

CALENDRIER THROALIC

ANNÉE

STRASSA

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | | | | | |

RAQUAS

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |

VELTOM

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |

SOLLUS

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | |

CHARASSA

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | |

RIAG

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | | | | | | |

RUA

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | | | | | | |

TEAYU

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

MAWAG

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

BORRUM

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

GAHMIL

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

DODDUL

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | | |

JOURS DE FÊTES

1 2 3 4 5

TALENTS

TABLE DES TALENTS

| Nom du talent | Niveau | Action | Karma obligatoire | Effort |
|--------------------------------------|----------|--------|-------------------|--------|
| Abri végétal (p.167) | Rang+Cha | Oui | Non | 1 |
| Acrobaties en selle (p.168) | Rang+Dex | Non | Non | 1 |
| Affolement des troupeaux (p.168) | Rang+Vol | Oui | Non | 1 |
| Altération d'une arme de tir (p.168) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Amélioration de lame (p.168) | Rang+Per | Oui | Oui | 0 |
| Amélioration d'armure (p.168) | Rang+Per | Oui | Oui | 0 |
| Analyse de créature (p.169) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Analyse des indices (p.169) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Animation d'objet (p.169) | Rang+Vol | Oui | Oui | 0 |
| Anticipation (p.170) | Rang+Per | Non | Non | 1 |
| Appel de monture (p.170) | Rang+Vol | Oui | Non | 1 |
| Apprivoisement (p.170) | Rang+Cha | Oui | Non | 0 |
| Approche surprise (p.170) | Rang+Vol | Non | Oui | 0 |
| Arc de vent (p.170) | Rang+For | Non | Oui | 0 |
| Arme corporelle (p.171) | Rang+For | Non | Oui | 0 |
| Arme éthérée (p.171) | Rang+Dex | Oui | Non | 2 |
| Armes de jet (p.171) | Rang+Dex | Oui | Non | 0 |
| Armes de mêlée (p.171) | Rang+Dex | Oui | Non | 0 |
| Armes de tir (p.171) | Rang+Dex | Oui | Non | 0 |
| Armure tellurique (p.171) | Rang+Vol | Oui | Oui | 0 |
| Attaque acrobatique (p.171) | Rang+Dex | Non | Non | 1 |
| Attaque annoncée (p.171) | Rang+Dex | Oui | Non | 1 |
| Attaque astrale (p.172) | Rang+Vol | Oui | Non | 1 |
| Attaque critique (p.172) | Rang | Non | Oui | 0 |
| Attaque de matrice (p.172) | Rang+Vol | Non | Non | 1 |
| Attaque décisive (p.172) | Rang+Per | Non | Oui | 1 |
| Attaque du cobra (p.172) | Rang+Dex | Non | Non | 1 |
| Attaque en balancier (p.172) | Rang+Dex | Oui | Non | 1 |
| Attaque enchaînée (p.172) | Rang+Dex | Non | Non | 1 |
| Attaque en course (p.173) | Rang+Dex | Oui | Non | 0 |
| Attaque multiple (p.173) | Rang+Dex | Oui | Oui | 1/att |
| Attaque plongeante (p.173) | Rang+For | Non | Non | 1 |
| Attaque surprise (p.173) | Rang+For | Non | Non | 1 |
| Attaque tornade (p.173) | Rang+Dex | Oui | Non | 2 |
| Attaque tournoyante (p.173) | Rang+Dex | Oui | Oui | 0 |
| Aura protectrice (p.173) | Rang+Vol | Oui | Non | 2 |
| Barrière de lames (p.173) | Rang+Dex | Oui | Non | 1(sp) |
| Bond de lézard (p.174) | Rang+For | Non | Oui | 0 |
| Caméléon (p.174) | Rang+Vol | Non | Oui | 1 |
| Cercle d'invocation (p.174) | Rang+Vol | Oui | Oui | 0 |
| Chant émouvant (p.174) | Rang+Cha | Oui | Non | 0 |
| Chant de protection (p.175) | Rang+Vol | Non | Oui | 1 |
| Charge dévastatrice (p.175) | Rang+For | Non | Non | 0 |
| Charge multiple (p.175) | Rang+Dex | Oui | Oui | 1/att |
| Charge terrifiante (p.175) | Rang+Vol | Non | Non | 2 |
| Chute de plume (p.176) | Rang+Vol | Oui | Non | 0 |
| Cœur de lion (p.176) | Rang+Vol | Non | Non | 0 |
| Combat à mains nues (p.176) | Rang+Dex | Oui | Non | 0 |
| Commandement (p.176) | Rang+Cha | Oui | Oui | 0 |
| Commandement des animaux (p.176) | Rang+Cha | Oui | Oui | 0 |
| Confrontation d'Horreur (p.176) | Rang+Cha | Oui | Oui | 5 |
| Constitution bestiale (p.176) | Rang+Con | Non | Oui | 0 |
| Contre-malédiction (p.177) | Rang+Vol | Oui | Non | 1 |
| Contrôle de la température (p.177) | Rang+Vol | Oui | Non | 1 |
| Contrôle des adversaires (p.177) | Rang+Dex | Oui | Non | 0 |
| Coup de bouclier (p.177) | Rang+For | Non | Non | 1 |
| Coup de pied rapide (p.177) | Rang+Dex | Non | Non | 1 |
| Coup dévastateur (p.177) | Rang+For | Non | Oui | 1 |
| Création de flèches (p.178) | Rang+Vol | Oui | Oui | 0 |
| Cri de guerre (p.178) | Rang+Cha | Non | Non | 1 |
| Crochetage (p.178) | Rang+Dex | Oui | Non | 0 |
| Danse des airs (p.178) | Rang+Dex | Non | Non | 1 |
| Danse des eaux (p.178) | Rang+Cha | Oui | Oui | 0 |

