand monde, et la société vous le rend bien. Vous devez relancer 1 succès sur tous vos tests sociaux.

Attachement émotionnel

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité absolue à l'objet de votre attachement (famille, ami, amour secret...)

Bonne poire

Vous êtes d'une naïveté confondante, candide, à la limite du crédule. Vous subissez un malus de -2 dés pour juger les intentions d'une tierce personne.

Chacun pour soi

Rien ne compte plus au monde que votre propre peau. Vous ne retournerez jamais aider un ami blessé en situation de danger, à moins d'une très bonne raison. Vous devez dépenser 1 point d'Anarchy pour vous faire violence.

C'est moi que tu traites d'Idiot ?

Ajoute un dé d'Incertitude aux tests sociaux, il ne peut pas générer d'Exploit.

Centre de l'Attention

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité à être l'objet de tous les regards.

Crainte de se perdre dans l'astral

-2 dés en Projection astrale (prérequis Magicien).

Dandy

-2 dés aux tests Sociaux dès que l'Armure ou le Moniteur physiques sont touchés.

Déficient visuel/Aveugle

-2 aux adeptes a toutes les actions nécessitant la vue et -4 aux «normaux». La différence s'explique par la perception astrale.
Le -2 devient -4 dès que l'espace astral est trop chargé (ou que la cible est trop corrompue ou modifiée par des charmes de sang).

Dégoût de la violence

Vous faites preuve d'empathie, même envers les parasites. Vous détestez vous battre, faire mal vous répugne. Toutes vos attaques causent 2 cases de dommage de moins.

Distrait

-2 dés aux tests de Perception.

Émotion morte

Suite à un choc psychologique ou un trauma crânien, vous ne ressentez plus un type spécifique d'émotion (joie, colère, peur, etc.), quelles que soient les circonstances.

Ennemi

Votre MJ peut dépenser 1 point d'Anarchy pour que votre ou vos ennemis interviennent dans l'histoire.

Étourdi

Vous êtes un rêveur, souvent absent, peu concentré sur votre environnement proche. Il vous arrive souvent de perdre des objets, d'oublier ce que vous deviez faire, d'être distrait par un événement anodin. Vous subissez un malus de -2 dés aux tests de Perception.

Farceur

Devra par moments dépenser un point d'Anarchy pour ne pas faire tout laisser tomber pour faire une blague ou laisser la marque de son passage.

Faux

Votre interlocuteur vous ressent comme quelqu'un de peu de confiance, au double discours, dont la parole et la fiabilité sont constamment mises en doute. Vous endurez un malus de -2 dés sur les tests de Comédie.

Flashbacks (Déclencheur à choisir)

De temps à autre, vous devez dépenser un point d'Anarchy pour éviter d'être figé sur place, perdu dans une scène post-traumatique que vous revivez.

Gahad (Ork seulement)

Vous devez dépenser 1 point d'Anarchy pour ne pas laisser votre colère vous emporter quand on vous insulte ou vous blesse gravement.

Gremlins

Sans le vouloir, vous détraquez les appareils technologiques auxquels vous touchez. Au mieux, ils se dérèglent, au pire, ils tombent en panne. Vous ajoutez un dé de complication lors de tous vos tests en relation ou à bord d'un navire ou un véhicule.

Haine de la noblesse

Doit dépenser 1 point d'Anarchy pour ne pas entreprendre une action contre la noblesse

Honorable

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas provoquer l'adversaire le plus dangereux en duel ou agir de manière déshonorante.

Hostilité des Esprits (Magicien)

Pour une raison inconnue, les esprits vous sont hostiles. Vous devez relancer 2 de vos réussites à tous vos tests d'invocation.

Incompétent (Choisir une compétence)

Vous êtes excessivement mauvais dans un domaine particulier. Quand vous effectuez un test avec la compétence choisie, vous tirez un dé de complication.

Infirmes

Vous êtes handicapé par une ancienne blessure, un accident, une erreur chirurgicale, une malformation de naissance, etc. Vous n'avez pas encore l'argent pour y remédier. En attendant, vous devez relancer jusqu'à 2 succès sur les tests physiques.

Insensible à l'art

Vous avez un malus de -2 dés à tous vos tests d'arts.

Insomniaque

Vous avez un mal fou à vous endormir, vous ne vous reposez pas correctement, dormir une nuit complète relève du fantôme. Vous commencez chaque partie avec 0 point d'Anarchy.

Kleptomane

Voleur compulsif, vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité à un vol mesquin (ou grandiose) plutôt qu'à vos autres objectifs.

Loyal

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour aller à l'encontre d'un engagement que vous avez pris ou de la parole donnée.

Malchanceux

Vous êtes un chat noir, un poissard à qui il arrive continuellement des tuiles. Les complications surviennent sur un résultat de 1 ou 2 sur les dés d'imprévu ou de défaillance.

Malchanceux (Variante)

Lance 1D de complication à chaque utilisation d'un point de Chance.

Mal des transports

Lorsque vous êtes dans un véhicule en mouvement, vous vous sentez mal, la nausée monte, il est difficile de penser à autre chose. Vous endurez un malus de -2 sur tous les tests à bord du véhicule.

Malhabile

vous avez un malus de -2 dés à tous vos tests d'artisanat.

Mauvais conducteur

Vous subissez un malus de -2 dés aux tests de Pilotage de véhicules terrestres.

Médecin !

Doit dépenser un point d'Anarchy pour ne pas soigner un ami blessé (une fois le combat terminé).

Mou du bulbe

Vous êtes simple et gentil, mais vous n'avez pas inventé le fil à couper le beurre. Vous devez relancer jusqu'à 2 succès lorsque vous faites des tests mentaux.

Non violent

Vous vous interdisez d'employer des armes létales

On n'abandonne personne !

Il vous est impossible d'abandonner un camarade aux mains de l'ennemi, qu'il soit mort ou inconscient. En cas d'absolue nécessité, il vous faudra un point d'Anarchy pour vous retirer, la mort dans l'âme.

Organisme sensible

Votre métabolisme rejette catégoriquement les corps étrangers. Les coûts en essence des Charmes de sang sont doublés.

Paralysie en combat

Pour certains, l'adrénaline pousse à agir. Pour vous, elle vous paralyse. Vous effectuez votre Narration en dernier lors du premier Tour de chaque combat (à moins que vous ne montiez personnellement une embuscade).

Paranoïa

Doit relancer 2 réussites quand réalise un test social.

Personne à charge (à spécifier)

Vous avez quelqu'un à charge, pour qui vous iriez jusqu'au sacrifice (parent, frère, ami, enfant, mentor, etc.). Le garder en sécurité et lui fournir le nécessaire au quotidien vous amène à dépenser -1 karma par mission.

Personne ne me traite de mauviette !

Vous vous emportez parfois, et pas forcément à bon escient. Ajoutez toujours un dé de complication lors de vos interactions sociales, qui ne pourra amener d'exploit.

Phobie (à choisir)

En présence de la source de votre phobie, vous subissez un malus de -2 dés à tous vos tests, à la discrétion du MJ. Quelques exemples : acrophobie (vide), agoraphobie (foule), entomophobie (insectes), dysmorphophobie (anomalies physiques), nyctophobie (obscurité), nosocomephobie (CHR et assimilés), phasmophobie (esprits), pyrophobie (feu), etc.

Phobie sociale

Introverti et mal à l'aise avec les gens, vous devez relancer jusqu'à 2 succès lors de vos tests impliquant des interactions sociales directes.

Recherche d'attention

Vous cherchez en permanence à être le centre d'attention. Pour éviter les situations où votre comportement se révélerait pénible, vous devez dépenser un point d'Anarchy.

Remords

Par le passé, le personnage a fait une sérieuse erreur qu'il regrette sincèrement (prostitution, malversations politiques, projet immoral, etc.). Quelque chose de forcément déplaisant qui le hante et pourrait avoir de fâcheuses conséquences si cela venait à se savoir (chantage, scandale, etc.). Sans compter les rumeurs, venues d'on ne sait où.

Sans visage

Vous êtes tellement habitué à vous déguiser, et ce depuis si longtemps, que sortir sous votre véritable identité vous met mal à l'aise. Sans déguisement, vous avez un malus de -2 dés sur les tests sociaux (hors amis proches, famille, coéquipiers).

Sensibilité à la douleur

Vous êtes une petite nature, la douleur vous fait horreur, et vous vous sentez défaillir à la vue du sang. Augmentez les pénalités de blessure de 1.

Serment du médecin

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour faire autre chose que de soigner une personne en situation de mort imminente ou ayant subi une blessure grave. Quel soit un allié ou un ennemi.

Stress au combat

Dès que vous encaissez des dommages, ajoutez un dé de complication sur vos 3 tests suivants, sans qu'il ne puisse générer d'exploit.

Style distinctif

Vous arborez toujours le style choisi, ce qui octroie un bonus de +2 dés à toutes les tentatives de vous reconnaître ou de se souvenir de vous.

Soif de sang

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas achever votre adversaire et mettre un terme définitif à son existence.

Sourd

Vous ne pouvez pas faire de tests de perception auditive.

Sournois

-2 dés aux tests de Comédie.

Sang magique faible

Double les pertes d'Essence des charmes de sang.

Tremblote

-2 dés aux tests basés sur l'Agilité.

Vendetta (à choisir)

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité absolue à l'objet de votre vendetta.

BIENS ET SERVICES

CATALOGUE D'ÉQUIPEMENTS

Vous trouverez ci-dessous une liste d'équipements tirés de l'univers d'Earthdawn.

MONNAIE

Le système Anarchy n'emploie pas de système de monnaie et d'argent, de manière à fluidifier le jeu et éviter de passer des heures à calculer la moindre pièce d'argent récupérée.

Le Karma sert donc à améliorer son personnage, acheter de nouveaux atouts, mais aussi à acheter son équipement.

1 point de Karma = environ 250 pièces d'argent

COÛT D'ACHAT

Les règles de base sont assez simples à ce sujet :

- Arme = 2 points de karma
- Armure = 2 points de Karma
- Amélioration d'arme = 3 points de Karma
- Un objet d'équipement courant = 0.5 Point de Karma
- Équipement spécialisé = Coût de Niveau d'Atout

ACHAT - RÈGLE OPTIONNELLE

Si vous voulez différencier un peu plus les coûts des objets, vous trouverez entre parenthèses un coût spécifique pour chaque objet.

À la création, les joueurs disposent de 15/20/25 points à dépenser en pièces d'équipements, suivant le niveau de jeu choisi pour la création de leur personnage. En plus de posséder le pack d'aventurier.

- Arme = 2 points de karma
- Armure = 3 points de Karma
- Amélioration d'arme = 3 points de Karma
- Un objet d'équipement courant = coût entre parenthèses
- Équipements spéciaux = Coût de Niveau d'Atout

PACKS DE L'AVENTURIER

Les aventuriers commencent gratuitement avec le paquetage suivant, aux joueurs de décider ce qu'ils veulent ensuite acheter avec leurs points d'équipement.

Pack standard de l'aventurier

- Bourse
- Carte de votre région de naissance
- Torches x3
- Amadou et allume-feu
- Ration de voyage - 1 semaine
- Kit d'outillage (au choix) - lié à votre discipline
- Sac à dos
- Couverture

ARMES

Le tableau de la page suivante vous donne les caractéristiques des armes classées par catégorie.

RESTRICTION DE TAILLE DES ARMES

Le postulat des règles d'Anarchy est de simplifier les règles pour rendre le jeu plus fluide. Ce questionnement ne se pose donc pas dans cette version des règles. Les armes existent toutes pour les différentes races, les dommages sont justes en rapport à la puissance du personnage.

LES ARMES CAUDALES T'SKRANG

Armes caudales T'skrang (Niveau 2)

Vous avez attaché des petites armes au bout de votre queue. Les dommages de votre appendice caudal passe en P.

Armes caudales acérées (Niveau 3/4/5)

Les lames de votre queue sont particulièrement acérées, elles permettent à votre attaque caudale de faire des dommages P et de les augmenter de 1/2/3)

TABLES DES ARMES

CORPS À CORPS	DOMMAGE	COURTE	INTERMÉDIAIRE	LONGUE
Mains nues	(FOR/2)E	OK	-	-
Armes courtes (dague, couteau, épée courte, griffes, hachette, ceste)	(FOR/2+1)P	OK	-	-
Armes contondantes (bâton, fléau, marteau de guerre, masse, masse d'armes, massue)	(FOR/2+2)P	OK	-	-
Armes assommantes (matraque, sac de pierre)	(FOR/2+2)E	OK	-	-
Armes longues (épée, hache, épée naine, hache ork, hache des cavernes, lance)	(FOR/2+3)P	OK	-	-
Armes de duel (épée de duelliste, rapière)	(FOR/2+2)P	OK	-	-
Grandes armes (arme d'hast, grande hache, épée trolle, épée à deux mains, lance longue, trident)	(FOR/2+4)P	OK	-	-
Fouet	(FOR/2+1)P	OK	-4	-
ARMES À PROJECTILES	DOMMAGE	COURTE	INTERMÉDIAIRE	LONGUE
Armes de jet (chakram, boomerang, lance, javelot, shuriken, pierre, couteau de lancer, hachette, dague de jet, fléchette)	(FOR/2+1)P	OK	-2	-
Arcs (arc court, arc long, arc sylphelin)	(FOR/2+1)P	-2	OK	-2
Arcs spécialisés (arc de guerre, arc elfique)	(FOR/2+2)P	-2	OK	-2
Arbalètes (lourdes, moyennes)	6P	OK	-2	-4
Arbalètes (légères, de poing, sylpheline)	4P	OK	-2	-4
Fronde	4P	OK	-2	-
Sarbacane	3P/E	OK	-4	-
Dague filante, hache faucon	(FOR/2+1)P	OK	-2	-4
Armes d'enchevêtrement (Filet, filet sylphelin, sadoor, bola)	*	OK	-4	-
Flasque d'huile enflammée**	8P	OK	OK	-
ARMES LOURDES	DOMMAGE	COURTE	INTERMÉDIAIRE	LONGUE
Baliste	8P/N	OK	-2	-4
Bélier	(BI/2)+RP	OK	-	-
Catapulte				
• Boulet	8P/N	OK	-4	-
• Pluie de pierres	8P/I	OK	-4	-
• Naphte**	6P/CA/NI	OK	-4	-
Canon à feu**	12P/N	-2	OK	-2
Lance-éclair	+6			
Lance-filet	6E/I	OK	-2	-
Lance-javelot	10P	-2	OK	-4
Souffle du dragon**	6P/CA/NI	OK	-2	-

* Enchevêtrement : l'arme ne fait pas de dommage, mais apporte un malus de -1 à toutes les actions physiques par réussites excédentaires obtenues à l'attaque. Il faut faire un test de FOR et atteindre autant de réussite pour s'en dépêtrer. Chaque Narration supplémentaire nécessaire augmente la difficulté de 1.

** Enflammer : L'arme possède la propriété d'enflammer sa cible et inflige +2 dommages à l'armure et au blindage. Le feu doit être éteint pour éviter de subir 2 dommages supplémentaires à chaque tour.

- Éteindre le feu sur un individu est un test d'AG + LOG plutôt facile (2).
- Éteindre un feu de navire est un test de Pilotage de navire (aérien ou fluvial) + LOG plutôt difficile (3).

ARMURES

Il existe 3 niveaux d'armure donnant de 6 à 12 cases d'armure.

- Vêtements de mage ou cuir souple (6 cases)
- Cotte de mailles, plastron de métal (9 cases)
- Peau de wyvern, maille renforcée (12 cases)

Quels que soit les bonus dont peut bénéficier l'armure, celle-ci ne peut jamais dépasser 15 cases.

OPTIONNELLE - RÉSISTANCE - RÉDUCTION DES DÉGÂTS

La réduction de dégâts est calculée à partir de l'armure, la Force du personnage et d'éventuels Atouts traits ou modificateur d'équipement. La RD fonctionne pour tous les types d'attaques physiques, qu'elles fassent des dommages P ou E.

- **RD Physique** : Score d'Armure ou d'Armure naturelle /3 arrondi au supérieur.
- **RD de Force** : Score de Force /4 arrondi à l'inférieur.
- **RD d'Atout** : L'Atout indique le bonus de RD.
- **RD de Trait** : +1 du trait Dur à cuir.
- **RD d'Équipement** : +1 d'un bonus.

Une attaque CA ignore la RD Physique. La RD de Force n'est jamais ignorée car elle représente la capacité du corps à supporter des dommages.

Détérioration d'armure

Une attaque P réduit de 1 le nombre de cases d'armure. D'éventuels effets peuvent détériorer l'armure plus rapidement. Les armures ne sont pas réduites par les attaques faisant des dommages E, sauf cas spécifiques.

Tous les 3 points d'armure perdus la RD apportée par l'armure est réduite de 1.

MALUS D'ARMURE

Porter une armure rend certaines actions plus difficiles. Une armure apporte donc un malus suivant son type à toutes les actions de furtivité et d'athlétisme.

- **Légère** : -1
- **Moyenne** : -2
- **Lourde** : -3

OPTIONNELLE - BOUCLIER

Les boucliers apportent un bonus de défense sous la forme de relances aux tests de défense ou contre les sorts de combat. Un petit bouclier apporte 1 relance, un grand bouclier apporte 2 relances aux tests de défense.

CLASSIFICATION DES ARMURES

TYPES D'ARMURES		
NOM	PHYSIQUE	MAGIQUE
LÉGÈRE - PROTECTION 6		
Cuir / Peau	2	0
Cuir rembourré	2	0
Cape en écailles d'espagra*	2	1
Ecorce*	2	1
Peau d'obsidien*	3	1
Tressellerie*	2	2
Vêtements rembourrés	2	0
MOYENNE - PROTECTION 9		
Cuir bouilli	3	0
Jaseran de cristal*	3	2
Cotte de mailles	3	0
Cuirasse	3	0
Peau vivante*	3	1
LOURDE - PROTECTION 12		
Haubert d'anneaux	4	0
Mailles renforcées	4	0
Plaque	4	0
Plaque de cristal*	4	3
Peau de wyvern*	5	1

***Armure magique** : Certaines armures possèdent une Résistance naturelle à la magie. C'est-à-dire qu'elles possèdent une RD qui protège leurs porteurs des dégâts et attaques magiques. Cependant ces armures sont obligatoirement des Atouts à acheter comme tels.

- **Physique** : le niveau de Résistance de l'armure face aux attaques physiques.
- **Magie** : le niveau de Résistance de l'armure face aux attaques magiques. Il n'est jamais diminué par les dommages subits par l'armure.

ATOUTS - ARMURES

Certaines armures sont naturellement magiques ou ont été enchantées par leur créateur. Elles sont considérées dans *Earthdawn Anarchy* comme des Atouts disponibles pour les personnages et achetables au coût d'Atout normal.

Armure de cristal vivant

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Armure vivante, elle est formée de petites colonnes de cristal que l'on incruste dans le corps du porteur. La magie contenue dans le sang du porteur fait pousser le cristal, jusqu'à ce qu'il recouvre le corps du porteur.

Apporte une RD naturelle de 1/2/3 qui ne peut pas être diminuée.

Armure de peau vivante (Niveau 2)

Généralement portée par des montures ou des donneurs de nom. Composée de peau de *Thundra* associée à des petits minerais de terre élémentaire. Elle est incrustée à la peau du porteur, pendant un processus de 4 jours. Elle se régénère automatiquement à la fin de chaque scène.

Armure moyenne protection 9, RD Physique 3, RD Magique 1.

Armure de plaque de cristal (Niveau 4)

Ce type d'armure de plaque est fait de cristal vivant enchanté.

Armure lourde protection 12, RD Physique 4, RD Magique 3

Cape en écaille d'espagra (Niveau 2)

Conçue à partir de la peau des espagras, ces reptiles volants multicolores. Elle protège comme le ferait une armure de cuir et permet de porter en dessous des vêtements légers tout en étant protégé.

Armure légère protection 6, RD Physique 2, RD Magique 1

Ecorce (Niveau 2)

L'armure a été conçue à partir des écorces d'un petit arbre appelé *hursthen*. Elle doit être aspergée tous les 3 jours.

Armure légère protection 6, RD Physique 2, RD Magique 1

Galets de sang

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 5)

Forme d'armure élémentaire vivante, composée de plusieurs centaines de petites pierres incrustées dans la peau du porteur. Régénère à la fin de chaque scène. Armure moyenne protection 9, RD Physique 4, RD Magique 3.

Jaseran de cristal (Niveau 3)

Faite d'un maillage d'anneaux sculptés dans le cristal vivant, cette armure protège la quasi-totalité du corps. Armure moyenne protection 9, RD Physique 3, RD Magique 2

Peau de wyvern (Niveau 5)

Confectionnée à partir de la peau d'une wyvern, cette armure conserve la résistance naturelle de la créature. Les dragons considèrent le port de cette armure comme répugnant et insultant. Les wyverns attaqueront sans sommation tout porteur de ces armures.

Armure lourde protection 12, RD Physique 5, RD Magique 1, RD face au feu 2.

Peau d'obsidien (Niveau 3)

Cette armure est confectionnée à partir de la peau d'un obsidien mort. Les réactions hostiles qu'elle produit chez la plupart des donneurs-de-noms dépassent de loin sa valeur. Tout obsidien attaquera à vue le porteur d'une telle armure. Les nains et les trolls ne feront pas confiance à son porteur.

Armure légère protection 6, RD Physique 3, RD Magique 1

Tressellerie (Niveau 3)

Tissée à partir d'herbes et de lianes de la forêt profonde, c'est une armure vivante qui doit être aspergée d'eau tous les 3 jours.

Armure légère protection 6, RD Physique 2, RD Magique 2

ATOUTS - BOUCLIERS

Bouclier de tressellerie (Niveau 2)

Sorte de targe constituée de végétaux similaires à l'armure du même nom. Il doit être aspergé d'eau tous les trois jours.

RD Magique +1

Bouclier cristal (Niveau 4)

Composé de cristal vivant incrusté dans un support de bois ou de métal.

+2 dés aux tests de défense, RD Magique +1

Ecorce (Niveau 2)

Comme pour l'armure d'écorce, il est composé du bois d'hursthén. Il doit être arrosé tous les 3 jours.

+1 dé aux tests de défense

Targe de cristal (Niveau 3)

Petit bouclier composé de cristal vivant incrusté dans un support de bois ou de métal. Son enchantement protège davantage le porteur.

+1 dé aux tests de défense, RD Magique +1

CHARME DE SANG

Les charmes de sang sont des objets magiques qui tirent leurs puissances magiques du sang du porteur. Fréquemment utilisés avant le châtiment, les charmes de sang sont restés relativement populaires et largement répandus en cet âge d'exploration, malgré le lourd tribut qu'ils exigent. L'essence naturelle du donneur de nom étant absorbée par la puissance du charme pour le nourrir continuellement.

Un personnage doit porter son charme de sang 24h avant qu'il soit actif et utilisable.

S'il devait être retiré du corps, l'essence perdue ne reviendrait pas, mais elle serait considérée comme un trou d'essence qu'un autre charme de sang pourrait venir combler par la suite.

Absorption des coups

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Se présente sous la forme d'un quartz rougi du sang de son porteur.

Ses niveaux de blessures sont augmentés de 1/2/3.

Ailes de feu

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 2/3/4)

Ce charme consiste à fixer sur le dos de son porteur plusieurs opales de feu traitées magiquement. Le personnage peut ensuite déployer des ailes de feu qui lui permettent de voler pendant de courtes périodes.

Le personnage peut voler un nombre de narration par jour égal à sa Force x1/2/3. Il ne peut pas voler s'il porte une armure de métal.

Apparence troublante

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3)

Les charmes d'apparence troublante couvrent un large panel d'altérations cosmétiques, toutes plus troublantes les unes que les autres. Quelques

exemples : une peau faite en verre, des yeux de serpent ou à facettes, une peau écailleuse, des gemmes à la place des ongles, une chevelure de fils métalliques ou de soie, des dents aux couleurs éclatantes ou une musculature totalement modifiée. Un personnage peut aussi devenir d'une beauté troublante, grâce à des traits d'une symétrie et d'une finesse qui ne sont pas naturelles.

Le charme est une pièce de cristal noir à peine plus grosse qu'une pièce de cuivre, implantée dans n'importe quelle partie du corps du personnage.

+1 dé à tous les tests sociaux

Arme de sang

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Remplace une partie de l'anatomie du porteur par un objet de cristal vivant qui améliore les capacités de dégâts à mains nues. Ressemble en général à des griffes, des crocs, des cornes un aiguillon au bout d'une queue.

Dommage à mains nues (FOR/2)+1/2/3P.

Articulation de sang

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 2)

Les articulations de sang sont de petites pierres de jade, d'agate ou de lapis incrustées aux jointures des articulations des mains du porteur à la manière de l'armure de galets de sang. Les veines du porteur apparaissent à l'intérieur des pierres et les assombrissent.

Dommage à mains nues deviennent P

Attaque de la dernière chance

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 4)

Ce charme est habituellement fabriqué en acier incrusté de quartz. Le cristal est rougi du sang de son porteur et une goutte de sang reste perpétuellement suspendue à l'acier.

Contre un point d'Anarchy le personnage voit ses dommages augmentés de 6 pour une attaque. Utilisable une fois par scène.

Bras en cristal

(Charme de sang, Ess. -0.5, Niveau 3/4/5)

Le porteur se fait remplacer son bras par un bras en cristal vivant.

Il gagne un bonus de +1/2/3 dés à tous ses tests de Force ou d'Agilité (au choix à l'achat de l'Atout) Un Bras en cristal ne peut pas être utilisé pour augmenter les tests de dommages du personnage.

Bras en cristal supplémentaire

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 4)

Le porteur se fait greffer un bras de cristal en plus sur son corps.

Il gagne une action de plus par Narration. Maximum plus 2 actions en cumulant tous les atouts.

Charme à potion

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 2)

Le personnage peut stocker une dose de potion dans ce charme.

Charme de (Attribut)

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Les charmes de force sont souvent conçus dans un cristal clair qui prend une teinte rouge profonde quand le sang de son porteur l'active.

Ces charmes offrent à leurs porteurs des bonus de +1/2/3 dés à leurs tests de Force ou d'Agilité (à choisir au moment de l'achat). Un charme de force ne peut pas être utilisé pour augmenter les tests de dommages du personnage.

Charme d'équilibre

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Ce charme est conçu à partir d'un cristal de couleur ambrée dont la teinte vire à l'orangé profond quand il est activé par le sang de son porteur.

Il procure un bonus de +1/2/3 à tous les tests d'athlétisme ou d'Acrobatie basé sur l'équilibre du personnage.

Charme d'initiative

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Confectionnés à partir d'un cristal de la couleur d'un rubis, les charmes d'initiative prennent la couleur noire de l'obsidienne quand ils absorbent le sang du porteur.

Il en résulte un temps de réaction bien plus court. Niveau 3 = +1 point d'Anarchy par scène ; niveau 4 = +1 attaque par narration, +1 point d'Anarchy par scène ; niveau 5 : +1 attaque par narration, +2 points d'Anarchy par scène. Ne peut pas être combiné avec les pouvoirs d'adepte du même genre.

Charme de Karma

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Permet de relancer 1/2/3 échecs sur un test au choix par jour.

Charme en os

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3)

De nombreuses tribus orkes fabriquent des charmes magiques à partir des ossements de leurs ennemis décédés, notamment de ceux qui ont combattu valeureusement, en espérant ainsi subtiliser leur force et leur courage.

Il existe deux versions différentes des charmes en os :

- **Le charme en os commun** : n'est pas taillé et ressemble à des osselets fixés à même la peau du porteur à l'aide d'une pointe en métal. Il permet de récupérer 1 point de blessure physique à chaque fin de Scène.
- **Les charmes en os taillés** : sont uniquement portés par les chefs tribaux ou les magiciens. Ils sont taillés de sorte que leurs formes aient une signification pour leur porteur. Ces formes peuvent être complexes ou primitives et représentent souvent une Passion. Il permet de voir son niveau d'armure augmenté de +3.

Couronne de Karma

(Charme de sang, Ess. -0.5 niveau)

Pour obtenir une couronne de karma, le personnage accomplit un rituel de scarifications. Pendant une période de deux mois, les chairs des blessures se transforment en une sorte de couronne de tumeurs autour du crâne (chez les trolls, cette chair souple recouvre les cartilages résistants que sont les cornes). Ces tissus agissent comme le ferait une sorte de paratonnerre à karma.

À chaque fois qu'un adversaire parvient à frapper le personnage avec une arme de mêlée ou de tir, à mains nues ou avec un sort infligeant des dommages, le personnage peut faire un test d'opposition VOL + CHC. En cas de réussite, il subtilise 1 point de Chance au personnage cible.

Ce charme de sang ne fonctionne pas contre les adversaires qui ne sont pas des Adeptes.

La couronne de karma est sensible aux contacts. Si elle est frappée par un adversaire effectuant une Attaque précise à -3 dés, le personnage encaisse 6P de dommage sans armure ni RD. Une telle attaque détruit la couronne de karma qui explose sur lui en gerbes de pus et de sang. Le charme ne peut être utilisé qu'une fois par Narration par adversaire.

Épingle de corne

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Ces charmes de sang sont de petites pièces en ivoire ou en corne d'animal, taillées avec soin en épingle. Une fois implantée sous la peau du porteur, l'épingle

gris-jaune prend une teinte rouge striée de noir et reste visible à travers la peau, infligeant 3 points de dommages permanents.

Le charme augmente la résistance aux poisons et aux maladies du porteur. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1/2/3 à sa Défense magique et à tous ses tests basés sur la Force lorsqu'il s'agit de résister aux effets d'un poison ou d'une maladie.

Glandes à spores

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 5)

Ce charme est un végétal parasite implanté dans des glandes situées autour de la gorge du personnage.

Dès que les dommages infligés au personnage le précipitent dans l'inconscience, les glandes s'ouvrent et libèrent un nuage de spores corrosives. Ce nuage inflige des dommages de 4P au personnage inconscient et des dommages dont le niveau est égal à son niveau de (FOR/2+3)P à toutes les cibles vivantes situées dans un rayon de 10 mètres autour du personnage.

Les armures ne protègent pas contre ces dommages, mais les personnages qui se sont imbibés de potion anti-spores ne sont pas affectés par le nuage de spores.

Chaque personnage situé dans la zone d'effet doit effectuer un test de FOR + VOL opposé. Un succès indique que le personnage n'encaisse que la moitié des dégâts infligés par les spores.

Karma de sang

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Les charmes appelés karma de sang ressemblent à un grillage de fins lacets d'or, d'argent et de cuivre, serti de petits diamants.

Il permet à son porteur de gagner +1 point d'Anarchy par scène.

Lien de volonté

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Le porteur de ce charme réduit de 1/2/3 le nombre de succès obtenus pour résister aux sorts de suggestion et à tout ordre qui lui est donné. C'est un charme très répandu chez les esclavagistes et souvent greffé sur les fortes têtes rentables et les meneurs pour qu'ils puissent aider à diriger des groupes d'esclaves.

Matrice de sang

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3)

Une matrice de sang fonctionne comme un Focus de maintien dédié à un sort spécifique. Il permet donc à un magicien de posséder un Focus de main-

tien de plus, ou à un non-magicien de pouvoir maintenir un sort qui lui a été lancé. La matrice se vide entre chaque aventure. Une capacité de demi-magie d'une autre discipline peut être enfermée dedans.

Oeil de précision

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3)

Ce charme se présente comme un bloc de quartz magiquement traité, rempli d'un fluide nutritif dans lequel flotte un ver gélatineux. Il est fixé à un bandeau et, lorsqu'il est appliqué la première fois, le ver s'enfonce dans l'oeil du porteur et le détruit.

Une fois implanté, le charme ne peut pas être retiré et les dommages permanents ne pourront jamais être soignés. Si la vision à travers la gemme est pour le moins floue, le personnage voit néanmoins à travers le quartz normalement.

Procure +2 dés à tous les tests d'attaque à distance

Oeil de sensibilité astrale

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3)

L'oeil de sensibilité astrale se présente comme un bloc d'ambre magiquement traité, rempli d'un fluide nutritif dans lequel flotte un ver gélatineux. Il est fixé à un bandeau et, lorsqu'il est appliqué la première fois, le ver s'enfonce dans l'oeil du porteur et le détruit.

Une fois implanté, le charme ne peut pas être retiré et les dommages permanents ne pourront jamais être soignés. Si la vision à travers la gemme est pour le moins floue, l'utilisation de l'oeil de sensibilité astrale permet au porteur de voir dans l'espace astral, avec plus d'acuité ou de gagner cette capacité s'il n'est pas un Adepte ou Magicien. Le personnage bénéficie également d'un bonus de +1 dé à tous ses tests de perception astrale

Oeil de vision nocturne

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3)

Un oeil de vision nocturne est un morceau de cristal vivant traité, rempli d'un fluide nutritif dans lequel flotte un ver gélatineux. Il est fixé à un bandeau et, lorsqu'il est appliqué la première fois, le ver s'enfonce dans l'oeil du porteur et le détruit.

Une fois implanté, le charme ne peut pas être retiré et les dommages permanents ne pourront jamais être soignés. Si la vision à travers la gemme est pour le moins floue, celle-ci permet au personnage de voir dans l'obscurité, comme s'il possédait l'aptitude raciale de Vision nocturne.

Pierre de Garlen

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Les pierres de Garlen sont de petits galets couverts de cheveux dorés et recroquevillés comme des chenilles. Une fois avalés, les cheveux s'allongent et accrochent la pierre à l'estomac ou à la paroi intestinale du personnage.

Une fois par jour, le porteur récupère 2/4/6 cases de blessure. Cet effet ne compte pas dans la limite des soins magiques.

Poche de poison

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3)

Les poches de poison sont fixées sur les armes de sang (un personnage doit donc posséder une arme de sang pour se faire implanter ce charme de sang). Ceux qui possèdent plusieurs armes de sang doivent spécifier à laquelle il l'attache. Aucun test n'est nécessaire pour affecter une cible avec le poison outre l'attaque effectuée.

Si l'adversaire encaisse 1 blessure à cause de l'arme de sang, le poison fait effet. Il subit des dommages égaux à la (FOR/2) du porteur. La Résistance ne protège pas contre ces dommages.

Protection contre les élémentaires (Type)

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Les charmes de protection contre les élémentaires sont composés d'air, de bois, d'eau, de feu ou de terre élémentaire et protègent le personnage contre les pouvoirs des esprits de l'élément concerné. La fabrication du charme consiste à plonger une petite pièce d'orichalque dans une solution alchimique spéciale.

Une fois activé, permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests pour se défendre contre les pouvoirs des élémentaires.

Protection contre les horreurs

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 4/5/6)

Les fabricants de charmes confectionnent les charmes de protection contre les Horreurs à base d'argent et d'or montés autour d'une pièce de terre élémentaire. Deux gouttes de sang du porteur s'écoulent sur l'or, plongent dans la terre, émergent dans l'argent et replongent dans la terre, reproduisant ce cycle à l'infini. Le charme protège des Horreurs et de leurs constructions.

Une fois activé, permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests pour se défendre contre les Horreurs ou leurs rejetons.

Sort de la dernière chance

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Ce charme se compose d'une petite perle mouchetée de sang du personnage, montée sur de l'argent.

Une fois activé, le charme offre au choix : un bonus de +1/2/3 dés ou 1/2/3 relances à tous les tests de sorcellerie.

Trompe-la-mort

(Charme de sang, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Généralement taillé dans la tourmaline ou la turquoise, ce charme porte une unique petite tache rouge caractéristique provenant du sang du personnage.

Lorsqu'il devrait subir l'état mourant, le porteur est soigné de 1/2/3 cases de blessure à la place. Cet effet ne compte pas dans la limite des soins magiques. Le charme Trompe la mort nécessite la dépense d'un point de Karma pour pouvoir être utilisé à nouveau.

OBJETS MAGIQUES COMMUNS

Allume-feu (1)

Un allume-feu est un bâtonnet qui produit une petite flamme à son extrémité. Cette flamme peut être utilisée pour faire partir des feux plus importants. Un corps de feu élémentaire est incorporé aux allume-feu. La flamme s'active grâce à un mot de commande.

Arme à quartz lumineux (+1 au prix de l'arme)

Bien qu'elles soient rares en Barsaive, ces armes possèdent un pommeau incrusté de petits quartz lumineux permettant de l'utiliser comme source de lumière. Ces armes sont très appréciées par les aventuriers qui explorent les régions souterraines, notamment les kaers. Les quartz lumineux utilisés sont plus petits que les petits quartz standard et approximativement deux fois moins puissants.

Ces petits quartz ne peuvent être incrustés dans le pommeau qu'une fois l'arme conçue. Le prix de l'arme s'ajoute au prix de ces quartz. Comme pour les autres quartz lumineux, l'enchantement qui les tient en vie doit être renouvelé tous les ans et coûte 10 pièces d'argent.

Baguette de divination (3)

Certains aventuriers se servent des baguettes de divination pour trouver des sources d'eau. Ces baguettes ressemblent à une branche en forme de « y » et sont enchantées avec de l'eau élémentaire.

Un personnage possédant une baguette magique de divination bénéficie d'un bonus de +2 dés à ses tests de Survie pour trouver de l'eau.

Balai de nettoyage (1)

Des corps de bois élémentaire et de terre élémentaire sont mélangés et introduits dans la tête de ces balais magiques, de sorte qu'ils renferment la poussière et la saleté avec lesquelles ils entrent en contact. Un simple mot de commande permet à l'utilisateur de jeter toute la poussière que le balai renferme, ce qui lui permet d'être réutilisé à l'infini.

Bénédictions d'Upandal (2)

Ces outils de bois, qui combinent une lime, un burin et un poinçon, sont très appréciés par les artisans et les enchanteurs. La hampe centrale de chaque outil est incrustée de runes métalliques grâce à un généreux apport de terre et de bois élémentaire.

Les outils permettent à un artiste de corriger ses erreurs lors de la fabrication d'un objet, quelle que soit sa substance, tant qu'elle est rectifiée dans les 5 minutes. Les bénédictions sont spécialement utiles aux artistes qui travaillent avec des métaux précieux ou des substances similaires, car ils leur permettent de corriger leurs erreurs sans devoir les rattraper en sculptant un objet de taille inférieure.

Souvent utilisées par les artisans pour décorer les boucliers et les armes, les bénédictions d'Upandal étaient aussi utilisées pour graver les runes des portes des kaers pendant le Châtiment.

Permettent à l'utilisateur de faire 1 relance à ses tests d'artisanat ou d'ingénierie.

Bottes de chasseur (3)

Les bottes de chasseur sont une version améliorée des bottes imperméables. Ces bottes de cuir ont été imaginées pour les chasseurs qui passent de longues périodes en forêt. Des corps d'air et d'eau élémentaire sont introduits dans le cuir des bottes afin de garder le pied de son utilisateur au chaud et bien au sec. Avec ces bottes, chaque pas est plus léger et une longue journée de chasse paraîtra moins éreintante.

Un personnage qui porte des bottes de chasseur peut marcher 8 km supplémentaires par jour.

Bottes imperméables (1)

Les bottes imperméables sont des bottes en cuir capables de repousser l'eau et le trop-plein d'humidité pour garder les pieds de son utilisateur au sec. Des corps d'eau élémentaire sont introduits dans le cuir des bottes, protégeant essentiellement les bottes de l'humidité extérieure. Cette propriété fonctionne constamment, mais elle a un effet secondaire. L'eau élémentaire empêche l'humidité extérieure d'entrer dans les bottes et l'humidité intérieure d'en sortir.

Cela signifie donc que les bottes mettront extrêmement longtemps à sécher s'il advenait que de l'eau ou tout autre liquide tombent à l'intérieur.

Bourse silencieuse (1)

De la magie illusoire mineure est introduite dans la matière de ces bourses, comme c'est le cas pour les gants silencieux, afin d'empêcher les sons d'en sortir. Les riches voyageurs utilisent souvent les bourses silencieuses pour ne pas attirer l'attention des voleurs et des mendiants qui entendraient le cliquetis des pièces alors qu'ils se déplacent.

Broche de vigilance (Objet magique, niveau 1)

Une broche de vigilance diffuse sa magie à n'importe quelle cape à laquelle elle est attachée.

La broche est une sorte de sentinelle magique basée sur la Perception du personnage. Quand celui-ci est la cible est Surprise par une attaque, elle fait un test de Perception contre un test d'AGI+Furtivité de l'attaquant le plus discret.

Si le test réussit, la broche de vigilance prévient le personnage de la présence des adversaires, lui permettant de ne pas être considéré surpris ou pris au dépourvu.

La broche ne fonctionne que contre les embuscades effectuées à moins de 10 mètres du personnage

Broche de volus (Objet magique, niveau 2)

Ces petites broches sont fabriquées à partir d'organes sensibles à la magie préservés de volus, enchâssés dans du cristal vivant cerclé d'orichalque. La broche offre à son porteur une version limitée de l'aptitude de sensibilité à la magie du volus.

Quand le porteur se trouve à moins d'un kilomètre d'une source de magie, le maître de jeu fait un test de Perception Difficulté (2 + perturbation astrale). Si le test réussit, le cristal se met à luire faiblement, puis de plus en plus intensément à mesure que le personnage se rapproche de la source de magie. Les adeptes se servent rarement des broches de volus, car leur propre magie interfère souvent avec l'aptitude de la broche et dévoile leurs pouvoirs magiques aux autres.

Cape feuille-de-chêne (Objet magique, niveau 3)

Les capes de feuille de chêne sont tissées à partir de feuilles recueillies sur les branches des chênes de sang du bois de Sang. Ces capes protègent de la pluie et du froid, mais, plus important, elles camouflent ceux qui souhaitent se déplacer dans des régions forestières sans être repérés. Dans ces types de régions, la cape aide son porteur en le faisant se confondre

avec son environnement.

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 dés en Furtivité. À l'intérieur du bois de Sang, ce bonus passe à +2 dés et si le personnage se cache à l'intérieur ou près d'un chêne de sang, il passe à +3 dés.

Cape de propreté (2)

Les capes de propreté repoussent la poussière et les saletés et restent propres pendant de longues périodes. Des corps d'eau et d'air élémentaire introduits dans la cape font fuir la poussière et les liquides qui pourraient la tacher. Après de nombreux mois d'utilisation, les capes finissent par être sales et doivent être nettoyées comme un vêtement normal. N'importe quel vêtement peut être fabriqué ainsi, mais la cape est celui le plus couramment utilisé.