TABLE DES TALENTS

| Nom du talent | Niveau | Action | Karma obligatoire | Effort |
|--|----------|--------|-------------------|--------|
| Déchaînement des griffes (p.178) | Rang+Dex | Oui | Oui | 1/att |
| Défense améliorée (p.179) | Rang+Dex | Oui | Oui | 1 |
| Défense tournoyante (p.179) | Rang+Dex | Non | Non | 1 |
| Défi du champion (p.179) | Rang+Cha | Oui | Oui | 0 |
| Déguisement magique (p.179) | Rang+Per | Oui | Oui | 0 |
| Déplacement silencieux (p.179) | Rang+Dex | Non | Non | 0 |
| Désamorçage des pièges (p.180) | Rang+Dex | Oui | Sp | 1 |
| Désarçonnement (p.180) | Rang+For | Non | Non | 0 |
| Désarmement (p.180) | Rang+Dex | Oui | Non | 1 |
| Destruction d'âme (p.180) | Rang+Vol | Non | Oui | 1 |
| Destruction d'arme (p.180) | Rang+For | Non | Oui | 0 |
| Détection de l'or (p.180) | Rang+Per | Oui | Oui | 0 |
| Détection de la vie (p.180) | Rang+Per | Non | Non | 1 |
| Détection des armes (p.181) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Détection des armes magiques (p.181) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Détection des défauts d'armure (p.181) | Rang+Per | Non | Non | 0 |
| Détection des mensonges (p.181) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Détection des pièges (p.181) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Détection d'influence (p.181) | Rang+Per | Oui | Oui | 0 |
| Détection du poison (p.181) | Rang+Per | Non | Non | 1 |
| Détérioration d'arme (p.182) | Rang+Vol | Oui | Oui | 0 |
| Détermination (p.182) | Rang+Vol | Non | Non | 1 |
| Deuxième arme (p.182) | Rang+Dex | Non | Non | 1 |
| Deuxième attaque (p.182) | Rang+Dex | Non | Oui | 1 |
| Deuxième chance (p.182) | Rang+Vol | Non | Oui | 1 |
| Déviatation de projectiles (p.182) | Rang+Vol | Oui | Oui | 0 |
| Dissimulation d'arme (p.183) | Rang+Dex | Oui | Non | 1 |
| Distraction (p.183) | Rang+Cha | Oui | Non | 1 |
| Domination des animaux (p.183) | Rang+Vol | Oui | Non | 1 |
| Domination des flèches (p.183) | Rang+Vol | Oui | Non | 1 |
| Don des langues (p.183) | Rang+Per | Non | Non | 1 |
| Dressage (p.184) | Rang+Cha | Oui | Non | 0 |
| Dressage de monture (p.184) | Rang+Cha | Oui | Oui | 0 |
| Emprunt sensoriel (p.184) | Rang+Vol | Oui | Non | 0 |
| Endurance (p.184) | Rang | - | Non | 0 |
| Endurance au froid (p.185) | Rang+Con | Non | Non | 0 |
| Endurance de la monture (p.185) | Rang | - | Non | 0 |
| Endurcissement (p.185) | Rang+Vol | Oui | Non | 0 |
| Endurcissement d'autrui (p.185) | Rang+Vol | Oui | Non | 0 |
| Enracinement (p.185) | Rang+For | Non | Non | 1 |
| Escalade (p.185) | Rang+Dex | Oui | Non | 0 |
| Escamotage (p.186) | Rang+Dex | Oui | Oui | 0 |
| Esprit du lion (p.186) | Rang | -- | Non | 0 |
| Esprit guetteur (p.186) | Rang+Per | Oui | Oui | 0 |
| Esquive (p.186) | Rang+Dex | Non | Non | 1 |
| Esquive des pièges (p.186) | Rang+Per | Non | Non | 1 |
| Extension de trame (p.186) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Faux semblants (p.186) | Rang | Non | Non | 1 |
| Flèche de direction (p.187) | Rang+Per | Oui | Oui | 2 |
| Flèche enflammée (p.187) | Rang+Vol | Non | Oui | 2 |
| Flèche hurlante (p.187) | Rang+Cha | Oui | Non | 1 |
| Griffes (p.187) | Rang+For | Non | Oui | 0 |
| Guérison par le feu (p.187) | Rang+Vol | Oui | Non | 0 |
| Guide élémentaire (p.188) | Rang+Per | Oui | Oui | 0 |
| Hache du tonnerre (p.189) | Rang+For | Non | Non | 1 |
| Histoire des armes (p.189) | Rang+Per | Oui | Oui | 0 |
| Histoire des objets (p.189) | Rang+Per | Oui | Oui | 0 |
| Hurlement (p.189) | Rang+Cha | Oui | Non | 1 |
| Hypnose (p.189) | Rang+Cha | Oui | Non | 1 |
| Imitation de voix (p.189) | Rang+Per | Non | Non | 0 |
| Immobilisation d'élémentaire (p.189) | Rang+Vol | Oui | Non | 1 |
| Immobilisation d'esprit (p.189) | Rang+Vol | Oui | Non | 1 |