Cape de tiédeur (1)

La cape de tiédeur est une cape de laine qui garde son porteur au chaud quand la température extérieure descend en dessous d'un certain point. La magie de ces capes provient des corps d'air et de feu élémentaire introduits dans la laine. L'air élémentaire réagit aux changements de température et le feu élémentaire sert à réchauffer le porteur. Comme la cape de propreté, n'importe quel vêtement peut être fabriqué de la sorte.

Cape naine de nuit hivernale (Objet magique, niveau 3)

Les capes naines de nuit hivernale sont fabriquées à partir d'un tissu traité magiquement. Ces vêtements imperméables possèdent une doublure striée dont les frottements produisent assez de chaleur pour garder un voyageur au chaud au coeur des nuits les plus froides.

Ces capes offrent un bonus de +1 à la Résistance Physique et Magique du personnage contre les dommages dus au froid des sorts, des armes de glace ou autres.

Casserole de cuisson (1)

Une casserole de cuisson est une casserole de cuisine en céramique à l'intérieur de laquelle ont été introduits des corps de feu élémentaire.

Ces derniers chauffent la céramique et permettent au personnage de faire cuire de la nourriture sans utiliser d'autre source de chaleur.

Un mot de commande peut activer ou désactiver la casserole, mais la chaleur produite ne peut pas être régulée : la casserole de cuisson cuit uniquement à une température donnée.

Chaise de confort (1)

Les chaises de confort peuvent revêtir n'importe quelle forme ou style, mais elles possèdent toujours la grâce et la beauté caractéristiques de l'artisanat elfique. Le bois élémentaire utilisé pour leur fabrication leur donne une résistance exceptionnelle et une souplesse qui les rendent aussi confortables que des coussins. De plus, ces chaises s'adaptent aux formes de la personne s'asseyant dessus, ce qui permet aux elfes de sang d'être installés confortablement malgré leurs épines. Rares sont les chaises de confort fabriquées aux proportions des trolls ou des obsidiens.

Chaise flottante (3)

Les coussins et les armatures de ces chaises à porteurs sont enchantés avec de l'air élémentaire. Elles flottent à un mètre du sol et peuvent être poussées doucement dans n'importe quelle direction.

Elles tournent et se déplacent à une vitesse confortable et ne dérivent pas quand elles sont immobiles. La plupart des chaises flottantes peuvent uniquement supporter le poids d'occupants de corpulence humaine ou moins (les nains, les elfes, les humains, les orks, les t'skrangs et les sylphelins).

On peut toutefois trouver dans certains marchés des chaises suffisamment imposantes pour transporter des trolls et des obsidiens.

Chapeau uni-taille (1)

Ce couvre-chef de qualité est enchanté grâce à une magie mineure pour qu'il aille parfaitement à n'importe quelle tête. Chaque chapeau uni-taille s'adapte parfaitement à la forme de son crâne. Toutes les races, y compris les obsidiens et les t'skrangs, peuvent porter ce genre de chapeau.

Chope du voyageur (1)

Ces chopes du voyageur sont de grandes chopes en acier décorées de symboles de guérison et d'endurance en métaux précieux. Ces pintes sont enchantées avec de l'orichalque et de l'air élémentaire et se remplissent une fois par jour d'une eau claire et fraîche grâce à un mot de commande.

Coffret en orichalque (6)

Un petit coffret en orichalque suffit à contenir 20 corps de minéral élémentaire. Ces coffrets sont généralement conçus en forme de boîte rectangulaire dont les charnières du couvercle sont gravées de runes et de symboles de protection.

Contrat d'Hambrell (0.5)

Les contrats d'Hambrell sont des parchemins magiques utilisés comme contrats entre deux parties. À l'origine, ces contrats furent conçus par des Sorciers employés par la maison Hambrell, une maison marchande réputée de Kratas.

Le secret de fabrication de ces parchemins fut perdu pendant le Châtiment, en même temps que périrent les derniers représentants de la maison Hambrell.

Les parties impliquées dans le contrat rédigent les termes de leur arrangement sur le parchemin magique. Une fois que les parties ont signé le contrat, celui-ci se duplique instantanément, de sorte que chaque partie dispose d'un exemplaire identique. Si une des parties brise les termes du contrat, toutes les copies commencent à montrer des signes d'usure et de vétusté. Ceci indique à toutes les parties concernées que le contrat est en train d'être brisé.

Craie luciole (1, x10)

La craie luciole est fabriquée en enchantant un type d'argile souple et en lui donnant une forme de bâtonnet de 10 cm de long et d'un demi-centimètre de diamètre. Les bâtonnets gardent la couleur terne de l'argile, mais permettent d'écrire des lettres produisant une vague lueur que l'on peut lire quelles que soient les conditions de luminosité. La plupart des gens se servent des craies lucioles pour laisser des messages dans des lieux obscurs, comme des kaers ou des mines. Les Troubadours et les Illusionnistes peignent parfois leurs visages et leurs corps avec la craie avant de faire des représentations nocturnes.

Gants silencieux (Objet magique, niveau 2/3/4)

Ces gants étouffent les sons provoqués quand les mains rebondissent ou rencontrent les biens d'une tierce personne.

Le porteur gagne +1/2/3 relances à ses tests de Furtivité faisant appel à ses mains.

Instruments du vent (Objet magique, niveau 2)

Les instruments à vent, comme les flûtes ou les trompettes, sont souvent pourvus d'air élémentaire, ceci pour donner à l'instrument un son plus clair, plus pur et beaucoup plus puissant que la normale. L'air élémentaire permet aussi au musicien de jouer en fournissant moins d'effort et donc de jouer plus longtemps qu'avec un instrument normal.

Le musicien bénéficie d'un bonus de +1 dé à ses tests d'Art.

Lanternes de saison (1)

Ces lanternes élaborées sont constituées de cuivre ou de fer ainsi que d'air et de feu élémentaire. Les deux éléments réchauffent ou refroidissent la pièce à l'intérieur de laquelle est suspendue la lanterne, la gardant à une température constante, quel que soit le temps extérieur. Les lanternes de saison sont le plus utilisées dans les foyers aisés, afin de créer un environnement confortable.

Marmite d'eau pure (1)

Dans la plupart des cas, l'eau des ruisseaux et des rivières est suffisamment claire pour être potable, mais parfois, les personnages souhaiteront la purifier par sécurité. Certains aventuriers emportent donc des marmites d'eau pure magiques qui lancent purifient les liquides qu'elle contient.

Marmite de grumbah (2)

Les marmites de grumbah sont de lourdes marmites à couvercle en acier noir et en peau de singe de glace, le tout uni par des corps d'air élémentaire. Elles sont souvent utilisées pour transporter de la nourriture et occasionnellement pour transporter les restes d'une créature. Les marmites sont étanches une fois scellées et gardent leur contenant au frais, triplant leur temps de conservation.

Pierre de chaleur (1)

Les pierres de chaleur contiennent des fragments de terre et de feu élémentaire qui donnent à la pierre une teinte rouge profonde et une température assez proche de celles produites par le charbon ardent.

La terre et le feu élémentaire se consomment lentement sur une période d'une année environ, en fonction de la qualité de l'enchantement de la pierre. Les pierres de chaleur sont généralement entreposées dans des contenants en métal ou en céramique. La chaleur constante qu'elles produisent est idéale pour chauffer un lit, une pièce ou pour démarrer un feu.

Pierre de message (3)

Les pierres de message sont des cristaux vivants à l'intérieur desquels on a introduit de la terre et de l'air élémentaire afin que leur structure cristalline puisse capturer des sons. Un mot de commande permet de libérer le message. Les coursiers gouvernementaux et les riches marchands se servent souvent de ces pierres pour délivrer des messages importants dictés de leur propre voix. Les pierres de message très coûteuses disposent de sceaux de protections magiques pour plus de sécurité.

Quartz lumineux (2)

Enchantés avec une lumière magique, les quartz lumineux sont de formes, de tailles et de couleurs variées. Les quartz les plus communs font 8 cm de diamètre et sont placés à l'intérieur des lanternes. Les quartz lumineux étaient très largement répandus dans les kaers pendant le Châtiment (notamment les grands quartz) et sont encore utilisés dans la plupart des cités. La luminosité de la plupart des quartz lumineux peut être réduite ou coupée sur commande. Pour garder en vie le cristal vivant, les quartz lumineux sont enchantés.

Robe elfique (1)

Ces magnifiques vêtements présentent une qualité et une finesse de couture que les humains et les nains envient, mais ne parviennent pas à copier. Les elfes portent généralement des robes elfiques, tout comme certains humains. Bien que les elfes démentent les rumeurs selon lesquelles elles possèderaient des propriétés magiques, les courtisans ont depuis longtemps remarqué qu'elles ne produisaient pas le même effet sur les orks et les nains.

Sac de couchage de confort (1)

Les sacs de couchage de confort sont enchantés magiquement pour adapter leur température aux besoins de leur utilisateur. Le sac de couchage est conçu avec des fibres glinthin et frasth. Le glinthin pousse au sommet des plus froides montagnes tandis que le frasth pousse sur les rivages de la mer des Enfers. L'addition de ces fibres chaudes et froides et d'une infusion d'air élémentaire permet au sac de couchage d'ajuster magiquement sa température à la température du corps de son utilisateur.

FOCUS (TALISMAN)

Les Focus sont des Atouts présentés et décrits dans le chapitre «Atouts de Disciple».

PRODUITS DE GUÉRISON

Potion de soin (0.5/1/1.5/2)

Les potions de soin sont plus ou moins puissantes. Elles peuvent avoir jusqu'à 4 niveaux de puissance.

La potion de soin de base soigne 1 case + 3 dés du moniteur physique. Chaque niveau de puissance supplémentaire ajoute 3 dés aux soins apportés (+3/6/9/12 dés).

Utiliser une potion coûte une narration. Le personnage soigne 1 case + le résultat du test de puissance de la potion.

Une potion de soin est considérée comme un équipement. Chaque niveau de potion coûte un équipement supplémentaire. Le personnage récupère une nouvelle potion quand il revient chez lui, où dans un milieu dans lequel il a assez de relations pour retrouver une potion.

Un personnage ne peut bénéficier des effets de plus d'une potion de soin par jour.

Antidote de Kélia (0.5)

L'antidote de Kélia neutralise les effets d'une dose de poison. Le personnage n'encaisse aucun dommage du au poison pendant 4 heures. Pendant ce temps, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 dé à tous ses tests de FOR pour résister aux effets éventuels de nouveaux poisons dont il serait victime.

Anti-spores (1)

Les magiciens qui installent des glandes à spores (voir Les charmes de sang) vendent aussi des potions pour se protéger des effets des spores. Chaque dose fonctionne pendant 4 heures, période au cours de laquelle le personnage est immunisé aux effets des glandes à spore. Les personnages qui se les font implanter offrent souvent ce genre de potions à leurs compagnons d'aventure. L'effet de l'anti-spores, spécialement efficace contre les spores des glandes à spores, l'est aussi contre les autres types de spores. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 dé à tous ses tests basés sur la FOR pour résister aux effets des attaques de spores.

Baume de cicatrisation des blessures (1)

Un baume de cicatrisation des blessures soigne automatiquement 1 case de blessure sur laquelle il est appliqué. Ne peut être employé qu'une fois par jour.

Onguent de la dernière chance (3)

L'onguent de la dernière chance peut être appliqué sur un personnage décédé depuis un nombre d'heures inférieur ou égal à son niveau de Force ou de Volonté au choix. Après avoir été étalé sur le corps du personnage, la substance translucide dégage une faible lueur bleutée pendant que sa magie opère, processus qui prend 10 minutes. Le personnage peut effectuer un test de FOR+VOL difficulté 4. Si le test est réussi, il revient à la vie, sinon, il reste mort. Ne peut être employé qu'une fois par aventure.

Potion de confiance en soi (1)

Une potion de confiance en soi produit une douce ivresse revigorante chez le personnage, qui bénéficie de 2 relances à ses tests de VOL pour résister aux effets de l'intimidation ou de la peur. Les effets d'une dose restent efficaces pendant deux heures. Une fois qu'ils s'estompent, le personnage se sent considérablement affaibli.

Potion de guérison des maladies (0.5)

une potion de guérison des maladies donne de la vigueur au système immunitaire du personnage, qui bénéficie alors de 2 relances à ses tests de Force pour résister aux effets des maladies pendant toute la durée d'effet de la potion, à savoir 4 heures.

Trousse de soins (2)

Comprend plantes, bandages, instruments permettant à l'utilisateur de soigner lors des urgences médicales les plus courantes (fractures, blessures par armes, brûlures, empoisonnements, hémorragies, etc.) et pratiquer des réanimations. Permet de relancer 1 échec sur un test de premiers soins.

OBJETS COURANTS				
NOM	CÔÛT	NOM	CÔÛT	
Bougie x2	0.5	Marmite en fer	0.5	
Bourse	0.5	Matériel d'alchimie	3	
Briquet à silex	0.5	Matériel d'art	1	
Chaine (3m)	0.5	Matériel d'écriture	1	
Corde (15 m)	0.5	Matériel de déguisement	1	
Couverture	0.5	Matériel de pêche	0.5	
Craie x10	0.5	Matériel d'escalade	1	
Encre (par flacon)	0.5	Matériel de soigneur	1	
Fantaisies T'skrang	1	Matériel de voleur	1	
Filet de pêche (9m2)	0.5	Outils d'artisanat	1	
Flasque d'huile	0.5	Papier/parchemin (1 feuille)	0.5	
Gourde	0.5	Pierre à aiguiser	0.5	
Grappin	0.5	Piton	0.5	
Hameçon	0.5	Plume	0.5	
Instrument de musique		Quartz lumineux	0.5	
• Cor	1	Sac à dos	0.5	
• Flûte	0.5	Sac : Grand	0.5	
• Percussions	1	Sac : Petit	0.5	
• À corde	1	Sac de couchage	0.5	
Jarre d'appâts	0.5	Tente (1 personne)	1	
Lanterne à capuchon	0.5	Tente (2 personnes)	2	
Lanterne à oculus	1	Velin pour carte	0.5	

FORGE ET ARCHERIE

L'ARTISANAT DE LA FORGE ET DE L'ARCHERIE

Dans l'univers d'Earthdawn les artisans ont un réel intérêt, surtout quand ils sont réalisés par des Adeptes.

Capable de créer des objets de hauts niveaux, de les enchanter et de les améliorer.

Vous trouverez ci-dessous le système d'amélioration d'armes proposé dans Shadowrun Anarchy, mais remis à la couleur si caractéristique d'Earthdawn.

COÛTS DES AMÉLIORATIONS D'ARMES OU D'ARMURES

Faire améliorer une de ses armes ou de ses armures, coûte toujours le même prix pour chaque amélioration : 3 points de Karma.

Cependant, si un joueur Forgeron ou Archer se trouve dans l'équipe, le meneur peut prendre la décision de diminuer ce coût à 2 points de Karma. Cela pour expliquer que l'artisan du groupe ne se fait pas de marge de vente pour ses compagnons.

Au meneur de demander un test d'artisanat contre une difficulté de 4 en échange, pour savoir si l'amélioration est réussie.

En cas d'échec de ce test, l'amélioration n'est pas faite et le personnage perd 1 point de Karma.

Attention chaque amélioration ne peut être pris qu'une seule fois par arme.

Les effets des armes personnalisées se cumulent avec les Atouts. Certains Atouts peuvent être utilisés comme arme, mais une arme ne devient jamais un Atout.

ATOUTS NÉCESSAIRES POUR L'ARTISAN

- Perfectionnement d'Armure
- Perfectionnement d'Armes
- Perfectionnement d'Armes à distance

AMÉLIORATION DES ARMES À DISTANCE

ARME DESTRUCTRICE

L'arme inflige 1 point de dommage d'armure de plus à chaque frappe. (Ne peut pas dépasser le maximum de +3)

ARME ÉPINEUSE

Des épines sont créées tout au long de la tête ou de la lame, provoquant des blessures plus importantes, mais un peu moins efficaces contre les armures. Dommages de l'arme de -1 sur l'armure, +1 au moniteur de condition (P), si au moins un dommage est réalisé.

ARME PERCE-ARMURE

L'arme ignore 1 point de RD Physique.

ARME EXPLOSIVE

Ces armes peu fiables disposent d'une petite charge explosive se déclenchant à l'impact. Dommages de l'arme -1 sur l'armure, +2 au moniteur de condition (P), si au moins un dommage est réalisé. Un dé de complication est toujours lancé. En cas de complication, l'arme explose, infligeant ses dégâts au tireur.

ASSOMMANT

Permet à votre arme de faire des dommages P ou E suivant comment vous l'utilisez.

CAMOUFLAGE

L'arme est recouverte d'un matériau qui permet de casser sa silhouette dans un environnement choisi (urbain, forêt, désert). Il inflige un malus de -2 sur un test de perception visuelle pour repérer l'arme.

DÉMONTAGE FACILE

Cette modification permet de démonter son arme en de nombreuses petites parties aisément dissimulables. Démonter l'arme prend 2 Narrations.

FORME / POIGNÉE PERSONNALISÉE

Que cela soit une forme, pour une arme de distance, ou une poignée, pour une arme de mêlée, la pièce a été faite sur mesure pour son possesseur. Sur une arme à distance, elle permet de relancer un échec sur le test de tir, et sur une arme de mêlée, elle octroie 1 relance au test de combat.

LANCE-GRAPPIN

Cet accessoire pour les arcs et les arbalètes permet de pouvoir lancer un grappin avec une corde en soie de 15 m, très fine, mais solide.

LÉTALITÉ

Augmentez les dommages de 1

PORTÉE

Réduisez le modificateur d'une portée de 1. Une arme avec « -1 » à une certaine portée passera à « OK » pour cette portée, une à « -2 » passera à « -1 ». Les portées à « — » ne peuvent pas être améliorées.

PRÉCISION

Bénéficiez d'un bonus de +1 dé à vos tests de combat.

SPÉCIAL

Ajouter un effet narratif
Exemple : Arme lumineuse, arme décorée, arme tribale, etc.

AMÉLIORATIONS D'ARMES DE MÊLÉE

APPARENCE PERSONNALISÉE

Votre arme a été décorée pour la rendre plus inquiétante, pour représenter votre peuple, votre tribu ou votre groupe d'aventuriers. Vous gagnez 1 relance sur vos tests d'intimidation.

ARME FURTIVE

Les matériaux qui composent cette arme matifie la lame et les éléments métalliques qui la composent la rendant plus difficile à percevoir de loin ou sous le soleil. Vous gagnez 1 relance sur vos tests de furtivité quand l'arme pourrait vous faire repérer.

ARME DESTRUCTRICE

L'arme inflige 1 point de dommage d'armure de plus à chaque frappe. (Ne peut pas dépasser le maximum de +3)

ASSOMMANT

Permet à votre arme de faire des dommages P ou E suivant comment vous l'utilisez.

CAMOUFLAGE

L'arme est recouverte d'un matériau qui permet de casser sa silhouette dans un environnement choisi (urbain, forêt, désert). Il inflige un malus de -2 sur un test de perception visuelle pour repérer l'arme.

DÉMONTAGE FACILE

Cette modification permet de démonter son arme en de nombreuses petites parties aisément dissimulables. Démonter l'arme prend 2 Narrations.

FORME / POIGNÉE PERSONNALISÉE

Que cela soit une forme, pour une arme de distance, ou une poignée, pour une arme de mêlée, la pièce a été faite sur mesure pour son possesseur. Sur une arme à distance, elle permet de relancer un échec sur le test de tir, et sur une arme de mêlée,

elle octroie 1 relance au test de combat.

LÉTALITÉ

Augmentez les dommages de 1

PERCE-ARMURE

L'arme ignore 1 point de RD Physique.

PRÉCISION

Bénéficiez d'un bonus de +1 dé à vos tests de combat.

SPÉCIAL

Ajouter un effet narratif
Exemple : Arme lumineuse, arme décorée, arme tribale, etc.

AMÉLIORATION D'ARMURE

AJUSTEMENT RAPIDE

Votre armure a été conçue pour que vous puissiez l'enfiler plus rapidement et facilement, vous divisez par deux le temps nécessaire.

- **Armure légère** : 1 Narration
- **Armure moyenne** : 2 Narrations
- **Armure lourde** : 3 Narrations

APPARENCE PERSONNALISÉE

Votre armure a été décorée pour la rendre plus inquiétante, pour représenter votre peuple, votre tribu ou votre groupe d'aventuriers. Vous gagnez 1 relance sur vos tests d'intimidation.

ARMURE FURTIVE

Les matériaux qui composent cette armure matifie les éléments métalliques qui la composent la rendant plus difficile à percevoir de loin ou sous le soleil. Vous gagnez 1 relance sur vos tests de furtivité quand l'armure pourrait vous faire repérer.

CAMOUFLAGE

L'armure est recouverte d'un matériau qui permet de casser sa silhouette dans un environnement choisi (urbain, forêt, désert). Il oblige votre adversaire à relancer 2 réussites à ses tests de perception quand vous êtes caché dans cet environnement et que vous êtes immobile ou en déplacement furtif.

DESIGN PERSONNALISÉ

L'armure est ajustée parfaitement à votre corps et vous permet des gestes plus précis et surtout moins fatigant. Vos malus indiqués par votre meneur en cas de port de votre armure sont diminués de 1.

PROTECTION RENFORCÉE

Votre armure acquiert un bonus de +1 en RD Physique.

PROTECTION ENCHANTÉE

Votre armure acquiert un bonus de +1 en RD Magique.

NAVIRES ET COMBATS NAVALS

NAVIRES

Les navires sont des véhicules conformément aux règles p167. Les navires étant majoritairement utilisés pour le transport de fret et de voyageurs, quelques règles étoffent un peu les règles basiques de véhicules. Les navires n'ont pas de score d'Auto-pilote. Sauf cas particulier, un navire nécessite un navigateur pour naviguer.

RÉSISTANCE

Les navires sont classés en 5 catégories de taille, leur niveau de catégorie indique leur résistance. La résistance correspond à la part de réduction de dommage due à la taille du navire.

NAVIRES	
TYPE	RÉSISTANCE
Canoë	1
Drakkar	2
Vedette	3
Kila	4
Béhémoth	5

BLINDAGE

Si la règle optionnelle de RD est utilisée, le blindage d'un navire correspond à sa Force et son moniteur de condition. Le blindage d'un navire lui apporte un score de RD qu'il ajoute à sa Résistance. La RD apportée par le blindage ne réduit pas lorsque le moniteur de condition du navire est entamé.

RD de Blindage : Blindage max /3 arrondi à l'inférieur

CARGAISON

La cargaison d'un navire est exprimée en Tonneaux (T). Chaque Tonneau représente environ 150kg de marchandise. Un passager compte pour 2T.

TYPE DE NAVIRE				
AÉRIEN	TONNAGE	RÉS.	BLIN.	MQB.
Drakkar	30/100	2	12/15	+1/+3
Galère	20/300	3	15/18	-1/+1
Galion	200/450	4	15/18	-2/0
Exploitation	150/250	4	12/15	-3/-1
Marchand	100/300	3	12/15	-2/0
FLUVIAL	TONNAGE	RÉS.	BLIN.	MQB.
Ferry	200/400	3	9/12	-1/+1
Bac	30/100	1	6/9	0/+2
Marchand	200/500	4	15/18	-2/0

COÛT

Acheter un navire n'est pas aussi facile que de se procurer de l'équipement. Un navire est une chose rare, couteuse et chère et c'est souvent l'investissement d'une vie.

Le prix de base d'un navire prend en compte son Tonnage, sa Résistance et son Blindage.

Coût = Tonnage /10 + Rés. x10 + Bli. + Mob.

Si le navire est acheté en tant qu'atout, il s'agit de son coût de base du niveau 0. Plusieurs personnages peuvent partager ce coût de base et investir pour augmenter le niveau d'Atout du navire.

ARMEMENT

Les navires comptent sur un grand nombre d'armes lourdes. Les portées des armes sont différentes et plus étendues que les portées des armes individuelles.

- Portée courte : portée d'abordage et de phase d'approche pour un abordage.
- Portée intermédiaire : portée classique maximum pour des armes individuelles.

- Portée longue : portée de vue d'un navigateur, limité à environ 500 mètres.

Si une arme lourde est utilisée pour tenter de tirer sur un individu, une pénalité supplémentaire de -4 est appliquée au tir à moins que le projectile soit prévu pour toucher l'équipage.

Les armes prévues contre les navires sont notées N, les armes prévues contre les individus sont notées I. Certaines armes sont prévues pour atteindre les deux types de cibles.

Une arme notée N, exclusivement prévues pour endommager les navires, est si puissante qu'aucune protection ne peut protéger un individu. Les personnages qui seraient touchés par une telle arme ne peuvent pas utiliser leur Armure ou leur RD pour réduire et minimiser les dommages subis.

Une arme notée I, exclusivement prévue pour endommager les individus, est trop peu puissante pour endommager les navires. Un navire touché par une telle arme ne subit au maximum qu'une case de dommage.

Les armements individuels et les sorts de combat des personnages ne sont pas assez puissants pour endommager sérieusement les navires. Ils sont tous considérés comme étant E.

Les armements de navire ont un coût en Karma supérieur à celui de l'équipement standard. Le coût est indiqué dans le tableau suivant à la colonne K. Une arme de navire compte, munitions comprises, pour 2T de cargaison.

TYPE D'ARMEMENTS					
ARMEMENTS	K	D°M.	C	I	L
Baliste	2	8P/N	OK	-2	-4
Bélier	2	(BI/2)+RP	OK	-	-
Catapulte	2		OK		
- Boulet		8P/N	OK	-4	-
- Pierres		8P/I	OK	-4	-
- Naphte*		6P/CA/NI	OK	-4	-
Canon à feu*		12P/N	-2	OK	-2
Lance-éclair		+6			
Lance-filet		6E/I	OK	-2	-
Lance-javelot		10P	-2	OK	-4
Souffle de dragon		6P/CA/NI	OK	-2	-

* L'arme possède la propriété d'enflammer sa cible et inflige +2 dommages à l'armure et au blindage. Le feu doit être éteint pour éviter de subir 2 dommages supplémentaires à chaque tour.

Éteindre le feu sur un individu est un test d'AG + LO plutôt facile (2).

Éteindre un feu de navire est un test de Pilotage de navire (aérien ou fluvial) + LO plutôt difficile (3).

SPÉCIFICITÉS DES ARMEMENTS

Bélier

Le bélier est une arme rarement utilisée sur un navire aérien. Les risques de casse sont extrêmes et il est toujours préférable de récupérer un navire que de le détruire définitivement. Attaquer avec un bélier nécessite un test de pilotage + AG opposé à un test de défense du pilote qui tente d'éviter le coup. Un navire qui utilise un bélier inflige des dégâts qui seront d'autant plus puissants que le navire est gros: (Blindage / 2) + Résistance P

Catapulte

Les catapultes projettent des boulets de grosse taille. Ils sont utilisés pour endommager les navires. Des projectiles plus petits pour faire pleuvoir une pluie de pierres sur un équipage. Si le navire est touché, l'équipage doit réussir un test de défense contre le tir ou être touché par la catapulte.

Des pots de naphte enflammés peuvent aussi être projetés. Le navire s'il est touché est enflammé. Si le navire est touché, les membres d'équipage doivent faire un test de défense contre le tir, en cas d'échec ils sont touchés par le naphte enflammé.

Lance-éclair

Le lance-éclair est à usage unique et doit être rechargé dans un port ou refuge pour être opérationnel à nouveau. Il permet d'augmenter l'efficacité d'une arme lourde. Le lance-éclair doit être utilisé avant que le tir soit tenté.

Lance-filet

Le lance-filet n'endommage pas les navires. Il permet d'immobiliser l'équipage sur le pont d'un navire. Si le navire est touché, les membres d'équipage sur le pont doivent réussir un test de défense contre le tir du lance-filet. En cas d'échec ils sont touchés et immobilisés jusqu'à réussir un test de FO plutôt difficile (3).

Lance-javelot

Il s'agit d'une baliste qui utilise un corps élémentaire pour améliorer sa puissance de tir. Si ce n'est son coût et sa puissance supérieure à celle d'une baliste, elle n'a pas d'autre effet.

Souffle du dragon

Ce jet de flammes inflige des dommages aux navires en bois tous les tours après avoir touché. S'il est touché, le navire est enflammé. Si le navire est touché, l'équipage doit réussir un test de défense contre le tir ou être touché par la catapulte. Les membres d'équipage doivent faire un test de défense contre le tir, en cas d'échec ils sont touchés par l'huile enflammée.

ÉQUIPEMENT DE NAVIRE

Certains équipements peuvent être acquis pour améliorer les navires.

Bouclier de feu

Un bouclier de feu protège des canons à feu et des armes qui enflamment.

Un bouclier de feu est à usage unique et doit être rechargé. Lorsqu'il est utilisé, il dure 3 tours de combat et doit être rechargé dans un port ou refuge pour être opérationnel à nouveau. Il apporte +2 dés en défense contre les attaques et une RD de 3 contre les armes utilisant le feu (Naphte, canon à feu, souffle du dragon).

Le coût d'équipement du bouclier de feu est de 4 points de Karma. Il est possible d'avoir plusieurs boucliers de feu.

ANIMAUX ET FAMILIERS

INTRODUCTION

Les animaux et familiers peuvent être contrôlés de différentes façons. L'autonomie, le contrôle à distance et la possession. La gestion des animaux est comparable à la gestion des drones de Shadowrun.

La compétence dressage est nécessaire pour faire agir des animaux, lui enseigner et lui donner des ordres. Un dresseur peut avoir à ses ordres un nombre d'animal égal à la moitié de son niveau de dressage arrondi au supérieur. Il peut en dresser autant qu'il veut.

Les animaux dressés peuvent être des atouts ou considérés comme de l'équipement. Un animal considéré comme de l'équipement n'a pas grande fonction, il a été dressé le plus simplement, un chien servira à monter la garde, un cheval à être monté en selle. Un animal repris dans un atout est nettement plus utile. Il peut accomplir un grand nombre d'actions pour lequel il est dressé par son maître. En plus d'une intelligence supérieure aux autres membres de son espèce, un animal repris dans un atout sera souvent mieux entraîné qu'à l'état sauvage et aura des réactions moins instinctives dans certaines situations.

Pour contrôler plus efficacement des animaux dressés, deux pouvoirs d'adepte sont utiles: **Lien empathique et Contrôle des animaux.**

Attention, l'atout Lien empathique n'est pas cumulable avec le Trait Empathie animale.

ATOUTS D'ADEPTE

Domination des animaux (Niveau 3/4/5) - DM

Ce pouvoir permet de contrôler plusieurs animaux. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque des animaux qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle du maître des animaux.

Domination des animaux (Niveau 3/4/5) - DM

Variante du Commandement, il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque et de défense des animaux qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle du maître des animaux.

Lien empathique (Niveau 2/3/4) - DM

Ce pouvoir confère à l'adepte une plus grande affinité avec la faune.

- Au niveau 2, il confère +2 dés sur n'importe quel test de dressage.
- Au niveau 3 il permet de percevoir par les sens d'un animal dressé. Contre un animal sauvage ou non volontaire, l'adepte doit réussir un test de Dressage + CHA résisté comme un effet mental.
- Au niveau 4, il permet de contrôler à distance un animal dressé en ligne de vue, le corps de l'adepte est inerte pendant ce temps. L'animal peut quitter le champ de vision du maître une fois que le contrôle est effectif.

PRISE DE CONTRÔLE

Deux adeptes avec l'atout de Lien empathique au niveau 3 ou 4, peuvent lutter pour le contrôle d'un animal.

L'adepte qui tente de contrer le donneur d'ordre, utilise une narration pour tenter sa chance, il doit obtenir plus de succès sur un test opposé de CHA + Dressage pour rompre le contrôle avant de pouvoir tenter lui-même de prendre le contrôle de l'animal.

Attention : Un animal ayant été pris en atout ne peut pas être contrôlé par un autre maître, la connexion, de possession ou de contrôle peut toutefois être interrompue, l'animal revenant à sa nature première et/ou son dressage acquis.

FAIRE AGIR LES ANIMAUX

AUTONOMIE

L'animal dressé agit du mieux de ses capacités.

Prérequis: Dressage 1

Vous pouvez donner un ordre à des animaux qu'ils suivront en fonction de leur nature. Donner des ordres à des animaux est une action d'attaque. Un animal utilise son score d'Action pour tous ses tests.

CONTRÔLE À DISTANCE

Vous pouvez contrôler un animal à distance en utilisant votre action offensive. Le lien empathique et le Contrôle des animaux permettent le contrôle à distance.

Trois cas de figure de contrôle à distance sont possibles, en fonction de votre maîtrise des atouts **Lien empathique et/ou Contrôle des animaux**. Dans tous les cas, un niveau de compétence Dressage de 1 est requis :

- **Contrôle unique**

Prérequis: Lien empathique (Niveau 2)

Vous pouvez contrôler un animal plus efficacement que s'il agissait en autonomie. Contrôler un animal est une action d'attaque.

Un animal contrôlé gagne +2 dés à toutes ses actions, attaques et défenses.

- **Contrôle multiple**

Prérequis: Contrôle des animaux (Niveau 3/4/5)

Vous pouvez contrôler tous les animaux que vous avez dressés. Contrôler les animaux est une action d'attaque.

Les animaux contrôlés gagnent 1/2/3 Relances à leurs tests d'action et d'attaque et de défense.

- **Contrôle multiple amélioré**

Prérequis: Lien empathique (Niveau 2) + Contrôle des animaux (Niveau 3/4/5)

Vous pouvez contrôler tous les animaux que vous dressez. Contrôler les animaux ne vous coûte aucune action.

Les animaux contrôlés gagnent +2 dés à toutes leurs actions et 1/2/3 Relances à leurs tests d'action et d'attaque et de défense.

POSSESSION

Vous projetez votre conscience dans un animal. Votre corps reste inerte.

Prérequis: Lien empathique (Niveau 4) + Contrôle des animaux (Niveau 3/4/5)

Pour une action d'attaque, vous pouvez prendre possession d'un animal dressé. La possession est un effet maintenu qui ne vous inflige pas de pénalité de maintien. Votre corps reste inerte et donc vulnérable.

Vous pouvez contrôler à distance les autres animaux que vous avez dressés.

L'animal possédé gagne +3 dés à toutes ses actions, attaques et défenses, et 1/2/3 Relances à ses tests d'action et d'attaque et de défense.

SCORE D'ACTION

À la différence des drones, les animaux n'ont pas de score d'Autopilote. Ils ont un score d'Action qui leur sert aux tests d'action, d'attaque et de défense. Il est possible d'améliorer ce score d'Action en augmentant le niveau de l'Atout jusqu'à un maximum de +3 en Action.

Ce coût simulant un dressage long et coûteux, il augmente le score d'Action et n'est pas considéré comme un bonus d'Atout. Il est donc cumulable avec le Lien empathique.

Par défaut, le score d'Action est égal à 6.

PERTE D'UN ANIMAL

Si un animal meurt pendant une aventure, le personnage a deux possibilités pour remplacer l'animal mort.

Il peut prendre du temps, une semaine par niveau d'Atout, pour retrouver et dresser un nouveau compagnon. En début de recherche, il effectue un test de Dressage. Chaque succès réduit de 1 jour le temps de recherche avec un minimum de 1 jour. C'est la solution par défaut, celle accessible à ceux qui ne sont pas adeptes.

Si le personnage est dans un environnement où l'animal est très présent, qu'il est adepte et qu'il possède l'Atout Lien empathique ou le trait Empathie animale, il peut le remplacer par un rituel. Il doit alors réussir un test de Dressage dont la difficulté est le niveau de l'Atout. En cas de réussite, il remplace l'animal perdu. En cas d'échec, il peut tenter sa chance le lendemain.

ATOUTS D'ANIMAUX

Chat (Petit animal, niveau 1)

2 Attaques, 1 Déplacement, Moniteur 6, RD 1, Mobilité 4, Morsure et griffes 1P

Cheval (Grand animal, niveau 2)

1 Attaque, 1 Déplacement, Moniteur 12, RD 2, Mobilité 2, Sabots 5E

Cheval de guerre (Grand animal, niveau 3)

1 Attaque, 1 Déplacement, Moniteur 12, RD 2, Mobilité 2, Sabots 5P

Ce profil animal est utilisé pour les hutawas.

Chien de guerre (Animal moyen, niveau 2)

1 Attaque, 1 Déplacement, Moniteur 9, RD 2, Mobilité 3, Morsure 5P

Corbeau de sang (Petit animal, niveau 2)

1 Attaque, 1 Déplacement, Moniteur 6, RD 0, Mobilité 6, Bec 1P/CA, Vol

Couleuvre (Petit animal, niveau 1)

1 Attaque, 1 Déplacement, Moniteur 6, RD 0, Mobilité 6, Morsure 2E

Destrier des rivières (Grand animal, niveau 2)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 12, RD 2, Mobilité 2, Morsure 5E, Amphibie

Dyre (Grand animal, niveau 4)

1 Attaque, 1 Déplacement, Moniteur 15, RD 4, Mobilité -1, Corne 8P

Granlain (Grand animal, niveau 4)

1 Attaque, 1 Déplacement, Moniteur 15, RD 3, Mobilité 0, Sabots 8P

Griffon (Grand animal, niveau 4)

1 Attaque, 1 Déplacement, Moniteur 12, RD 2, Mobilité 3, Sabots et bec 6P, Vol

Léopard (Animal moyen, niveau 2)

2 Attaques, 1 Déplacement, Moniteur 9, RD 1, Mobilité 3, Morsure et griffes 3P

Ce profil animal est utilisé pour les Kués.

Loup (Animal moyen, niveau 3)

1 Attaque, 1 Déplacement, Moniteur 9, RD 2, Mobilité 3, Morsure 6P

Mésange (2 animaux minuscules, niveau 1)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 3, RD 0, Mobilité 7, Bec 1E, Vol

Ours (Grand animal, niveau 3)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 12, RD 4, Mobilité 1, Morsure et griffes 7P

Stajian (Grand animal, niveau 4)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 15, RD 4, Mobilité 1, Sabots et cornes 8P

Tigre (Grand animal, niveau 3)

2 Attaques, 1 déplacement, Moniteur 12, RD 2, Mobilité 2, Morsure et griffes 7P

Ce profil animal est utilisé pour les Troajins.

Zoak (Animal moyen, niveau 2)

1 Attaques, 1 déplacement, Moniteur 9, RD 1, Mobilité 4, Griffes 3P, Vol

DESCRIPTIONS DES CARACTÉRISTIQUES

ATTAQUE

Représente le nombre d'attaque par Narration

DÉPLACEMENT

Nombre de déplacement à chaque Narration

MONITEUR

Dépendant de la taille, nombre de cases de blessures de l'animal.

RÉSISTANCE - RD

Caractéristique diminuant les dommages reçus.

MOBILITÉ

Modificateur négatif ou positif à toutes les actions de déplacement de l'animal (course, acrobatie, furtivité, etc.).

CRÉATION D'ANIMAUX

Vous trouverez les règles de créations d'animaux dans le chapitre «Bestiaire».

LÉGENDE

« L'estime vaut mieux que la célébrité, la considération vaut mieux que la renommée. »

Chamfort, barde de Kratas

« À l'instar d'un sprint la célébrité peut se gagner en quelques secondes ; la réputation en revanche est un marathon qui exige de prendre le temps comme allié. »

Uzzan, guerrier ork

GLOIRE, POPULARITÉ ET RUMEUR

Tout aventurier a besoin de se faire connaître, car c'est ce qui lui apportera du travail et de la considération de la part de ses pairs.

Mais la Gloire est une chose fragile, qui se base sur la popularité de vos actes et de vos choix. Attention, car parfois ce sont vos choix, qui créeront la rumeur sur vous et vous construiront une image qui vous collera à la peau.

La Gloire est égale au Karma total /20 arrondi au supérieur.

La Popularité et la Rumeur commencent à 0 et augmentent suivant les décisions du Meneur en fonction des actes du personnage avec 10 pour Maximum.

La Popularité et la Rumeur ne peuvent jamais dépasser la Gloire qui est leur limitant.

La Gloire

La Gloire du personnage représente la reconnaissance qu'on a de lui. Ceci a donc une influence directe sur les contacts et les personnes rencontrées, la façon dont pourra commencer la négociation avec un nouveau contact (pour ceux qui ont entendu parler de lui) et autres. Elle représente la chance que l'aventurier, a d'être reconnu et pouvoir faire donc jouer sa Popularité ou sa Rumeur.

La Rumeur

La Rumeur au contraire elle est plutôt l'aspect négatif de la réputation. Ceci est déterminé par le comportement du personnage. À chaque comportement négatif (trahison de la parole donnée, mort

d'innocent ou de représentant des forces de l'ordre, etc.), la Rumeur peut être augmentée sur décision du Meneur. Elle représente un pool de dés de complication dans lequel le Meneur ou le personnage peut puiser pour rajouter des dés de complication à tous les jets sociaux positifs, et des dés d'imprévu à tous les tests d'Intimidation. La Rumeur revient à son maximum à chaque fin de scénario.

La Popularité

À chaque fois qu'un personnage agit de manière crédible, le Meneur peut prendre la décision d'augmenter sa Popularité. Le personnage peut puiser dans sa Popularité pour rajouter des jets à ses jets sociaux. Cette Popularité revient à son maximum à chaque fin de scénario.

INDICE DE GLOIRE	
INDICE	GLOIRE
0-3	Inconnu en dehors de ses alliés
4-6	Connu de ceux qui connaissent le milieu de l'aventure et dans votre région de naissance.
7-9	Connu de ceux qui savent : enquêteurs, forces de l'ordre, certains représentants du gouvernement ou des guildes les plus importantes.
10+	Nom familier, des acteurs de théâtre jouent le rôle du personnage dans les pièces.
Professionnel	Professionnel déclaré (Mercenaire, militaire, artisan, disciple, maître de discipline, etc.)

GLOIRE

TEST DE GLOIRE - LA RENOMMÉE

Pour savoir si vous êtes reconnu par un PNJ, votre meneur fait un test avec un pool de dés égal à votre niveau de Gloire et consulte le tableau ci-dessous.

Une reconnaissance de trois des membres de votre équipe ajoute une réussite à un test de Célébrité d'équipe pour tenter de l'identifier. (Cf. Règle de Gloire dans le Chapitre Bastion et création d'équipe.)

MODIFICATEURS AUX TESTS DE GLOIRE

MODIFICATEUR TEST DE GLOIRE

LIEUX	MODIFICATEUR
Ville habituelle des Runners	0
Autre état ou région	-1
Autre pays (limitrophe)	-2
Autre pays lointain	-3
Autre continent	-4
Désavantage - Signe distinctif	+2
Désavantage - Célèbre	+2

GLOIRE DE DÉPART

Un personnage commence avec un niveau de Gloire dépendant du Niveau choisi à la création :

- **Novice** : Gloire à 0
- **Compagnon** : Gloire à 1
- **Compagnon expérimenté** : Gloire à 2

INDICE

RENOMMÉE - TEST DE GLOIRE

- | | |
|-----|--|
| 1 | Vous êtes identifié comme un aventurier. Cela peut déclencher contre l'utilisation d'un point de Danger, un contrôle de la part des forces de l'ordre et les PNJS sont inquiets ou en rejet face à votre présence. |
| 2-3 | Vous êtes identifié comme un disciple sans que l'on en sache plus sur vous. Vous pouvez utiliser votre Rumeur ou votre Popularité pour vos actions. |
| 4-5 | Vous êtes identifié comme étant un disciple reconnu. On sait tout de vous et de vos actions. Votre Meneur ou vous-même pouvez employer la Popularité et la Rumeur de votre personnage. |
| 6+ | Légende vivante, comme ci-dessus mais certains citoyens fans de vos actions relatées par les bardes peuvent prendre la décision de vous aider ou de vous mettre des bâtons dans les roues. Toutes vos actions devant témoins augmenteront automatiquement de 1 point votre Rumeur ou Votre Popularité suivant qu'elles soient négatives ou positives aux yeux des témoins. |

Professionnel +1 à l'indice quand quelqu'un de votre milieu professionnel essaie de vous reconnaître.

BASTION ET CRÉATION D'ÉQUIPE

CRÉATION D'ÉQUIPE

Les groupes d'Adeptes peuvent utiliser la magie des filaments de manière unique. Ils peuvent créer une architrave et, en y tissant des filaments, peuvent renforcer leurs liens. Cette forme de magie des filaments est généralement l'apanage des groupes d'aventuriers mais d'autres s'y adonnent aussi. On dit par exemple que la Main de la corruption a créé sa propre architrave de groupe afin de renforcer les aptitudes de ses membres.

CRÉATION D'UNE ÉQUIPE

Les équipes peuvent avoir un Nom, tout comme les gens, les lieux ou les choses. Si les membres parviennent à se mettre d'accord sur un Nom, ce Nom forme une architrave qui représente l'essence de l'équipe, tout comme les architraves des gens, des endroits et des choses représentent leur essence. Mais ce processus n'a rien de simple et l'équipe doit remplir les conditions suivantes :

- L'équipe doit se choisir un Nom qui représente son passé, son présent et son avenir.
- Une fois que les membres de l'équipe se sont mis d'accord sur un Nom, ils doivent se créer un symbole. Ce symbole peut être de n'importe quelle nature tant qu'il représente le groupe et son histoire.
- Chaque membre doit créer un objet de trame mineur qui, non seulement le représente, mais représente aussi le groupe et le rôle qu'il joue au sein du groupe.
- L'équipe doit être Nommée selon un rituel spécifique. Cet acte formera le début de l'architrave du groupe.
- Tous les membres du groupe doivent être d'accord pour prêter un serment de paix du sang de groupe. Ce dernier acte conclue la formation de l'architrave de groupe.

L'ARCHITRAME - KARMA D'ÉQUIPE

Le karma d'équipe est un pool de karma composé des points de karma déposés par les membres de l'équipe. Afin que cette dernière soit créée officiellement, il faut un pool de départ de 10 pts de karma.

Ensuite toute personne désirant se joindre à l'équipe, doit :

- Avoir l'autorisation des membres de l'équipe
- Dépenser 2 points de karma minimum pour se lier à l'architrave existante.

Mais que peut donc apporter ce pool de karma ?

Le karma d'équipe, représente en premier lieu, la création officielle d'une équipe d'aventurier.

Bien entendu, cela implique que les personnages doivent se faire confiance. Il est impossible de se joindre à une équipe de personne que l'on ne connaît pas, ou avec qui une certaine confiance n'existe pas.

Le Pool de karma d'équipe, permet en jeu, les actions suivantes :

- Les points de karma déposés peuvent être employés afin de lier des objets magiques ou des lieux magiques nécessaires à l'équipe. Tel qu'une loge de magicien, un alambic ou autres.
- Ils peuvent être employés afin de créer ou d'évoluer le ou les bastions de l'équipe. Les règles de la création de bastions vont être expliquées juste en dessous.
- Ils peuvent être employés afin d'évoluer les caractéristiques du bastion.
- Ils peuvent être aussi employés comme monnaie en cours de partie si l'équipe à des frais à engager.

1 point de Karma = 250 pièces d'argent.

BASTION

Tout aventurier a un jour besoin de pouvoir se mettre à l'abri, ou d'un lieu où pouvoir travailler en sécurité, voir entreposer du matériel. C'est là où le «Bastion» joue un rôle important.

Il est possible à la création ou en jeu de créer un Bastion à partir de trois sources :

- Le premier Bastion est automatiquement achetée à la conception de l'équipe d'aventuriers.
- À la création, les points d'Atouts personnels peuvent être employés afin de créer ou d'améliorer un ou des Bastions.
- En jeu du Karma ou du Karma d'équipe peuvent être employés

BASTIONS MULTIPLES OU PERSONNELS

Il est tout à fait possible d'avoir plusieurs Bastions. Chaque nouveau bastion coûtera à l'achat 10 points de Karma d'équipe ou personnel et sera ensuite construit en employant le système ci-dessous. Pour rappel, un Bastion est toujours construit en employant le même niveau que les personnages qui y sont liés (Novice, Compagnon ou Compagnon expérimenté).

Tous les Bastions évolueront cependant avec le même pool de Karma d'équipe qui lui est global pour l'équipe d'aventuriers.

Les caractéristiques Chance, Gloire, Rumeur et Popularité ne sont pas dépendantes du Bastion, mais bien de l'équipe. Elles doivent donc être reportées sur chaque nouvelle fiche de planque.

Un aventurier voulant concevoir un Bastion personnel est tout à fait en droit de le faire. Il emploiera le même coût d'achat et le même système de construction, mais devra tout payer avec son Karma personnel.

CARACTÉRISTIQUES

Un Bastion possède un certain nombre de caractéristiques, que je vais vous expliquer. Chaque caractéristique possède des niveaux allant de 0 à 6. Il est possible en ayant acheté les avantages nécessaires qu'une seule des caractéristiques puisse aller jusqu'à 7. Améliorer une caractéristique demandera une dépense de Niveau désiré X 3 points de Karma d'équipe.

Protection

Cette famille de caractéristique représente les aménagements de sécurité de votre Bastion. Elle représente les caractéristiques employées pour les jets d'opposition quand quelqu'un tente d'en percer la sécurité afin de l'infiltrer physiquement ou non. Elles sont au nombre de trois :

1. Défenses

Représente les matériaux des murs, les armements, et les systèmes placés pour gêner l'entrée physique dans le bâtiment.

2. Magie

Représente les barrières manas, esprits veilleurs, esprits gardien, ou autres sécurités magiques.

3. Sécurité

Représente les pièges, serrures, systèmes de dissimulations placés pour empêcher les entrées furtives et les vols dans votre Bastion.

• Confort

Cette caractéristique représente le confort du Bastion. Le confort peut être employé afin de voir dans quelle condition un blessé se trouve quand il est au repos. Un confort de 1 représente un lieu probablement sale ou bruyant, gênant le repos de l'âme et du corps, alors qu'un confort de 6 par exemple, représente un lieu confortable, propre et bien chauffé.

• Dissimulation

Représente la difficulté de repérer le Bastion. Soit, car il se trouve en sous-sol, ou dans un lieu très peu habité de la ville comme les quartiers sombres de Kratas par exemple.

• Chance d'équipe

Elle commence à 1 et peut être augmentée avec les points d'aménagement non dépensés ou avec du Karma au même coût que les autres caractéristiques.

Ces points de Chance, sont utilisables comme les points de chance de personnage. Cependant il est nécessaire d'avoir l'autorisation des autres membres de l'équipe présents au cours de l'aventure et ne peuvent être employés que si l'action en cours est importante pour l'équipe.

À aucun moment ces points de chance ne peuvent être employés dans un but purement personnel et/ou égoïste. Ces points de chance reviennent au début de chaque nouveau scénario.

CRÉATION DU BASTION

Pour créer les caractéristiques du Bastion, on emploie le même système que pour la création d'un Aventurier. Le Bastion est au même niveau que celui choisi pour les personnages de l'équipe : *Novice, Compagnon ou Compagnon expérimenté*.

Novice

À répartir :

- **Attributs** : 12 points
- **Aménagements** : 10 points – 3 de départ
- **Atouts** : 6 points
- **Commodités** : 1
- **Armes** : 1 arme
- **Équipement** : 5 objets

Compagnon

À répartir :

- **Attributs** : 16 points
- **Aménagements** : 12 points – 4 de départ
- **Atouts** : 10 points
- **Commodités** : 2
- **Armes** : 2 armes
- **Équipement** : 6 objets

Compagnon expérimenté

À répartir :

- **Attributs** : 20 points
- **Aménagements** : 14 points – 5 de départ
- **Atouts** : 14 points
- **Commodités** : 3
- **Armes** : 3 armes
- **Équipement** : 7 objets

MOTS CLÉS, COMMODITÉS ET PARTICULARITÉS

Les mots clés

Représentent les différents mots-clés personnalisant du Bastion.

Les commodités

Regroupent les équipements présents autour du Bastion et qui permettent de pouvoir améliorer son quotidien. Le Bastion commence avec un nombre de commodités indiqué dans son niveau de Bastion. Pour en obtenir davantage, il faut les acheter avec du Karma d'équipe.

Particularités

Représentent les éléments un peu bizarres/étranges du Bastion ou de son lieu d'installation. Ils ont un caractère plus descriptif ou roleplay que

purement technique, mais libre au Meneur de l'employer autrement. Techniquement ils peuvent permettre à un aventurier d'employer un point d'Anarchy en « Bien disposé » s'il peut faire appel à cette particularité pour le soutenir dans son action.

COMMODITÉS

- Grand marché – Coût en Karma : 8
- Hôpital ou Temple – Coût en Karma : 6
- Petit magasin – Coût en Karma : 4
- Blanchisseur – Coût en Karma : 4
- Boutique d'artisan – Coût en Karma : 6
- Soupe populaire – Coût en Karma : 2
- Taverne – Coût en Karma : 6
- Transports – Coût en Karma : 4
- Fermages – Coût en Karma : 4

AMÉNAGEMENTS

L'aménagement

désigne le matériel et les objets que l'aventurier peut installer dans le Bastion, mais aussi le nombre de pièces que comporte celui-ci. Il représente un peu la compétence du Bastion. Utilisable en lien avec une caractéristique de ce dernier, ils permettent de faire des tests pour mesurer la qualité d'une sécurité, d'une amélioration ou en cas d'attaque du Bastion par des effectifs nombreux.

Exemple : Dans le cas d'une attaque d'un Magicien ou d'un esprit, le test en opposition se ferait par exemple avec Sécurité Magique + Loge Magique.

Les Spécialités fonctionnent ici comme pour les aventuriers, elles rajoutent +2D au test du Bastion.

Ils permettent aussi aux aventuriers de pouvoirs employer leurs propres compétences dans le Bastion suivant l'aménagement installé, le niveau de l'aménagement devenant une limitation au jet de l'aventurier. Cela représente donc le maximum de réussites excédentaires que ce dernier pourra réaliser avec le matériel du Bastion. Les spécialités permettent d'augmenter cette limite de 2 points.

Exemple : Kortak est un forgeron de talent, il tente de réparer son armure au sein du Bastion. Ce dernier possède un Atelier de niveau 3 avec la spécialité Armurerie, il peut donc tenter sa réparation, mais au maximum il pourra obtenir 5 (3 pour l'aménagement +2 pour la spécialité) réussites excédentaires...

AMÉNAGEMENTS DISPONIBLES

Atelier d'artisan

Spécialités : Armements, Bijouterie, Tanneur, Armurerie, véhicules.

Mesure la capacité à réparer, améliorer ou modifier des équipements types armes ou armures.

Les réparations ne sont plus limitées par scénario et ne coûtent pas de Karma.

Atelier de magie

Spécialités : Potions, Focus.

Mesure la capacité à réparer, améliorer ou modifier des équipements magiques.

Les réparations ne sont plus limitées par scénario et ne coûtent pas de Karma.

Hôpital

Spécialités : médecine, premiers soins, chirurgie.

Mesure la capacité à réaliser des premiers soins, mais aussi des opérations chirurgicales plus invasives.

Les soins ne sont plus limités par scénario et ne coûtent pas de Karma.

Atelier de réparation de véhicule

Spécialités : véhicule aérien, Véhicule terrestre, véhicule militaire.

Mesure la capacité à réparer, améliorer ou modifier des véhicules de toutes sortes.

Les réparations ne sont plus limitées par scénario et ne coûtent pas de Karma.

Loge magique

Spécialités : invoquer et bannir les esprits, magie rituelle, Enchantement, Alchimie.

Mesure la capacité à réaliser des actions magiques plus importantes

Réduit les dés de drain du niveau de l'Aménagement.

Zone de dressage

Spécialités : Animaux, soins des animaux, Domp-tage, entraînement.

Mesure la capacité à réaliser des soins sur les animaux des aventuriers, mais aussi des temps de dressage et d'apprentissage.

Atelier de maquillage

Spécialités : Escroquerie, déguisement, imposture.

Mesure la qualité du matériel de déguisement et d'élaboration de faux documents.

Les déguisements et les faux documents élaborés

dans le Bastion demande (Niveau de l'aménagement) réussites pour être mis à jour.

Salle de questionnement

Spécialités : influence, interrogatoire, torture.

Contient des salles de tortures ou d'interrogatoire.

Permet de maintenir un prisonnier (Niveau de l'aménagement) jours sans risque de le voir mourir ou s'épuiser.

Salle de réunion

Spécialités : contrats, corruption, marchandage.

Représente le confort et la capacité de la salle de réunion à mettre en bonnes dispositions ceux qui y sont présents.

Permet de mettre en place des réunions au sein du Bastion.

Système de Défense

Spécialités : Armes de tir, Armes lourdes, Pièges.

Représente la qualité et le niveau d'armement disponible dans la planque pour pouvoir la protéger.

Le niveau de l'aménagement permet de choisir le niveau des protections disponibles.

1-2 : armements civils ou non létal, 3-4 : armements de qualité, 5-6 : armements militaires.

ATOUTS

Voici une liste d'Atouts disponibles pour le Bastion, cette liste n'est bien entendu pas exhaustive et des atouts peuvent être créés à partir du même tableau que pour les PJs avec l'accord du Meneur.

Salle de repos (Niveau 1/2/3)

Permet à un 1/2/3 aventuriers de récupérer 1 point de Chance par séance.

Salle de chirurgie (Niveau 1/2/3)

+1/2/3 dés supplémentaires aux tests de Soins effectués dans la planque.

Bibliothèque (Niveau 1/2/3)

Donne accès à 1/2/3 connaissances supplémentaires.

Loge de rituel (Niveau 2/3/4)

Permet de relancer 1/2/3 échecs à un test de Magie Rituelle pour effectuer un pistage astral.

Loge d'invocation (Niveau 2/3/4)

Permet de relancer 1/2/3 échecs à un test d'invocation d'un esprit.

Loge d'enchantement (Niveau 2/3/4)

Permet de relancer 1/2/3 échecs à un test d'enchantement.

Loge d'Alchimie (Niveau 2/3/4)

Permet de relancer 1/2/3 échecs à un test d'Alchimie.

Loge de méditation (Niveau 2/3/4)

Permet d'augmenter de 1/2/3 heures le temps autorisé de décorporation astrale. Permet aussi si on est initié de partir en voyage vers les métaplans.

Seau d'invocation (Niveau 2/3/4)

Permet d'invoquer 1/2/3 esprits supplémentaires pour protéger les lieux.

Atelier de réparation (Niveau 1/2/3)

Permet de relancer 1/2/3 échecs à tous les tests de réparation/amélioration d'équipement effectués dans la planque.

Animaux (Niveau voir Atouts animaux)

Acheter les mêmes atouts d'Animaux que pour les aventuriers afin de mettre à disposition des Animaux pour protéger ou surveiller le Bastion.

Animaux de monte (Niveau voir Atouts animaux)

Acheter les mêmes atouts d'Animaux que pour les aventuriers afin de mettre à disposition des Animaux de monte.

Véhicules (Niveau voir Atouts véhicule)

Atout d'équipement au même coût d'achat que pour les aventuriers. Véhicule à disposition pour l'équipe.

Râtelier d'armes (Niveau 1 à 5)

Permet de pouvoir rééquiper en arme 1/2/3/4/5 aventuriers au cours d'une séance.

Armurerie (Niveau 1 à 5)

Permet de pouvoir réparer l'armure de 1/2/3/4/5 aventuriers au cours d'une séance.

Cellule (Niveau 1/2/3)

Permet de pouvoir garder 1/2/3 prisonniers à demeure dans le Bastion.

Murs renforcés (Niveau 2/3/4)

+3/+6/+9 points d'armure au Bastion.

Défense renforcée (Niveau 1/2/3)

+1/2/3 dés au test de Défenses + Système de défense en cas d'attaque physique de la planque.

Sécurité magique renforcée (Niveau 1/2/3)

+1/2/3 dés au test de Sécurité Magique + Loge magique en cas d'attaque magique de la planque.

AVANTAGES

Vous devez choisir deux avantages parmi la liste ci-dessous pour votre planque.

Gang allié

Un gang allié à votre équipe protège votre Bastion. Vous pouvez y faire appel pour vous aider dans une situation ou votre Bastion est en danger.

Astral pur

L'espace astral autour de votre planque est pur, cela vous octroie +2 dés à tous vos tests d'invocation effectués à l'intérieur et dans un rayon d'1km autour de votre Bastion.

Bastion exceptionnel

+1 au maximum d'une des caractéristiques du Bastion.

Très bien cachée

Demande 2 réussites excédentaires pour essayer de localiser le Bastion physiquement.

Barrière mana

Demande 2 réussites excédentaires pour essayer de localiser le Bastion magiquement.

Blindage renforcé

Les dégâts reçus par le Bastion sont réduits de 1 point.

Esprit protecteur

Tous les magiciens hostiles doivent relancer 2 réussites aux tests de sorcellerie ou d'invocation réalisés contre ou dans le Bastion.

Labyrinthe

+1 au moniteur de condition Intrusion du Bastion.

Solidité renforcée

+1 au moniteur de condition physique du Bastion.

Serrure renforcée

+2 dés au test de Sécurité contre une intrusion.

Serrure magique

2 relances aux réussites de ceux qui tentent d'infiltrer votre Bastion.

Territoire contrôlé

Les membres de l'équipe gagnent 1 point d'Anarchy supplémentaire tant qu'ils sont dans le territoire de leur Bastion.

Marquée par les esprits

La caractéristique Chance d'équipe est augmentée de +1.

Équipement spécialisé

Gagnez une spécialisation d'Aménagement.

Résistance magique

+2 dès pour se défendre contre les attaques ou effets magiques.

DÉSAVANTAGES - PROBLÈMES DE VOISINAGE

Vous devez choisir un défaut parmi la liste ci-dessous pour votre Planque.

Astral corrompu

Un malus magique de 2 pour toutes les actions magiques se déroulant autour et dans votre Bastion.

Attachement émotionnel

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité absolue à la protection de votre Bastion.

Corruption spirituelle

Votre Chance est réduite de 1 point tant que vous vous trouvez dans votre Bastion et dans ses environs proches.

Quartier surveillé

Vous êtes sous une surveillance plus importante des forces de l'ordre. Votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour faire venir autour du Bastion des unités des forces de l'ordre au cas où les actions que vous y faites soient illégales.

Quartier noble

Vous êtes sous une surveillance plus importante des forces de l'ordre. Votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour faire réaliser une décente des forces de l'ordre dans votre Bastion, au cas où les actions que vous y faites soient illégales.

Lieu maudit

Les complications surviennent sur un 1 ou 2 sur les dés d'imprévu ou de défaillance tant que vous êtes dans le Bastion ou dans ses environs proches.

Matériaux fragiles

Augmentez les malus de blessure du Bastion de 1.

Nécropole

Des morts-vivants habitent non loin de votre Bastion, votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour les faire intervenir.

Perturbation astrale

Une perturbation astrale de niveau 2 est permanente pour toutes les actions magiques se déroulant autour et dans votre Bastion.

Racket de gang

Des gangs rackettent votre planque, vous devez dépenser 1 point de Karma d'équipe à chaque séance si vous ne voulez pas vous en faire des ennemis.

Région corrompue

Votre Bastion se trouve sur un terrain anciennement corrompu par une Horreur, votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour vous empêcher de vous soigner correctement quand vous êtes dans votre Bastion.

Rats dans les murs

Votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour abimer temporairement un de vos aménagements ou des pièces de vos équipements d'équipe ou personnels.

ARMURE

Tout comme pour les personnages, le Bastion possède une armure en cas d'attaque en masse. Cette armure est à 9 sans achat particulier d'atout ou d'amélioration. Elle fonctionne exactement comme pour un personnage, mais ne peut être réduite que par des dommages de sortilèges, d'explosifs ou d'armes lourdes.

ÉQUIPEMENTS

Coffre-fort

Permet de dissimuler du matériel et de le protéger de tout vol. Coût : Karma = 2

Eau courante

Permet d'obtenir de l'eau courante dans votre Bastion. Coût : Karma = 4

Garage

Coût : Karma = 2/véhicules

Lit de camp

Coût : Karma = 1/lit

Chambre confortable

Coût : Karma = 2/chambre

Mobiliers en bon état

coût : Karma = 2

Murs doublés en Bio-Fibre

Coût : Karma = Force de la Bio-Fibre

Nouvel aménagement

Coût : Karma = 5 augmente de 1 le nombre d'aménagements disponibles.

Porte avec verrou magique Indice 6

Coût : Karma = 2

Porte cadénassée Indice 3

Coût : Karma = 1

Trousse de soins x5

Coût : Karma = 3

Réserve potion stimulante x10

Coût : Karma = 2

Réserve potion d'urgence x5

Coût : Karma = 2

Serviteurs

Coût en karma = 3

Vitres résistantes

Coût : Karma = 2

TEST DE PLANQUE

Quelques exemples de tests de Bastion :

- Défenses + Système de Défense pour employer les armes installées dans le Bastion.
- Sécurité + Dissimulation pour s'opposer à une tentative d'intrusion.
- Magie + Dissimulation pour s'opposer à une tentative d'intrusion magique.
- Magie + Loge magique pour percevoir les dangers magiques.
- Confort + Hôpital pour réaliser les tests de soins dans le Bastion.

MONITEURS DE CONDITION

Les moniteurs de condition du Bastion se calculent suivant le même principe que pour celui des personnages.

- **Physique** : 8 + Défenses/2
- **Intrusion** : 8 + Sécurité/2

PÉNALITÉ DE BLESSURES DU BASTION

Le Bastion tout comme les personnages, subit des pénalités de blessures quand ses moniteurs de condition se remplissent. Les Pénalités agissent autant sur les tests de ce dernier que sur les membres se trouvant en son sein. Après tout quand tout s'effondre autour de vous, il est quand même bien plus difficile de mettre en place une stratégie correcte de défense.

- Les pénalités physiques agissent sur toutes les actions de Défenses ou Magie, et sur les actions physiques des aventuriers.
- Les pénalités d'Intrusion agissent sur toutes les actions de Sécurité et sur toutes les actions de perception des Aventuriers pour repérer les intrus.

DÉGÂTS MOYENS

Représentent les dommages moyens que prennent les attaquants du Bastion quand ce dernier n'est pas équipé d'armes spécialisées ou de contre-mesure magique.

Ils sont calculés de la manière suivante :

- (Défense/2)E pour les attaques physiques.
- (Magie/2)E pour les attaques astrales.

PERSØNNELS

Représentent les PNJs qui travaillent dans le Bastion ou surveillent ce dernier quand les membres de l'équipe ne sont pas là. Ils sont des contacts de l'équipe, mais aussi des soutiens de cette dernière.

LÉGENDE D'ÉQUIPE

GLØIRE, POPULARITÉ ET RUMEUR D'ÉQUIPE

La Gloire est égale au Karma total /20 arrondi au supérieur.

La Popularité et la Rumeur commencent à 0 et augmentent suivant les décisions du Meneur en fonction des actes des membres de l'équipe avec 10 pour Maximum.

La Popularité et la Rumeur ne peuvent jamais dépasser la Gloire de l'équipe qui est leur limitant.

La Gloire

La Gloire de l'équipe représente la reconnaissance qu'on a d'elle tant dans la rue que d'un point de vue professionnel. Ceci a donc une influence directe sur les gens rencontrés et les contacts, la façon dont pourra commencer la négociation avec un nouveau contact (pour ceux qui ont entendu parler de lui) et autres. Elle représente la chance que l'aventurier ou le groupe, a d'être reconnu et pouvoir faire donc jouer sa Popularité ou sa Rumeur.

La Rumeur

La Rumeur au contraire elle est plutôt l'aspect négatif de la Légende. Ceci est déterminé par le comportement du groupe ou de l'aventurier. À chaque comportement négatif (trahison, mort d'innocents ou de représentant des forces de l'ordre, etc.), la Rumeur peut être augmentée sur décision du Meneur.

Elle représente un pool de dés de complication dans lequel le Meneur ou le personnage peut puiser pour rajouter des dés de complication à tous les jets sociaux positifs pour le groupe quand un des aventuriers parle au nom de l'équipe, et des dés d'imprévu à tous les tests d'Intimidation quand ces derniers sont faits au nom de l'équipe. La Rumeur revient à son maximum à chaque fin de scénario.

La Popularité

À chaque fois qu'un aventurier agit de manière crédible au nom de son équipe et en tant que vrai professionnel, le Meneur peut prendre la décision d'augmenter la Popularité de l'équipe. Le Runner peut puiser dans sa Popularité pour rajouter des jets à ses jets sociaux quand il agit au nom de l'équipe. Cette Popularité revient à son maximum à chaque fin de scénario.

TEST DE GLØIRE D'ÉQUIPE - LA RENØMMÉE

Pour savoir si votre équipe est reconnue par un PNJ, votre meneur fait un test avec un pool de dés égal à votre niveau de Gloire et consulte le tableau ci-dessous.

Une reconnaissance de votre équipe ajoute une réussite à un test de Gloire personnel pour tenter de vous identifier.

INDICE	GLØIRE
0-3	Inconnu en dehors de ses alliés
4-6	Connu de ceux qui connaissent le milieu de l'aventure et dans votre région de naissance.
7-9	Connu de ceux qui savent : enquêteurs, forces de l'ordre, certains représentants du gouvernement ou des guildes les plus importantes.
10+	Nom familier, des acteurs de théâtre jouent le rôle du personnage dans les pièces.
Professionnel	Professionnel déclaré (Mercenaire, militaire, artisan, disciple, maître de discipline, etc.)

MODIFICATEURS AUX TESTS DE GLØIRE D'ÉQUIPE

MODIFICATEURS TESTS DE GLØIRE D'ÉQUIPE	
LIEUX	MODIFICATEUR
Ville habituelle des aventuriers	0
Autre région	-1
Autre pays (limitrophe)	-2
Autre pays lointain	-3
Autre continent	-4
Désavantage - Signe distinctif	+2
Désavantage - Célèbre	+2

INDICE**RENOMMÉE - TEST DE CÉLÉBRITÉ D'ÉQUIPE**

- 1 Votre équipe est identifiée comme un groupe d'aventuriers, cela peut contre 1 point d'Anarchy vous servir pour améliorer le comportement de vos interlocuteurs. Contre 1 point de danger, le meneur peut aussi vous mettre des adversaires s'opposant à vos actions.
- 2-3 Votre équipe est identifiée comme étant une équipe de disciples sans que l'on en sache plus sur vous. Vous pouvez utiliser votre Rumeur ou votre Popularité pour vos actions.
- 4-5 Votre équipe est identifiée comme étant une équipe d'aventuriers reconnue. On sait tout de vous et de vos actions. Votre Meneur ou vous-même pouvez employer la Popularité et la Rumeur d'équipe.
- 6+ Légende vivante, comme ci-dessus, mais certains citoyens fans de vos actions relatées par les bardes, peuvent prendre la décision de vous aider ou de vous mettre des bâtons dans les roues. Toutes vos actions devant témoins augmenteront automatiquement de 1 point votre Rumeur ou Votre Popularité d'équipe suivant qu'elles soient négatives ou positives aux yeux des témoins.

Professionnel +1 à l'indice quand quelqu'un de votre milieu professionnel essaie de vous reconnaître.





MAGIE DU 4ÈME MONDE

INTRODUCTION

La magie se trouve au cœur de Earthdawn. Elle est à l'origine de toutes les aptitudes des personnages et c'est grâce à elle que les Horreurs se sont infiltrées dans notre monde. La magie fait partie de la vie quotidienne. Elle est utilisée la nuit pour éclairer les villages et les villes, mais aussi pour lutter contre les Horreurs. Les héros ont recours à la magie pour entrer dans la légende tandis que les horreurs et ceux qui les servent l'utilisent pour répandre le mal et la corruption.

Alors que l'histoire de Barsaive et celle du reste du monde avance, elle continuera de jouer un rôle essentiel.

Ce chapitre décrit la façon dont la magie est employée dans le monde, la théorie de son fonctionnement, et comment les personnages peuvent la manipuler à leur avantage. Il décrit l'espace astral, le royaume parallèle d'où les adeptes tirent leur pouvoir.

Vous trouverez aussi des règles supplémentaires pour l'invocation décrite dans Shadowrun Anarchy.

Les chapitres suivants traitent des autres types de magie : la magie des filaments au travers des objets de trame, qui permet aux personnages d'utiliser les objets magiques disséminés dans tout Barsaive, l'enchantement, qui leur permet de concevoir des objets magiques et aussi des informations sur la magie du sang, cette forme de magie particulière qui permet aux personnages de renforcer leurs pouvoirs magiques.

MAGIE SHADOWRUN ANARCHY

Le chapitre sur la Magie d'Earthdawn se base sur les règles de Magie que vous trouverez bien entendu dans le livre de base de Shadowrun Anarchy. Nous ne reproduirons donc pas ici les règles officielles de ce jeu, dans un souci de respect des auteurs et des éditeurs. Nous en ferons que rajouter des règles pour donner vie à Earthdawn.

INVOCATION – RÈGLES DIFFÉRENCIÉES

Dans l'univers d'Earthdawn, les Sorciers, les Nécromanciens et les élémentalistes n'ont pas du tout la même vision du monde et surtout de la magie. La relation à cette dernière, mais surtout aux esprits est très clairement différente.

Les Sorciers voient le monde de la magie comme une science, tout se passe à base de formules mathématiques, de rituels écrits et auxquels il ne faut pas déroger, ce sont les scientifiques de la magie.

Les Chamans et Elémentalistes eux, voient en la magie la puissance et la beauté du monde et de la nature. La magie ne s'analyse pas, ne rentre pas dans des règles, elle se ressent, elle vit en nous et nous vivons en elle. Ils vivent en symbiose avec la magie.

Pour les Nécromanciens, la magie est un pouvoir brut qui se maîtrise et auquel on impose sa volonté. Leur vision de la relation avec les esprits est donc étroitement liée à leur manière de comprendre et d'aborder la magie.

Pour un Sorcier, un esprit est une puissance brute à laquelle le mage donne forme de par la puissance de son esprit. Un esprit est donc une création de lui, et il est donc une création de son esprit.

Il invoque donc un esprit avec un test de Logique + Invocation

Un Chaman et un Elémentaliste est au service de la magie, il conjure un esprit de lui venir en aide. Il lui demande de bien vouloir entendre sa demande et il le respecte comme une puissance de la nature et du monde astral. Il est dans une relation de symbiose avec l'esprit.

C'est pour cela qu'un Chaman ou un Elémentaliste invoque un esprit avec un test de Charisme + Invocation.

Un Nécromancien lui contrôle la magie, il lui impose sa volonté et la domine de toute sa puissance. Il est dans une relation de domination avec les esprits. C'est pour cela qu'un Nécromancien invoque un esprit avec un test de Volonté + Invocation.

PORTÉE D'INVOCATION

Un esprit invoqué ne peut s'éloigner de son invocateur de plus de Volonté de ce dernier x100 mètres. S'il est forcé à sortir de ce rayon, il fera tout pour y retourner aussi vite que possible. S'il est envoyé au-delà de cette portée, cela compte comme un service.

INVOCATION ET SERVICES

Dans les règles des invocations, une règle mine de rien importante a été omise pour simplifier le système. Mais cette règle est une base importante de l'univers et de sa cohérence. Dans l'univers, les esprits ne sont pas aux ordres du magicien.

Ils décident de le servir pendant un temps déterminé (jusqu'au prochain levé ou couché du soleil), mais aussi pour un certain nombre de services.

Ainsi, si le nombre de services négociés avec l'esprit arrive à son terme avant la durée d'invocation, l'esprit est libre de pouvoir retourner en son domaine et dans son univers.

Calculer le nombre de services est extrêmement simple. Un esprit doit à son invocateur, un nombre de services égal à 1 + Nombre de réussites excédentaires obtenues au cours du test d'invocation.

À chaque fois que le magicien fait une demande à son esprit, il utilise un des services à sa disposition.

Voici le type de demande qu'il peut faire :

- **Combat** : le magicien demande à l'esprit de combattre à ses côtés. La totalité du combat correspond à un service.
- **Utilisation de pouvoir** : Le magicien demande à l'esprit d'utiliser un de ses pouvoirs sur une ou des cibles. L'esprit l'emploie contre un service tant que le magicien en a besoin et qu'il ne lui demande pas de le stopper.
- **Tâche physique** : l'esprit se matérialise pour réaliser une tâche physique que le magicien lui demande.
- **Service distant** : le magicien envoie l'esprit remplir un service au-delà de sa portée spirituelle normale (Volonté du magicien x100 mètres).

LIER UN ESPRIT

Le lien d'esprit est une technique magique permettant au magicien d'amener l'esprit à rester plus longtemps à ses côtés. Mais cela à un coût important :

- Veilleur = 1 point de Karma
- Esprit mineur = 2 points de karma
- Esprit = 4 points de Karma
- Esprit majeur = 6 points de karma

Le rituel prend 1 heure par niveau de l'esprit (donc de 1 à 4 heures) et demande la dépense en points de Karma représentant l'achat des composants magiques et des offrandes faites à l'esprit.

Le magicien doit ensuite refaire un test d'invocation de l'esprit en employant les règles habituelles. La valeur de Drain est cependant doublée pour représenter l'épuisement mental et physique d'un tel afflux de puissance. Les succès excédentaires viennent rajouter de nouveaux services à ceux que l'esprit devait déjà.

Une fois l'esprit lié, il ne disparaît plus au prochain levé ou couché de soleil, mais restera au service du magicien tant qu'il lui devra encore des services. Il ne compte plus dans le nombre maximum d'esprit qu'un magicien peut invoquer chaque jour et peut être appelé ou révoqué en une action gratuite puisqu'il attend dans son métaplan d'être appelé.

Nouveau type de service

Un esprit lié peut rendre de nouveaux services en plus de ceux habituels.

- **Assistance sorcière** : l'esprit emploie son propre niveau de compétence en Sorcellerie pour permettre au magicien de relancer autant d'échecs à ses lancements de sorts ou d'invocation.
- **Maintien de sort** : l'esprit peut maintenir un sort à la place d'un magicien, comme le ferait l'Atout Focus de maintien.

INVOCATION D'UN VEILLEUR

Il existe une forme d'esprit dont Anarchy ne parle pas, ce sont les Veilleurs, de petits esprits que les magiciens peuvent invoquer pour leur rendre de menu service et surtout pour leur servir de messenger.

Ces esprits sont très faibles et très faciles à invoquer. Mais malheureusement ils manquent aussi de

capacité de réflexion et de mémoire. Il n'est pas rare qu'un veilleur oublie en chemin le service qu'il doit à son invocateur.

Ils restent cependant des esprits très utiles et surtout bien plus faciles à invoquer quand on n'a pas besoin d'une puissance plus importante de soutien.

Invoquer un Veilleur :

L'invocateur fait un test de Logique, Charisme ou Volonté + Invocation (suivant sa Discipline) face à un ND de 1 ou une opposition de 3 dés. Il n'y a pas de test de Drain pour un Veilleur, car sa puissance est bien trop faible pour épuiser l'esprit d'un mage. Un Veilleur reste au service du magicien nombre de réussites heures. Il ne compte pas dans le nombre d'esprit que le magicien peut invoquer chaque jour, mais compte en tant que serviteur (Cf. Magie rituel)

VEILLEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
1	6	2	2	1	2

Défense : 8

COMPÉTENCES

Combat astral 5 (3+VOL), Discrétion 9 (3+AGI)

ATOUTS

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Mouvement : peut utiliser « Fonce ! » sur lui sans dépenser de point d'Anarchy.

Surveillance : +3 dés à tous ses tests de Perception pour surveiller un lieu ou une personne.

Un Atout au choix :

Confusion : sort d'effet, -3 dés pour tous les tests de la cible.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

Message : Peut transmettre un message vers une autre personne connue de l'invocateur ou pour lequel l'invocateur possède du matériel génétique ou a déjà perçu son aura. Test de Logique + Volonté

pour se souvenir du message à transmettre.

ARMES

TYPE	DOMM.	COURTE	INTERM.	LONG.
Morsure	1P	OK	-	-

Armure : 0

RD Physique : 1 RD Magique : 1

Moniteur de condition (P/E) : 9/9

PERCEPTION ASTRALE

Tous les adeptes, peu importe leur discipline, peuvent percevoir le plan astral depuis le monde physique ; c'est la perception astrale. Il s'agit du sens principal utilisé par les éveillés et les créatures magiques, pour « voir » les auras et les autres choses du monde astral superposées au plan matériel.

La perception astrale n'est disponible que pour les magiciens, ou un adepte. Ce qui n'est pas le cas, des gens ordinaires. Certaines créatures en sont cependant naturellement dotées.

Techniquement, la perception astrale n'est pas la vision, car il n'est pas nécessaire d'avoir des yeux fonctionnels pour voir dans l'espace astral. Et un aveugle sera donc capable de voir dans l'astral. Avec la Perception astrale, il devient possible d'interpréter les « couleurs » et « brillances » d'une aura pour déterminer le bien-être et l'état d'un sujet.

Quand il utilise la perception astrale, le magicien acquiert une nature duale, ce qui signifie qu'il est présent simultanément sur les plans physique et astral, et peut interagir avec les objets astraux, notamment par le combat.

Bien que la perception astrale permette à un personnage de ressentir le plan astral, interpréter réellement l'observation nécessite de la pratique.

Il faut donc faire un test de Perception (Logique + Volonté)

Le nombre de succès déterminera la quantité d'informations obtenues (CF. Tableau). Sans tenter de lire une aura, il est toujours possible d'avoir une idée du type d'aura dont il s'agit (sort, rituel, esprit, créature vivante, horreur de mauvais augure au-delà de

la compréhension des mortels, etc.).

Comme la perception physique, il n'est pas nécessaire au magicien de faire des tests pour voir des choses qui sont immédiatement évidentes, et les formes astrales étant brillantes et vibrantes, cela signifie que la plupart des formes astrales sont faciles à détecter. Il n'est nécessaire de jeter les dés que lorsque la cible essaie de se cacher ou lorsqu'on tente d'observer en détail.

Les objets qui ne sont pas magiques ou vivants n'ont pas d'aura, ils sont des ombres de leur forme physique, grises et indistinctes. Et il est important aussi de ne pas oublier que l'on ne peut pas lire un texte dans l'astral, ni même voir au travers d'un mur qui restera une masse grise à notre regard.

Les objets et les lieux peuvent cependant retenir pour un temps limité des impressions issues d'un contact avec des auras vivantes. Un jouet abandonné dans un Kaer pourrait s'imprégner des peurs d'un enfant, une alliance de la joie et de l'amour de son propriétaire, et l'arme d'un crime d'une aura de rage. Ces impressions sont vagues et flottantes, mais parfois cette aura peut perdurer longtemps. Un lieu fortement marqué par la peur, la terreur ou

la mort par exemple sera profondément marqué et tout magicien s'ouvrant à lui pourra en être profondément perturbé ou marqué.

PISTAGE ASTRAL

Quasiment toutes les choses magiques ont un lien astral avec ceux qui les ont conçus ou les ont invoqués : Sorts, esprits, focus ou loges magiques.

Quiconque est capable de percevoir l'astral peut donc essayer de remonter ce lien jusqu'à son créateur. Suivre un lien astral demande un test étendu de Perception : le magicien doit obtenir 5 succès + modificateurs suivant le tableau ci-contre, chaque test demandant 1 heure de temps.

PERCEPTION ASTRAL SUCCÈS INFORMATI?N ACQUISE

- | | |
|----|--|
| 0 | Aucune
État général de santé du sujet (en bonne santé, blessé, malade...). |
| 1 | État général émotionnel ou impression du sujet (joyeux, triste, en colère, etc.).
Statut d'ordinaire ou d'Adepté. |
| 2 | Présence et localisation de Charms de sang.
Type / catégorie d'un sujet magique (élémentaire de Feu, sort de Manipulation, focus de pouvoir, rituel de Malédiction, etc.).
Possibilité de reconnaître, en dépit des déguisements ou altérations physiques, l'aura du sujet si elle a déjà été vue auparavant. |
| 3 | Présence et localisation d'une marque d'une Horreur.
Comparatif de l'Essence, la Magie, la Puissance du sujet et de l'observateur (inférieurs, supérieurs, égaux à son Essence et sa Magie).
Diagnostic général de toute maladie ou toxine qui affecte le sujet.
Toute trame astrale présente sur le sujet. |
| 4 | Présence et localisation d'une marque dissimulée d'une Horreur.
Essence, Magie ou Puissance du sujet.
Cause générale de toute trame astrale (sort de Combat, sort alchimique de Combat, esprit de l'Air, ou autre). |
| 5+ | Personne sous le contrôle d'une Horreur, et pouvoir reconnaître le type ou le nom de celle-ci.
Diagnostic précis de toute maladie ou toxine affligeant le sujet.
Cause exacte de toute trame astrale (sort de Combat, sort alchimique de Combat, esprit de l'Air, ou autre). |

MODIFICATEUR DE PISTAGE ASTRAL

Chaque heure passée depuis que le lien a été activé	+1
Cible derrière une barrière mana	Puissance
Pister le maître par l'intermédiaire de son esprit	
- Esprit lié	0
- Esprit invoqué	+2
- Veilleur	0

CORRUPTION ASTRALE

Certains lieux, notamment ceux que l'on appelle des lieux corrompus ou marqués par des événements importants (guerre, massacre, Kaer exterminé, lieu corrompu par une Horreur, etc.) peuvent être profondément marqués par les émotions puissantes qui y ont eu lieu et donc avoir profondément marqué l'espace astrale autour.