TALENTS

TABLE DES TALENTS

| Nom du talent | Niveau | Action | Karma obligatoire | Effort |
|--|----------|--------|-------------------|--------|
| Impression durable (p.190) | Rang+Cha | Non | Oui | 0 |
| Incantation (p.190) | Rang+Per | Oui | Non | 0 |
| Invocation (p.190) | Rang+Per | Oui | Oui | 0 |
| Jugement du sang (p.190) | Rang+Per | Oui | Oui | 0 |
| Langage du vent (p.190) | Rang+Per | Non | Non | 1(sp) |
| Langue des esprits (p.191) | Rang+Per | Non | Oui | 1 |
| Langue élémentaires (p.191) | Rang+Per | Non | Oui | 1 |
| Lecture et écriture (p.191) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Lecture et écriture de la magie (p.192) | Rang+Per | Oui | Non | 0 |
| Lecture sur les lèvres (p.192) | Rang+Cha | Oui | Oui | 1 |
| Lien télépathique (p.192) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Localisation du tireur (p.192) | Rang+Per | Non | Non | 1 |
| Localisation par écho (p.192) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Maintient de filament (p.193) | Rang+Vol | Non | Non | 1 |
| Manipulation de foules (p.193) | Rang+Vol | Oui | Non | 1 |
| Manœuvre (p.193) | Rang+Dex | Oui | Non | 0 |
| Marchandage (p.193) | Rang+Cha | Oui | Non | 0 |
| Marche des vents (p.193) | Rang+Dex | Non | Non | 1(sp) |
| Marmonnements sibyllins (p.194) | Rang+Cha | Oui | Oui | 0 |
| Marque mystique (p.194) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Marque paralysante (p.194) | Rang+Cha | Oui | Non | 1 |
| Matrice améliorée (p.194) | Rang | -- | Non | 0 |
| Matrice de sort (p.194) | Rang | -- | Non | 0 |
| Matrice partagée (p.195) | Rang | -- | Non | 0 |
| Matrice renforcée (p.195) | Rang | -- | Non | 0 |
| Mémoire des images (p.195) | Rang+Per | Oui | Oui | 0 |
| Mémoire livresque (p.195) | Rang+Vol | Oui | Oui | 0 |
| Monture agressive (p.195) | Rang | Non | Non | 1 |
| Monture spectrale (p.195) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Mort feinte (p.196) | Rang+Vol | Non | Non | 1 |
| Multilinguisme (p.196) | Rang+Per | Oui | Non | 1/mn |
| Navigation aérienne (p.196) | Rang+Vol | Oui | Non | 0 |
| Négociation avec une créature invoquée (p.196) | Rang+Cha | Oui | Non | 1 |
| Œil d'aigle (p.197) | Rang+Per | Non | Non | 0 |
| Onde mentale (p.197) | Rang+Vol | Oui | Oui | 0 |
| Ordre empathique (p.197) | Rang+Vol | Non | Non | 0 |
| Parade spectrale (p.197) | Rang+Per | Non | Non | 1 |
| Partage du sang (p.197) | Rang+Con | Oui | Sp | 0 |
| Patte de velours (p.198) | Rang+Dex | Non | Non | 1 |
| Peau de bois (p.198) | Rang+Con | Oui | Oui | 0 |
| Peau de pierre (p.198) | Rang+Con | Oui | Oui | 0 |
| Peau tellurique (p.198) | Rang+Con | Oui | Oui | 0 |
| Pensée secrète (p.198) | Rang+Vol | Oui | Oui | 0 |
| Perce-armure (p.198) | Rang | Non | Oui | 1 |
| Perfectionnement d'armure (p.198) | Rang+Per | Oui | Non | 2 |
| Perfectionnement de lame (p.199) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Piétinement (p.200) | Rang | Non | Non | 1 |
| Pistage (p.200) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Poche astrale (p.200) | Rang+Per | Oui | Non | 1(sp) |
| Polyvalence (p.200) | Rang | -- | Non | 0 |
| Possession d'animal (p.200) | Rang+Vol | Oui | Non | 2 |
| Premier cercle de perfection (p.201) | Rang | Non | Oui | 0 |
| Première impression (p.201) | Rang+Cha | Oui | Non | 0 |
| Projection astrale (p.201) | Rang+Vol | Oui | Oui | 0 |
| Protection contre le métal (p.202) | Rang+Per | Oui | Oui | 0 |
| Protection de monture (p.202) | Rang+Vol | Non | Non | 1 |
| Purification par le froid (p.202) | Rang+Vol | Oui | Non | 0 |
| Questeur (p.202) | Rang | -- | Non | 0 |
| Ralliement (p.202) | Rang+Cha | Oui | Oui | 0 |