Cette perturbation gêne le magicien dans son utilisation de la magie et dans sa capacité à invoquer un esprit. Dans certains cas l'esprit invoqué peut même devenir un puissant adversaire, se transformant en un esprit toxique ou un esprit de sang lié à la souffrance du lieu.

Le Meneur de jeu choisit un Niveau de Corruption astrale allant de 0 à 5. Il devient un malus à tous les tests de magie effectués dans les lieux. Un magicien peut décider de ne pas accepter le malus, et transforme dans ce cas autant de ses dés en dés de complication. Pour chaque 1 obtenu, il prend une case de dommage mental et peut corrompre sa magie.

RÉGIONS ASTRALES

La corruption de l'espace astral est un lourd handicap pour les magiciens et autres voyageurs astraux. Un magicien qui emploie sa magie pour lancer un sort dans une région corrompue risque d'être blessé ou d'en mourir, et le même destin menace les voyageurs astraux qui traversent la région.

Regarder en perception astrale une région corrompue par une Horreur ou des actions sanglantes, revient à plonger les yeux dans la folie même. Le paysage astral est physiquement déformé, étiré, taché, comme si la réalité n'était qu'une fragile

peinture ravagée à coup de griffes.

Il existe quatre catégories de région astrale :

- **Région saine** : la zone a été épargnée par les Horreurs ou les actions profondément marquantes. Les Horreurs ont tendance à éviter ces régions qui montrent que leur pouvoir s'affaiblit peut-être.
- **Région dégagée** : correspond aux zones du monde physique que les Horreurs se sont contentées de traverser et à celles où elles n'ont fait qu'un usage limité de leurs puissances. L'espace astral n'y est que peu perverti. Il semble froissé et ridé, comme une esquisse que l'on aurait roulée en boule et dépliée. C'est la majorité de l'espace astral.
- **Région souillée** : correspond aux zones où les Horreurs causèrent de grandes souffrances. De grands nuages d'énergie empoisonnés flottent dans ces régions et le paysage y est déformé et perverti, le rendant quasi impossible à reconnaître.
- **Région corrompue** : Représente les régions les plus dangereuses de l'espace astral. Elles correspondent à des zones où les Horreurs ont commis de telles atrocités qu'elles en ont peut-être définitivement déformé le paysage astral. Des bouffées sombres et violentes émanent des lieux. Ce type de région indique presque invariablement la présence d'une Horreur.

EFFET SUR LA PERCEPTION ASTRALE

La corruption obscurcit la perception astrale. Tout Adepté tentant de percevoir l'astral dans un tel environnement se voit infliger un malus à ces tests égal au Niveau de Souillure de la zone dans laquelle il se trouve. Comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

GÊNE SUR LA PERCEPTION ASTRALE	
RÉGION	
Saine	Pas de malus
Dégagée	-1 dé aux tests de Perception astrale
Souillée	-2/-3 aux tests de Perception astrale
Corrompue	-4/-5 dés aux tests de Perception astrale

CORRUPTION ASTRALE NIVEAU DE SOUILLURE

- 0 **Région saine** : Lieu normal ou très peu marqué psychiquement.
- 1 **Région dégagée** : Lieu marqué par un assassinat, la corruption ancienne, ou l'utilisation d'une magie sombre récente (quelques heures)
- 2 **Région souillée** : Lieu marqué de manière importante par la corruption, la mort ou la souffrance.
- 3 **Région souillée** : Lieu marqué profondément (Kaer exterminé, lieu anciennement corrompu par une Horreur, salle de torture, lieu de rituels sanglants, etc.)
- 4 **Région corrompue** : Lieu marqué par l'utilisation d'une magie corrompue, sanglante ou liée aux rejetons d'Horreurs. Lieu de sacrifice important.
- 5 **Région corrompue** : Lieu historique de grande souffrance, de grands sacrifices, de morts importantes.

CORRUPTION MAGIQUE NOMBRE DE COMPLICATION

- 1 Votre magie provoque des effets visuels ou sonores marquant et dérangent.
- 2 Les effets de votre sort touchent une autre cible ou ne sont pas ceux attendus.
- 3 La corruption magique coule dans votre corps, vous subissez Niveau de l'Atout magique utilisé ou Niveau de l'esprit points de dommages physiques sans armure.
- 4+ La puissance magique de l'Atout que vous employez est profondément déchiquetée par la corruption, vous perdez 1 Niveau dans cet atout ou l'esprit que vous invoquiez vous prend pour cible devenant un esprit corrompu ou sanglant.

BARRIÈRE MANA

Les barrières mana sont des murs magiques qui gênent ou bloquent les formes astrales et magiques. Les barrières mana peuvent être sur le plan astral ou physique, mais certaines sont des barrières de nature duale qui existent sur les deux.

Les barrières mana sur le plan physique sont invisibles, en dehors de la perception astrale, mais elles agissent comme des barrières solides contre les sorts, les entités en manifestation, les esprits et les focus actifs. Quiconque essayant de lancer un sort au travers d'une barrière doit composer avec sa Puissance, qui est ajoutée à la réserve de défense ou de résistance.

Puissance de la Barrière Mana : Niveau de l'Atout employé + Nombre de réussite excédentaire obtenue.

Les barrières mana sur le plan astral sont solides, des murs vaguement opaques. De telles barrières stoppent les déplacements astraux et imposent une pénalité « visuelle » égale à leur Puissance. Les barrières astrales mana sont résistantes aux sorts astraux ainsi qu'aux autres formes astrales, de la même manière que les barrières mana physiques. Les barrières mana de nature duale sont actives à la fois sur les deux plans, et elles agissent comme des barrières mana sur les deux plans à la fois.

Les pouvoirs d'adepte et beaucoup de pouvoirs de créature activés en permanence sont innés et ne sont donc pas affectés par une barrière. Le meneur a l'option de faire fonctionner certains pouvoirs de créature maintenus ou à distance de la même manière que les sorts vis-à-vis des barrières mana.

Les barrières mana n'affectent pas leurs créateurs, qui peuvent voir au travers d'elles ou les franchir à volonté et permettre aux autres de faire de même.

Type de barrière mana :

- Sort – Barrière
- Les différentes Loges Magiques (Cf. Règle de Bastion)
- Rituel de cercle de protection (Cf. Règle de Rituel)
- Lierre Mana (plante duale que l'on fait pousser pour servir de barrière astrale)

Lierre Mana (Atout de Bastion, Coût 3/4/5)

Plante que l'on fait pousser pour obtenir des barrière mana naturelle. Cette plante crée une Barrière mana possédant 3/6/9 cases de Blindage.

CONTOURNER LES BARRIÈRES MANA

Si un magicien trouve une barrière mana sur son chemin, il a quelques options en dehors « d'abandonner ». Il peut essayer de défoncer violemment cet obstacle, ou essayer de le traverser plus subtilement.

Si un magicien veut casser une barrière mana, il doit détruire son Blindage, tout comme il le ferait avec toute autre forme de barrière.

Une barrière mana a des indices de Blindage et de Résistance en lien à son Niveau d'Atout.

- **Résistance** : Niveau de l'Atout
- **Blindage** : Niveau de l'Atout x3

Il doit la briser rapidement, car elle récupère son plein indice de Blindage à la fin de chaque tour de combat, même lorsque le Blindage est réduit à 0. S'en débarrasser à plus long terme nécessite de la dissiper ou d'interrompre son maintien par son créateur si cela est possible, ou de détruire son ancre physique.

Le créateur d'une barrière mana est, par ailleurs, instantanément conscient d'une attaque qu'elle subit.

Les personnages magiciens ont découvert d'autres méthodes pour forcer le passage au travers d'une barrière astrale (ou une barrière mana dans le monde physique), en dehors de la force brute.

Un magicien peut faire pression sur une barrière avec un test opposé de Logique + Sorcellerie contre (Puissance de la barrière x 2).

S'il obtient des succès excédentaires, il peut passer dans la barrière et émerger de l'autre côté. Il peut emmener avec lui un nombre d'amis, esprits, focus actifs, sorts maintenus, ou autres formes astrales égal à son nombre de succès excédentaires.

Si la barrière obtient plus de succès, il ne parvient pas à la traverser.

Dans tous les cas, une barrière reste passive, et ne contre-attaque pas.

MAGIE RITUELLE

Lancer un sort est une manipulation rapide de la magie et du mana. La magie rituelle, le façonne sur une période temps plus long et peut être même plus en profondeur.

Ce temps étendu permet au magicien de manipuler le mana avec plus de précision et comme un artiste de lui donner une forme plus fine, plus marqué par sa volonté et sa créativité.

Mais attention, un rituel est une magie puissante qui à un coût en karma très important. Heureusement ce coût peut être payé par l'ensemble des participants ou en karma d'équipe. (Cf. Règle d'équipe)

Un Rituel peut être réalisé seul ou en groupe. Pour lancer un rituel, il faut suivre un certain nombre d'étapes :

1. Choisir le leader du rituel
2. Choisir le rituel
3. Choisir la puissance du rituel
4. Établir la fondation
5. Faire une offrande
6. Réaliser le rituel
7. Sceller le rituel

I - CHOISIR LE LEADER DU RITUEL

Un rituel doit avoir un leader qui connaît le type de rituel réalisé et peut donc accomplir sa dernière étape : Sceller le rituel.

Lors de cette première étape, chaque participant doit annoncer sa participation au leader. Il n'est pas nécessaire que ces derniers connaissent le rituel pour y prendre part. Mais attention, chaque participant qui n'est pas de la tradition magique du leader viendra apporter un malus de -1 dé aux tests de ce dernier.

Tous les effets du Rituel seront marqués de la signature astrale du leader. Un magicien lançant un rituel seul, en devient donc forcément le leader.

2 - CHOISIR LE RITUEL

Le leader choisit le rituel réalisé. Si nécessaire, il doit choisir aussi le sort qui sera inclus dans ce dernier. Pour rappel, seul le leader a besoin de connaître le rituel ou le sort employé.

3 – CHOISIR LA PUISSANCE DU RITUEL

La puissance est importante, car elle détermine le pouvoir général, mais aussi la puissance de tout sort qui lui est incorporé.

La puissance maximale d'un Rituel est égale au Niveau de l'Atout rituel (expliqué ci-dessous) maîtrisé par le leader.

Puissance du Rituel : Niveau choisi de l'Atout Rituel

4 – ÉTABLIR LA FONDATION

Un rituel doit être réalisé dans une loge de rituel (Cf. Règle de Bastion) liée à la tradition du leader. Cela peut aussi être un lieu magique puissant, mais dans ce cas-là ce dernier doit être préparé par une loge temporaire demandant un coût de Karma égal au niveau de la loge. Ce coût pouvant être payé par l'ensemble des participants.

Une fois que la loge est activée, les fondations sont établies et personne ne peut la quitter avant la fin du rituel. Si cela devait arriver, le rituel serait un échec.

5 – FAIRE UNE OFFRANDE

Le rituel implique que le leader dépense des réactifs magiques dont le coût total en karma doit être au moins égal à la puissance du rituel. Dépenser plus peut permettre de réduire la puissance du Drain subit au moment de sceller le rituel.

6 – RÉALISER LE RITUEL

Au cours de cette étape, le rituel est accompli. Se référer à la description de chaque rituel pour voir comment la réaliser. Un rituel prend toujours Puissance du rituel heure à être réalisé.

7 – SCELLER LE RITUEL

La dernière étape est de sceller le rituel pour qu'il puisse prendre corps et qu'il soit considéré comme achevé.

Le leader fait un test de Logique + Sorcellerie (Rituel) opposé à la Puissance du rituel x2. Les participants viennent appuyer le leader de leurs puissances et connaissances en réalisant un test

d'équipe (Cf. livre de base p 150.)

Les succès excédentaires obtenus viennent augmenter la puissance d'effet du rituel réalisé.

Une fois le rituel scellé, chaque participant subit un Drain égal à la puissance du Rituel x2. Chaque point de karma payé en plus au moment de l'offrande vient réduire de 1 ce Drain.

Sceller le rituel : Logique + Sorcellerie Rituel contre Puissance du rituel x2

Drain subit : (Puissance du rituel x2) – Coût d'offrande excédentaire

ÉCHEC DU RITUEL

Plusieurs situations peuvent conduire à l'échec de ce dernier :

- Un participant quitte la fondation (étape 4) avant la fin de ce dernier.
- Le leader est incapacité ou tué avant la fin de l'étape 7.
- La Fondation est brisée ou dissipée avant la fin de l'étape 7.
- Le leader ne réussit pas à sceller le rituel.

Dans tous ces cas, tous les participants subissent automatiquement le Drain du Rituel, mais la puissance brute qui s'écoule de cet échec est telle que ce dernier fait subir des dommages physiques au lieu des dommages étourdissants habituels. Bien entendu tous les points de karma dépensés sont consommés.

RITUELS

Connaitre et maîtriser des rituels est un nouvel atout magique.

Rituel (Magie, Niveau 1 à 7)

Pour chaque rituel différent que le magicien veut connaître, il doit prendre un Niveau d'atout supplémentaire. Voici la liste des rituels possibles :

1. Cercle de protection
2. Cercle de soin
3. Détection à distance
4. Homoncule
5. Malédiction
6. Rune
7. Sort prodigue

Mais la magie rituelle demande quelques spécificités expliquées ci-dessous :

Ancrer : certains rituels demandent à être ancrés dans un symbole de signification mystique ou un objet physique. L'ancre sert alors de point focal à la magie et possède la signature astrale du leader. Si l'ancre devait être déplacée hors de la planète (Gaïasphère) pendant la durée d'effet du rituel, ce dernier prendrait fin.

Lien matériel : certains rituels requièrent un lien matériel avec la cible. C'est quelque chose qui fait partie intégrante de la cible : morceau de l'objet visé, échantillons tissulaires de l'être vivant (cheveux, salive, sang, morceau de chair, etc.) Mais attention un malus de -1 dé cumulatif se rajoute par heure, au-delà de 24h d'existence du lien matériel.

Serviteur : le rituel crée une entité semi-autonome, qui a pour rôle d'aider le magicien qui l'a conçue. Un magicien peut posséder un nombre de serviteurs égal à son Charisme.

Éclaireur : dans certains cas, la magie rituelle a besoin d'un éclaireur pour pister la cible et pouvoir la cibler visuellement. Ce peut être un veilleur, un homoncule, un esprit invoqué par l'un des participants ou un des participants du rituel en décorporation astrale.

CERCLE DE PROTECTION (ANCRÉ)

Le cercle de protection crée une Barrière Mana et Physique. Elle prend la forme d'une sphère autour de l'ancre d'un rayon égal à la Puissance du rituel. Ce cercle agit comme une combinaison des sorts Barrière physique et Barrière Mana. Il dure un nombre d'heures égal à 1 + succès excédentaire obtenu à l'étape 7. Tout ce qui se trouve dans le cercle est considéré comme protégé par le rituel. On peut attaquer de l'intérieur du cercle vers l'extérieur sans risquer d'abimer le cercle de protection.

CERCLE DE SOIN (ANCRÉ)

Ce rituel permet de lancer une puissance magie curative sur plusieurs cibles en même temps. Il créait une sphère d'un rayon égal à la Puissance du rituel. Toute personne entrant dans le cercle de soin pendant sa durée de vie, sera soignée par ce dernier. Durée du cercle de soin : 1 + Succès excé-

dentaire jours (Étape 7). Le leader doit connaître le sort de Guérison pour pouvoir lancer ce rituel.

DÉTECTION À DISTANCE (ÉCLAIREUR)

Ce rituel permet de lancer un sort de Détection avec une portée bien plus grande. La zone d'effet du sort devenant Puissance du Rituel x 100 mètres. Le sujet du sort doit être dans la fondation au moment du lancement du sort, mais peut ensuite en sortir pendant que les autres participants maintiennent le rituel pour lui. Tous les participants voient la même chose que le sujet. Le sort dure tant qu'il est maintenu par les participants.

HOMONCULE (SERVITEUR)

Le magicien extrait de son esprit et de son intelligence, une étincelle à laquelle il donne forme, créant un homoncule. Celui-ci à une forme physique, mais n'est pas très brillant. Il comprend toutes les langues comprises par le leader et les participants et sa personnalité est un mélange de tous ceux qui l'ont conçu.

Un objet inanimé de maximum (Puissance du Rituel x10 kg) est nécessaire pour la réalisation du rituel, car il deviendra la matière brute du corps de l'homoncule. L'Homoncule suit les ordres du leader autant que possible, mais son intelligence est très limitée et peut devenir frustré quand sa tâche lui semble impossible.

Un Homoncule dure (Puissance du rituel + succès excédentaires) jours. Il ne peut pas être banni, mais peut être détruit.



HOMONCULE

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
P*	3	1	1	3	2

P* : Puissance du rituel

Défense : 8

COMPÉTENCES

Corps à corps 6 (3+AGI), Discrétion 6 (3+AGI), Combat astral 4 (3 + VOL)

ATOUTS

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1

Duale : il se trouve à la fois dans le monde physique et le monde astral. Et peu donc agir sur les deux plans.

Surveillance : +3 dés à tous ses tests de Perception pour surveiller un lieu ou une personne.

Un Atout au choix :

Confusion : sort d'effet, -3 dés pour tous les tests de la cible.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures - 1 heure / succès excédentaire.

ARMES

TYPE	DOMM.	COURTE	INTERM.	LONG.
Mains nues	(FOR/2)P	OK	-	-

Armure : 3/6/9/12 suivant le matériau choisi

RD Physique : 1/2/3/4 **RD Magique** : 1

Moniteur de condition (P/E) : 8+(F/2)/9

MALÉDICTION (LIEN MATÉRIEL)

Ce rituel permet de lancer un sort d'illusion sur une cible distante par l'intermédiaire d'un lien matériel. Si le sort s'applique à plusieurs cibles, il faut posséder un lien matériel pour chacune d'entre elles.

Le lien matériel est détruit au cours du rituel, ensuite le sort est lancé normalement et les participants viennent appuyer le leader de leurs puissances et connaissances en réalisant un test d'équipe (Cf. livre de base p 150.)

Le sort dure tant que le rituel est maintenu par les participants et s'arrête dès que l'un des participants ne le maintient plus.

RUNE (ANCRÉ)

La rune est un rituel créant une barrière astrale d'une Puissance égale à la Puissance du rituel. Elle peut couvrir un volume maximal égal à 100m³ x (Puissance du Rituel) et dure (1 + succès excédentaire du scellement) semaines. Si le leader dépense un nombre de points de karma égal à la Puissance du rituel, la Rune devient permanente.

SORT PRODIGE (LIEN MATÉRIEL OU ÉCLAIREUR)

Ce rituel permet de lancer un sort de combat sur une cible distante qui peut être observée par un éclaireur ou pour laquelle on possède un lien matériel.

Le sort traverse l'espace astral jusqu'à la cible, le sort se projette de la Fondation à la cible en esquivant tous les obstacles sur son chemin.

Le lien matériel est détruit au cours du rituel, ensuite le sort est lancé normalement et les participants viennent appuyer le leader en réalisant un test d'équipe (Cf. livre de base p 150.)

DISSIPATION DE LA MAGIE

Les magiciens sont capables de faire un contre-sort en situation de combat, mais ils ont aussi une maîtrise telle des énergies du monde astral, qu'ils sont capables de détisser les filaments d'un sort de manière permanente ou d'un objet magique de manière temporaire (VOL du magicien heures).

Pour tenter de dissiper la magie d'un sortilège ou d'un objet le magicien doit faire un test de VOL+Sorcellerie et obtenir autant de réussites que le Niveau du sortilège ou de l'objet magique.

Si le magicien essaie de dissiper un sort maintenu c'est tout simplement un test opposé de VOL+Sorcellerie et il doit réussir autant de réussites excédentaires que de réussites obtenues par le magicien au moment du lancement de son sort.

Contre un nom magicien ou un Adepté, le test d'opposition se fait contre VOL+Niveau d'Atout.

LA MAGIE DES FILAMENTS

INTRODUCTION

Pour en apprendre plus sur cette magie, merci de vous référer au livre de base d'Earthdawn : Le recueil des joueurs p 264 paru chez **Black Book Edition** en VF.

MAGIE DES FILAMENTS

Les adeptes peuvent tisser des liens magiques dans une architrave. La trame de l'adepte et de l'architrave sont ainsi liées et l'adepte en tire des bénéfices.

OBJET DE TRAME

Les objets de trame sont traités comme des objets magiques (cf. Chapitre Objets de trame).

Des objets spécifiques peuvent avoir des effets variés selon le niveau de l'objet. Certains pouvoirs peuvent n'être accessibles que si le donneur de nom découvre les connaissances clef requises.

ARCHITRAME DE GROUPE

Plusieurs donneurs de nom peuvent partager des liens et créer une architrave de groupe.

L'architrave de groupe est un atout partagé entre plusieurs donneurs de nom, chacun en paye le coût. Une architrave de groupe est un atout de niveau 2 de base.

Chaque niveau en plus dans l'atout permet de choisir une compétence possédée par un des membres du groupe (cf. Chapitre Bastion et création d'équipe).

N'importe quel membre de l'architrave de groupe peut quand il le désire et contre la dépense d'1 point de chance, emprunter le meilleur niveau de la compétence parmi les membres de l'architrave pour effectuer un de ses tests.

ARCHITRAME DE LIEU

Un donneur de nom peut s'attacher magiquement à un lieu.

Une architrave de lieu est un atout de niveau 2. Quand un donneur de nom effectue un test dans l'enceinte du lieu, il gagne 1 dé d'exploit.

Ce lieu peut être son appartement, le Bastion auquel il appartient ou même son navire.

ENCHANTEMENT ET ALCHEMIE

Pour pouvoir enchanter un objet ou créer des potions un personnage doit avoir acheté une Loge d'enchantement ou une loge d'alchimie dans son Bastion ou doit pouvoir en atteindre une.

Ensuite, le personnage doit trouver les ressources élémentaires nécessaires à son projet, l'objet qu'il veut enchanter et le temps de le faire. Référez vous au chapitre enchantement du Recueil des joueurs p 273.

Une fois qu'il a réuni tout ces ingrédients, il peut créer son enchantement. Les enchantement sont des objets mineurs, des charmes de sang ou des objets de trame. Les effets de ces objets sont à discuter avec le meneur.

Le personnage doit réussir un test de Sorcellerie (Enchantement) ou (Alchimie) avec un seuil de réussite égal au Niveau de l'Atout ou de l'Objet qu'il veut créer. Chaque test demande une semaine de travail. Il doit bien sûr posséder le sortilège ou l'atout auquel il fait appel, ou pouvoir se faire aider de quelqu'un qui le maîtrise.

Le Coût en Karma pour sceller le sort est basé sur le Niveau de l'Atout ou de l'Objet divisé par 2.

Une fois le coût en karma payé et le test atteint, l'objet est enchanté ou les potions alchimiques réalisées. Dans le cas de potions, le personnage en réalise (Sorcellerie/2) + Réussites excédentaires exemplaires.

LA MAGIE DE SANG

INTRODUCTION

*Pour en apprendre plus sur cette magie, merci de vous référer au livre de base d'Earthdawn : Le recueil du maître du jeu p 136 paru chez **Black Book Edition** en VF.*

La manifestation la plus commune de la magie de sang est le charme de sang. La magie de sang consomme l'Essence du donneur de nom et lui octroie des capacités magiques s'il n'en a pas. Tous les donneurs de nom peuvent utiliser la magie de sang.

La magie de sang inflige des pertes d'Essence. Contrairement à la technologie de Shadowrun Anarchy, l'essence perdue peut être récupérée.

BLESSURES DE SANG

La magie de sang peut causer des blessures de sang. Quand il subit une blessure de sang, un donneur de nom doit cocher une case de chaque moniteur de condition. Cette blessure ne peut être soignée et est naturellement guérie qu'au bout d'un an et un jour.

CHARMES DE SANG

Les charmes de sang sont développés dans les équipements. Ils s'utilisent comme les biowares de Shadowrun Anarchy. Si un donneur de nom perd un charme de sang, il récupère 0,5pts d'Essence après un an et un jour sans subir de blessure de sang. (cf. Les charmes de sang dans le Chapitre Biens et Services).

SERMENTS DE SANG

Les serments de sang sont la forme la plus connue et la moins impopulaire des magies de sang. Chaque serment coûte 0,5pts d'Essence. Si le donneur de nom ne renouvelle pas un serment le sang après un an et un jour, il récupère l'Essence perdue par le serment.

SERMENT DE SANG À UN MOURANT

Le donneur de nom qui fait le serment à un mourant, gagne l'ensemble de ses points d'Anarchy. Il ne peut utiliser ces points d'Anarchy que dans le cadre de la résolution de son serment envers le mourant.

PAIX DE SANG

Deux donneurs de noms peuvent sceller une trêve par un serment de sang. Si un des deux donneurs de nom rompt son serment, il subit une blessure de sang, l'autre est libéré du serment et bénéficie de l'effet bien disposé à tous les tests pour chercher réparation (compétences, défenses...).

LIEN DE SANG

Deux personnes peuvent partager un lien de sang forgé par la manifestation de la loyauté réciproque. Un lien de sang peut avoir deux niveaux coûtant chacun 0,5pts d'Essence.

Au premier niveau, un donneur de nom peut utiliser les points de chance de la personne à laquelle il est lié.

Au second niveau, un donneur de nom peut soigner celui auquel il est lié transférant sur son moniteur de condition des blessures que l'autre a subi. Pour 1 point de dommage transféré, il subit 1 point de dommage supplémentaire.

Il est possible de ressusciter un donneur de nom. Un personnage ne peut être ressuscité qu'une fois dans sa vie. Les deux donneurs de nom perdent définitivement 1 case de blessure. Le donneur de nom décédé revient à la vie avec une seule case de blessure restante. Le donneur de nom ressuscité perd définitivement 1 point d'Essence.

FAMILIERS

Les familiers sont des atouts particuliers. Des animaux de petites tailles peuvent être sélectionnés pour être des familiers.

Le coût de l'atout Familier coûte 2 points d'atout de base auquel s'ajoute le coût de l'animal.

Le donneur de nom et le familier peuvent communiquer télépathiquement. Ils peuvent partager leurs sens.

Si le donneur de nom est un lanceur de sort, il peut utiliser ses atouts de sort à travers les sens du familier. Dans ce cas, le donneur de nom et son familier subissent 1 point de dommage étourdissant par niveau de sort.

Un donneur de nom ne peut avoir qu'un seul familier à la fois.





LES ESPRITS

L'invocation d'esprit emploie les règles de Shadowrun Anarchy et les règles avancées décrites dans le chapitre «Magie du 4ème Monde».

Seule l'invocation de Cadavéreux possède des règles particulières décrites ci-dessous.

CADAVÉREUX

Les Cadavéreux invoqués par les Nécromanciens, sont une version légèrement différente de ceux invoqués par les Horreurs.

Un Nécromancien, doit posséder des cadavres à dispositions pour invoquer ses serviteurs de la mort.

NOMBRES DE CADAVÉREUX INVOCUÉS

Il procède à un test d'invocation comme pour les autres esprits. Cependant il ne peut invoquer qu'un nombre de Cadavéreux limités.

- **Cadavéreux mineur** : CHA du Nécromancien
- **Cadavéreux** : CHA/2 du Nécromancien
- **Cadavéreux majeur** : 1 seul

Il force alors une âme corrompue à prendre possession du corps, qui se relève pour le servir. Il peut relever un nombre de Cadavéreux égal à 1+Réussites excédentaires obtenu à ses tests d'invocation.

Un Nécromancien, ne peut avoir plus de CHA Cadavéreux sous son contrôle en même temps. Ils ne comptent pas dans le nombre d'Esprits qu'il peut contrôler, mais bien dans celui de ses serviteurs. Ce nombre ne peut être augmenté avec l'aide des Focus ou Atouts habituels.

DURÉE D'INVOCATION

Les Cadavéreux sont aux services du Nécromancien, VOL/jours et le suivent partout où il va, sauf s'il leurs demande de garder un lieu.

SERVICES POSSIBLES POUR UN CADAVÉREUX

- **Combat** : le magicien demande au Cadavéreux de combattre à ses côtés. La totalité du combat correspond à un service.
- **Utilisation de pouvoir** : Le magicien demande au Cadavéreux d'utiliser un de ses pouvoirs sur une ou des cibles. L'esprit l'emploie contre un service tant que le magicien en a besoin et qu'il ne lui demande pas de le stopper.
- **Tâche physique** : Le Cadavéreux réalise une tâche physique que le magicien lui demande.
- **Service distant** : le magicien envoie l'esprit remplir un service au-delà de sa portée spirituelle normale (Volonté du magicien x1000 mètres).

TYPES D'ESPRITS

ESPRIT DE L'AIR

Prendre les caractéristiques de Shadowrun Anarchy

ESPRIT DE L'EAU

Prendre les caractéristiques de Shadowrun Anarchy

ESPRIT DU FEU

Prendre les caractéristiques de Shadowrun Anarchy

ESPRIT DE LA TERRE

Prendre les caractéristiques de Shadowrun Anarchy

ESPRIT DE L'HOMME

Prendre les caractéristiques de Shadowrun Anarchy

ESPRIT DES BÊTES

Prendre les caractéristiques de Shadowrun Anarchy

ESPRIT ALLIÉ

ESPRIT ALLIÉ MINEUR

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
2	4	5	4	2	1

Défense : 8

COMPÉTENCES :

Combat astral 3+VOL, Furtivité 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Sorcellerie 3+LOG

ATOUTS :

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Aider l'invocateur : permet 1 relance aux tests de Sorcellerie ou d'Invocation de son Invocateur.

Sens empathique : permet de créer un lien empathique avec son invocateur (C.F Atout)

Un atout au choix

Détection de la vie : Permet de détecter toutes formes de vie autour de l'esprit, même dissimulée.

Attaque élémentaire (froid) : attaque : Armes à projectiles, dommages 4E / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Aura de mort : les attaques au corps à corps infligent +1 dommage physique et +1 dommage étourdissant.

Confusion : sort d'effet, -1 dé pour tous les tests de la cible.

Psychokinésie : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES :

TYPE	DOMM.	COURTE	INTERM.	LONG.
Mains nues	2E/P	OK	-	-
Attaque élémentaire*	4E/CA	OK	OK	OK

* +2 dommages à l'armure

Armure : 0 / RD de Force : 0, RD Physique : 1, RD Magique : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 11

ESPRIT ALLIÉ

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	6	7	6	4	2

Défense : 12

COMPÉTENCES :

Combat astral 3+VOL, Furtivité 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Sorcellerie 3+LOG

ATOUTS :

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Aider l'invocateur : permet 2 relances aux tests de Sorcellerie ou d'Invocation de son Invocateur.

Sens empathique : permet de créer un lien empathique avec son invocateur (C.F Atout du même nom)

Aura de mort : les attaques au corps à corps infligent +2 dommages physiques et +2 dommages étourdissants.

Un atout au choix

Détection de la vie : Permet de détecter toutes formes de vie autour de l'esprit, même dissimulée.

Attaque élémentaire (froid) : attaque : Armes à projectiles, dommages 6E / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Confusion : sort d'effet, -2 dé pour tous les tests de la cible.

Psychokinésie : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES :

TYPE	DOMM.	COURTE	INTERM.	LONG.
Mains nues	4E/P	OK	-	-
Attaque élémentaire*	6E/CA	OK	OK	OK

* +2 dommages à l'armure

Armure : 0 / RD de Force : 1, RD Physique : 3, RD Magique : 3

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 12

ESPRIT ALLIÉ MAJEUR

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	8	9	8	6	3

Défense : 16

COMPÉTENCES :

Combat astral 3+VOL, Furtivité 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Sorcellerie 3+LOG

ATOUTS :

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Aider l'invocateur : permet 3 relances aux tests de Sorcellerie ou d'Invocation de son invocateur.

Sens empathique : permet de créer un lien empathique avec son invocateur (C.F Atout du même nom)

Aura de mort : les attaques au corps à corps infligent +3 dommages physiques et +3 dommages étourdissants.

Deux atouts au choix

Détection de la vie : permet de détecter toutes formes de vie autour de l'esprit, même dissimulée.

Attaque élémentaire (froid) : attaque : Armes à projectiles, dommages 8E / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Confusion : sort d'effet, -3 dés pour tous les tests de la cible.

Psychokinésie : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES :

TYPE	DOMM.	COURTE	INTERM.	LONG.
Mains nues	6E/P	OK	-	-
Attaque élémentaire*	8E/CA	OK	OK	OK

* +2 dommages à l'armure

Armure : 0 / RD de Force : 1, RD Physique : 5, RD Magique : 5

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 13

ESPRIT DE LA MORT

ESPRIT DE LA MORT MINEUR

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	2	4	2	4	1

Défense : 4

COMPÉTENCES :

Combat astral 3+VOL, Furtivité 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Intimidation 3+CHA

ATOUTS :

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 1 échec sur les tests de Furtivité.

Sens empathique : Permet de créer un lien empathique avec son invocateur (C.F Atout du même nom)

Un atout au choix

Détection de la vie : Permet de détecter toutes formes de vie autour de l'esprit, même dissimulée.

Aura de mort : les attaques au corps à corps infligent +1 dommage physique et +1 dommage étourdissant.

Endurance : +1 à chacun de ses moniteurs

Griffes : Transforme les dommages à mains nues en P.

Mauvais œil : Force la cible à relancer 1 réussite.

Possession : Test en opposition de VOL+LOG, prend le contrôle de la cible pendant 1 Narration

Peur : permet de relancer 1 échec sur les tests d'Intimidation.

ARMES :

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Mains nues	3/4E	OK	-	-
Griffes	3/4P	OK	-	-

Armure : 0 / RD de Force : 1, RD Physique : 1, RD Magique : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10 ou 12 / 11

ESPRIT DE LA MORT

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	4	6	4	6	2

Défense : 8

COMPÉTENCES :

Combat astral 3+VOL, Furtivité 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Intimidation 3+CHA

ATOUTS :

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 2 échecs sur les tests de Furtivité.

Sens empathique : Permet de créer un lien empathique avec son invocateur (C.F Atout)

Détection de la vie : Permet de détecter toutes formes de vie autour de l'esprit, même dissimulée.

Un atout au choix

Aura de mort : les attaques au corps à corps infligent +2 dommages physiques et +2 dommages étourdissants.

Endurance : +2 à chacun de ses moniteurs

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 4E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée.

Griffes : Transforme les dommages à mains nues en P.

Mauvais œil : Force la cible à relancer 2 réussites.

Possession : Test en opposition de VOL+LOG, prend le contrôle de la cible pendant 2 Narrations

Peur : permet de relancer 2 échecs sur les tests d'Intimidation.

ARMES :

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Mains nues	4/6E	OK	-	-
Griffes	4/6P	OK	-	-
Engloutissement	4/6E/CA	OK	-	-

Armure : 0 / RD de Force : 1, RD Physique : 3, RD Magique : 3

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 11 ou 14 / 13

ESPRIT DE LA MORT MAJEUR

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
9	6	8	6	8	3

Défense : 12

COMPÉTENCES :

Combat astral 3+VOL, Furtivité 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Intimidation 3+CHA

ATOUTS :

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 3 échecs sur les tests de Furtivité.

Sens empathique : Permet de créer un lien empathique avec son invocateur (C.F Atout)

Détection de la vie : Permet de détecter toutes formes de vie autour de l'esprit, même dissimulée.

Deux atouts au choix

Aura de mort : les attaques au corps à corps infligent +3 dommages physiques et +3 dommages étourdissants.

Endurance : +3 à chacun de ses moniteurs

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 5E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée.

Griffes : Transforme les dommages à mains nues en P.

Mauvais œil : Force la cible à relancer 3 réussites.

Possession : Test en opposition de VOL+LOG, prend le contrôle de la cible pendant 3 Narrations

Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

ARMES :

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Mains nues	5/8E	OK	-	-
Griffes	5/8P	OK	-	-
Engloutissement	5/8E/CA	OK	-	-

Armure : 0 / RD de Force : 1, RD Physique : 5, RD Magique : 5

Moniteurs de condition (P / E) : 13 / 12 ou 16 / 15

CADAVÉREUX

CADAVÉREUX MINEUR

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	2	4	2	4	-

Défense : 4

COMPÉTENCES :

Furtivité 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Intimidation 3+CHA, Armes à projectiles 3+AGI

ATOUTS :

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

Sans âme : Ne peut pas subir de dommages étourdissants, ne possède pas de points de chance.

Un atout au choix

Détection de la vie : Permet de détecter toutes formes de vie autour de l'esprit, même dissimulée.

Aura de mort : les attaques au corps à corps infligent +1 dommage physique et +1 dommage étourdissant.

Endurance : +1 à chacun de ses moniteurs

Griffes : Transforme les dommages à mains nues en P.

Peur : permet de relancer 1 échec sur les tests d'Intimidation.

ARMES :

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LØNG.
Mains nues	3/4E	OK	-	-
Griffes	3/4P	OK	-	-
Armes	*	OK	-	-

*Suivant l'arme qu'il manie

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 4, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / - ou 12 / -

CADAVÉREUX

FØR	AGI	VØL	LØG	CHA	CHC
7	4	6	4	6	-

Défense : 8

COMPÉTENCES :

Furtivité 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Intimidation 3+CHA, Armes à projectiles 3+AGI

ATOUTS :

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 2.

Sans âme : Ne peut pas subir de dommage étourdissant, ne possède pas de points de chance.

Détection de la vie : Permet de détecter toutes formes de vie autour de l'esprit, même dissimulée.

Endurance : +2 à chacun de ses moniteurs

Un atout au choix

Aura de mort : les attaques au corps à corps infligent +1 dommage physique et +1 dommage étourdissant.

Griffes : Transforme les dommages à mains nues en P.

Peur : permet de relancer 2 échecs sur les tests d'Intimidation.

ARMES :

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LØNG.
Mains nues	4/5E	OK	-	-
Griffes	4/5P	OK	-	-
Armes	*	OK	-	-

*Suivant l'arme qu'il manie

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 5, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 13 / -

CADAVÉREUX MAJEUR

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
9	6	8	6	8	-

Défense : 12

COMPÉTENCES :

Furtivité 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Intimidation 3+CHA, Armes à projectiles 3+AGI

ATOUTS :

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

Détection de la vie : Permet de détecter toutes formes de vie autour de l'esprit, même dissimulée.

Endurance : +3 à chacun de ses moniteurs

Sans âme : Ne peut pas subir de dommage étourdissant, ne possède pas de points de chance.

Deux atouts au choix

Aura de mort : les attaques au corps à corps infligent +1 dommage physique et +1 dommage étourdissant.

Griffes : Transforme les dommages à mains nues en P.

Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

ARMES :

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LONG.
Mains nues	5/6E	OK	-	-
Griffes	5/6P	OK	-	-
Armes	*	OK	-	-

*Suivant l'arme qu'il manie

Armure : 9 / **RD de Force** : 2, **RD Physique** : 6, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 16 / -

ESPRIT DU BOIS

ESPRIT DU BOIS MINEUR

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	3	4	3	3	1

Défense : 6

COMPÉTENCES :

Combat astral 3+VOL, Furtivité 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Intimidation 3+CHA

ATOUTS :

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 1 échec sur les tests de Furtivité.

Un atout au choix

Accident : permet d'ajouter un dé de complication à 2 tests par tour.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 2E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée.

Enchevêtrement : (Zone d'effet) Apporte un malus de 1 dé à toutes les cibles.

Griffes acérées : +1 dommage Transforme les dommages à mains nues en P.

Peau de bois : Augmente la RD de 1

Peur : permet de relancer 1 échec sur les tests d'Intimidation.

Venin : les dommages au moniteur de condition Physique sont augmentés de 2 (mais pas à l'Armure).

ARMES :

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LONG.
Mains nues	2E	OK	-	-
Griffes	3P	OK	-	-
Engloutissement	2E/CA	OK	-	-

Armure : 0 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 1 / 2, **RD Magique** : 1 / 2

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

ESPRIT DU BOIS

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	5	6	5	5	2

Défense : 10

COMPÉTENCES :

Combat astral 3+VOL, Furtivité 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Intimidation 3+CHA

ATOUTS :

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 2 échecs sur les tests de Furtivité.

Enchevêtrement : (Zone d'effet) Apporte un malus de 2 dés à toutes les cibles.

Un atout au choix

Accident : permet d'ajouter un dé de complication à 3 tests par tour.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 3E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée.

Griffes acérées : +2 dommages, Transforment les dommages à mains nues en P.

Peau de bois : Augmente la RD de 1

Peur : permet de relancer 2 échecs sur les tests d'Intimidation.

Venin : les dommages au moniteur de condition Physique sont augmentés de 2 (mais pas à l'Armure).

ARMES :

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Mains nues	3E	OK	-	-
Griffes	5P	OK	-	-
Engloutissement	3E/CA	OK	-	-

Armure : 0 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3 / 4, **RD Magique** : 3 / 4

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

ESPRIT DU BOIS MAJEUR

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
8	7	8	7	7	3

Défense : 14

COMPÉTENCES :

Combat astral 3+VOL, Furtivité 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Intimidation 3+CHA

ATOUTS :

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 3 échecs sur les tests de Furtivité.

Enchevêtrement : (Zone d'effet) Apporte un malus de 3 dés à toutes les cibles.

Un atout au choix

Accident : permet d'ajouter un dé de complication à 4 tests par tour.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 4E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée.

Griffes acérées : +3 dommages, Transforment les dommages à mains nues en P.

Peau de bois : Augmente la RD de 1

Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

Venin : les dommages au moniteur de condition Physique sont augmentés de 2 (mais pas à l'Armure).

ARMES :

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Mains nues	4E	OK	-	-
Griffes	7P	OK	-	-
Engloutissement	4E/CA	OK	-	-

Armure : 0 / **RD de Force** : 2, **RD Physique** : 5 / 6, **RD Magique** : 5 / 6

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 12



OBJETS DE TRAME

Appelés objets de Trame ou Objets à filament, ce sont les objets magiques de l'univers d'Earthdawn.

Il y a deux manières de voir naître un tel objet :

- **Enchantement** : Un enchanteur a créé et lié à l'objet des filaments de magie tirés de l'espace astral afin de faire naître en l'objet une grande puissance magique.
- **Légende** : la légende du premier possesseur de l'objet a imprégné l'objet des actes héroïques de ce dernier et petit à petit une puissance magique c'est éveillé, offrant à l'objet des capacités extraordinaires.

DÉCOUVRIR LA MAGIE D'UN OBJET DE TRAME

Chaque pouvoir de l'objet est relié à son histoire, c'est elle qui a créé définitivement le lien entre l'objet et l'espace astral.

Pour découvrir les différents pouvoirs de l'objet, il va donc falloir s'intéresser à l'histoire de ce dernier, mais aussi de son possesseur.

C'est seulement ainsi que le nouveau possesseur de l'objet pourra retisser un lien entre son architrave et les filaments d'origines de l'objet, afin de lui permettre d'accéder à la puissance endormie en lui.

Plus il découvrira de pouvoir, plus découvrir les prochains sera difficile.

Découvrir l'élément clé demandera un test de Logique + Histoire des armes ou Histoires des objets face à une difficulté égale au niveau de l'objet de trame. Un personnage possédant une compétence de connaissance en lien, rajoute 3 dès à son test.

Parfois la difficulté sera telle qu'un seul jet ne sera pas possible, il est donc important de noter les réussites obtenues et elles s'additionneront aux prochaines. Chaque test demandant 1 mois de recherche pour s'assurer de la découverte de l'information.

Une fois l'élément clé obtenu, l'Adepté devra se relier à ce niveau filament en augmentant de 1 le Niveau d'Atout de l'Objet au coût normal. Cette dépense de Karma, permettra à l'architrave de

l'Adepté de se lier définitivement à celle de l'objet. Dans de rares cas, il est nécessaire aussi de réussir un acte héroïque permettant de lier les deux, en rapport avec l'histoire de l'objet et du filament que l'on cherche à débloquent.

Ce sera bien sûr au meneur de jeu d'inventer cette histoire et ces différents éléments clés en fonction de l'objet. Mais il peut être intéressant aussi d'inventer cela avec le joueur, afin de créer une vraie synergie et de raconter une histoire ensemble.

TYPE D'OBJET DE TRAME

Dans l'univers d'Earthdawn Anarchy, il existe deux types d'objets de trame.

OBJETS DE TRAME MINEURS

Ils ne possèdent que jusqu'à 3 niveaux de filaments. Ce sont les objets magiques mineurs, comme ceux que l'on peut trouver dans le chapitre « Bien et services ».

OBJETS DE TRAME MAJEURS

Ce sont les objets magiques les plus puissants d'Earthdawn. Ils peuvent posséder jusqu'à 10 filaments différents. Ce sont de véritables artefacts ayant une histoire et une légende anciennes et ayant surtout marqués le monde.

CRÉER UN OBJET DE TRAME

À chaque filament vous pourrez débloquent un des pouvoirs suivants. En règle générale, le meneur a réfléchi en amont à votre objet de trame et a donc déjà choisi les différents pouvoirs débloqués. Il ne reste plus qu'à vous de les découvrir.

Chaque pouvoir vient augmenter le niveau de l'Objet de trame de 1 point. Ce dernier commence automatiquement à 2 (1 pour l'objet en tant que tel et 1 pour le premier finalement qui est toujours débloquent au moment de la découverte de l'objet). Pour lier son architrave à l'objet, le personnage doit donc acheter un Atout niveau 2 pour ouvrir ses capacités et pouvoir l'utiliser.

ARMES

POUVOIRS DES ARMES DE TRAME

Bonus aux dégâts	+1 (maximum +3)
Bonus à une compétence	+1 dé (maximum +3)
Relance à une compétence	1 relance (Maximum +3)
Relance de réussite	1 relance de réussite (Maximum +3)
Effet magique mineur	À voir avec le meneur
Ancrer un sortilège	Niveau de sort maximum = Niveau du filament -2
Ancrer un Talent	Niveau de Talent maximum = Niveau du filament -2
Focus	Niveau de Focus maximum = Niveau du filament -2
Amélioration d'armes	À choisir dans le chapitre « Forge et Archerie »

ARMURE

POUVOIRS DES ARMURES DE TRAME

Bonus à une Résistance	+1 (maximum +3)
Bonus à l'amure	+3 (maximum +9 et 15 au total)
Bonus à une compétence	+1 dé (maximum +3)
Relance à une compétence	1 relance (Maximum +3)
Relance de réussite	1 relance de réussite (Maximum +3)
Effet magique mineur	À voir avec le meneur
Ancrer un sortilège	Niveau de sort maximum = Niveau du filament -2
Ancrer un Talent	Niveau de Talent maximum = Niveau du filament -2
Focus	Niveau de Focus maximum = Niveau du filament -2
Amélioration d'armure	À choisir dans le chapitre « Forge et Archerie »

BOUCLIER

POUVOIRS DES BOUCLIERS DE TRAME

Bonus à une Résistance	+1 (maximum +3)
Bonus à une compétence	+1 dé (maximum +3)
Relance à une compétence	1 relance (Maximum +3)
Relance de réussite	1 relance de réussite (Maximum +3)
Effet magique mineur	À voir avec le meneur
Ancrer un sortilège	Niveau de sort maximum = Niveau du filament -2
Ancrer un Talent	Niveau de Talent maximum = Niveau du filament -2
Focus	Niveau de Focus maximum = Niveau du filament -2
Amélioration d'armure	À choisir dans le chapitre « Forge et Archerie »

OBJET

POUVOIRS DES OBJETS DE TRAME

Bonus à une compétence	+1 dé (maximum +3)
Relance à une compétence	1 relance (Maximum +3)
Relance de réussite	1 relance de réussite (Maximum +3)
Effet magique mineur	À voir avec le meneur
Ancrer un sortilège	Niveau de sort maximum = Niveau du filament -2
Ancrer un Talent	Niveau de Talent maximum = Niveau du filament -2
Focus	Niveau de Focus maximum = Niveau du filament -2

CUMUL DES ATOUTS, POUVOIRS - RÈGLES DES 3

Pour rappel, peu importe les atouts, pouvoirs ou avantages, un bonus ne peut normalement jamais dépasser 3. Les objets de trame permettent de dépasser cette limite de 1. Permettant un bonus de +4 maximum.

INITIATION MAGIQUE

INITIATION (MAGICIEN ET ADEPTE MYSTIQUE)

Quand un personnage gagne en puissance, il découvre que son exploration initiale de la magie et du plan astral peut seulement lui permettre une compréhension et une progression limitées de ses aptitudes.

Des livres rares comme le Picatrix, le Livre de Raziel, et l'Épée de Ariandel parlent de voies vers des magies supérieures. Pour les emprunter, il faut entamer le processus d'initiation aux mystères de la magie et des métaplans, afin d'accroître leur connexion avec le monde éveillé.

Les grades d'initiation ne se gagnent qu'un grade après l'autre, uniquement entre les missions, avec un entraînement spécifique et du karma, pour un grade maximum de 7.

Initiation magique (Initié de grade 1, niveau 2) :

Cet atout est le ticket d'entrée à l'initiation magique, il doit être pris avant d'accéder aux grades supérieurs. Le personnage capable de projection astrale gagne l'accès aux métaplans, et dispose du pouvoir métamagique de camouflage : il peut masquer son aura et son apparence astrale pour apparaître plus faible, plus fort ou sans capacité magique, voire apparaître comme une créature d'un type différent.

Initiation (Initié de grade 2+, niveau 3+)

À chaque fois qu'un initié monte en grade, il gagne l'un des pouvoirs métamagiques suivants (au choix)

- **Activation (Niveau +1)**

Ce pouvoir métamagique ne peut être pris qu'une fois. Pour une session de jeu, l'initié peut accélérer le lancement d'un sort et l'enfermer dans une sorte de boucle pour 1 point d'Anarchy. Le sort pourra ainsi être maintenu, sans pour autant compter dans la limite de l'initié.

- **Bouclier (Niveau +1)**

Ce pouvoir métamagique peut être pris 3 fois maximum. Chaque niveau ajoute +1 dé (max. 3) aux tests de résistance aux sorts des personnes proches qui le souhaitent.

- **Canalisation (Niveau +1)**

Cette technique métamagique développée par les magiciens des traditions fondées sur la possession permet d'améliorer la capacité à contrôler les esprits, en utilisant le corps du magicien volontaire comme réceptacle. En accueillant l'esprit en lui, le mage dispose d'un parfait contrôle moteur de son corps : le profil est modifié en prenant le meilleur des deux occupants en VOL, LOG et CHA, et des bonus sur la FOR et l'AGI selon le niveau de l'esprit (0/+1/+2). L'utilisation des pouvoirs de l'esprit reste soumise aux services.

- **Centrage (Niveau +1)**

Ce pouvoir métamagique peut être pris 3 fois maximum. En utilisant une activité ordinaire appropriée à sa tradition pour calmer son esprit et en éloigner les distractions, le personnage peut ignorer un dé de pénalité lorsqu'il lance un sort.

- **Façonnage de sorts (Niveau +1)**

Ce pouvoir métamagique ne peut être pris qu'une fois. L'initié peut façonner ses sorts de zone, en excluant jusqu'à un nombre de sujets égal à sa Volonté (ex : il pourra lancer une boule de feu à ses pieds en s'excluant lui-même et ses compagnons).

- **Invocation (Niveau +1)**

Ce pouvoir métamagique ne peut être pris qu'une fois. L'initié peut invoquer des esprits de forme supérieure, qui résistent avec une réserve de 16 dés. Il convient de décider avec l'accord du meneur de la forme que peut prendre cet esprit supérieur (pouvoirs et attributs additionnels).

- **Renvoi (Niveau +1)**

Ce pouvoir permet à un initié de renvoyer un sort qui le cible et dont il est conscient. Il fonctionne comme le contresort, mais les succès excédentaires du personnage qui renvoie sont traités comme des succès pour déterminer la puissance du sort.

Le sort renvoyé est toujours considéré comme un sort à cible unique contre le lanceur d'origine, même si le sort lancé est en fait une version à effet de zone.

Plutôt que de prendre des pouvoirs d'Initié, l'éveillé peut aussi augmenter sa puissance de la manière suivante.

Initiation de Puissance (Niveau 3 à 10)

+ 1/2/3 à tous les tests de sorcellerie
+ 1/2/3 à tous les tests de convocation
Relancer 1/2/3 échecs sur un test de Sorcellerie
Il est bien sûr tout à fait possible de cumuler les deux types de choix dans le même Atout d'Initiation.

EXEMPLE DE DÉVELOPPEMENT D'UN INITIÉ

Storen, nécromancien, a beaucoup de Karma à dépenser et souhaite augmenter ses capacités et possibilités magiques. Il décide donc de s'initier pour 2 Karma (grade 1), gagnant ainsi l'accès aux métaplans et au camouflage. Son aventure suivante accomplie, il augmente son grade à 2, et choisit Bouclier (1), pour 3 Karma. Après de nombreuses autres aventures, Storen achète son grade final (le 7e), pour le résultat suivant :

EXEMPLE D'INITIATION

GRADE	KARMA	POUVOIRS
1	3	Accès au métaplan et Camouflage
2	6	Bouclier (1)
3	10	Activation
4	15	Bouclier (2)
5	21	Centrage (1)
6	28	Façonnage de sort
7	36	Bouclier (3)

INITIATION (NON MAGICIEN)

Quand un personnage gagne en puissance, il découvre que son exploration initiale de la magie des Adeptes peut seulement lui permettre une compréhension et une progression limitées de ses aptitudes.

Des livres rares parlent de voies vers des magies martiales supérieures. Pour les emprunter, il faut entamer le processus d'initiation aux mystères de la magie de combat et des métaplans, afin d'accroître leur connexion avec le monde éveillé.

Les grades d'initiation ne se gagnent qu'un grade après l'autre, uniquement entre les missions, avec un entraînement spécifique et du karma, pour un grade maximum de 7.

Initiation magique (Initié de grade 1, niveau 2) :

Cet atout est le ticket d'entrée à l'initiation magique, il doit être pris avant d'accéder aux grades supérieurs. Le personnage capable de projection astrale gagne l'accès aux métaplans. L'initié dispose aussi du pouvoir métamagique de camouflage : il peut masquer son aura et son apparence astrale pour apparaître plus faible, plus fort ou sans capacité magique, voire apparaître comme une créature d'un type différent.

Ensuite à chaque niveau d'Initiation, l'Adepté peut puiser dans les capacités suivantes :

Initiation martiale (Niveau 3 à 10)

+ 1/2/3 à tous les tests de corps à corps
+ 1/2/3 à tous les tests de combat astral
Relancer 1/2/3 échecs sur un test de corps à corps ou d'athlétisme (choix à faire)

Il lui est aussi possible de préférer choisir un des pouvoirs suivants :

- **Activation (Niveau +1)**

Ce pouvoir métamagique ne peut être pris qu'une fois. Pour une session de jeu, l'initié peut accélérer le lancement d'un pouvoir d'Adepté et l'enfermer dans une sorte de boucle pour 1 point d'Anarchy. Le pouvoir pourra ainsi être maintenu, sans pour autant compter dans la limite de l'initié.

- **Bouclier (Niveau +1)**

Ce pouvoir métamagique peut être pris 3 fois maximum. Chaque niveau ajoute +1 dé (max. 3) aux tests de résistance aux sorts des personnes proches qui le souhaitent.

- **Centrage (Niveau +1)**

Ce pouvoir métamagique peut être pris 3 fois maximum. En utilisant une activité ordinaire appropriée à sa tradition pour calmer son esprit et en éloigner les distractions, le personnage peut ignorer un dé de pénalité lorsqu'il lance un de ses pouvoirs.

- **Cognition (Niveau +1)**

Utilisée par les adeptes, elle permet de mieux comprendre, manipuler et s'adapter à son environnement. L'initié en se concentrant peut dévier ses facultés mentales, sensorielles et intellectuelles à volonté.

Sur une Narration, l'adepte dépense 1 point d'Anarchy et effectue un test de VOL + grade (2). Pour chaque succès excédentaire, l'adepte peut permuter un point d'un attribut Mental avec un autre. Le chan-

gement prend 2 Tours complets par point pour prendre effet et dure pendant (grade) minutes. De tels changements temporaires ne peuvent dépasser les maximums d'attribut, et aucun attribut ne peut être réduit en deçà de 1.

Une fois l'effet dissipé, l'intense concentration entraîne fatigue, assoupissement et épuisement, représenté par un drain de 2 dés de complication pour chaque point d'attribut permuté.

- **Contrôle somatique (Niveau +1)**

Agit comme le pouvoir de Cognition, mais sur les attributs physiques.

- **Harmonisation (Animal) (Niveau +1)**

Cette métamagie permet à un adepte de se lier avec un animal ordinaire inconscient et non contraint. L'adepte doit donc d'abord se lier d'amitié avec un type d'animal bien précis.

Une fois qu'un rapport est établi, l'adepte doit accomplir un rituel de lien, et dépenser un Karma égal à l'Essence de l'animal.

L'animal et l'adepte restent en lien télépathique de bas niveau et peuvent se transmettre des émotions et des informations sensorielles jusqu'à (Grade x 10) mètres. L'adepte peut également envoyer des ordres télépathiques basiques et simples à l'animal, mais ils ne sont pas automatiquement obéis, surtout si cela met l'animal en danger.

L'adepte peut faire l'expérience de n'importe quel sens de l'animal (ou changer pour un autre) en une Narration. L'animal garde le contrôle de ses propres actes et sens : l'adepte n'est qu'un passager dans la virée. Si l'animal est blessé pendant que ce pouvoir est utilisé, le lien achemine la douleur jusqu'à l'adepte qui résiste à des dommages étourdissants équivalents, avec Volonté + grade.

Un initié ne peut s'harmoniser qu'avec un nombre de spécimens d'un animal égal à son grade.

- **Harmonisation (Objet) (Niveau +1)**

Cette métamagie permet à un adepte une compréhension et un contrôle surnaturellement intuitif d'un véhicule, d'une arme ou équipement ordinaire, au point que lorsqu'il l'utilise, il le ressent comme une extension de son propre corps.

L'adepte doit d'abord se familiariser avec l'objet ordinaire à harmoniser, via un test de compétence

ou en fabriquant lui-même l'objet à partir de rien. Il accomplit ensuite un rituel et dépense du Karma en fonction de la complexité et de la taille de l'objet (2 pour un couteau, 6 pour un avion).

Lors du passage de grade, l'adepte choisit si cette harmonisation lui procure un nombre de dés supplémentaires ou de relances, lors des tests impliquant le contrôle ou le maniement de l'objet : ce bonus est égal à la moitié du grade, arrondi à l'inférieur. L'adepte ne peut s'harmoniser qu'avec un nombre d'objets d'un type donné égal à son grade d'initié, et il ne peut recevoir les avantages de plus d'un objet harmonisé à la fois.

- **Infusion (Centrage requis, niveau +1)**

Ce pouvoir permet de booster ses capacités au prix d'en griller d'autres temporairement. Il faut une Narration pour se concentrer et surcharger un pouvoir.

Pour chaque paire de points de grade, l'adepte gagne la capacité de canaliser temporairement un « boost » de 1 point d'Atout qui peut être utilisé pour améliorer brièvement un pouvoir existant au-delà de son niveau normal.

Ces pouvoirs améliorés peuvent être utilisés pendant (grade x 2) minutes, après quoi ils déclinent. À la fin du boost, l'adepte subit immédiatement un Drain égal au niveau de pouvoir atteint qui reflète la fatigue d'avoir canalisé des niveaux excessifs de mana. L'adepte « grille » également temporairement ses pouvoirs normaux pour un nombre de minutes égal à l'infusion.

- **Octroi de pouvoir à un animal (Harmonisation - animal - requise ; niveau +1)**

L'initié peut prêter temporairement un de ses pouvoirs à un compagnon animal harmonisé via le lien mystique.

La première fois qu'un pouvoir est transféré de cette manière, l'adepte doit payer un nombre de points de Karma égal au coût de l'atout. Par la suite, octroyer le pouvoir à l'animal ne coûte plus rien.

Octroyer un pouvoir à un animal nécessite une Narration, et l'adepte ainsi que son compagnon animal doivent être à portée l'un de l'autre

ÉVEIL SPIRITUEL

Un adepte peut créer une relation très forte avec l'esprit ancêtre ou l'esprit mentor qui le guide. Dans le système Anarchy cela est représenté par un avantage à la création. Mais un joueur désireux de renforcer ce lien, peut transformer cet avantage en un Atout.

RÈGLES

La règle d'amélioration est la suivante :

Il choisit un nouvel avantage en remplacement de son avantage «esprit mentor» et son totem devient un Atout de niveau 2. Il peut ensuite l'améliorer en employant la règle habituelle d'amélioration des Atouts.

- Augmenter d'un cran l'amélioration de la compétence du Totem (maximum +3 dés)
- Développer une nouvelle compétence en lien avec son Totem (Maximum 3 dés dans cette compétence)
- Permettre des relances sur la ou les compétences du Totem (Maximum 3 relances)

Chaque Totem peut aussi octroyer un défaut qui vient de réduire de 1 le coût de l'Atout. Ce défaut apparaît avec le renforcement de la relation entre le Chaman et son Totem.

Un Adeptes peut aussi créer un lien spécifique avec l'esprit qui le guide : Le Rituel du Maître Fantôme.

AMÉLIORATION - RITUEL DU MAÎTRE FANTÔME

Cet amélioration est spécifique à chaque discipline. Il est nécessaire d'avoir appris le Rituel auprès d'un adepte la maîtrisant ou d'en avoir découvert le secret.

Cet Atout compte comme un **Atout de Discipline**.

Rituel du Maître fantôme (Niveau +1/+2/+3) ou (Niveau 3/4/5) pour l'acheter

L'Adeptes invoque un ancien maître de sa discipline maintenant décédé ou l'esprit qui le guide depuis sa naissance. Après avoir fait un serment de sang avec lui (Cf. Chapitre Magie de sang), ce dernier accepte de devenir son maître et de le former dans l'apprentissage de sa Discipline. Il peut le former jusqu'au Rang Compagnon/Gardien/Maitre en fonction du Niveau de l'Atout.

ANCÊTRES

Esprit ancêtre (Adversaire)

Adversaire est un rebelle, un combattant, quelqu'un qui s'oppose toujours au pouvoir en place ou au décisions. Anarchiste dans l'âme, il cherche toujours à repousser les limites du monde.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Asocial»

Esprit mentor (Chasseur)

Il est un chasseur et un guerrier dévoué aux membres de sa famille ou de son groupe. Ceux qui marchent dans les traces de Chasseur sont loyaux envers leurs amis et leur famille jusqu'à la mort.

Défaut possible :

acquiert le défaut «Loyal»

Esprit ancêtre (Combattant)

Il est un combattant fort et valeureux, qui ne s'encombrera pas de subtilité pour arriver à ses fins. Il a la discipline nécessaire pour garder son calme jusqu'au moment opportun, où il déchaînera toute sa rage et sa puissance. Il n'est pas du genre à utiliser l'embuscade ou la discrétion, sa véritable force découlant de son honneur et de sa fierté.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Personne ne me traite de mauviette»

Esprit ancêtre (Conciliateur)

Où on trouve un ordre cosmologique, il existe toujours une entité souhaitant le conserver par tous les moyens. Le Conciliateur lutte pour trouver toujours le meilleur moyen d'établir un équilibre entre les différentes forces. Leurs suivants sont donc de très bons négociateurs et diplomates, capables de toujours trouver le meilleur terrain d'entente dans toutes situations.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Non violent»

Esprit ancêtre (Fidèle)

Fidèle est un ami loyal et sans limites dans son amour, mais aussi déterminé, souvent au point d'être buté. Il combat féroce pour défendre son foyer et ceux dont il a la garde. Il protège sa famille de tous les dangers. Généreux, il est toujours prêt à aider ceux

qui se montrent aimables avec lui.

Défaut possible :
acquiert le défaut «Loyal»

Esprit ancêtre (Guérisseur)

Guérisseur symbolise le protecteur de la vie sous toutes ses formes. Sa mission est de soigner, de guérir toute forme de vie, ami comme adversaire, car nul ne mérite la souffrance.

Défaut possible :
acquiert le désavantage «Serment du médecin»

Esprit ancêtre (Oracle)

Le passé, le présent, le futur. L'oracle est familier avec ces concepts, et voit à travers le temps. Il soulève le voile de mystères et révèle ce qui a été, ce qui est et ce qui sera. Rien n'échappe à son regard, et en sa présence, rien ne reste caché très longtemps.

Défaut possible :
acquiert le désavantage «Paranoïaque»

Esprit ancêtre (Pacificateur)

Au plus profond de lui-même, le pacificateur veut que tout le monde s'entende, même si certains sont actuellement des ennemis mortels. Il croit fermement à la résolution pacifique des conflits, sans toutefois être naïf ; il est bien conscient que parfois, leurs résolutions nécessitent la force ou la contrainte.

Défaut possible :
acquiert le désavantage «Non violent»

Esprit ancêtre (Protecteur)

Il symbolise la force et la protection. C'est un guérisseur, il ne peut refuser son aide à ceux dans le besoin sans une bonne raison, et il défend ceux auxquels il est attaché. C'est un protecteur féroce, négligeant sa propre sécurité au combat s'il est blessé ou si quelqu'un qu'il protège est blessé.

Défaut possible :
acquiert le désavantage «On n'abandonne personne»

Esprit ancêtre (Séducteur)

Séducteur est l'incarnation du désir, cherchant à enflammer l'envie des autres par la jalousie, le vice et la luxure. Il évite la confrontation directe, mais prend plaisir à voir les autres se battre pour son attention ou satisfaire ses caprices. Il existe pour tenter et exploiter les faibles et n'hésitera pas à sacrifier ceux qui se mettent en travers de son chemin.

Défaut possible :
acquiert le désavantage «Centre d'attention»

Esprit ancêtre (Tueur d'Horreur)

Le plus héroïque des esprits mentors est aussi le plus hédoniste, toujours prêt à faire la fête. C'est un grand frère qui a un intérêt bienveillant pour tout ce que fait sa famille, un ami dévoué et un ennemi mortel.

Mais au fond d'eux, ils n'oublient jamais les souffrances du monde, leurs ennemis qui attendent insidieusement de corrompre la vie et la beauté, les Horreurs, pour qui ils vouent une haine profonde. Les suivants de cet esprit ancêtre, se comportent avec honneur et respect, et ne rompent jamais un serment, mais surtout rien ne les arrêtera pour faire disparaître les horreurs de la surface de Barsaive.

Défaut possible :
acquiert le désavantage «Honorable»

TOTEMS

Esprit mentor (Aigle)

Aigle est l'oiseau majestueux, fier et solitaire. Porté haut par les vents, il veille au monde sous ses ailes. Aigle est un ardent défenseur des milieux naturels, et se méfie beaucoup de la technologie et de ses outils. Il peut faire preuve d'intransigeance avec quiconque ne partage pas ses vues. Les ennemis de la nature sont également ceux d'Aigle.

Défaut possible :
acquiert le défaut «Allergie»

Esprit mentor (Alligator)

Alligator se sent comme chez lui dans les rivières, les marais ou dans les villes. Plutôt indolent et paresseux, il économise son énergie pour les besoins réels. Bon vivant, il mange et boit énormément, parfois déraisonnablement, et rechigne au moment de payer. Leurs suivants sont de solides guerriers, totalement engagés dans ce qu'ils entreprennent.

Défaut possible :
acquiert le désavantage «Antipathique»

Esprit mentor (Araignée)

Araignée aime se sentir en connexion avec ce qui l'entoure, être au centre d'une toile regroupant toutes sortes d'actualités, d'informations et de personnes afin de ressentir le pouls du monde. Sa nature la pousse à chasser les esprits et chamans insectes. Ses suivants sont généralement de bons enquêteurs, capables de rester aux aguets le temps nécessaire, veillant à recouper patiemment les bouts d'informations éparés pour en retirer un schéma global, en quête de vérité.

Défaut possible :
acquiert le désavantage «Chacun pour soi»

Esprit mentor (Chat)

Chat est honoré dans des cultures partout autour du monde. Gardien des secrets mystiques, notamment de la vie et de la mort, il ne conçoit de les partager qu'avec des êtres de confiance. Chat est souple, furtif, arrogant et joueur. Il menace ses proies, les nargue et les dérouté, plutôt que de les tuer directement.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Recherche d'attention»

Esprit mentor (Cheval)

Les suivants de cheval sont l'incarnation de la liberté, appréciant le plein air et les grands espaces. Ce sont de grands voyageurs, détestant se sentir contraints ou enfermés. Sans penser à mal, ils préfèrent sacrifier leurs relations personnelles à la monotonie d'une routine progressivement installée par les petites habitudes du quotidien.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «paralysie au combat»

Esprit mentor (Chien)

Chien est un ami fidèle et déterminé, souvent au point d'être buté. Il combat féroce pour défendre son foyer et ceux dont il a la garde. Il protège sa famille des magies nuisibles et des esprits dangereux. Il est généreux, toujours prêt à aider ceux qui se montrent aimables avec lui.

Défaut possible :

acquiert le défaut «Loyal»

Esprit mentor (Corbeau)

Oiseau de mauvais augure, corbeau est l'annonciateur de troubles, perçu comme un manipulateur sombre et tortueux dans de nombreuses cultures. Il niche là où se répandent le carnage et le chaos, sans toutefois chercher à les causer. Il se repaît simplement des opportunités offertes.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Kleptomane»

Esprit mentor (Coyote)

Coyote est l'incarnation de la ruse et de la prudence, et n'attaquera jamais un problème frontalement, bille en tête. Il préférera utiliser une combinaison de fourberie, d'astuce et de diversion à l'encontre d'un ennemi. Hélas, sans se montrer malveillant, il tend à traiter ses alliés de la même manière, en se jouant d'eux. C'est pour lui une manière de pointer du doigt les absurdités des individus et de l'existence.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Sans visage»

Esprit mentor (Dauphin)

Les suivants de dauphin sont ouverts, agréables, à l'esprit libre. Ils affectionnent le jeu, les plaisanteries et la fête. Ce sont d'éternels optimistes, persuadés qu'il existe toujours du bon en ce monde, malgré les intrigues corporatistes, l'état de la planète et les divers conflits. Sans être naïfs, ils ont foi en l'humanité, en la nature, en la bonté d'âme. D'une façon ou d'une autre.

Défaut possible :

acquière le désavantage «Bonne poire»

Esprit mentor (Dragon)

Dragon aime se sentir puissant et se considère souvent comme supérieur aux autres et de très loin. Il est une puissance ancienne et incommensurable. Rien ne doit ou ne peut lui résister et sa volonté fait loi. Mais il est aussi un puissant protecteur capable de prendre des risques inconsidérés pour ceux qui le suivent et aussi pour protéger la nature et le monde dont il se considère comme une enfant légitime. Dragon est un puissant négociateur et manipulateur, capable de prendre à revers verbal n'importe quel spécialiste de la communication.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Recherche d'attention»

Esprit mentor (Lion)

Lion est un combattant fort et valeureux, qui ne s'encombrera pas de subtilité ou de bassesses pour arriver à ses fins. Il a la discipline nécessaire pour garder son calme jusqu'au moment opportun, où il déchaînera toute sa rage et sa puissance. Il n'est pas du genre à utiliser l'embuscade ou la discrétion, sa véritable force découlant de son honneur et de sa fierté.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Personne ne me traite de mauviette»

Esprit mentor (Loup)

Loup est un chasseur et un guerrier dévoué aux membres de sa meute. Comme le dit l'ancien adage, Loup gagne tous ses combats sauf un ; celui où il meurt. Ceux qui marchent dans les traces de Loup sont loyaux envers leurs amis et leur famille jusqu'à la mort. Ils ne font pas preuve de couardise au combat et sont liés par leurs mots.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «On n'abandonne personne»

Esprit mentor (Oiseau-Tonnerre)

Oiseau Tonnerre est une puissance brute, capable de tout ravager sur son passage et qui ne supporte pas qu'on lui tienne tête. Les suivants d'Oiseau-Tonnerre sont caractériels et prompts à la colère et la destruction.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «C'est moi que tu traites d'idiot ?»

Esprit mentor (Ours)

Ours symbolise la force et la protection. C'est un guérisseur, il ne peut refuser son aide à ceux dans le besoin sans une bonne raison, et il défend ceux auxquels il est attaché. C'est un protecteur féroce, négligeant sa propre sécurité au combat s'il est blessé ou si quelqu'un qu'il protège est blessé.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Serment du médecin»

Esprit mentor (Rat)

Rat est un fouisseur, un voleur furtif qui prend ce dont il a besoin pour survivre. Il n'aime pas agir à découvert, préférant rester dans l'ombre. Rat évite le combat tant qu'il le peut, à moins d'y être acculé. Dans cette hypothèse, il se montrera efficace, vicieux et sorniois pour rapidement s'extirper de l'inconfortable situation.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Faux»

Esprit mentor (Raton laveur)

Ses suivants ne se définissent pas comme des voleurs, tout au plus comme des entrepreneurs. Ce sont d'insatiables curieux, à l'affût de la moindre bribe d'information, pouvant parfois les mener au coeur du danger. Ce sont des artistes de la cambriole, tout en finesse et en discrétion, utilisant des plans minutieux pour atteindre leur objectif de manière flamboyante, sans user de la force.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Farceur»

Esprit mentor (Requin)

L'adepte de Requin est un tueur solitaire et sans pitié qui ne recherche qu'une chose : la mise à mort brutale et implacable de son ennemi.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Accro au combat»

Esprit mentor (Serpent)

Serpent est le sage détenteur de nombreux secrets, conseiller averti, il demande toujours un prix pour son aide précieuse. Ses suivants troquent d'ailleurs volontiers leurs connaissances contre un savoir de même valeur. Ils sont obsédés par l'apprentissage de secrets, et prennent de grands risques dans cette quête sans fin. Toutefois, ils ne combattent que pour protéger leur vie ou celle des autres.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Accro au secret»

Esprit mentor (Singe)

Singe est intelligent et joueur, s'amusant des gens à leurs dépens. Leurs suivants sont une plaie pour l'adversité, prenant plaisir à contrarier les plans établis tout en se moquant ouvertement de leur frustration. Énervants, ils privilégient l'illusion, la confusion, la tromperie pour leur infliger une leçon, plutôt que de les tuer.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Kleptomane»

Esprit mentor (Tigre)

L'adepte de Tigre est un tueur solitaire et sans pitié qui ne recherche qu'une chose : le plaisir de la chasse et de la mise à mort.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Soif de sang»

QUESTEURS ET PASSIONS

La Foi est accessible à tous les donneurs de nom, qu'ils soient éveillés ou non. Les passions savent quels sont ceux qui sont dignes d'être leurs messagers et leurs porte-parole. N'importe qui peut entretenir sa dévotion et utiliser les pouvoirs auxquels il a accès.

LA DÉVOTION

Selon son rang de dévotion, le personnage doit régulièrement accomplir des actes de Foi et si sa Passion tutélaire le décide, les pouvoirs acquis peuvent ne pas être accessibles jusqu'à la rédemption du questeur.

Dévotion (1/2/3 points d'atout)

La dévotion peut être acquise à n'importe quel moment, pas uniquement à la création de personnages et à un coût fixe de 6 points de Karma par rang de dévotion.

Au premier rang il est Dévot, puis le personnage devient Vertueux et enfin Parangon de sa passion tutélaire.

Les questeurs ont accès aux pouvoirs de dévotion. Ce sont des atouts qui octroient des pouvoirs aux questeurs.

Les pouvoirs de dévotion sont des sortilèges à effet et s'utilisent avec des tests de Volonté + Chance.

DÉVOT

Tous les Dévots ont accès à deux pouvoirs de dévotion

Puissance des passions (Niveau 3/4/5)

Le questeur dépense 1/2/3 points de chance, un nombre d'alliés égal à sa VO gagnent 1/2/3 points de Chance, ils peuvent avoir plus de Chance que leur score d'attribut. Les points de Chance ainsi gagnés et non dépensés sont perdus à la fin de la scène. Un personnage ne peut pas bénéficier de cet atout plus d'une fois par jour.

Attitude des passions (Niveau 2 à 7)

+1/2/3 dés dans la compétence d'archétype de la passion

1/2/3 relances d'échec dans la compétence d'archétype de la passion

VERTUEUX

Tous les vertueux ont accès à deux pouvoirs, un pouvoir est générique, le second est spécifique à chaque passion

Inspiration des passions (Niveau 4/5/6)

Le questeur fait un discours pour ses alliés. Il fait un test de Volonté + Chance, chaque succès permet à chaque allié de gagner 1 dé pour les 1/2/3 prochains tests de la compétence d'archétype de la passion.

PARANGON

Tous les Parangons ont accès à deux pouvoirs qui sont spécifiques à chaque passion.

AUTRES POUVOIRS

Un questeur pourrait avoir d'autres pouvoirs, ceci étant laissé à discrétion de la Passion. Cela ne peut être qu'exceptionnel et pour justifier la réussite d'une quête majeure accomplie par le questeur.

PASSIONS

Les passions sont décrites par quelques informations simples, une compétence d'archétype et des mots clefs et des pouvoirs spécifiques. Pour tout ce qui est relatif aux actes de dévotion et aux descriptions des Passions, les règles d'Earthdawn seront très exhaustives.

Les compétences d'archétypes permettent aux questeurs d'utiliser les pouvoirs Attitude des passions et Inspiration des passions.

Les mots clefs permettent de définir la passion et peuvent être utilisés par les questeurs comme leurs propres mots clefs.

Enfin les passions donnent accès à trois pouvoirs spécifiques, un pour les Vertueux et deux pour les Parangons.

ASTENDAR

Mots-clefs : amour, arts, musique
Compétence d'archétype : Comédie

POUVOIR DE VERTUEUX

Spectacle d'Astendar (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

La cible voit et entend des choses qui n'existent pas et subit un modificateur de -1/2/3 dés sur tous ses tests perturbés par ces visions tant que le sort est maintenu.

Le spectacle d'Astendar correspond au sortilège d'illusion. Les questeurs l'utilisent principalement comme effet cosmétique des représentations artistiques.

POUVOIRS DE PARANGON

Pétales d'amour (Sort d'effet, niveau 3/4/5)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et enchante une fleur. Les donneurs de nom qui voient la fleur et sont à portée de contact ou intermédiaire doivent résister au pouvoir de la fleur ou abandonner toute envie de conflit et sont plus intéressés par l'amour, l'amitié et la paix que par le sang, la guerre et l'épée. La fleur perd son pouvoir à l'aube.

Tous ceux qui se laissent séduire par le pouvoir de la fleur bénéficient de 1/2/3 relances d'échecs à leurs tests tant qu'ils agissent dans le sens de l'amour, l'amitié et la paix.

Tous ceux qui s'opposent à ce pouvoir et qui n'ont pas résisté relance 1/2/3 succès à tous leurs tests.

Scène d'Astendar (Sort d'effet, niveau 3)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy pour enchanteur un lieu avec le symbole d'Astendar. Tous les donneurs de nom qui effectuent des tests en relation avec les mots-clefs d'Astendar bénéficient de la règle Bien disposé (p153) sans dépenser de point d'Anarchy. Le symbole disparaît à l'aube.

CHORROLIS

Mots-clefs : richesse, commerce, jalousie, envie
Compétence d'archétype : Négociation

POUVOIR DE VERTUEUX

Obsession (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

La cible de ce pouvoir est prise d'une obsession pour posséder un objet, une personne ou un but. Tant que le pouvoir est maintenu, la victime de l'obsession n'a rien d'autre en tête et doit tout faire pour atteindre son but. Si la cible de l'obsession tente de faire autre chose, elle est confuse et relance 1/2/3 succès sur tous ses tests tant que le pouvoir est maintenu.

POUVOIRS DE PARANGON

Or de Chorrolis (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et enchante une bourse remplie d'or. Les donneurs de noms qui voient cette bourse sont plus intéressés par les transactions commerciales que par toute autre activité et se laissent facilement séduire par cet or. La bourse perd son pouvoir à l'aube.

Le propriétaire de la bourse bénéficie de 1/2/3 relances d'échecs à leurs tests de transactions commerciales.

Discutons mon ami ! (Sort d'effet niveau 4)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et propose un marché qui ne pourrait normalement ne pas avoir lieu à son interlocuteur. La cible, est prête à vendre un bien ou une chose qui lui est chère, un membre de sa famille, un objet auquel il est lié ou tout autre bien qui ne serait normalement jamais abandonné. Si la cible ne résiste pas au pouvoir, il vend l'objet de la transaction au questeur. Le questeur doit avoir les moyens d'acheter ce bien.

Ce pouvoir, bien que très puissant, se fait toujours sous le regard de Chorrolis. La passion veille toujours à ce que le questeur n'abuse pas de ce pouvoir et les encourage à utiliser ce pouvoir pour développer le commerce. Une mauvaise utilisation de ce pouvoir serait une sérieuse entorse à ce que Chorrolis représente.

DIS (PASSION FOLLE)

Mots-clefs : confusion, travail inutile, esclavage et domination

Compétence d'archétype : Intimidation

POUVOIR DE VERTUEUX

Asservissement

(Sort d'effet, air d'effet, niveau 3/4/5)

Le questeur peut forcer un groupe d'individu sous son contrôle, esclave, prisonnier, subordonné, à lui obéir sans durée maximum de temps. Les victimes ne sont pas stupides et ne peuvent pas être obligées d'effectuer une action manifestement suicidaire. Les cibles ne peuvent pas être forcées de combattre.

Les cibles peuvent tenter de se défaire de l'asservissement une fois par jour, à l'aube, en tentant de résister. Une fois libre de son asservissement, la cible subit un nombre de cases d'étourdissement égal au nombre de jours d'asservissement qu'il a subit.

Il est de plus en plus difficile de résister à l'asservissement au fur et à mesure du temps, chaque semaine d'asservissement ajoute une pénalité de -1dé aux tests de résistance quotidien.

POUVOIRS DE PARANGON

Chaine de Dis (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et enchante une chaine.

La chaine perd son pouvoir à l'aube.

Les donneurs de noms qui voient cette chaine relancent 1/2/3 succès aux tests de défense contre l'intimidation et les effets visant à les soumettre à l'obéissance et la peur.

Défi de Dis (Sort d'effet, niveau 4/5/6)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et lance un défi à un groupe d'individu. Le donneur de nom qui parle au nom du groupe est celui qui résiste au nom du groupe.

En cas de succès, chaque groupe choisit son champion qui devra combattre selon des termes négociés entre les deux parties.

Si le groupe ciblé par le défi refuse finalement les termes du duel déterminés par la négociation, tous les membres du groupe subissent une pénalité d'1/2/3 dés à toutes leurs actions contre le questeur et ses alliés.

En cas de défaite au duel initié par le questeur, le groupe cible est subordonné au questeur jusqu'à l'aube suivante.

Le défi de Dis est très puissant, en cas de défaite, un groupe subordonné peut ensuite être ciblé par le pouvoir d'asservissement.

FLORANNUS

Mots-clefs : réjouissances, énergie, mouvement, victoire

Compétence d'archétype : Athlétisme

POUVOIR DE VERTUEUX

Énergie de l'optimiste (Sort d'effet, niveau 3/4/5)

Tant que le sort est maintenu, il augmente la Volonté de 1/2/3 de la cible pour les tests de défense et de résistance.

POUVOIRS DE PARANGON

Voyage de Florannus (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et enchante un véhicule qui gagne +1/2/3 à sa mobilité.

Le véhicule perd son pouvoir à l'aube.

Feu de Florannus (Sort d'effet, niveau 3/4/5)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et enchante un feu de la taille d'un feu de camp ou d'un foyer de cheminée. Les donneurs de nom qui bénéficient de la chaleur du feu récupèrent 1/2/3 cases de chaque moniteur de condition après une nuit de repos. De plus les donneurs de nom bénéficient de 1/2/3 succès qu'ils peuvent utiliser sur un test de leur choix au cours du jour suivant.

Le feu perd son pouvoir à l'aube.

GARLEN

Mots-clefs : Foyer, guérison

Compétence d'archétype : Soins

POUVOIR DE VERTUEUX

Toucher de Garlen (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

Le questeur ne peut faire appel au toucher de Garlen qu'une fois par jour.

Au niveau 2, le sort soigne une case de dommages P ou E par succès, ce soin ne compte pas dans la limite des soins magiques.

Au niveau 3, le sort soigne toutes les intoxications, poisons et venins.