TABLE DES TALENTS

| Nom du talent | Niveau | Action | Karma obligatoire | Effort |
|---|----------|--------|-------------------|--------|
| Rappel des flèches (p.202) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Rece] (p.202) | Rang+Cha | Oui | Non | 0 |
| Reconstitution (p.202) | Rang+Per | Oui | Oui | 0 |
| Récupération bestiale (p.203) | Rang+Con | Oui | Non | 0 |
| Regard froid (p.203) | Rang+Cha | Oui | Non | 1 |
| Regard terrifiant (p.203) | Rang+Vol | Oui | Oui | 0 |
| Regard terrifiant du maître (p.203) | Rang+Cha | Oui | Oui | 0 |
| Rejet de responsabilité (p.203) | Rang+Cha | Oui | Oui | 1 |
| Remodelage des objets (p.203) | Rang+Vol | Oui | Non | 2 |
| Résistance au poison (p.204) | Rang+Con | Non | Non | 0 |
| Révélation des défauts d'armure (p.204) | Rang+Per | Oui | Non | 2 |
| Ricochet (p.204) | Rang+Dex | Oui | Non | 1 |
| Riposte (p.204) | Rang+Dex | Non | Non | 2 |
| Rire encourageant (p.204) | Rang+Cha | Oui | Oui | 0 |
| Rituel de karma (p.204) | Rang | -- | Non | 0 |
| Rituel du maître fantôme (p.205) | Rang+Per | Oui | Oui | 2 |
| Rugissement de guerre (p.205) | Rang+Cha | Non | Non | 1 |
| Sang de feu (p.205) | Rang+Con | Oui | Non | 0 |
| Sang-froid (p.205) | Rang+Vol | Non | Non | 1 |
| Sarcasmes (p.206) | Rang+Cha | Non | Non | 0 |
| Saut de géant (p.206) | Rang+Dex | Non | Non | 1 |
| Sens animal (p.206) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Sens des serrures (p.206) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Sens empathique (p.206) | Rang+Cha | Non | Non | 1(sp) |
| Soins de compagnon animal (p.206) | Rang+Con | Oui | Non | sp |
| Sortie gracieuse (p.207) | Rang+Cha | Oui | Non | 0 |
| Sourire ravageur (p.207) | Rang+Cha | Oui | Non | 0 |
| Souvenirs livresque (p.207) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Sprint (p.207) | Rang+Dex | Non | Non | 1 |
| Stabilité (p.207) | Rang+For | Non | Non | 0 |
| Symbole animal (p.208) | Rang+Per | Oui | Non | 0 |
| Tenue en selle (p.208) | Rang+For | Non | Non | 0 |
| Terre flottante (p.208) | Rang+Vol | Oui | Oui | 0 |
| Tir d'avertissement (p.208) | Rang+Cha | Non | Non | 0 |
| Tir en aveugle (p.208) | Rang+Per | Non | Oui | 0 |
| Tir impressionnant (p.209) | Rang+Dex | Oui | Non | 1 |
| Tir Infaillible (p.209) | Rang+Dex | Oui | Oui | 0 |
| Tir multiple (p.209) | Rang+Dex | Oui | Non | 1/att |
| Tir rapide (p.209) | Rang+Dex | Non | Non | 1/att |
| Tissage de filament (p.209) | Rang+Per | Oui | Non | 0 |
| Tissage multiple (p.209) | Rang+Per | Non | Non | 1 |
| Toile astrale (p.210) | Rang+For | Non | Non | 1 |
| Trame d'attribut (p.210) | Rang+Per | Oui | Oui | 1 |
| Trame d'effet (p.210) | Rang+Per | Non | Non | 1 |
| Trame de talent (p.210) | Rang+Per | Oui | Oui | 3 |
| Trame d'incantation (p.210) | Rang+Per | Oui | Non | 1 |
| Transfert de blessure (p.210) | Rang+Vol | Non | Oui | 0 |
| Ultime Sursaut (p.211) | Rang+Con | Non | Non | 0 |
| Venin (p.211) | Rang+Con | Non | Oui | 0 |
| Verrou cristallin de sort (p.211) | Rang+Per | Oui | Non | 0 |
| Visage miroir (p.211) | Rang+Per | Non | Non | 0 |
| Vision astrale (p.212) | Rang+Per | Non | Non | 1 |
| Vision véritable (p.212) | Rang | -- | Non | 0 |
| Vitalité (p.212) | Rang+Con | Oui | Oui | 0 |
| Vivacité du tigre (p.212) | Rang | Non | Non | 1 |
| Vive lame (p.212) | Rang+Dex | Non | Non | 2 |
| Voix de barde (p.212) | Rang+Cha | Oui | Non | 1 |
| Vol à la tire (p.212) | Rang+Dex | Oui | Non | 0 |
| Volonté de fer (p.212) | Rang+Vol | Non | Non | 1 |