Au niveau 4, l'effet du pouvoir est à aire d'effet.

POUVOIRS DE PARANGON

Réconfort de Garlen (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy pour soigner la corruption, perte d'essence, d'un donneur de nom. La cible doit s'être débarrassée de la source de cette corruption. Le questeur permet alors à son patient de récupérer 1/2/3 point d'Essence perdus, le donneur récupère les points de Karma investis dans les atouts ayant entraînés cette perte d'essence. Un donneur de nom ne peut bénéficier du réconfort de Garlen qu'une fois par an.

Floraison de Garlen (Niveau 5)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et enchante un lieu de la taille d'un grand champ. La terre devient assez fertile pour permettre aux plantes de croître à vue d'œil. Un champ cultivé permet de donner une récolte en une semaine.

Le questeur peut utiliser le toucher de Garlen une fois de plus par jour lorsqu'il est sur une terre enchanté par la floraison de Garlen.

La Floraison de Garlen disparaît à l'aube du 7ème jour.

JASPREE

Mots-clefs : croissance, nature, espaces sauvages

Compétence d'archétype : Survie

POUVOIR DE VERTUEUX

Langue de la nature (Niveau 3)

Le questeur peut communiquer avec les plantes et les animaux comme il le ferait avec les donneurs de nom. La nature considère le questeur comme son allié et aucun animal de l'attaquera sans que le questeur ou le groupe dont il fait partie se comporte comme une menace.

POUVOIRS DE PARANGON

Éveil de la forêt (Niveau 3/4/5)

Le questeur gagne la capacité d'invoquer 1/2/3 esprits élémentaires, de terre ou des bêtes, en même temps. Chaque invocation au-delà de la première augmente d'un niveau de difficulté.

Floraison de Jaspree (sort d'effet, niveau 4/5/6)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et enchante un espace de forêt jusqu'à portée longue. L'espace astral environnant s'assainit et la forêt protège son protecteur. Les esprits, horreurs et donneurs de nom qui représentent une menace contre le questeur relancent 1/2/3 succès à toutes leurs actions tant qu'ils se trouvent dans la forêt.

La forêt perd son pouvoir à l'aube du 7ème jour.

LOCHOST

Mots-clefs : rébellion, changement, liberté

Compétence d'archétype : Corps à corps

POUVOIR DE VERTUEUX

Cœur de lion

(Sort d'effet, aire d'effet, niveau 2/3/4)

Les donneurs de noms qui bénéficient de ce pouvoir relancent 1/2/3 échecs aux tests de défense contre l'intimidation et les effets visant à les soumettre à l'obéissance et la peur.

PŒUVŒIRS DE PARANGŒN

Rébellion (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et enchante un symbole subversif pour inciter un groupe de donneur de nom à se rebeller contre un ordre établi. Tant que les donneurs de noms sont en présence de ce symbole, et qu'ils sont asservis, intimidés ou opprimés, ils bénéficient de +1/2/3 dés à tous les tests pour se défaire de leur asservissement ou pour y résister et à toutes leurs actions pour renverser l'ordre établi.

Le symbole perd son pouvoir à l'aube du 7ème jour.

Présent enchanté (Niveau 3/4/5)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy enchante un objet qui va représenter une révolte. Le donneur de nom qui reçoit ce présent gagne le bénéfice d'un atout d'adepte tant qu'il porte ce symbole. Le niveau de l'atout d'adepte doit être de niveau inférieur ou égal au niveau de Présent enchanté. Lochost décide de quel est l'atout qui est gagné.

Le symbole perd son pouvoir à l'aube du 7ème jour. L'atout donné par ce présent est toujours un indice sur la méthode la plus efficace pour monter une rébellion.

MYNBRUJE

Mots-clefs : justice, compassion, empathie, vérité

Compétence d'archétype : Étiquette

PŒUVŒIR DE VERTUEUX

Œil de Mynbruje (Niveau 3/4/5)

Le questeur reçoit +1/2/3 dés aux tests de Perception, pour estimer les intentions et pour résister à toutes formes de mensonge.

PŒUVŒIRS DE PARANGŒN

Tribunal de Mynbruje (Sort d'effet, niveau 3/4/5)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et enchante un bâtiment qui devient un tribunal sous le regard de Mynbruje. Toute personne qui participe à ce tribunal ne peut mentir que s'il réussit à résister au pouvoir du questeur.

Le bâtiment perd son pouvoir à l'aube.

Bienveillance de Mynbruje

(Sort d'effet, niveau 4/5/6)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et désigne un nombre de personnes égal à sa Volonté. Le questeur et les personnes qu'il désigne sont sous la bienveillante protection de Mynbruje. Tous ceux qui les attaquent subissent une pénalité de 1/2/3 dés à toutes leurs actions. Ceux qui les aident bénéficient de +1/2/3 dés à toutes leurs actions.

La bienveillance de Mynbruje disparaît à l'aube.

Ce pouvoir sert à protéger les donneurs de noms qui sont en cours de jugement qui est pris en charge par le questeur. Les questeurs s'en servent aussi pour voyager sereinement.

RAGGŒK (PASSIŒN FŒLLE)

Mots-clefs : vengeance, amertume, jalousie

Compétence d'archétype : Étiquette

PŒUVŒIR DE VERTUEUX

Influence du poison (Sort d'effet, Niveau 3/4/5)

Le questeur choisit deux donneurs de noms qui doivent résister au pouvoir si elles ne veulent pas être victimes de l'influence du poison. En cas d'échec, les victimes se disputent et refusent de s'adresser la parole. Des donneurs de noms déjà opposés ou ennemis peuvent en venir à se battre. Des ennemis farouches se battront à mort.

La durée de l'influence est égale au nombre de succès heure/jours/semaines.

PŒUVŒIRS DE PARANGŒN

Goût du pouvoir (Niveau 3/4/5)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et transfère l'utilisation d'un de ses pouvoirs à un autre donneur de nom de son choix. Le niveau de cet atout ne peut pas être supérieur à celui du goût du pouvoir. Un pouvoir transféré ne peut plus être utilisé par le questeur jusqu'à ce qu'il le récupère.

S'il le souhaite, le questeur peut donner un pouvoir d'adepte de son choix au lieu de transférer l'utilisation d'un des siens. Ce pouvoir est au maximum de niveau moins 1 à celui de goût du pouvoir.

Le goût du pouvoir disparaît à l'aube.

Terre de l'amertume (Niveau 5)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et enchante un territoire de quelques centaines de mètres, en

général un petit bourg.

Tous les donneurs de nom qui vivent ou entrent dans cette terre d'amertume subissent l'influence du poison au niveau maîtrisé par le questeur.

La terre d'amertume cesse d'influencer les donneurs de nom à l'aube du 7ème jour. Les effets de l'influence du poison peuvent perdurer au-delà de cette période.

THYSTONIUS

Mots-clefs : défi physique, bravoure

Compétence d'archétype : Athlétisme

POUVOIR DE VERTUEUX

Vigueur du brave (Sort d'effet, niveau 3/4/5)

Tant que le sort est maintenu, il augmente la Force de 1/2/3 de la cible, le moniteur de condition physique n'est pas modifié.

POUVOIRS DE PARANGON

Armure de Thystonus (Sort d'effet niveau 3/4/5)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et enchante tous les alliés présents à portée intermédiaire. Les alliés du questeur gagnent immédiatement 1 point d'armure par succès obtenu. De plus, ils réduisent les pénalités de blessure de 1/2/3, cet effet dure jusqu'à l'aube.

Champ de bataille (Sort d'effet, niveau 3/4/5)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et enchante un champ de bataille où une bataille est sur le point de commencer. Si un questeur de Thystonus est dans le camp opposé, il peut lui aussi utiliser ce pouvoir s'il le connaît, le vainqueur de l'opposition bénéficie des faveurs de Thystonus.

Les combattants du camp qui a les faveurs de Thystonus bénéficient chacun de 1/2/3 points de chance qu'ils peuvent dépenser pendant cette bataille.

UPANDAL

Mots-clefs : construction, édification, planification

Compétence d'archétype : Ingénierie

POUVOIR DE VERTUEUX

Armes d'Upandal (Niveau 5)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et enchante les armes de ses alliés à portée intermédiaire. Toutes les armes bénéficient de l'amélioration Létalité (p77). Les armes perdent leur pouvoir à l'Aube.

POUVOIRS DE PARANGON

Chantier d'Upandal (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et enchante un chantier de construction. Tous les ouvriers présents dans ce chantier bénéficient de +1/2/3 dés à tous les tests relatifs à la construction en cours.

Tous ceux qui veulent nuire au chantier et à son personnel subissent une pénalité de 1/2/3 dés à toutes leurs actions.

Le chantier perd son pouvoir au 7ème jour à l'aube.

Outils d'Upandal (Sort d'effet, niveau 3)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy pour enchanteur un marteau de travail. Le donneur de nom qui possède ce marteau et qui effectue des tests en relation avec les mots-clefs d'Upandal bénéficie de la règle Bien disposé (p153) sans dépenser de point d'Anarchy.

Le pouvoir du marteau disparaît à l'aube du 7ème jour.

VESTRIAL (PASSION FOLLE)

Mots-clefs : manipulation, mensonge

Compétence d'archétype : Comédie

POUVOIR DE VERTUEUX

Rejeter la faute (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

Le questeur rejette la faute d'un donneur de nom en vue sur un autre donneur de nom en vue. Les accusateurs, enquêteurs et témoins doivent résister au pouvoir ou être persuadés que le fauteur est celui désigné par le questeur. Les victimes de ce pouvoir se rendent compte de leur erreur au bout d'1/2/3 heures par succès excédentaires obtenus par le questeur. Des cibles différentes peuvent donc se

rendre compte de la supercherie à des moments différents.

POUVOIRS DE PARANGON

Obsession du crime (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy et enchante un objet qui va servir à un acte comme un meurtre ou un vol. Le donneur de nom qui reçoit cet objet est plus intéressé par accomplir un acte illégal avec cet objet que par toute autre activité. Il ne peut pas se défaire de l'objet.

L'objet perd son pouvoir à l'aube du 7ème jour.

Le propriétaire de l'objet bénéficie de 1/2/3 relances d'échecs à ses tests dans le cadre de cet acte.

Langue de vestrial (Sort d'effet, niveau 3)

Le questeur dépense 1 point d'Anarchy pour enchanter un anneau en or. Le donneur de nom qui possède cet anneau et qui effectue des tests en relation avec les mots-clefs de Vestrial bénéficie de la règle Bien disposé (p153) sans dépenser de point d'Anarchy.

Le pouvoir de l'anneau disparaît à l'aube du 7ème jour.



QUESTEURS ET PASSIONS

LES HORREURS

Stupides donneurs-de-noms ! La connaissance est un outil puissant en cet âge de magie. Cependant, la connaissance des Horreurs invite à venir toucher votre esprit et votre cœur. Un donneur-de-noms emplit de sagesse se souviendra de cela et se montrera prudent.

• Vardenjas, le Maître des secrets •

Que sont les Horreurs ? D'où viennent-elles ? Pourquoi agissent-elles comme elles le font ? Ce sont des questions auxquelles il n'est pas facile de répondre. Bien qu'il y ait d'abondantes théories, débattues sans fin par les érudits, les sages et les nécromanciens, le peuple de Barsaive sait peu de choses sur la véritable nature des Horreurs. Peu d'hypothèses existantes répondent à toutes les questions que posent l'existence des Horreurs, et bien que ce chapitre décrive de nombreuses caractéristiques communes aux Horreurs connues en Barsaive, de vastes zones d'informations restent désespérément vagues.

Pour en savoir plus sur ces créatures tellement spécifiques à l'univers, rendez-vous dans le Recueil du meneur d'Earthdawn classique page 434.

CRÉER UNE HORREUR

Les horreurs sont tellement nombreuses différentes et surtout bien souvent uniques, qu'il est nécessaire de mettre en place un système vous permettant de créer vos propres Horreurs.

Cela permettra de rendre votre histoire vraiment personnelle, car vous créerez votre adversaire de vos joueurs en réfléchissant exactement à ce que vous voulez leur donner à combattre. Et surtout vous surprendrez vos joueurs à chaque fois, car ils ne seront jamais à quoi s'attendre...

Les Horreurs sont bien souvent les grands méchants des histoires d'Earthdawn, et il est normal de passer un peu de temps à les peaufiner.

DIFFÉRENTS TYPES D'HORREUR

Il existe trois types d'Horreurs différents en termes de construction physique les Horreurs astrales, les Horreurs physiques et les Horreurs duales. Nul ne sait vraiment pourquoi ces créatures peuvent être aussi différentes et n'obéissent pas aux lois normales de création de toute vie. Mais le fait est là.

HORREUR ASTRALE

Ce sont des horreurs qui n'existent que dans l'espace astral. Impossible pour elle de se matérialiser et de prendre ainsi une forme physique. Elles sont très souvent insidieuses et particulièrement dangereuses, car très difficiles à remarquer. Seul quelqu'un avec la Perception astrale peut tenter de les voir, et doit-il savoir quoi chercher...

HORREUR PHYSIQUE

Ce sont des Horreurs qui sont nées et ne peuvent exister que sur le plan matériel. Impossible pour elle de rejoindre le plan de la magie et encore moins les métaplans, à moins d'avoir la chance de découvrir une faille astrale pour cela. Elles sont bien souvent plus violentes, mais bien plus faciles à trouver, car elles ont besoin d'un lieu physique où exister et mettre en place leurs plans de domination des donneurs de noms.

HORREUR DUALE

Ce sont bien souvent les Horreurs les plus puissantes. Capable de voyager dans l'astral, d'y entrer et d'en sortir à volonté en se matérialisant physiquement sur le plan matériel, afin de combattre leurs adversaires ou de les terroriser. Elles ont une parfaite maîtrise des deux mondes, et sont des adversaires particulièrement retors et puissants.

Une Horreur astrale ou duale tuée dans l'espace astral est définitivement morte et rien ne pourra la faire revenir.

CRÉATION D'HORREUR

Les règles de création d'Horreur sont au final assez simples et demandent juste quelques étapes :

1. Choisir le niveau de puissance : Mineur, normale ou Majeur
2. Répartir les caractéristiques
3. Choisir les compétences
4. Choisir les pouvoirs d'Horreur
5. Choisir leurs armes et modes d'attaque
6. Caractéristiques secondaires
7. Lui donner un nom

I - CHOISIR LE NIVEAU DE PUISSANCE

Il existe donc 3 niveaux de puissance pour les Horreurs.

HORREUR MINEURE

Ce sont les Horreurs les plus faibles, souvent des Horreurs naissantes ou des Horreurs de faible puissance.

HORREUR

Ce sont les Horreurs que les héros auront le plus souvent en adversaire. D'une grande puissance, tout en restant à leur portée, elles n'en restent pas moins des adversaires difficiles à combattre.

HORREUR MAJEURE

Ce sont les Horreurs les plus puissantes avant les Horreurs nommées qui elles sont des êtres quasi divins. Attention une Horreur majeure est un adversaire de grande puissance qui pourrait décimer facilement un groupe d'Adeptes mal préparés. Mais surtout ce sont des adversaires qui demanderont un très grand nombre de scénarios avant que les héros puissent espérer les débusquer et les combattre.

Afin de vous aider dans vos créations d'Horreur vous trouverez un peu plus loin, une proposition par Niveau de caractéristiques d'Horreur.

2 - RÉPARTIR LES CARACTÉRISTIQUES

- Une Horreur mineure possède 24 points de caractéristiques.
- Une horreur possède 35 points de caractéristiques.
- Une Horreur majeure possède 46 points de caractéristiques minimum mais peut aller bien au delà. Verjigorm par exemple serait plutôt à 60 ou 70 points.

3 - RÉPARTIR LES COMPÉTENCES

- Une Horreur mineure possède 21 points de compétences.
- Une horreur possède 35 points de compétences.
- Une Horreur majeure possède 49 points minimum de compétences.

4 - CHOISIR LES POUVOIRS D'HORREUR

Vous trouverez plus loin la description de tous les pouvoirs des Horreurs. Libre à vous de choisir ceux que vous voulez pour créer votre créature. Mais il y a tout d'abord un ou deux pouvoirs spécifiques qui sera dépendant de la nature de votre horreur.

HORREUR ASTRALE

Immunité aux armes magiques et sortilèges : tous les dommages reçus par une arme magique ou un sortilège sont réduits de 5. Une horreur astrale ne pouvant pas être attaquée sur le plan physique, il faut pouvoir la combattre sur le plan astral.

HORREUR PHYSIQUE

Immunité totale aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits à 0. Les dommages reçus par une arme magique ou par les sortilèges sont réduits de 5.

HORREUR DUALE

Immunité totale aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits à 0. Les dommages reçus par une arme magique ou par les sortilèges sont réduits de 5.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Il est conseillé de prendre :

- Horreur mineure : 6 Pouvoirs
- Horreur : 10 Pouvoirs
- Horreur majeure : 14 pouvoirs

5 - CHOISIR LEURS ARMES ET MODÈS D'ATTAQUE

Toutes les horreurs ont des dommages à mains nues étourdissants, mais aussi des griffes et des crocs leur permettant de faire des dommages P/CA.

Ensuite les différentes attaques dépendront des pouvoirs choisis. Certaines horreurs sont capables de manier des armes, et n'hésitent pas à prendre des armes de trame mineures, voir parfois majeures.

6 - CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Défense : AGI + LOG

Moniteur de condition Physique : 8+(FOR/2)

Moniteur de condition Etourdissant : 8+(VOL/2)

Armure :

Les Horreurs n'ont généralement pas d'armure, mais certaines Horreurs physiques aiment se parer de ce type de vêtement, soit pour se dissimuler, soit pour renforcer leurs capacités de combat.

Résistance :

Les Horreurs sont naturellement immunisées aux armes non magiques, et possèdent une puissante protection face à tout ce qui l'est. Elles possèdent donc une Résistance Physique et Magique de 5 face à tous les sorts et les objets magiques.

7 - LUI DONNER UN NOM

Les Horreurs uniques sont rares, quand le meneur crée une Horreur, il crée donc la plupart du temps un type d'Horreur non unique et lui choisit un nom qui inspire la peur ou peut sembler au-delà de la compression humaine.

Mais dans le cas où cette Horreur est nommée (jamais une Horreur mineure), il est très important de lui trouver un nom bien à elle, qui inspirera Horreur, révolusion ou panique.

Référez-vous au Recueil du meneur de jeu d'Earthdawn Classique ou regardez sur internet pour voir des exemples d'Horreurs nommées.

POUVOIRS DES HORREURS

MARQUE D'HORREUR

Cette terrifiante capacité permet à l'Horreur de marquer ses victimes ou des objets et donc de créer un lien entre elle et ses cibles. L'Horreur fait un test de VOL+Sorcellerie contre LOG+VOL de sa cible. Si elle réussit, la cible est marquée et l'Horreur pourra avec un Bonus de +3 ainsi agir physiquement sur elle par ses pouvoirs jusqu'à une portée de 15km, entreprendre des actions qui n'infligent pas de dommages jusqu'à une portée de 150km, communiquer avec sa cible jusqu'à 10 000km. Une marque d'Horreur dure un an et un jour et l'Horreur peut la renouveler si elle se trouve à moins de 150 km de sa cible.

Vous trouverez ci-dessous la description des autres pouvoirs les plus courants des Horreurs. Libre à vous d'en créer d'autres, ou d'aller en chercher dans les pouvoirs de créatures (Shadowrun Anarchy page 206).

ANIMATION DE CADAVRE

Ce pouvoir permet à l'Horreur de pouvoir invoquer des Cadavéreux tout comme le ferait un Nécromancien. Les Cadavéreux invoqués par les Horreurs sont un peu plus puissant et n'ont pas de limite de contrôle. Une horreur emploie Sorcellerie + CHA pour invoquer ses Cadavéreux. Elle invoque CHA Cadavéreux, au même niveau de Puissance qu'elle même.

AURA DE RÉVÉRENCE

Ce pouvoir permet à une Horreur de modifier l'attitude de ses interlocuteurs. Elle fait un test de VOL+CHA. Avec 1 réussite les cibles ont une attitude neutre à son égard, 2 réussites les cibles sont amicales, 3 Réussites attitude loyale et pour finir 4+ de réussite, les cibles sont émerveillées. Le pouvoir s'arrête si l'Horreur attaque ou au bout d'un an et un jour. Un héros peut dépenser un point d'Anarchy pour reprendre pendant 1 Narration le contrôle de ses émotions.

CAMOUFLAGE ASTRAL

Les Horreurs savent naturellement se dissimuler dans l'espace astral et faire disparaître leur empreinte. Elles ont un bonus de +3 à leurs tests de furtivité astrale et forcent ceux qui la cherchent à relancer 3 réussites.

CORRUPTION DE KARMA

L'Horreur fait un test opposé de VOL+CHC avec sa cible. Si elle réussit, cette dernière ne peut employer aucun point de chance contre elle. Si elle obtient 3 réussites excédentaires, elle l'empêche même de pouvoir dépenser des points d'Anarchy pour s'opposer à elle.

CORRUPTION DE LA RÉALITÉ

Ce pouvoir permet à une Horreur de modifier la réalité autour de la cible et lui fait voir des choses atroces ou dérangeantes. Elle fait un test de VOL+Sorcellerie contre LOG+VOL et impose à sa cible un malus de -1/Réussites excédentaires à tous ses tests à cause de la terreur qu'elle ressent.

CRÉATION D'UNE OMBRE

Après avoir tué un donneur-de-noms, l'Horreur peut le transformer en créature d'ombre en lui arrachant son âme définitivement et en la remplaçant par celle d'un esprit de ténèbres. La victime garde ses caractéristiques et compétences, mais acquiert aussi les pouvoirs d'un esprit de la mort, ainsi que la capacité de devenir une ombre à volonté.

DISSIMULATION DE LA MARQUE

Ce pouvoir permet à l'Horreur de cacher la marque qu'elle a apposée sur sa cible. Apporte un malus de -5 dés pour tenter de voir la marque si on observe la cible astralement.

DON DE KARMA

L'Horreur peut offrir des points de Chance à sa victime, si cette dernière accepte, elle gagne 2 points de chance par point que sacrifie l'Horreur, mais devient automatiquement marquée.

DRAIN DE KARMA

L'Horreur peut drainer les points de chance de ses cibles. Elle fait un test de CHC+Sorcellerie contre CHC+VOL de ses cibles. Et elles volent 1 point de chance par réussite à repartir sur ses cibles.

DRAIN D'ÉNERGIE

Ce pouvoir permet à une horreur de se nourrir des émotions et des énergies vitales de sa victime. Elle fait un test de CHC+Sorcellerie contre CHC+VOL et gagne 1 point de Chance temporaire par réussite, infligeant en même temps 1 blessure par réussites qui ne peuvent être diminuées que par la Résistance de Force et la Résistance magique.

ENDURANCE

L'Horreur acquiert +3 cases de blessures à chacun de ses Moniteurs de conditions.

FAÇONNAGE DE PIÈGES

L'Horreur fait un test de VOL+Sorcellerie et peut transformer la terre (1 réussite), la pierre (2 réussites) ou le métal (3 réussites) en un piège mortel. Ce piège fait des dommages de (VOL/2)+4P à tous ceux qui passent dedans et si l'Horreur a sacrifié un point de Chance, elle peut employer son pouvoir de Drain d'énergie au travers du piège.

FAÇONNAGE DE REJETON D'HORREUR

Ce pouvoir permet tout simplement à une Horreur de créer un rejeton d'Horreur grâce à une autre forme de vie alentour (animal ou donneur de noms). Pour l'employer contre une cible vivante, l'Horreur doit l'avoir marquée au préalable et réussir un test de VOL+Sorcellerie contre VOL+LOG de sa cible. Mais elle doit sacrifier 1 point de Chance (Temporaire ou non) pour cela.

FILAMENT D'HORREUR

Ce pouvoir permet à l'Horreur de se lier à la trame d'un objet magique ou d'un donneur de noms. C'est une marque majeure, permettant la même chose en plus puissant. La cible doit avoir été marquée au préalable. Elle doit dépenser 1 point de chance,

réussir le même test que pour une marque. Elle obtient ensuite un bonus de +1/réussites à tous ses tests contre sa cible. Si le nombre de réussites obtenues est égal à la Volonté de la victime, elle peut même employer ses pouvoirs, compétences comme si elle les possédait. Ce pouvoir permet aussi de prendre le contrôle de la cible et la faire attaquer ses alliés.

INCANTATION

L'Horreur peut employer n'importe quels sorts existant en réalisant des tests de LOG+Sorcellerie. Choisissez VOL de l'Horreur sorts qu'elle maîtrise à un niveau dépendant de son niveau de puissance (Horreur Mineure = Premier cran, Horreur = deuxième cran, Horreur majeure = Troisième cran, Horreur nommée = Maximum).

LIEN DE KARMA

Ce pouvoir permet à l'Horreur de suggérer à une cible de réaliser une action. Elle fait un test de VOL+Sorcellerie contre VOL+LOG de la cible et crée un lien télépathique pendant réussites/jours sur une portée de 1500km. Si la cible accepte de réaliser l'action, elle gagne 1 point de chance.

MALADIE

Une horreur disposant de ce pouvoir est contagieuse et peut transmettre une maladie à sa cible. Si la cible est touchée et subit des dommages, elle est automatiquement contaminée.

MAUVAIS ŒIL

L'Horreur apporte la malchance à sa cible, elle fait un test de CHC+Sorcellerie contre CHC+VOL. En cas de succès, elle l'oblige à relancer 3 réussites à tous ses tests tant qu'elle maintient le pouvoir. Si elle réalise 4+ de réussites excédentaires, la cible rate automatiquement sa prochaine action en ayant une complication. La cible sous l'influence du mauvais œil ne peut dépenser aucun point de Chance.

PERVERSION DES RÊVES

Ce pouvoir permet à une Horreur de pénétrer dans les rêves de sa victime. Elle ne peut employer ce pouvoir que contre une cible marquée. Elle peut ensuite lui faire voir ce qu'elle veut par les rêves, lui implanter des visions et l'empêche de se reposer réellement. La cible ne récupère pas de points d'Anarchy entre chaque scénario quand l'Horreur décide de jouer avec elle.

POISON

Les Horreurs dotées de ce pouvoir sont capables d'inoculer un poison puissant quand elles attaquent. Il fait (VOL/2)P en plus des dommages si la cible a subi au moins une blessure par l'attaque de l'Horreur et ne peut être diminué que par la Résistance de Force.

ROTATION DE LA PEAU

L'Horreur emploie un des pouvoirs les plus affreux, faisant tourner la peau de sa victime en arrachant les chairs et les muscles. Elle fait un test de VOL+Sorcellerie contre FOR+VOL et fait des dommages de 8P/CA.

RUPTURE DE LA MAGIE

L'Horreur fait un test de VOL+Sorcellerie face au Niveau du sort ou de l'objet magique et le dissipe complètement en cas de réussite. Les Objets magiques majeurs, récupèrent leurs pouvoirs qu'au bout de VOL de l'Horreur jours.

TALENTS

L'Horreur choisit LOG talents d'Adeptes qu'elle maîtrise à un niveau dépendant de son niveau de puissance (Horreur Mineure = Premier cran, Horreur = deuxième cran, Horreur majeure = Troisième cran, Horreur nommée = Maximum).

TERREUR

L'Horreur effectue un test opposé de CHA+VOL contre toutes les cibles présentes dans un rayon de 50m et les fait fuir terrorisées pendant VOL+Réussites tour.

TRANSFERT DE DOMMAGE

L'Horreur peut transférer les blessures qu'elle a subies à un personnage ciblé. Elle fait un test de VOL+Sorcellerie contre FOR+VOL de la cible et lui transfère 1+Réussites blessures impossibles à diminuer, guérissant l'Horreur par la même occasion.

VER DE PENSÉE

L'Horreur fait un test de VOL+Sorcellerie contre LOG+Vol de la cible, si elle réussit elle fait entrer en elle un ver de pensée. Ce dernier permet à l'Horreur de faire des suggestions télépathiques à sa cible dans un rayon de 1500 km, si la cible s'oppose à cette suggestion elle subit (VOL/2)P de dommages qui ne peuvent être diminués que par sa Résistance Magique.

VIE IMPIE

L'Horreur peut redonner vie à une cible morte, qui revient à la vie, mais sous la forme d'un mort-vivant, et est considérée comme marquée à jamais. Il a accès à toutes ses capacités et peut régénère d'une case de blessure par Narration. L'Horreur peut mettre un terme à sa vie impie à volonté tant que ce dernier se situe dans un rayon de 100 mètres.

POUVOIRS DE CRÉATURES

Les horreurs ont aussi accès aux pouvoirs de créatures suivants (Shadowrun Anarchy page 206)

- Contrôle des pensées
- Crachat acide
- Dissimulation
- Drain d'essence
- Hurlement paralysant
- Mouvement
- Peur
- Psychokinésie
- Régénération
- Tous les pouvoirs des créatures du chapitre «Bestiaire»

EXEMPLE D'HORREUR POUR CHAQUE NIVEAU

HORREUR MINEURE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	3	5	5	4	3

Défense : 8

COMPÉTENCES :

Combat astral 3+VOL, Furtivité 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Sorcellerie 3+LOG, Persuasion 3+CHA, Négociation 3+CHA, Intimidation 3+CHA

POUVOIRS :

Marque d'Horreur

L'Horreur fait un test de VOL+Sorcellerie contre LOG+VOL de sa cible.

Horreur astrale

Immunité aux armes magiques et sortilèges : tous les dommages reçus par une arme magique ou un sortilège sont réduits de 5. Une horreur astrale ne pouvant pas être attaquée sur le plan physique, il faut pouvoir la combattre sur le plan astral.

Horreur physique

Immunité totale aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits à 0. Les dommages reçus par une arme magique ou par les sortilèges sont réduits de 5.

Horreur duale

Immunité totale aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits à 0. Les dommages reçus par une arme magique ou par les sortilèges sont réduits de 5.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Six pouvoirs au choix

ARMES :

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Griffes	2P/CA	OK	-	-
Suivant pouvoirs	*	*	*	*

Armure : 0 / RD de Force : 1, RD Physique : 5,
RD Magique : 5
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 11

HORREUR

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	5	7	7	6	4

Défense : 12

COMPÉTENCES :

Combat astral 5+VOL, Furtivité 5+AGI, Corps à corps 5+AGI, Sorcellerie 5+LOG, Persuasion 5+CHA, Négociation 5+CHA, Intimidation 5+CHA

POUVOIRS :

Marque d'Horreur

L'Horreur fait un test de VOL+Sorcellerie contre LOG+VOL de sa cible.

Immunité aux armes magiques et sortilèges :

tous les dommages reçus par une arme magique ou un sortilège sont réduits de 5. Une horreur astrale ne pouvant pas être attaquée sur le plan physique, il faut pouvoir la combattre sur le plan astral.

Horreur physique

Immunité totale aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits à 0. Les dommages reçus par une arme magique ou par les sortilèges sont réduits de 5.

Horreur duale

Immunité totale aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits à 0. Les dommages reçus par une arme magique ou par les sortilèges sont réduits de 5.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Dix pouvoirs au choix

ARMES :

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Griffes	3P/CA	OK	-	-
Suivant pouvoirs	*	*	*	*

Armure : 0 / RD de Force : 1, RD Physique : 5, RD Magique : 5

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 12

HORREUR MAJEURE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
8	7	9	9	8	5

Défense : 16

COMPÉTENCES :

Combat astral 7+VOL, Furtivité 7+AGI, Corps à corps 7+AGI, Sorcellerie 7+LOG, Persuasion 7+CHA, Négociation 7+CHA, Intimidation 7+CHA

POUVOIRS :

Marque d'Horreur

L'Horreur fait un test de VOL+Sorcellerie contre LOG+VOL de sa cible.

Horreur astrale

Immunité aux armes magiques et sortilèges : tous les dommages reçus par une arme magique ou un sortilège sont réduits de 5. Une horreur astrale ne pouvant pas être attaquée sur le plan physique, il faut pouvoir la combattre sur le plan astral.

Horreur physique

Immunité totale aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits à 0. Les dommages reçus par une arme magique ou par les sortilèges sont réduits de 5.

Horreur duale

Immunité totale aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits à 0. Les dommages reçus par une arme magique ou par les sortilèges sont réduits de 5.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Quatorze pouvoirs au choix

ARMES :

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Griffes	4P/CA	OK	-	-
Suivant pouvoirs	*	*	*	*

Armure : 0 / RD de Force : 2, RD Physique : 5, RD Magique : 5

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 13

REJETONS D'HORREUR

CADAVÉREUX

CADAVÉREUX MINEUR

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	2	4	2	4	-

Défense : 4

COMPÉTENCES :

Furtivité 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Intimidation 3+CHA, Armes à projectiles 3+AGI

ATOUTS :

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

Sans âme : Ne peut pas subir de dommage étourdissant, ne possède pas de points de chance.

Peur : permet de relancer 1 échec sur les tests d'Intimidation.

Un atout au choix

Détection de la vie : Permet de détecter toutes formes de vie autour de l'esprit, même dissimulée.

Aura de mort : les attaques au corps à corps infligent +1 dommage physique et +1 dommage étourdissant.

Endurance : +1 à chacun de ses moniteurs

Griffes : Transforme les dommages à mains nues en P.

ARMES :

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Mains nues	3/4E	OK	-	-
Griffes	3/4P	OK	-	-
Armes	*	OK	-	-

*Suivant l'arme qu'il manie

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 4, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / - ou 12 / -

CADAVÉREUX

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	4	6	4	6	-

Défense : 8

COMPÉTENCES :

Furtivité 5+AGI, Corps à corps 5+AGI, Intimidation 5+CHA, Armes à projectiles 5+AGI

ATOUTS :

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 2.

Sans âme : Ne peut pas subir de dommage étourdissant, ne possède pas de points de chance.

Détection de la vie : Permet de détecter toutes formes de vie autour de l'esprit, même dissimulée.

Endurance : +2 à chacun de ses moniteurs

Peur : permet de relancer 2 échecs sur les tests d'Intimidation.

Un atout au choix

Aura de mort : les attaques au corps à corps infligent +1 dommage physique et +1 dommage étourdissant.

Griffes : Transforme les dommages à mains nues en P.

ARMES :

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Mains nues	4/5E	OK	-	-
Griffes	4/5P	OK	-	-
Armes	*	OK	-	-

*Suivant l'arme qu'il manie

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 5, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 14 / -

CADAVÉREUX MAJEUR

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
9	6	8	6	8	-

Défense : 12

COMPÉTENCES :

Furtivité 7+AGI, Corps à corps 7+AGI, Intimidation 7+CHA, Armes à projectiles 7+AGI

ATOUTS :

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

Détection de la vie : Permet de détecter toutes formes de vie autour de l'esprit, même dissimulée.

Endurance : +3 à chacun de ses moniteurs

Sans âme : Ne peut pas subir de dommage étourdissant, ne possède pas de points de chance.

Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

Un atouts au choix

Aura de mort : les attaques au corps à corps infligent +1 dommage physique et +1 dommage étourdissant.

Griffes : Transforme les dommages à mains nues en P.

ARMES :

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Mains nues	5/6E	OK	-	-
Griffes	5/6P	OK	-	-
Armes	*	OK	-	-

*Suivant l'arme qu'il manie

Armure : 9 / RD de Force : 2, RD Physique : 6, RD Magique : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 16 / -

CAUCHEMAR DE RISTUL

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	7	6	8	4	1

Défense : 15

COMPÉTENCES :

Furtivité 3+AGI, Combat astral 3+VOL, Sorcellerie 3+LOG, Intimidation 3+CHA

ATOUTS :

Immunité aux attaques : tous les dommages reçus par une arme magique ou non et les sortilèges sont réduits de 3.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Marque d'Horreur : L'Horreur fait un test de VOL+Sorcellerie contre LOG+VOL de sa cible.

Corruption de Karma : L'Horreur fait un test opposé de VOL+CHC avec sa cible. Si elle réussit cette dernière ne peut employer aucun point de chance contre elle.

Endurance : L'Horreur acquiert +3 cases de blessures à chacun de ses Moniteurs de condition.

Incantation : choisissez VOL Sortilèges qu'elle manie au premier Cran de puissance.

Lien de Karma : test de VOL+Sorcellerie contre VOL+LOG de la cible et créé un lien télépathique pendant réussites/jours.

Terreur : L'Horreur effectue un test opposé de CHA+VOL contre toutes les cibles présentes dans un rayon de 50m et les fait fuir terrorisées pendant VOL+Réussites tour.

ARMES :

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Mains nues	3E	OK	-	-
Griffes astrales	3P	OK	-	-

Armure : 0 / RD de Force : 1, RD Physique : 3, RD Magique : 3

Moniteurs de condition (P / E) : 13 / 14

DANSEUR SPECTRAL

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	6	6	6	5	1

Défense : 12

COMPÉTENCES :

Art (Danse) 3+CHA, Combat astral 3+VOL, Sorcellerie 3+LOG, Intimidation 3+CHA

ATOUTS :

Immunité aux attaques : tous les dommages reçus par une arme magique ou non sont réduits de 3.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Endurance : L'Horreur acquiert +3 cases de blessures à chacun de ses Moniteurs de conditions.

Incantation : Choisissez VOL Sortilèges qu'elle manie au premier Cran de puissance.

Dard spectral (Sort d'attaque) : 6P/CA Portée : OK / -2 / -

ARMES :

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Griffes astrales	3P	OK	-	-
Dard spectral	6P/CA	OK	-2	-

Armure : 0 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 3

Moniteurs de condition (P / E) : 14 / 14

G?ULE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	4	4	2	2	2

Défense : 6

COMPÉTENCES :

Athlétisme 3+FOR, Furtivité 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Intimidation 3+CHA

ATOUTS :

Sauvage : permet de relancer 1 échec sur les tests liés à l'Agilité.

Arme naturelle (griffes) : (FOR / 2 + 1)P

Aveugle : n'est pas affecté par l'environnement visuel.

Créature duale : cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Poison : (VOL/2)P en plus des dommages si la cible a subi au moins une blessure par l'attaque et ne peut être diminué que par la Résistance de Force.

ARMES :

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Griffes	4P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

HORREUR SHILAGRU

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	6	5	4	4	2

Défense : 10

COMPÉTENCES :

Athlétisme 3+FOR, Sorcellerie 3+LOG, Corps à corps 3+AGI, Intimidation 3+CHA

ATOUTS :

Immunité aux attaques : tous les dommages reçus par une arme sont réduits de 3.

Animation de cadavre : Sorcellerie + CHA pour invoquer ses Cadavéreux. Elle invoque réussites Cadavéreux mineurs.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 4E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée.

Incantation : choisissez VOL Sortilèges qu'elle manie au premier Cran de puissance.

Possession : Test en opposition de VOL+LOG, prend le contrôle de la cible pendant 2 Narrations

Terreur : Elle effectue un test opposé de CHA+VOL contre toutes les cibles présentes dans un rayon de 50m et les fait fuir terrorisées pendant VOL+Réussites tour.

ARMES :

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Griffes	4P	OK	-	-
Engloutissement	4E	OK	-	-
Suivant sort*	*	*	*	*

Armure : 0 / RD de Force : 1, RD Physique : 3, RD Magique : 3

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

INFESTATIONS

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	6	7	6	3	1

Défense : 12

COMPÉTENCES :

Furtivité 3+AGI, Sorcellerie 3+LOG, Corps à corps 3+AGI, Persuasion 3+CHA

ATOUTS :

Immunité aux attaques : tous les dommages reçus par une arme sont réduits de 3.

Incantation - Illusionniste : Choisissez VOL sortilèges d'Illusionniste qu'elle manie aux deuxième cran de puissance.

Maladie - Transmission de la peste : La créature est contagieuse et peut transmettre une maladie à sa cible. Elle fait un est de VOL+Sorcellerie contre FOR+VOL de la cible, portée 50m. Cette maladie est magique et ne peut être soigné par les modes conventionnels.

ARMES :

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Griffes	4P	OK	-	-
Suivant sort*	*	*	*	*

Armure : 0 / RD de Force : 1, RD Physique : 3, RD Magique : 3

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

JÉHUTRA

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	4	5	5	3	2

Défense : 9

COMPÉTENCES :

Furtivité 3+AGI, Sorcellerie 3+LOG, Corps à corps 3+AGI, Persuasion 3+CHA

ATOUTS :

Immunité aux attaques : tous les dommages reçus par une arme sont réduits de 3.

Endurance : L'Horreur acquière +3 cases de blessures à chacun de ses Mointeurs de conditions.

Griffes acérées : Dommage (FOR/2)+2P

Incantation : choisissez VOL Sortilèges qu'elle manie au premier Cran de puissance.

Lacérateur (Sort d'attaque) : Apporte +4 aux dommages de corps à corps.

Pattes d'araignée : peu se déplacer et rester immobile sur les plafonds et les murs.

Toile de givre (Sort d'effet) : Emprisonne les cibles (Zone d'effet) l'immobilisant pendant 3 Narrations et lui prodiguant (VOL/2)+2P de dommages. Défense contre le sort AGI+VOL.

Toile d'acier (Sort d'effet) : Enferme ses cibles (Zone d'effet) dans un labyrinthe de toiles d'acier tranchant. Le sort isole chaque personnage, et chaque chemin ne conduit qu'au centre. À chaque tour test d'opposition LOG+Sorcellerie contre LOG+AGI ou dommages de (VOL/2)+1P. Le sort dure VOL Narration.

ARMES :

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Griffes	4P	OK	-	-
Suivant sort*	*	*	*	*

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 6, **RD Magique** : 3

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 11

QURAL'LOTECTICA

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	5	5	6	2	2

Défense : 11

COMPÉTENCES :

Corps à corps 3+AGI, Sorcellerie 3+LOG, Intimidation+CHA, Furtivité 3+AGI

ATOUTS :

Immunité aux attaques : tous les dommages reçus par une arme sont réduits de 3.

Engloutissement physique : attaque : Corps à corps, dommages 4P / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée.

Poison : 5E en plus des dommages si la cible a subit au moins une blessure par l'attaque et ne peut être diminué que par la Résistance de Force. Si la cible est inconsciente, elle est paralysée pendant VOL/Heures.

ARMES :

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Griffes	4P	OK	-	-
Engloutissement	4P/CA	OK	-	-
Poison	5E	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 5, **RD Magique** : 3

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11



BESTIAIRE

Vous trouverez les caractéristiques de différents habitants de l'univers d'Earthdawn, qui pourraient devenir des adversaires des joueurs. Le parti pris a été de les réaliser à partir de la race humaine, sauf dans certains cas spécifiques (écorcheurs Orks par exemple).

DONNEURS-DE-NOMS

CRÉATION D'UN DONNEUR-DE-NOMS

Pour créer un PNJ, il suffit de suivre les consignes ci-dessous en vous basant sur le Niveau de Dangerosité. Ce dernier correspond au Niveau de création des personnages :

- Figurant = très faible
- Sbire = Novice
- Antagoniste = Compagnon
- Pro = Compagnon expérimenté

Il suffit ensuite de répartir les pools de points ci-dessous :

FIGURANT

Caractéristiques : 16 points

Compétences + Atouts : 12 points

SBIRE

Caractéristiques : 18 points

Compétences + Atouts : 16 points

ANTAGONISTE

Caractéristiques : 22 points

Compétences + Atouts : 22 points

PRO

Caractéristiques : 26 points

Compétences + Atouts : 28 points

ATOUTS

Un Atout vaut 3 points de compétence

MODIFICATEURS RACIAUX

Ce système de calcul permet d'obtenir des PNJ humains. Pour n'importe quelle autre race, il vous suffit d'intégrer les modificateurs suivants :

- **Elfe** : -1 point de compétence (au choix), Chance -1, Agilité +1, Charisme +1
- **Nain** : -1 point de compétence (au choix), Chance -1, Force +1, Volonté +1
- **Ork** : -1 point de compétence (au choix), Chance -1, Force +2
- **Obsidien** : -1 point de compétence (au choix), Force +1, Armure naturelle 9.
- **Sylphelin** : -1 point de compétence (au choix), Agilité +2, Force /2 (Max 2)
- **Troll** : -2 points de compétence (au choix), Chance -1, Force +2, Armure +3
- **T'skrang** : Chance -1, Agilité +1, Queue (FOR/2+1)E

CRIMINELS

BRIGAND OU PIRATE

Dangerosité : Sbire

Race : Humain

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	4	3	2	3	2

Défense : 6

COMPÉTENCES

Armes de tir 3+AGI, Athlétisme 2+FOR, Comédie 2+CHA, Corps à corps 3+AGI, Furtivité 2+AGI, Intimidation 1+FOR/CHA

Essence : 5.5

ATOUTS

Un Atout au choix

Absorption de coup : +2 cases de blessures.

Bras en cristal : peut relancer 2 échecs à leurs tests d'AGI.

Charme d'initiative : +1 action par Narration, plus 1 point de Danger pour le Meneur.

Œil de précision : +2 dés en tir.

Zélé : +2 dés pour résister à l'intimidation ou la peur.

ARMES

Choisir deux armes

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LØNG.
Mains nues	2E	OK	-	-
Dague	3P	OK	-	-
Arme 1 main	5P	OK	-	-
Arc	3P	-2	OK	-2
Arbalète	6P	OK	-2	-4

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

DÉTRØUSSEUR

Dangerosité : Sbire

Race : Humain

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	5	3	2	3	2

Défense : 7

COMPÉTENCES

Athlétisme 3+FOR, Comédie 2+CHA, Corps à corps 3+AGI, Furtivité 2+AGI, Intimidation 3+FOR/CHA

Essence : 5.5

ATOUTS

Un Atout au choix

Absorption de coup : +2 cases de blessures.

Bras en cristal : peut relancer 2 échecs à leurs tests d'AGI.

Charme d'initiative : +1 action par Narration, plus 1 point de Danger pour le Meneur.

Zélé : +2 dés pour résister à l'intimidation ou la peur.

ARMES

Choisir deux armes

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LØNG.
Mains nues	2E	OK	-	-
Dague	3P	OK	-	-
Épée	5P	OK	-	-
Matraque	4E	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 0, **RD physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

ÉCORCHEUR ORK

Dangerosité : Antagoniste

Race : Ork

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	5	4	3	3	1

Défense : 8

COMPÉTENCES

Armes de tir 2+AGI, Athlétisme 2+FOR, Dressage 2+AGI, Corps à corps 3+AGI, Intimidation 3+FOR/CHA

Essence : 5.5

Capacité raciale : Vision nocturne

ATOUTS

Deux Atouts au choix

Absorption de coup : +2 cases de blessures.

Charme d'initiative : +1 action par Narration, plus 1 point de Danger pour le Meneur.

Intimidant : +2 dés aux tests d'intimidation.

Monture de combat :

Cheval de guerre ou hutawas

1 Attaque, 1 Déplacement, Moniteur 12, RD 2, Mobilité 2, Sabots 5P

Œil de précision : +2 dés en tir.

Zélé : +2 dés pour résister à l'intimidation ou la peur.

ARMES

Choisir deux armes

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Mains nues	4E	OK	-	-
Dague	5P	OK	-	-
Épée	7P	OK	-	-
Arc	5P	-2	OK	-2

Armure : 9 / **RD de Force :** 1, **RD physique :** 3, **RD Magique :** 0

Moniteurs de condition (P / E) : 13 / 10

MILICE

CHEF DE LA GARDE

Dangerosité : Pro

Race : Humain

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	5	5	4	4	3

Défense : 9

COMPÉTENCES

Armes de tir 5+AGI, Athlétisme 4+FOR, Corps à corps 5+AGI, Dressage 3+AGI, Intimidation 3+CHA, Pistage 2+LOG

Essence : 5

ATOUTS

Commandement : permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +2 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de leur commandant.

Un atout au choix

Charme de force : +2 dés aux tests de FOR.

Intimidant : +2 dés aux tests d'intimidation.

Œil de précision : +2 dés en tir.

Œil de vision nocturne : permet de voir dans le noir.

ARMES

Choisir deux armes

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Mains nues	3E	OK	-	-
Dague	4P	OK	-	-
Arme 1 main	6P	OK	-	-
Matraque	5E	OK	-	-
Arbalète	6P	OK	-2	-4

Armure : 9 / **RD de Force :** 1, **RD physique :** 3, **RD Magique :** 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

GARDE DE VILLE

Dangerosité : Antagoniste

Race : Humain

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	5	4	3	4	2

Défense : 8

COMPÉTENCES

Armes de tir 4+AGI, Athlétisme 3+FOR, Corps à corps 4+AGI, Dressage 2+AGI, Intimidation 2+CHA, Pistage 1+LOG

Essence : 5

ATOUTS

Deux atouts au choix

Charme de force : +2 dés aux tests de FOR.

Intimidant : +2 dés aux tests d'intimidation.

Œil de précision : +2 dés en tir.

Œil de vision nocturne : permet de voir dans le noir.

ARMES

Choisir deux armes

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Mains nues	2E	OK	-	-
Dague	3P	OK	-	-
Arme 1 main	5P	OK	-	-
Matraque	4E	OK	-	-
Arbalète	6P	OK	-2	-4

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

MILICIEN

Dangerosité : Sbiire

Race : Humain

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	4	3	3	2	2

Défense : 7

COMPÉTENCES

Armes de tir 3+AGI, Athlétisme 3+FOR, Corps à corps 3+AGI, Dressage 1 + AGI, Intimidation 3+CHA, Pistage 1+LOG

Essence : 5

ATOUTS

Deux atouts au choix

Charme de force : +2 dés aux tests de FOR.

Intimidant : +2 dés aux tests d'intimidation.

Œil de précision : +2 dés en tir.

Œil de vision nocturne : permet de voir dans le noir.

ARMES

Choisir deux armes

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Mains nues	2E	OK	-	-
Dague	3P	OK	-	-
Arme 1 main	5P	OK	-	-
Matraque	4E	OK	-	-
Arbalète	6P	OK	-2	-4

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

FORCE MILITAIRE

CHEVALIER/CHEF DE MERCENAIRE

Dangerosité : Pro

Race : Humain

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	6	6	4	2	3

Défense : 10

COMPÉTENCES

Armes de tir 5+AGI, Athlétisme 3+FOR, Corps à corps 5+AGI, Dressage 3+AGI, Intimidation 3+FOR/CHA, une compétence aux choix à 3.

Essence : 5 ou 5.5

ATOUTS

Commandement : permet de contrôler efficacement plusieurs soldats. Il donne +2 Relances aux tests d'action et d'attaque des soldats qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle de leur commandant.

Deux Atouts au choix

Absorption de coup : +2 cases de blessures.

Charme d'initiative : +1 action par Narration, plus 1 point de Danger pour le Meneur.

Attaque de la dernière chance : contre 1 point de danger, +6 aux dommages d'une attaque.

Intimidant : +2 dés aux tests d'intimidation.

Monture de combat :

Cheval de guerre

1 Attaque, 1 Déplacement, Moniteur 12, RD 2,

Mobilité 2, Sabots 5P

Soldats : 6 soldats sous ses ordres.

Techniques de combat : 2 relances à ses tests d'attaque par Narration.

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Mains nues	3E	OK	-	-
Épée	6P	OK	-	-
Arbalète	6P	OK	-2	-4
Lance d'arçon	7P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force :** 1, **RD physique :** 3, **RD Magique :** 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 11

MERCENAIRE/SOLDAT

Dangerosité : Antagoniste

Race : Humain

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	5	5	3	2	2

Défense : 8

COMPÉTENCES

Armes de tir 3+AGI, Athlétisme 3+FOR, Corps à corps 4+AGI, Dressage 2+AGI, Furtivité 2+AGI, Intimidation 3+FOR/CHA, une compétence aux choix à 2.

Essence : 5

ATOUTS

Un Atout au choix

Absorption de coup : +2 cases de blessures.

Charme d'initiative : +1 action par Narration, plus 1 point de Danger pour le Meneur.

Charme de force : +2 dés aux tests de FOR.

Intimidant : +2 dés aux tests d'intimidation.

Œil de précision : +2 dés en tir.

Œil de vision nocturne : permet de voir dans le noir.

ARMES

Choisir deux armes

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Mains nues	3E	OK	-	-
Dague	3P	OK	-	-
Arme 1 main	6P	OK	-	-
Arc	4P	-2	OK	-2
Arbalète	6P	OK	-2	-4

Armure : 9 / **RD de Force :** 1, **RD physique :** 3, **RD Magique :** 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

CULTISTES ET CORRUMPUS

CORRUMPUE

Dangerosité : Sbiire

Race : Humain

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	4	4	3	2	2

Défense : 7

COMPÉTENCES

Athlétisme 2+FOR, Comédie 2+CHA, Corps à corps 3+AGI, Furtivité 2+AGI, Intimidation 2+FOR/CHA, une compétence aux choix à 2.

Essence : 6 ou 5.5

ATOUTS

Un Atout au choix

Intimidant : +2 dés aux tests d'intimidation.

Marmonnements sibyllins : ce Talent prend une action à être lancé, il permet d'apporter une relance de 1 dé à toutes les réussites de sa cible.

Œil de vision nocturne : permet de voir dans le noir.

Regard terrifiant : provoque chez sa cible une profonde terreur en réalisant un test opposé de CHA + VOL avec un bonus de +2 dés. S'il réussit la cible s'enfuit et l'évite pendant VOL/Minutes.

ARMES

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LØNG.
Mains nues	2E	OK	-	-
Dague	3P	OK	-	-
Arme 1 main	5P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 0, **RD physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

CULTISTE

Dangerosité : Antagoniste

Race : Humain

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	4	5	4	4	2

Défense : 8

COMPÉTENCES

Athlétisme 2+FOR, Comédie 3+CHA, Corps à corps 3+AGI, Furtivité 2+AGI, Intimidation 3+FOR/CHA, une compétence aux choix à 3.

Essence : 6

ATOUTS

Deux Atouts au choix

Destruction d'âme : Touche sa cible et lui fait subir des dommages directement dans son âme.

6P/CA Portée : OK/-/-

Intimidant : +2 dés aux tests d'intimidation.

Marmonnements sibyllins : Ce Talent prend une action à être lancé, il permet d'apporter une relance de 1 dé à toutes les réussites de sa cible.

Œil de vision nocturne : permet de voir dans le noir.

Parade spectrale : Invoque un esprit servant qui le protège des coups qu'il reçoit comme un grand bouclier.

Regard terrifiant : provoque chez sa cible une profonde terreur en réalisant un test opposé de CHA + VOL avec un bonus de +2 dés. S'il réussit la cible s'enfuit et l'évite pendant VOL/Minutes.

ARMES

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LØNG.
Mains nues	2E	OK	-	-
Dague	3P	OK	-	-
Arme 1 main	5P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 0, **RD physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 11

CHEF CULTISTE

Dangerosité : Pro

Race : Humain

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	4	6	5	6	2

Défense : 9

COMPÉTENCES

Athlétisme 2+FOR, Comédie 5+CHA, Corps à corps 3+AGI, Furtivité 2+AGI, Intimidation 5+FOR/CHA, une compétence aux choix à 5.

Essence : 6

ATOUTS

Deux Atouts au choix

Destruction d'âme : Touche sa cible et lui fait subir des dommages directement dans son âme.

6P/CA Portée : OK/-/-

Intimidant : +2 dés aux tests d'intimidation.

Marmonnements sibyllins : Ce Talent prend une action à être lancé, il permet d'apporter une relance de 1 dé à toutes les réussites de sa cible.

Œil de vision nocturne : permet de voir dans le noir.

Parade spectrale : Invoque un esprit servant qui le protège des coups qu'il reçoit comme un grand bouclier.

Regard terrifiant : provoque chez sa cible une profonde terreur en réalisant un test opposé de CHA + VOL avec un bonus de +2 dés. S'il réussit la cible s'enfuit et l'évite pendant VOL/Minutes.

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Mains nues	2E	OK	-	-
Dague	3P	OK	-	-
Arme 1 main	5P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force :** 0, **RD physique :** 2, **RD Magique :** 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 11

HABITANTS

ARTISAN

Dangerosité : Figurant

Race : Humain

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	2	3	3	3	2

Défense : 5

COMPÉTENCES

Artisanat 3+LOG, Ingénierie 3+LOG, Négociation 3+CHA

Essence : 6 ou 5.5

ATOUTS

Un Atout au choix

Histoire des armes : +3 dés pour découvrir l'histoire et les capacités d'une arme.

Histoire des objets : +3 dés pour découvrir l'histoire et les capacités d'un objet.

Lecture/écriture : parle et écrit 4 langues supplémentaires.

Marchandage : +2 dés à tous ses tests de négociation.

Perfectionnement d'Armes et d'armure :

Permet à l'Adepté de pouvoir réaliser des améliorations d'armes de corps à corps et d'armure. Voir le chapitre « Forge et Archerie »

Volonté de fer : +2 dés pour résister aux sortilèges.

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Mains nues	2E	OK	-	-
Dague	3P	OK	-	-
Arme 1 main	5P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force :** 0, **RD physique :** 2, **RD Magique :** 0

Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 10

MARCHAND ?U TAVERNIER

Dangerosité : Figurant

Race : Humain

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
2	2	3	3	4	2

Défense : 5

COMPÉTENCES

Comédie 3+CHA, Négociation 3+CHA, Étiquette 2+CHA, Intimidation 1+FOR/CHA

Essence : 6

ATOUTS

Un Atout au choix

Lecture/écriture : parle et écrit 4 langues supplémentaires.

Marchandage : +2 dés à tous ses tests de négociation.

Volonté de fer : +2 dés pour résister aux sortilèges.

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	LONG.
Mains nues	2E	OK	-	-
Dague	3P	OK	-	-
Arme 1 main	5P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force :** 0, **RD physique :** 2, **RD Magique :** 0

Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 10

ADEPTES ET MAGICIENS

Il est conseillé pour la création d'un protagoniste Adepte de le concevoir comme un personnage joueur afin de le rendre unique et personnalisé.

ANIMAUX COMMUNS

Dans un souci de simplicité, il a été décidé et proposé par Aljamis de gérer les animaux communs avec des caractéristiques très simples. Vous trouverez une liste d'animaux dans le chapitre « animaux et familier ».

Afin de vous aider à créer vos propres animaux, un système de règle a été mis en place.

CRÉATION D'ANIMAUX

Tous les animaux de niveau 1 commencent avec : Attaque 1, Déplacement 1

Ensuite l'addition du Moniteur/3 + RD + Mobilité + Attaque supplémentaire doit être égal à 8.

- **Attaque :** représente le nombre d'attaques par Narration
- **Déplacement :** représente le nombre d'actions de déplacement de l'animal à chaque Narration.
- **Moniteur :** représente le nombre de cases de blessures de l'animal, plus il est résistant plus son Moniteur est haut.
- **Mobilité :** représente un modificateur négatif ou positif à toutes les actions de déplacement de l'animal (course, acrobatie, furtivité, etc.).
- **RD :** représente tout simplement la Résistance de l'animal, sa capacité à ignorer un certain nombre de blessures à chaque coup qu'il subit.

SCORE D'ACTION

À la différence des drônes, les animaux n'ont pas de score d'Autopilote. Ils ont un score d'Action qui leur sert aux tests d'action, d'attaque et de défense. Il est possible d'améliorer ce score d'Action en augmentant le niveau de l'Atout jusqu'à un maximum de +3 en Action.

Ce coût simulant un dressage long et coûteux, il augmente le score d'Action et n'est pas considéré comme un bonus d'Atout. Il est donc cumulable avec le Lien empathique.

Par défaut, le score d'Action est égal à 6.

TAILLE ET MONITEUR

En fonction de la taille, le Moniteur doit être réparti de la manière suivante :

- Minuscule : Moniteur 3
- Petit : Moniteur entre 3 et 6
- Moyen : Moniteur entre 9 et 12
- Grand : Moniteur entre 12 et 15

DOMMAGES

Les dommages de bases sont dépendant de la taille de la créature.

- Minuscule : 1E
- Petit : 2E
- Moyen : 4E
- Grand : 7E

Placer les dommages en P augmente le Niveau de la créature de 1 ou diminue ses dommages de 1.

AMÉLIORATION

Pour chaque niveau supplémentaire, vous pouvez apporter un bonus de 1 à une des caractéristiques ou aux dommages. Mais attention comme toujours la règle des 3 s'applique. Donc pas d'amélioration de +3 par caractéristiques.

CAPACITÉ SPÉCIALE

Vol, Amphibie, Fouisseur, Caméléon sont des capacités qui augmentent le niveau de la créature de 1 point.

ANIMAUX EXTRAORDINAIRES OU DANGEREUX

CONCEVOIR UNE CRÉATURE

Pour créer une créature, il suffit de suivre les consignes ci-dessous en vous basant sur le Niveau de Dangérosité. Ce dernier correspond au Niveau de création des personnages :

- Figurant = très faible
- Sbire = Novice
- Antagoniste = Compagnon
- Pro = Compagnon expérimenté

Il suffit ensuite de répartir les pools de points ci-dessous :

FIGURANT

Caractéristiques : 16 points

Compétences + Pouvoirs : 12 points

SBIRE

Caractéristiques : 20 points

Compétences + Pouvoirs : 16 points

ANTAGONISTE

Caractéristiques : 24 points

Compétences + Pouvoirs : 22 points

PRO

Caractéristiques : 30 points

Compétences + Pouvoirs : 28 points

POUVOIR

Un pouvoir vaut 3 points de compétences.

Bien entendu pour des créatures bien plus puissantes, libre à vous de les concevoir comme vous le désirez. Pour les créatures les plus puissantes, référez-vous au chapitre Horreur pour avoir un ordre d'idée.

POUVOIRS DE CRÉATURE

Les créatures emploient la liste de pouvoir présente dans Shadowrun Anarchy page 206. Mais les créatures d'Earthdawn ont parfois d'autres spécificités, vous trouverez donc ci-dessous une liste supplémentaire de pouvoir de créatures.

ABSORPTION DE MAGIE (ZONE D'EFFET)

La créature fait un test opposé de VOL+LOG et absorbe temporairement 1 niveau de Talent ou de sortilèges de toutes les créatures magiques alentour par réussites excédentaires obtenues.

APAISEMENT D'AUTRUI (ZONE D'EFFET)

La créature fait un test opposé de VOL+CHA et absorbe toutes les peurs, les émotions négatives et les désirs de violence des cibles dans un rayon de 10 mètres autour d'elles. Ces dernières sont détendues et n'entreprendront aucune action violente. Le pouvoir dure tant que la créature le maintient, mais les cibles peuvent chaque tour refaire un test de VOL+CHA pour sortir de la léthargie.

ARME DE SOUFFLE (ÉLÉMENT) (ZONE D'EFFET)

Attaque de souffle élémentaire Portée : OK/-2/-.
Dommages suivant l'élément.

- Feu 8P
- Acide 6P/CA
- Foudre 6P/CA
- Froid 6E/CA, Glace 6P/CA
- Terre 6E

ARMURE CRÉPITANTE

RD physique +2, RD Magique +1. Provoque 1 point de dommages à tous ceux la touchant au corps à corps.

CHAÎNE DE GLACE

Cf. Engloutissement en dommages P.

CHARGE DÉVASTATRICE

La créature doit employer une action de déplacement juste avant son attaque. Dommages (FOR/2+3)P et projette la cible au sol.

CONTRÔLE DE CADAVRE

Prend le contrôle d'un cadavre frais (moins de deux jours) et peut employer toutes ses capacités. Pour ne pas se faire découvrir, la créature doit procéder à un test de comédie opposé à un test de Perception. En cas d'échec on s'aperçoit de sa présence et de la mort de son hôte.

CORPS COLLANT

À chaque fois qu'elle est attaquée, elle produit une substance collante qui colle la personne qui la touche. Elle fait un test opposé de FOR+VOL et colle sa victime à elle en cas de réussite, l'empêchant de s'enfuir ou d'employer la partie collée. Ensuite, elle essaiera d'immobiliser complètement sa cible, en se collant à elle de plus en plus.

CRACHAT COLLANT

Cf. Collage mais à distance

DÉTECTION DE LA MAGIE

La créature détecte la présence de tous les focus, sorts, runes, loges magiques, préparations alchimiques, rituels actifs, et esprits à portée de sens.

DÉTECTION DES MORTS-VIVANTS

La créature détecte les morts-vivants, à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

DÉTECTION DU DANGER

La créature peut localiser, à portée intermédiaire, toute personne avec des intentions hostiles envers elle. Mais son instinct lui permet aussi de détecter les pièges ou les embuscades.

ÉCLAIR

La créature projette une importante charge électrique sur la cible en réalisant un test de LOG+VOL, ionisant l'atmosphère au passage. Dommages 6P/CA, Défense AGI + LOG.

EMBUSCADE

Si l'adversaire est surpris, la créature ignore la Résistance de Force et Physique de l'armure de son adversaire pour une unique attaque.

ENDURANCE

+3 cases de Blessures à chaque moniteur

FAÇONNAGE DES OS

La créature fait un test opposé de LOG+VOL avec un bonus de +2 dés si la cible est marquée par une Horreur. Dommages 5P/CA.

FATIGUE D'AUTRUI

La créature fait un test opposé de LOG+VOL et apporte un malus de 2 dés à toutes les actions de sa cible pendant VOL/Minutes.

HURLEMENT DE DÉFI

La créature fait un test opposé de CHA+VOL, si elle réussit sa cible est obligée de l'attaquer en duel de hurlement. Chaque tour la créature et la cible font le même test opposé et ne peuvent entreprendre aucune autre action, dès que la cible gagne la créature s'enfuit couverte de honte.

HURLEMENT PERÇANT

Un Hurlement tellement puissant qu'il provoque des blessures. Test de CHA+VOL, dommage 5E/CA. Défense VOL+FOR. Les armes et les objets de cristal, pour le savoir on lance autant de dés de complication que de réussite excédentaire et les objets explosent si une complication est obtenue.

LOCALISATION DE LA CIBLE

La créature peut localiser et suivre une cible qu'elle a vue au préalable jusqu'à une portée de 150km en faisant un test de Perception difficulté (2).

MALADIE

Toutes les cibles blessées par la créature sont automatiquement contaminées par une maladie choisie par le meneur ou indiquée dans la description de la créature.

MALÉDICTION

Test opposé de LOG+VOL, en cas de réussite la cible relance 2 réussites à tous ses tests tant que la créature est en vie ou que la malédiction n'a pas été retirée.

ODEUR ENRAGEANTE

Test opposé de CHA+VOL, en cas de réussite les cibles deviennent enragées à cause de l'odeur et rentre en frénésie, incapable de contrôler leur colère. Durée : FOR/Narration.

PARALYSIE

Test opposé de VOL+FOR, la cible est paralysée pendant VOL/Narration.

POISON

Dommage 5E/CA ou 5P/CA + 1 case par Narration pendant FOR/Narration, suivant la toxine.

REGARD CLIGNOTANT (ZONE D'EFFET, ANGLE DE 45°)

Test opposé de CHA+VOL contre AGI+VOL, la cible est paralysée pendant VOL/Narration ou tant que le regard clignotant est braqué sur elle.

REGARD ÉBLOUISSANT (ZONE D'EFFET, ANGLE DE 45°)

Test opposé de CHA+VOL contre AGI+VOL, la cible relance 2 succès à tous ses tests et est aveugle pendant VOL/Narration.

REGARD MORTEL (ZONE D'EFFET, ANGLE DE 45°)

Test CHA+VOL, Dommage 6P/CA, Défense AGI+VOL.

SPORTS (DISCIPLINE)

La créature connaît 3 sports de la discipline choisie, qu'elle maîtrise au deuxième cran de puissance.

SPORT

La créature connaît 1 sortilège, qu'elle maîtrise au troisième cran de puissance.

TALENTS D'ADEPTE

La créature connaît 1 talent d'Adeptes, qu'elle maîtrise au deuxième cran de puissance.

TOUCHER DE FEU

Test opposé de VOL+LOG, la cible croit s'enflammer de l'intérieur est subi 1 case de blessure par tour, ainsi que 2 dés de malus à toutes ses actions. Durée VOL/Narration ou jusqu'à ce que la cible réussisse un test de VOL+LOG contre la créature.

TOUCHER GLACIAL

Test opposé de VOL+LOG, la cible subit 1 case de blessure par tour, et ne peut rien entreprendre comme action. Durée VOL/Narration ou jusqu'à ce que la cible réussisse un test de VOL+LOG contre la créature.

TRANSE

Les créatures à portée intermédiaire obéissent à ses injonctions si elles ne réussissent pas un test opposé de CHA+VOL. Durée tant que le pouvoir est maintenu.

TRIPPLICATA

La créature est capable de faire apparaître deux doubles d'elles même, cela lui prend 3 Narrations et l'oblige à subir deux cases de blessures. Les doubles restent à ses côtés pendant VOL/Heures. Les doubles sont indépendants et peuvent agir

comme ils le veulent, mais ne feront jamais de mal à l'original.

VEINES DE SANG

Si la créature fait 1 case de blessure, elle provoque un Drain d'essence.
Cf. Drain d'essence.

DESCRIPTION DES CRÉATURES

ABEILLES DE SANG

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
*	7	2	3	1	1

Défense : 10

COMPÉTENCES

Corps à corps 3+AGI, Furtivité 3+AGI

Essence : 6

Déplacement : Vol

POUVOIRS

Veines de sang

Si la créature fait 1 case de blessure, elle provoque un Drain d'essence.
Cf. Drain d'essence.

Essaim*

La FOR et le Moniteur de condition physique de la créature dépendent de la taille de l'Essaim, Petit : FOR 2, Moyen FOR 4, Grand FOR 6

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Pique	(FOR/2)P	OK	-	-

Armure : 0 / **RD de Force** : 0, **RD physique** : 0, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : (8+FOR/2) / 9

AIGLE DE FEU

Dangerosité : Sbire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	6	3	3	3	2

Défense : 9

COMPÉTENCES

Corps à corps 2+AGI, Athlétisme 3+AGI, Sorcellerie 3+LOG

Essence : 6

Déplacement : Vol

POUVOIRS

Aura de feu

Les attaques au corps à corps infligent +2 dommages à l'armure (+1 physique une fois l'armure épuisée).

Sens amélioré (Vue)

+3 dés aux tests de Perception

Sort (élémentaliste)

Boule de feu

Dommages 6P, affecte plusieurs cibles (aire d'effet), Défense AGI + LOG.

Lance de feu

Dommages 8P/CA, Défense AGI + LOG. +2 dommages à l'armure.

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Bec et serres	3P	OK	-	-
Sort	*	OK	OK	OK

Armure : 6 / **RD de Force** : 0, **RD physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 9

AIGLE SENTINELLE

Dangerosité : Sbire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	6	3	3	3	2

Défense : 9

COMPÉTENCES

Corps à corps 2+AGI, Athlétisme 3+AGI, Sorcellerie 3+LOG

Essence : 6

Déplacement : Vol

POUVOIRS

Endurance

+3 cases de blessures

Sens amélioré (Vue)

+3 dés aux tests de Perception

Sort (élémentaliste)

Barrière de vent

Ce sort crée un champ de vent tournoyant. Ce mur physique mesure quelques mètres et possède 3 cases de Blindage.

Lance d'Air

Dommages 6P/CA, Défense AGI + LOG. +2 dommages à l'armure.

Coup étourdissant

Dommages de 5E/CA, Défense AGI + LOG. La cible perd son déplacement.

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Bec et serres	3P	OK	-	-
Sort	*	OK	OK	OK

Armure : 6 / **RD de Force** : 0, **RD physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 12

AIGUILLON

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
2	6	2	2	2	2

Défense : 8

COMPÉTENCES

Corps à corps 3+AGI, Athlétisme 3+FOR

Essence : 6

Déplacement : Fousseur

POUVOIRS

Endurance

+3 cases de blessures

Sens amélioré (Odorat)

+3 dés aux tests de Perception

Poison

Domage 5P/CA + 1 case par Narration pendant FOR/Narration.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Aiguillon	3P	OK	-	-
Poison	5P/CA	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 0, **RD physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 12

ANGUILLE DES MANGROVES

Dangerosité : Sbiere

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	4	4	2	2	2

Défense : 6

COMPÉTENCES

Corps à corps 7+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre (très lent)

POUVOIRS

Détection de la vie

La créature détecte les êtres vivants, de chair et d'os (pas les esprits), à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Embuscade

Si l'adversaire est surpris, la créature ignore la Résistance de Force et Physique de l'armure de son adversaire pour une unique attaque.

Engloutissement

Attaque : corps à corps, Domage 4E/CA, Défense AGI+LOG, la cible est immobilisée.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Racines	3P	OK	-4	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 1, **RD physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

ARAIGNÉE GÉANTE

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	6	4	3	2	2

Défense : 9

COMPÉTENCES

Corps à corps 4+AGI, Athlétisme 3+FOR, Furtivité 3+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Pattes d'araignée

Avec ce pouvoir, vous pouvez escalader des surfaces verticales et y rester accrocher, ainsi que tenir au plafond.

Paralysie - Toile

Test opposé d'AGI+FOR, la cible est paralysée pendant FOR/Narration.

Poison

Domage 5E/CA ou 5P/CA + 1 case par Narration pendant FOR/Narration, suivant la toxine.

Venin

Les dommages au moniteur de condition physique sont augmentés de 2.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Crocs	4P/6P	OK	-	-
Poison	5E/CA ou 5P/CA			

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

ARAIGNÉE GÉANTE À TRAPPE

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	6	4	3	2	2

Défense : 9

COMPÉTENCES

Corps à corps 3+AGI, Athlétisme 3+FOR, Furtivité 4+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Pattes d'araignée

Avec ce pouvoir, vous pouvez escalader des surfaces verticales et y rester accrocher, ainsi que tenir au plafond.

Embuscade

Si l'adversaire est surpris, la créature ignore la Résistance de Force et Physique de l'armure de son adversaire pour une unique attaque.

Paralysie - Poison

Test opposé de VOL+FOR, la cible est paralysée pendant VOL/Narration.

Poison

Domage 5E/CA + 1 case par Narration pendant FOR/Narration, suivant la toxine.

Venin

Les dommages au moniteur de condition physique sont augmentés de 2.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Crocs	4P/6P	OK	-	-
Poison	5E/CA			

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

AUGURE DES PASSIONS

Dangerosité : Pro+

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
10	7	6	5	5	3

Défense : 12

COMPÉTENCES

Corps à corps 7+AGI, Athlétisme 5+FOR, Intimidation 6+FOR/CHA

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Endurance

+3 cases de blessures

Localisation de la cible

La créature peut localiser et suivre une cible qu'elle a vue au préalable jusqu'à une portée de 150km en faisant un test de Perception difficulté (2).

Armure magique

Armure de plate RD Physique 5 et RD Magique 5

Arme magique

Arme magique en fonction de la passion
Dommages (FOR/2)+6P

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Mains nues	5E	OK	-	-
Armes	11P	OK	-	-

Armure : 15 / **RD de Force :** 2, **RD physique :** 5, **RD Magique :** 5

Moniteurs de condition (P / E) : 16 / 14

BASILIC

Voir le Basilic dans Shadowrun Anarchy p200

BÉHÉMOTH

Dangerosité : Pro

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
10	4	6	4	4	2

Défense : 8

COMPÉTENCES

Corps à corps 7+AGI, Athlétisme 5+FOR, Intimidation 7+FOR/CHA

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Endurance

+3 cases de blessures

Sens amélioré (Odorat)

+3 dés aux tests de Perception

Sens amélioré (Oûie)

+3 dés aux tests de Perception

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Corne	6P	OK	-	-
Sabot	5E	OK	-	-

Armure : 15 / **RD de Force :** 2, **RD physique :** 5, **RD Magique :** 2

Moniteurs de condition (P / E) : 16 / 14

BÊTE DE LA TOUNDRA

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
8	4	5	2	4	1

Défense : 6

COMPÉTENCES

Corps à corps 4+AGI, Athlétisme 2+FOR, Intimidation 4+FOR/CHA

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Charge dévastatrice

La créature doit employer une action de déplacement juste avant son attaque. Dommage (FOR/2+3)P et projette la cible au sol.

Endurance

+3 cases de blessures

Sens amélioré (Odorat)

+3 dés aux tests de Perception

Sens amélioré (Oûie)

+3 dés aux tests de Perception

ARMES

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LONG.
Corne	6P	OK	-	-
Sabot	5E	OK	-	-
Charge	7P	OK	-	-

Armure : 15 / **RD de Force :** 2, **RD physique :** 5, **RD Magique :** 0

Moniteurs de condition (P / E) : 15 / 14

BÊTE DU MAGMA

Dangerosité : Pro

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
8	5	6	5	4	2

Défense : 10

COMPÉTENCES

Corps à corps 7+AGI, Athlétisme 5+FOR, Intimidation 4+FOR/CHA, Tir 3+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Aura de feu

Les attaques au corps à corps infligent +2 dommages à l'armure et +1 en dommage physique.

Lance de feu

Attaque : Tir - Dommages 8P/CA, Défense AGI + LOG. +2 dommages à l'armure.

Toucher de feu

Test opposé de VOL+LOG, la cible croit s'enflammer de l'intérieur est subi 1 case de blessure par tour, ainsi que 2 dés de malus à toutes ses actions. Durée VOL/Narration ou jusqu'à ce que la cible réussisse un test de VOL+LOG contre la créature.

ARMES

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LONG.
Poing de feu	6P/CA	OK	-	-
Sort	*	OK	OK	OK

Armure : 12 / **RD de Force :** 2, **RD physique :** 4, **RD Magique :** 2

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 11

BLAIREAU DES NEIGES

Dangerosité : Sbiro

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	4	4	2	2	2

Défense : 6

COMPÉTENCES

Athlétisme 2+FOR, Furtivité 2+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Aura de froid

Les attaques au corps à corps infligent +1 dommage physique et +1 dommage étourdissants.

Endurance

+3 cases de blessures

Sens amélioré (Odorat)

+3 dés aux tests de Perception

Température – Froid* (Zone d'effet)

La créature augmente ou abaisse la température de 10 degrés par Narration, provoquant (FOR/2) E de dommage + 1 case physique impossible à réduire à chaque changement de température.

ARMES

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LØNG.
Griffes	3P	OK	-	-
Température	3E*	OK	OK	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 1, **RD physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 14 / 13

BRITHAN

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	4	5	3	4	1

Défense : 7

COMPÉTENCES

Corps à corps 4+AGI, Athlétisme 2+FOR, Intimidation 4+FOR/CHA

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Cri de guerre

En début de combat, la créature pousse un formidable cri de guerre. Tous les adversaires qui le prennent pour cibles doivent relancer 2 réussites à leurs tests d'attaque contre lui.

Endurance

+3 cases de blessures

Frénésie

+1 Attaque par Narration et +2 dés à ses tests d'attaque dès que la créature est blessée.

Sens amélioré (Odorat)

+3 dés aux tests de Perception

ARMES

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LØNG.
Griffes	4P	OK	-	-

Armure : 12 / **RD de Force** : 1, **RD physique** : 4, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 15 / 14

BRQCCHA

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	6	5	3	3	2

Défense : 9

COMPÉTENCES

Corps à corps 5+AGI, Athlétisme 4+FOR, Tir 7+AGI, Intimidation 3+CHA/FOR

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Arme de souffle (Feu) (Zone d'effet)

Attaque de souffle élémentaire Portée : OK/-2/-.
Dommages Feu 8P

ARMES

TYPE	DQMM.	CRT.	INT.	LONG.
Griffes	4P	OK	-	-
Queue	6P	OK	-4	-
Souffle	8P	OK	OK	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD physique** : 3,

RD Magique : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

CHAKTA

Dangerosité : Sbiere

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	4	4	3	4	2

Défense : 7

COMPÉTENCES

Corps à corps 2+AGI, Athlétisme 3+FOR, Furtivité 3+AGI, Intimidation 2+CHA/FOR

Essence : 6

Déplacement : Vol

POUVOIRS

Paralysie

Test opposé de VOL+FOR, la cible est paralysée pendant VOL/Narration.

Sens amélioré (Vue)

+3 dés aux tests de Perception

ARMES

TYPE	DQMM.	CRT.	INT.	LONG.
Serres	2P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 0, **RD physique** : 2,

RD Magique : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

CHANGELIN

Dangerosité : Sbire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
2	6	4	3	3	2

Défense : 9

COMPÉTENCES

Corps à corps 4+AGI, Athlétisme 3+AGI, Furtivité 4+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et Vol

POUVOIRS

Vol

Comme les sylphelins

Endurance

+3 cases de Blessures à chaque moniteur

Façonnage des os

La créature fait un test opposé de LOG+VOL avec un bonus de +2 dés si la cible est marquée par une Horreur. Dommages 5P/CA.

Sensibilité astrale

La créature est capable de ressentir si elle se trouve dans un lieu hautement touché par la magie ou la corruption et de sentir la magie autour d'elle.

Armes

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	LONG.
Armes en os	2P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 0, **RD physique** : 2, **RD Magique** : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 13

CHAUVE-SOURIS HURLANTE

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	8	4	3	3	2

Défense : 11

COMPÉTENCES

Corps à corps 2+AGI, Athlétisme 2+FOR, Furtivité 3+AGI

Essence : 6

Déplacement : Vol

POUVOIRS

Déplacement silencieux

+2 dés à tous les tests de furtivité

Hurllement perçant

Un Hurllement tellement puissant qu'il provoque des blessures. Test de CHA+VOL, dommage 5E/CA. Défense VOL+FOR. Les armes et les objets de cristal, pour le savoir on lance autant de dés de complication que de réussite excédentaire et les objets explosent si une complication est obtenue.

Sens amélioré (Oùie)

+3 dés aux tests de Perception

Sens amélioré (Vue)

+3 dés aux tests de Perception

Vision nocturne

Voit parfaitement dans le noir

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	LONG.
Crocs	2P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 2, **RD Magique** : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

CHIMÈRE

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	5	5	3	4	1

Défense : 8

COMPÉTENCES

Corps à corps 4+AGI, Athlétisme 3+FOR, Furtivité 3+AGI ou Tir 3+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et Vol

POUVOIRS

Cri de guerre

En début de combat, la créature pousse un formidable cri de guerre. Tous les adversaires qui le prennent pour cibles doivent relancer 2 réussites à leurs tests d'attaque contre lui.

Endurance

+3 cases de blessures

Têtes*

Choisir trois têtes pour obtenir les pouvoirs :

- Crojen : Frénésie
- Dragon : Arme de souffle (Feu)
- Chèvre : Peur
- Molosse infernal : Arme de souffle (Feu)
- Singe des glaces : Chaîne de glace
- Léopard électrique : Éclair
- Serpent : Poison

Vision nocturne

Voit parfaitement dans le noir

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	LONG.
Griffes	4P	OK	-	-
Tête	*	*	*	*

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 14 / 14

COCKATRICE

Dangerosité : Sbiere

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	5	4	2	4	2

Défense : 7

COMPÉTENCES

Corps à corps 4+AGI, Athlétisme 4+FOR, Furtivité 3+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et Vol

POUVOIRS

Endurance

+3 cases de blessures

Poison

Dommage 5P/CA + 1 case par Narration pendant FOR/Narration, suivant la toxine.

Saut de géant

La distance de saut est multipliée par 3.

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	LONG.
Serres	3P	OK	-	-
Poison	5P/CA	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 0, **RD Physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 13 / 13

CORNEILLE DES TEMPÊTES

Dangerosité : Sbiré

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
2	5	3	4	3	3

Défense : 9

COMPÉTENCES

Corps à corps 2+AGI, Athlétisme 3+FOR, Furtivité 2+AGI, Sorcellerie 3+LOG

Essence : 6

Déplacement : Volant

POUVOIRS

Éclair

Attaque : Tir - Dommages 6P/CA, Défense FOR + VOL.

Sens amélioré (Vue)

+3 dés aux tests de Perception

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Serres	2P	OK	-	-
Eclair	6P/CA	OK	OK	OK

Armure : 6 / **RD de Force :** 0, **RD Physique :** 2, **RD Magique :** 0

Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 10

CRABE DES CAVERNES

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
8	5	4	2	3	2

Défense : 7

COMPÉTENCES

Corps à corps 5+AGI, Athlétisme 4+FOR, Furtivité 4+AGI,

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Endurance

+3 cases de blessures

Carapace

+2 en RD Physique

Immunité armes tranchantes

Réduit les dommages reçus de 3 points.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Pinces	7P	OK	-	-

Armure : 12 / **RD de Force :** 2, **RD Physique :** 6, **RD Magique :** 0

Moniteurs de condition (P / E) : 15 / 13

CRAQUEBEC

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	3	4	1	2	2

Défense : 4

COMPÉTENCES

Corps à corps 3+AGI, Athlétisme 3+FOR

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et vol

POUVOIRS

Souffle paralysant

Test opposé de VOL+FOR, la cible est paralysée pendant VOL/Narration.

Sprint

2 déplacement par Narration

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Bec	4P	OK	-	-
Souffle	*	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 0, **RD Physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

CR?JEN

Dangerosité : Pro

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	8	5	4	4	3

Défense : 12

COMPÉTENCES

Corps à corps 3+AGI, Athlétisme 3+FOR, Furtivité 4+AGI, Pistage 3+LOG

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Déplacement silencieux

+2 dés aux tests de furtivité

Escalade

+2 dés aux tests d'athlétisme (Escalade)

Saut de géant

La distance de saut est multipliée par 3.

Vision nocturne

Voit parfaitement dans l'obscurité

Vision astrale

Peut percevoir et analyser l'astral

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Griffes	4P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

DEMI-SPECTRE

Dangerosité : Sbiro

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	4	4	3	3	3

Défense : 7

COMPÉTENCES

Corps à corps 5+AGI, Athlétisme 4+FOR, Furtivité 4+AGI,

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Toucher glacial

Test opposé de VOL+LOG, la cible subit 1 case de blessure par tour, et ne peut rien entreprendre comme action. Durée VOL/Narration ou jusqu'à ce que la cible réussisse un test de VOL+LOG contre la créature.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Pinces	7P	OK	-	-

Armure : 6 / RD de Force : 0, RD Physique : 2, RD Magique : 2

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

ÉCAILLE DE FEU

Dangerosité : Pro

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
9	5	5	4	5	2

Défense : 9

COMPÉTENCES

Corps à corps 3+AGI, Athlétisme 3+FOR, Intimidation 3+FOR/CHA, Tir 2+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Arme de souffle (Feu)

Attaque : Tir - Dommages 8P, Défense AGI + LOG. +2 dommages à l'armure.

Charge dévastatrice

La créature doit employer une action de déplacement juste avant son attaque. Dommage (FOR/2+3)P et projette la cible au sol.

Endurance

+3 cases de blessures

Escalade

+2 dés en athlétisme (Escalade)

Sens amélioré (Oûie)

+3 dés aux tests de Perception

Sens amélioré (Odorat)

+3 dés aux tests de Perception

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Corne	6P	OK	-	-
Sabot	5E	OK	-	-
Charge	7P	OK	-	-
Souffle	8P	OK	-4	-

Armure : 15 / RD de Force : 2, RD physique : 5, RD Magique : 2

Moniteurs de condition (P / E) : 16 / 14

ECUREUIL GÉANT CARNIVORE

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
2	4	2	3	2	3

Défense : 7

COMPÉTENCES

Corps à corps 1+AGI, Athlétisme 1+FOR, Furtivité 1+AGI,

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Escalade

+2 dés en athlétisme (Escalade)

Maladie

Toutes les cibles blessées par la créature sont automatiquement contaminées par une maladie choisie par le meneur ou indiquée dans la description de la créature.

Saut de géant

La distance de saut est multipliée par 3.

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Crocs	2P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force :** 0, **RD Physique :** 2, **RD Magique :** 0

Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 9

ESPAGRA

Dangerosité : Sbire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	6	5	3	2	1

Défense : 9

COMPÉTENCES

Corps à corps 3+AGI, Athlétisme 3+FOR, Furtivité 4+AGI, Pistage 3+LOG

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et Vol

POUVOIRS

Endurance

+3 cases de blessures

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Griffes	3P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force :** 0, **RD Physique :** 2, **RD Magique :** 0

Moniteurs de condition (P / E) : 13 / 14

ESPRIT MUSICAL

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
1	3	3	3	4	2

Défense : 6

COMPÉTENCES

Athlétisme 3+FOR, Furtivité 3+AGI, Arts (Chant) 3+CHA

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et Vol

POUVOIRS

Transe

Les créatures à portée intermédiaire obéissent à ses injonctions si elles ne réussissent pas un test opposé de CHA+VOL. Durée tant que le pouvoir est maintenu.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Mains nues	1E	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 0, **RD Physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 10

ETHANDRILLE

Dangerosité : Pro

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	6	6	5	5	2

Défense : 11

COMPÉTENCES

Corps à corps 3+AGI, Athlétisme 3+FOR, Furtivité 2+AGI, Pistage 2+LOG

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Cri de guerre (Plainte)

En début de combat, la créature pousse un formidable cri de guerre. Tous les adversaires qui le prennent pour cibles doivent relancer 2 réussites à leurs tests d'attaque contre lui.

Éclair

Attaque : Tir - Dommages 6P/CA, Défense FOR + VOL.

Endurance

+3 cases de blessures

Localisation de la cible

La créature peut localiser et suivre une cible qu'elle a vue au préalable jusqu'à une portée de 150km en faisant un test de Perception difficulté (2).

Pistage

+2 dés en Pistage

Saut de géant

La distance de saut est multipliée par 3.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Crocs	5P	OK	-	-
Eclair	6P/CA	OK	OK	OK

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 14 / 14

FANECROC

Dangerosité : Sbiire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	6	3	3	2	1

Défense : 9

COMPÉTENCES

Corps à corps 2+AGI, Athlétisme 2+FOR, Furtivité 3+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Camouflage

+2 dés en Furtivité

Escalade

+2 dés en athlétisme (Escalade)

Poison– Flétrissement du membre

Domage 5P/CA + 1 case par Narration pendant FOR/Narration, suivant la toxine.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Crocs	3P	OK	-	-
Poison	5P/CA	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

FÉLUX

Dangerosité : Pro

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	8	6	3	5	3

Défense : 11

COMPÉTENCES

Corps à corps 3+AGI, Athlétisme 3+FOR, Furtivité 3+AGI, Pistage 1+LOG

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Cri de guerre

En début de combat, la créature pousse un formidable cri de guerre. Tous les adversaires qui le prennent pour cibles doivent relancer 2 réussites à leurs tests d'attaque contre lui.

Regard clignotant (Zone d'effet, angle de 45°)

Test opposé de CHA+VOL contre AGI+VOL, la cible est paralysée pendant VOL/Narration ou tant que le regard clignotant est braqué sur elle.

Regard éblouissant (Zone d'effet, angle de 45°)

Test opposé de CHA+VOL contre AGI+VOL, la cible relance 2 succès à tous ses tests et est aveugle pendant VOL/Narration.

Saut de géant

La distance de saut est multipliée par 3.

Vision nocturne

Voit dans l'obscurité

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Crocs	5P	OK	-	-
Griffes	6P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

FEU FOLLET

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
1	3	3	3	3	3

Défense : 6

COMPÉTENCES

Sorcellerie 3+LOG, Athlétisme 3+FOR

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et Vol

POUVOIRS

Sortilège :

2 sortilèges au choix

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Mains nues	1E	OK	-	-
Sortilège	*	OK	OK	OK

Armure : 6 / **RD de Force :** 0, **RD Physique :** 2, **RD Magique :** 2

Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 10

GARGOUILLE

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
9	4	3	3	3	2

Défense : 7

COMPÉTENCES

Athlétisme 4+FOR, Corps à corps 5+AGI, Furtivité 4+AGI, Intimidation 3+CHA/FOR

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et vol

POUVOIRS

Attaque multiple

La créature peut diviser ses dés d'attaque, pour essayer de toucher plusieurs cibles en une seule action.

Déchainement de griffes

Une fois par combat, elle fait +3 dommages à mains nues et ces derniers passent en P si ce n'est pas déjà le cas.

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Griffes	7P	OK	-	-

Armure : 12 / **RD de Force :** 2, **RD Physique :** 4, **RD Magique :** 1

Moniteurs de condition (P / E) : 13 / 10

GLÖBBERÖG

Dangerosité : Sbire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	3	4	2	3	1

Défense : 5

COMPÉTENCES

Corps à corps 3+AGI, Tir 3+AGI, Intimidation 1+CHA/FOR

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Corps collant

À chaque fois qu'elle est attaquée, elle produit une substance collante qui colle la personne qui la touche. Elle fait un test opposé de FOR+VOL et colle sa victime à elle en cas de réussite, l'empêchant de s'enfuir ou d'employer la partie collée. Ensuite, elle essaiera d'immobiliser complètement sa cible, en se collant à elle de plus en plus.

Crachat collant

Attaque : Tir, Défense : AGI+LOG. La cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux.)

Veines de sang

Si la créature fait 1 case de blessure, elle provoque un Drain d'essence.

Cf. Drain d'essence.

ARMES

TYPE	DÖMM.	CRT.	INT.	LÖNG.
Crocs	5P	OK	-	-

Armure : 12 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 4, **RD Magique** : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 10

GÖB DU MARAIS

Dangerosité : Sbire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	3	3	2	2	2

Défense : 5

COMPÉTENCES

Athlétisme 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Furtivité 3+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Corps collant

À chaque fois qu'elle est attaquée, elle produit une substance collante qui colle la personne qui la touche. Elle fait un test opposé de FOR+VOL et colle sa victime à elle en cas de réussite, l'empêchant de s'enfuir ou d'employer la partie collée. Ensuite, elle essaiera d'immobiliser complètement sa cible, en se collant à elle de plus en plus.

ARMES

TYPE	DÖMM.	CRT.	INT.	LÖNG.
Demi-lance	4P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 2, **RD Magique** : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

GRIFTON

Dangerosité : Sbire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	5	2	2	4	2

Défense : 7

COMPÉTENCES

Athlétisme 5+AGI, Corps à corps 5+AGI, Furtivité 2+AGI, Intimidation 2+CHA/FOR

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et Vol

POUVOIRS

Sens amélioré (Vue)

+3 dés aux tests de Perception

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Bec	4P	OK	-	-
Serres	5P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force :** 1, **RD Physique :** 2,

RD Magique : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 9

GRIFTON DES JUNGLES

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	6	3	4	4	1

Défense : 10

COMPÉTENCES

Athlétisme 2+AGI, Corps à corps 2+AGI, Furtivité 1+AGI, Intimidation 2+CHA/FOR

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et Vol

POUVOIRS

Détection du danger

La créature peut localiser, à portée intermédiaire, toute personne avec des intentions hostiles envers elle. Mais son instinct lui permet aussi de détecter les pièges ou les embuscades.

Effrayer

Le griffon effectue un test opposé de CHA+VOL contre toutes les cibles présentes dans un rayon de 20m et les fait fuir pendant VOL+Réussites tour.

Endurance

+3 cases de blessures

Paralyse

Test opposé de VOL+FOR, la cible est paralysée pendant VOL/Narration.

Sens amélioré (Vue)

+3 dés aux tests de Perception

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Bec	4P	OK	-	-
Serres	5P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force :** 1, **RD Physique :** 3,

RD Magique : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 14 / 13

GUÊPE DE SANG

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
2	5	3	3	2	1

Défense : 8

COMPÉTENCES

Athlétisme 3+AGI, Corps à corps 3+AGI, Furtivité 3+AGI

Essence : 6

Déplacement : Vol

POUVOIRS

Attaque multiple

La créature peut diviser ses dés d'attaque, pour essayer de toucher plusieurs cibles en une seule action.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Dard	1P/CA	OK	-	-

Armure : 0 / **RD de Force** : 0, **RD Physique** : 0, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 10

HARPIE

Dangerosité : Sbire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	6	4	3	3	1

Défense : 9

COMPÉTENCES

Corps à corps 3+AGI, Intimidation 4+CHA

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et Vol

POUVOIRS

Maladie - Affaiblissement

Toutes cibles blessées par la créature est automatiquement contaminée par une maladie affaiblissante qui fait perdre 1 point de Force par jour si la cible rate un test de FOR+VOL difficulté 4 chaque jour. La maladie s'arrête à la réussite d'un test.

Malédiction

Test opposé de LOG+VOL, en cas de réussite la cible relance 2 réussites à tous ses tests tant que la créature est en vie ou que la malédiction n'a pas été retirée.

Sarcasme

Test de CHA+Intimidation contre VOL+LOG, en cas de réussite la cible relance 1/2/3 réussites pour Niveau Tour. En cas d'échec elle est juste déstabilisée pour 1 tour.

Sens amélioré (Vue)

+3 dés aux tests de Perception

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Bec	3P	OK	-	-
Serres	4P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 0, **RD Physique** : 2, **RD Magique** : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

HOMARD DES SABLES

Dangerosité : Sbiro

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	4	3	3	3	1

Défense : 7

COMPÉTENCES

Corps à corps 5+AGI, Furtivité 5+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Emboscade

Si l'adversaire est surpris, la créature ignore la Résistance de Force et Physique de l'armure de son adversaire pour une unique attaque.

Endurance

+3 cases de blessures

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Pinces	6P	OK	-	-

Armure : 12 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 4, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 14 / 13

HULKER

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
8	4	4	3	3	2

Défense : 7

COMPÉTENCES

Athlétisme 3+FOR, Corps à corps 5+AGI, Furtivité 5+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Camouflage

+2 dés en Furtivité

Endurance

+3 cases de blessures

Régénération

La créature guérie de 2 cases de moniteurs à chaque Narration. Dans l'ordre : étourdissant, Physique, Armure naturelle (si elle en a une).

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Pinces	6P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 2, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 15 / 13

INSHALATA

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	6	3	4	3	2

Défense : 10

COMPÉTENCES

Athlétisme 5+FOR, Corps à corps 4+AGI, Furtivité 4+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et Vol

POUVOIRS

Déplacement silencieux

+2 dés aux tests de furtivité

Embuscade

Si l'adversaire est surpris, la créature ignore la Résistance de Force et Physique de l'armure de son adversaire pour une unique attaque.

Sens amélioré (Vue)

+3 dés aux tests de Perception

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Mandibules	3P	OK	-	-
Pattes	5P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

JUB JUB

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	6	4	4	3	1

Défense : 10

COMPÉTENCES

Athlétisme 3+FOR, Corps à corps 2+AGI, Furtivité 2+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et aquatique

POUVOIRS

Cri de guerre

En début de combat, la créature pousse un formidable cri de guerre. Tous les adversaires qui le prennent pour cibles doivent relancer 2 réussites à leurs tests d'attaque contre lui.

Paralysie

Test opposé de VOL+FOR, la cible est paralysée pendant VOL/Narration.

Poison

Domage 5P/CA + 1 case par Narration pendant FOR/Narration, suivant la toxine.

Régénération

La créature guérie de 2 cases de moniteurs à chaque Narration. Dans l'ordre : étourdissant, Physique, Armure naturelle (si elle en a une).

Saut de géant

La distance de saut est multipliée par 3.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Morsure	5P	OK	-	-
Poison	5P/CA	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

KRAKEN

Dangerosité : Pro

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
12	7	4	4	2	1

Défense : 11

COMPÉTENCES

Athlétisme 5+FOR, Corps à corps 7+AGI, Furtivité 4+CHA

Essence : 6

Déplacement : Amphibie

POUVOIRS

Endurance

+6 cases de blessures

Poison

Domage 5P/CA + 1 case par Narration pendant FOR/Narration, suivant la toxine.

Armure

RD Physique et Magique +2

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Tentacules	7P	OK	-	-
Bec	8P	OK	-	-

Armure : 12 / **RD de Force** : 3, **RD Physique** : 6, **RD Magique** : 2

Moniteurs de condition (P / E) : 20 / 16

KRILLRA

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	6	4	4	3	1

Défense : 10

COMPÉTENCES

Athlétisme 4+FOR, Corps à corps 3+AGI, Furtivité 4+CHA, Pistage 2+LOG

Essence : 6

Déplacement : Vol

POUVOIRS

Endurance

+3 cases de blessures

Tentacules

Attaque : corps à corps, Domage 4P/CA, Défense AGI+LOG, la cible est immobilisée.

Vision nocturne

Voit dans l'obscurité

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Tentacules	4P	OK	-	-
Morsure	5P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 15 / 13

LÉZARD ÉLECTRIQUE

Dangerosité : Sbire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	3	6	4	3	1

Défense : 7

COMPÉTENCES

Athlétisme 2+FOR, Corps à corps 2+AGI, Furtivité 2+CHA, Tir 4+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Armure crépitante

RD Physique +2, RD Magique +1. Provoque 1 point de dommage à tous ceux la touchant au corps à corps.

Éclair

Attaque : Tir - Dommages 6P/CA, Défense FOR + VOL.

ARMES

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LONG.
Crocs	3P	OK	-	-
Éclair	6P/CA	OK	OK	OK

Armure : 9 / **RD de Force** : 0, **RD Physique** : 5, **RD Magique** : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 11

LÉZARD GOÛLE

Dangerosité : Sbire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	5	4	4	3	1

Défense : 9

COMPÉTENCES

Athlétisme 3+FOR, Corps à corps 3+AGI, Furtivité 4+CHA

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Escalade

+2 dés aux tests d'Athlétisme (Escalade)

Poison

Dommage 5P/CA + 1 case par Narration pendant FOR/Narration, suivant la toxine.

ARMES

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LONG.
Crocs	3P	OK	-	-
Poison	5P/CA	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 0, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

LÉZARD PESTIFÉRÉ

Dangerosité : Sbiro

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	4	4	4	3	1

Défense : 9

COMPÉTENCES

Athlétisme 3+FOR, Corps à corps 3+AGI, Furtivité 4+CHA

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Escalade

+2 dés aux tests d'Athlétisme (Escalade)

Immunité aux maladie

Ne peut être atteint par aucune maladie même magique

Maladie

Toutes les cibles blessées par la créature sont automatiquement contaminées par une maladie choisie par le meneur ou indiquée dans la description de la créature.

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Crocs	4P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 0, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

LICORNE

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	4	4	4	5	2

Défense : 8

COMPÉTENCES

Athlétisme 3+FOR, Corps à corps 3+AGI, Furtivité 2+CHA, Soin 2+LOG

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Appaisement d'autrui

La créature fait un test opposé de VOL+CHA et absorbe toutes les peurs, les émotions négatives et les désirs de violence des cibles dans un rayon de 10 mètres autour d'elles. Ces dernières sont détendues et n'entreprendront aucune action violente. Le pouvoir dure tant que la créature le maintient, mais les cibles peuvent chaque tour refaire un test de VOL+CHA pour sortir de la léthargie.

Détection du poison

La licorne détecte les poisons et les toxines magiques ou non, même dissimulés magiquement à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Sens amélioré (Oùie)

+3 dés aux tests de Perception

Sens amélioré (Odorat)

+3 dés aux tests de Perception

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Corne	5P	OK	-	-
Piétinement	6P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

LIŦN DE PIERRE

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	5	4	4	4	1

Défense : 9

COMPÉTENCES

Athlétisme 2+FOR, Corps à corps 2+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Cri de guerre (Rugissement)

En début de combat, la créature pousse un formidable cri de guerre. Tous les adversaires qui le prennent pour cibles doivent relancer 2 réussites à leurs tests d'attaque contre lui.

Déplacement silencieux

+2 dés aux tests de furtivité

Escalade

+2 dés aux tests d'Athlétisme (Escalade)

Saut de géant

La distance de saut est multipliée par 3.

Vision nocturne

Voit dans l'obscurité

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Crocs	4P	OK	-	-
Griffes	5P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

LIŦN DES BOIS

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	6	4	4	4	1

Défense : 10

COMPÉTENCES

Athlétisme 2+FOR, Corps à corps 2+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Cri de guerre (Rugissement)

En début de combat, la créature pousse un formidable cri de guerre. Tous les adversaires qui le prennent pour cibles doivent relancer 2 réussites à leurs tests d'attaque contre lui.

Déplacement silencieux

+2 dés aux tests de furtivité

Escalade

+2 dés aux tests d'Athlétisme (Escalade)

Saut de géant

La distance de saut est multipliée par 3.

Vision nocturne

Voit dans l'obscurité

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Crocs	4P	OK	-	-
Griffes	5P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

LŲUP DES TEMPĚTES

Dangerosit  : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	6	4	4	4	1

D fense : 10

COMP TENCES

Athl tisme 3+FOR, Corps   corps 3+AGI, Furtivit  2+CHA, Pistage 2+LOG

Essence : 6

D placement : Terrestre

POUVŲIRS

Appel de l'orage

Les loups appellent un orage qui apporte un malus de 2 d s   toutes les actions des cibles prises dans la zone et un bonus de 2 d s   toutes les actions des loups des temp tes.

Cri de guerre

En d but de combat, la cr ature pousse un formidable cri de guerre. Tous les adversaires qui le prennent pour cibles doivent relancer 2 r ussites   leurs tests d'attaque contre lui.

D tection des morts-vivants

Le lanceur d tecte les morts-vivants,   port e de sens, et conna t leur nombre et leur position relative.

Sens am lior  (Odeur)

+3 d s aux tests de Perception

ARMES

TYPE	DŲMM.	CRT.	INT.	LŲNG.
Crocs	4P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

LŲUTRE HENGHYŲK 

Dangerosit  : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	6	4	5	4	1

D fense : 11

COMP TENCES

Athl tisme 3+FOR, Corps   corps 3+AGI, Furtivit  4+CHA, Pistage 3+LOG

Essence : 6

D placement : Terrestre

POUVŲIRS

D placement silencieux

+2 d s aux tests de furtivit 

Natation

+2 d s aux tests d'Athl tisme (Natation)

Pistage

+2 d s aux tests de Pistage

ARMES

TYPE	DŲMM.	CRT.	INT.	LŲNG.
Griffes	3P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

MANTICORE

Dangerosité : Pro

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	5	5	6	4	3

Défense : 11

COMPÉTENCES

Athlétisme 5+FOR, Corps à corps 5+AGI, Furtivité 4+CHA, Pistage 3+LOG, Sorcellerie 5+LOG

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et Vol

POUVOIRS

Endurance

+3 cases de blessures

Sorts (Sorcier)

Accident

Lors d'un combat, permet d'ajouter un dé de complication sur deux tests de la cible à chaque Tour.

Augmentation de réflexes

+1 attaque par Narration, +1 point de Danger par Scène.

Invisibilité

Tant que le sort est maintenu, il rend la détection du sujet plus difficile. Son aura magique est toujours visible à la perception astrale. Le sort permet la relance de 2 échecs sur les tests de Furtivité.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Crocs	6P	OK	-	-
Ailes	4P/E	OK	-	-
Queue	6E	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 15 / 14

MARCHEUR DES RACINES

Dangerosité : Sbire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	5	3	3	3	1

Défense : 8

COMPÉTENCES

Corps à corps 4+AGI, Furtivité 3+CHA

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et Fouisseur

POUVOIRS

Endurance

+3 cases de Blessures à chaque moniteur

Engloutissement

Attaque : corps à corps, Dommage 4E/CA, Défense : AGI+LOG, la cible est immobilisée.

Localisation de la cible

La créature peut localiser et suivre une cible qu'elle a vue au préalable jusqu'à une portée de 16km en faisant un test de Perception difficulté (2).

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Racines	3P	OK	-	-
Engloutissement	4E/CA	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 14 / 13

MASTRYLITH

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
9	3	5	3	3	1

Défense : 6

COMPÉTENCES

Athlétisme 3+FOR, Corps à corps 4+AGI, Intimidation 3+CHA

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Charge dévastatrice

La créature doit employer une action de déplacement juste avant son attaque. Dommages (FOR/2+3)P et projette la cible au sol.

Endurance

+6 cases de Blessures à chaque moniteur

Sens amélioré (Oùie)

+3 dés aux tests de perception

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Charge	8E	OK	-	-
Piétinement	7P	OK	-	-
Défenses	6P	OK	-	-

Armure : 12 / **RD de Force** : 2, **RD Physique** : 4, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 19 / 17

MILLE-PATTES CERVEAU

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	2	4	4	2	1

Défense : 6

COMPÉTENCES

Athlétisme 3+FOR, Furtivité 3+CHA, Sorcellerie 3+LOG

Essence : 6

Déplacement : Aquatique

POUVOIRS

Ecrasement cérébral

La créature fait un test Sorcellerie+LOG opposé à VOL+LOG et écrase le cerveau de sa victime lui prodiguant 6P/CA de dommages.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Ecrasement	6P/CA	OK	OK	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 0, **RD Physique** : 2, **RD Magique** : 2

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

MOLGRIM

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	5	5	3	4	1

Défense : 8

COMPÉTENCES

Athlétisme 3+FOR, Corps à corps 4+AGI, Furtivité 3+CHA, Intimidation 3+CHA/FOR

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Endurance

+3 cases de Blessures à chaque moniteur

Escalade

+2 dés aux tests d'Athlétisme (Escalade)

Saut de géant

La distance de saut est multipliée par 3.

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Morsure	4P	OK	-	-
Griffes	5P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 14 / 14

MOLOSSE DU CHÂTIMENT

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	6	4	3	4	1

Défense : 9

COMPÉTENCES

Corps à corps 4+AGI, Furtivité 3+CHA, Pistage 3+LOG

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Absorption de magie (Zone d'effet)

La créature fait un test opposé de VOL+LOG et absorbe temporairement 1 niveau de Talent ou de sortilèges de toutes les créatures magiques alentour par réussites excédentaires obtenues.

Endurance

+3 cases de Blessures à chaque moniteur

Pistage

+2 dés aux tests de pistage

Saut de géant

La distance de saut est multipliée par 3.

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Crocs	4P	OK	-	-
Griffes	5P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 14 / 13

MOLOSSE INFERNAL

Cf. Chien de l'enfer – Shadowrun Anarchy page 200.

NAGA

Dangerosité : S bire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	4	3	3	5	2

Défense : 7

COMPÉTENCES

Corps à corps 2+AGI, Furtivité 2+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Camouflage

+2 relances au tests de Furtivité

Déplacements silencieux

+2 dés au tests de Furtivité

Escalade

+2 dés aux tests d'Athlétisme (Escalade)

Transe

Les créatures à portée intermédiaire obéissent à ses injonctions si elles ne réussissent pas un test opposé de CHA+VOL. Durée tant que le pouvoir est maintenu.

ARMES

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LØNG.
Morsure	4P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 0, **RD Physique** : 3,
RD Magique : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

NAUTILIDE

Dangerosité : S bire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	4	3	2	3	1

Défense : 6

COMPÉTENCES

Athlétisme 4+FOR, Corps à corps 4+AGI, Furtivité 2+AGI,

Essence : 6

Déplacement : Aquatique

POUVOIRS

Natation

+2 dés en Athlétisme (Natation)

Jet d'eau

Une fois par combat, le Nautilide peut obtenir 3 déplacements sur une Narration

ARMES

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LØNG.
Bec	6P	OK	-	-
Tentacules	7P	OK	-	-

Armure : 12 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 4,
RD Magique : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 10

NÉNUPHARS DES REMOUS

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	4	2	2	3	1

Défense : 6

COMPÉTENCES

Corps à corps 2+AGI, Furtivité 4+AGI,

Essence : 6

Déplacement : Aquatique

POUVOIRS

Endurance

+3 cases de blessures à chaque moniteur

Engloutissement

Attaque : corps à corps, Dommage 4E/CA, Défense : AGI+LOG, la cible est immobilisée.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Engloutissement	4E/CA	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 13 / 12

OISEAU DE FEU

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	6	4	3	3	1

Défense : 9

COMPÉTENCES

Athlétisme 3+FOR, Corps à corps 4+AGI, Furtivité 3+AGI

Essence : 6

Déplacement : Vol

POUVOIRS

Aura de feu

Les attaques au corps à corps infligent +2 dommages à l'armure (+1 physique une fois l'armure épuisée).

Changement de couleur

1 fois par combat, l'oiseau de feu peut passer un tour à emmagasiner de la chaleur et augmente ses dommages de +4P.

Immunité au feu

Ne subit aucun dommage par le feu même magique.

Sens amélioré (Vue)

+3 dés aux tests de Perception

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Serres	4P	OK	-	-
Charge	6P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 0, **RD Physique** : 2, **RD Magique** : 2

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

PROFANE

Dangerosité : Pro

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
10	5	4	5	4	2

Défense : 10

COMPÉTENCES

Athlétisme 7+FOR, Corps à corps 7+AGI, Furtivité 7+AGI

Essence : 6

Déplacement : Vol

POUVOIRS

Endurance

+6 cases de blessures à chaque moniteur

Sens amélioré (Vue)

+3 dés aux tests de perception

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Morsure	6P	OK	-	-
Serres	8P	OK	-	-

Armure : 12 / **RD de Force :** 2, **RD Physique :** 4, **RD Magique :** 0

Moniteurs de condition (P / E) : 19 / 16

PROFANE

Dangerosité : Sbiere

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	3	4	2	3	1

Défense : 5

COMPÉTENCES

Corps à corps 4+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Détection du minerai élémentaire de terre

Détecte la présence de minerais élémentaire de terre autour de lui.

Endurance

+3 cases de blessures à chaque moniteur

Massue renforcée

Massue de bois. Attaque : Corps à corps, Dommages (FOR/2+4)P

Sens amélioré (Odorat)

+3 dés aux tests de perception

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Mains nues	4E	OK	-	-
Massue	8P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force :** 1, **RD Physique :** 3, **RD Magique :** 1

Moniteurs de condition (P / E) : 14 / 13

GRÈS JUMEAUX

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
8	4	5	2	3	2

Défense : 6

COMPÉTENCES

Corps à corps 5+AGI, Athlétisme 2+FOR

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Détection du minerai élémentaire de terre

Détecte la présence de minerais élémentaire de terre autour de lui.

Endurance

+3 cases de blessures à chaque moniteur

Massue renforcée

Massue de bois. Attaque : Corps à corps, Dommages (FOR/2+4)P

Régénération

La créature guérie de 2 cases de moniteurs à chaque Narration. Dans l'ordre : étourdissant, Physique, Armure naturelle (si elle en a une).

Sens amélioré (Odorat)

+3 dés aux tests de perception

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Mains nues	4E	OK	-	-
Massue	8P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 2, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 1

Moniteurs de condition (P / E) : 15 / 14

PANGOLUS

Dangerosité : Sbiere

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	6	4	2	3	1

Défense : 8

COMPÉTENCES

Athlétisme 3+AGI, Corps à corps 2+AGI, Furtivité 2+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Cri de guerre

En début de combat, la créature pousse un formidable cri de guerre. Tous les adversaires qui le prennent pour cibles doivent relancer 2 réussites à leurs tests d'attaque contre lui.

Escalade

+2 dés aux tests d'Athlétisme (Escalade)

Saut de géant

La distance de saut est multipliée par 3.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Griffes	3P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

PAPILLON DE MORT

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
1	4	4	2	4	1

Défense : 7

COMPÉTENCES

Corps à corps 2+AGI, Furtivité 1+AGI

Essence : 6

Déplacement : Vol

POUVOIRS

Effrayer

Il effectue un test opposé de CHA+VOL contre toutes les cibles présentes dans un rayon de 20m et les fait fuir pendant VOL+Réussites tour.

Paralysie

Test opposé de VOL+FOR, la cible est paralysée pendant VOL/Narration.

Poison amnésique

Domage 5E/CA + 1 case par Narration pendant FOR/Narration, suivant la toxine. La victime perd tous ses souvenirs récents.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Dard	3P/CA	OK	-	-
Poison	5E/CA	OK	-	-

Armure : 0 / **RD de Force :** 0, **RD Physique :** 0,

RD Magique : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 10

PRÉCÈS

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	4	3	2	2	2

Défense : 6

COMPÉTENCES

Athlétisme 3+FOR

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Poison

Domage 5P/CA + 1 case par Narration pendant FOR/Narration, suivant la toxine.

Saut de géant

La distance de saut est multipliée par 3

Sens amélioré (Oùie)

+3 dés aux tests de perception

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Morsure	2P	OK	-	-
Poison	5P/CA	OK	-	-
Griffes	3P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force :** 0, **RD Physique :** 2,

RD Magique : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

PRESTEGRIFFE

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
2	5	3	3	2	1

Défense : 8

COMPÉTENCES

Corps à corps 2+AGI, Furtivité 1+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Escalade

+2 dés aux tests d'Athlétisme (escalade)

Saut de géant

La distance de saut est multipliée par 3

Sens amélioré (Odorat)

+3 dés aux tests de perception

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Griffes	3P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 0, **RD Physique** : 2,

RD Magique : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 10

PRISMA

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	4	2	2	3	1

Défense : 6

COMPÉTENCES

Corps à corps 3+AGI, Furtivité 3+AGI

Essence : 6

Déplacement : Vol

POUVOIRS

Sens amélioré (Vue)

+3 dés aux tests de perception

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Morsure	5P	OK	-	-
Griffes	4P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 0, **RD Physique** : 2,

RD Magique : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 9

RACINES DE CHÊNE DE SANG

Dangerosité : Sbite

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	4	2	3	2	2

Défense : 7

COMPÉTENCES

Corps à corps 4+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Endurance

+3 cases de blessures

Engloutissement

Attaque : corps à corps, Dommages 4E/CA, Défense : AGI+LOG, la cible est immobilisée.

Poison - Sommeil

Dommages 5E/CA + 1 case par Narration pendant FOR/Narration, suivant la toxine.

Veines de sang

Si la créature fait 1 case de blessure, elle provoque un Drain d'essence.

Cf. Drain d'essence.

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Racines	6P	OK	-	-
Poison	5E/CA	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force :** 1, **RD Physique :** 3, **RD Magique :** 0

Moniteurs de condition (P / E) : 15 / 12

RAIE SCORPION

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	4	3	2	2	2

Défense : 6

COMPÉTENCES

Corps à corps 3+AGI, Furtivité 3+AGI

Essence : 6

Déplacement : Vol

POUVOIRS

Poison

Dommages 5P/CA + 1 case par Narration pendant FOR/Narration, suivant la toxine.

Vision nocturne

Voie dans l'obscurité

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Dard	3P	OK	-	-
Poison	5P/CA	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force :** 0, **RD Physique :** 2, **RD Magique :** 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

RAT PARASITE

Dangerosité : Sbiire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	5	3	3	3	2

Défense : 8

COMPÉTENCES

Corps à corps 2+AGI, Furtivité 2+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Escalade

+2 dés aux tests d'Athlétisme (escalade)

Odeur enragante

Test opposé de CHA+VOL, en cas de réussite les cibles deviennent enragées à cause de l'odeur et rentre en frénésie, incapable de contrôler leur colère. Durée : FOR/Narration.

Paralysie

Test opposé de VOL+FOR, la cible est paralysée pendant VOL/Narration.

Sens amélioré (Odorat)

+3 dés aux tests de perception

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Morsure	3P	OK	-	-
Griffes	2P	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

RELAN

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
1	3	4	3	3	2

Défense : 6

COMPÉTENCES

Corps à corps 1+AGI, Furtivité 2+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Contrôle de cadavre

Prend le contrôle d'un cadavre frais (moins de deux jours) et peut employer toutes ses capacités. Pour ne pas se faire découvrir, la créature doit procéder à un test de comédie opposé à un test de Perception. En cas d'échec on s'aperçoit de sa présence et de la mort de son hôte.

Sens amélioré (Vue)

+3 dés aux tests de perception

Venin

L'hôte acquière +4 en Force et +4 à ses moniteurs de blessures.

ARMES

TYPE	D?MM.	CRT.	INT.	L?NG.
Comme son hôte	*	OK	-	-
Comme son hôte	*	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 0, **RD Physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 10

SAURAL

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	3	3	2	2	2

Défense : 5

COMPÉTENCES

Corps à corps 3+AGI, Tir 3+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Arme de souffle (Air d'effet)

Attaque de souffle élémentaire

Dommage Acide 6P/CA + 1P pendant FOR/
Narration

Escalade

+2 dés aux tests d'Athlétisme (Escalade)

ARMES

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LONG.
Morsure	3P	OK	-	-
Souffle acide	6P/CA	OK	-2	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3,
RD Magique : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

SÉLACHI

Dangerosité : Sbire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	5	3	2	2	2

Défense : 7

COMPÉTENCES

Athlétisme 2+FOR, Corps à corps 2+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Endurance

+3 cases de blessures

Natation

+2 dés en Athlétisme (Natation)

Sens amélioré (Odorat)

+3 dés aux tests de perception

Sens amélioré (Oûie)

+3 dés aux tests de perception

ARMES

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LONG.
Morsure	6P/CA	OK	-	-
Eperon	7P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3,
RD Magique : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 14 / 13

SINGE DE GLACE

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	6	4	4	3	2

Défense : 10

COMPÉTENCES

Corps à corps 3+AGI, Furtivité 3+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et Vol

POUVOIRS

Chaines de glace

Attaque : corps à corps, Dommages 4P/CA, Défense AGI+LOG, la cible est immobilisée.

Endurance

+3 cases de blessures

Hurlement de défi

La créature fait un test opposé de CHA+VOL, si elle réussit sa cible est obligée de l'attaquer en duel de hurlement. Chaque tour la créature et la cible font le même test opposé et ne peuvent entreprendre aucune autre action, dès que la cible gagne la créature s'enfuit couverte de honte.

Sens amélioré (Odorat)

+3 dés aux tests de perception

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Morsure	5P	OK	-	-
Chaines de glace	4P/CA	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 14 / 13

SINGE DE SANG

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	6	4	4	3	2

Défense : 10

COMPÉTENCES

Athlétisme 3+FOR, Corps à corps 4+AGI, Furtivité 3+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Embuscade

Si l'adversaire est surpris, la créature ignore la Résistance de Force et Physique de l'armure de son adversaire pour une unique attaque.

Escalade

+2 dés aux tests d'Athlétisme (escalade)

Saut de géant

La distance de saut est multipliée par 3

Sens amélioré (Odorat)

+3 dés aux tests de perception

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Morsure	4P	OK	-	-
Griffes	5P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 14 / 13

SPECTRE DE FEU

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	5	5	4	3	2

Défense : 9

COMPÉTENCES

Combat astral 3+VOL, Corps à corps 3+AGI, Sorcellerie 4+LOG

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et Vol

POUVOIRS

Sortilège (Élémentaliste) :

Armure de flammes

Tant que le sort est maintenu, octroie 3 cases d'Armure supplémentaires à la cible, et cause 1 case de dommages à tout personnage qui touche la cible au corps à corps

Boule de feu

Ce sort crée une explosion de flammes dans le monde réel pour brûler la ou les cibles. Ces flammes s'éteignent après avoir frappé leurs cibles, mais elles peuvent embraser des matériaux inflammables au passage. Dommages 6P, affecte plusieurs cibles (aire d'effet), Défense AGI + LOG.

Lance de feu

Attaque : Tir - Dommages 8P/CA, Défense AGI + LOG. +2 dommages à l'armure.

Toucher de feu

Test opposé de VOL+LOG, la cible croit s'enflammer de l'intérieur est subi 1 case de blessure par tour, ainsi que 2 dés de malus à toutes ses actions. Durée VOL/Narration ou jusqu'à ce que la cible réussisse un test de VOL+LOG contre la créature.

ARMES

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LØNG.
Contact de feu	5P	OK	-	-
Sortilège	*	OK	OK	OK

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 3

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

SKÉORX

Dangerosité : Pro

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
9	8	4	4	3	2

Défense : 12

COMPÉTENCES

Corps à corps 3+AGI, Furtivité 3+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre

POUVOIRS

Cri de guerre

En début de combat, la créature pousse un formidable cri de guerre. Tous les adversaires qui le prennent pour cibles doivent relancer 2 réussites à leurs tests d'attaque contre lui.

Déplacement silencieux

+2 dés aux tests de furtivité

Endurance

+3 cases de blessures

Escalade

+2 dés aux tests d'Athlétisme (Escalade)

Saut de géant

La distance de saut est multipliée par 3.

Vision nocturne

Voit dans l'obscurité

ARMES

TYPE	DØMM.	CRT.	INT.	LØNG.
Crocs	5P	OK	-	-
Griffes	6P	OK	-	-
Queue	7P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 2, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 16 / 13

TRIPLICANT

Dangerosité : Sbire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	4	4	2	3	1

Défense : 6

COMPÉTENCES

Athlétisme 4+FOR, Corps à corps 4+AGI, Furtivité 5+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et Vol

POUVOIRS

Triplicata

La créature est capable de faire apparaître deux doubles d'elles même, cela lui prend 3 Narrations et l'oblige à subir deux cases de blessures. Les doubles restent à ses côtés pendant VOL/Heures. Les doubles sont indépendants et peuvent agir comme ils le veulent, mais ne feront jamais de mal à l'original.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Mains nues	3E	OK	-	-

Armure : 6 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 2, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

VER DES ROCHES

Dangerosité : Sbire

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	4	4	2	3	1

Défense : 6

COMPÉTENCES

Athlétisme 4+FOR, Corps à corps 4+AGI, Furtivité 5+AGI

Essence : 6

Déplacement : Terrestre et Fouisseur

POUVOIRS

Embuscade

Si l'adversaire est surpris, la créature ignore la Résistance de Force et Physique de l'armure de son adversaire pour une unique attaque.

ARMES

TYPE	DOMM.	CRT.	INT.	LONG.
Morsure	3P	OK	-	-

Armure : 9 / **RD de Force** : 1, **RD Physique** : 3, **RD Magique** : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10



FICHES DE PERSONNAGES

FICHE D'EARTHDAWN ANARCHY

Vous trouverez en téléchargement sur le forum de BBE, les fiches officielles pour Earthdawn Anarchy.

Développées à partir des fiches élaborées par Pretre pour Shadowrun Anarchy. Elles permettent d'employer l'ensemble des règles mises en place dans ce livre.

Voici le lien de téléchargement :

http://www.black-book-editions.fr/forums.php?topic_id=16850&nbp=2&nop=0

FICHE DE BASTION ET D'ÉQUIPE

Afin de mettre en place les règles de Karma d'équipe et de conception de Bastion proposées dans cette compilation, il nous a semblé nécessaire de vous mettre à disposition une fiche de Bastion complète.

LANGUES

Pour rappel : un personnage connaît un nombre de langues égal à sa caractéristique Logique ou Charisme la plus basse.

Exemple : Alyster, adepte sorcier possède une Logique à 4 et un Charisme à 5, il connaît donc 4 langues différentes. Il décide de prendre le Nain qui est aussi la langue commune, l'Elfe, le Sylphelin et l'Ork.

EARTH DAWN ANARCHY COMPILATION

QUAND LE CHÂTIMENT PRIT FIN,
NOUS ÉTIIONS DÉCIDÉS À REVENDIQUER NOTRE HÉRITAGE.
MAIS NOUS N'ÉTIIONS PAS ENCORE PRÊTS À EN PAYER LE PRIX.

• TOLAN DRÔLE-D'OREILLE, HISTORIEN DE LANDIS •

LA MAGIE DU MONDE OBEÏT À DES RÈGLES.
APPRENEZ À LES COMPRENDRE ET À VOUS EN SERVIR, CAR
D'AUTRES S'EN SERVIRONT CERTAINEMENT CONTRE VOUS.

• KORS POINTE-NOÏRE, SORCIER TROLL DES PIRATES DU CRISTAL •



NE PEUT ÊTRE VENDU