SPÉCIALISATIONS DE TALENT

TABLE DES SPÉCIALISATIONS POUR TOUTES LES DISCIPLINES

| Nom de la spécialisation | Nom du talent | Rang | Effort |
|---|---------------------|------|-----------------|
| Détissage de filament ^(p. 220) | Tissage de filament | 5 | 2+ (voir texte) |
| Dissimulation de filament ^(p. 221) | Tissage de filament | 5 | 2 |
| Filament tressés ^(p. 222) | Tissage de filament | 5 | 2 |
| Union de talents ^(p. 229) | Tissage de filament | 5 | 2+ (voir texte) |

TABLE DES SPÉCIALISATIONS DE L'ARCHIER

| Nom de la spécialisation | Nom du talent | Rang | Effort |
|--|---------------|------|---------------|
| Blocage de projectiles ^(p. 218) | Armes de tir | 5 | 2 |
| Extension de portée ^(p. 222) | Armes de tir | 8 | 3 |
| Flamme spectrale ^(p. 222) | Flèche de feu | 5 | 4 |
| Flèche dans le dos ^(p. 222) | Ricochet | 5 | 3 |
| Flèche enflammée explosive ^(p. 222) | Flèche de feu | 7 | 4 |
| Flèche de feu ⁽²²²⁾ | Flèche de feu | 3 | 1 |
| Tir en puissance ^(p. 229) | Armes de tir | 5 | 2 par attaque |

TABLE DES SPÉCIALISATIONS DU CAVALIER

| Nom de la spécialisation | Nom du talent | Rang | Effort |
|--|---------------------|------|-------------------|
| Charge déstabilisante ^(p. 218) | Charge dévastatrice | 6 | 2 (voir texte) |
| Monture aquatique ^(p. 226) | Monture spectrale | 9 | 1/rd |
| Monture volante ^(p. 226) | Monture spectrale | 11 | 2/rd |
| Partage des blessures graves ^(p. 226) | Partage du sang | 5 | 2 |
| Retraite feinte ^(p. 228) | Acrobatie en selle | 5 | 3 |
| Sabot montagnard ^(p. 228) | Acrobatie en selle | 6 | 2/rd (voir texte) |
| Sabot rapide ^(p. 228) | Acrobatie en selle | 3 | 1 |

TABLE DES SPÉCIALISATIONS DE L'ÉCLAIREUR

| Nom de la spécialisation | Nom du talent | Rang | Effort |
|---|---------------------|------|-------------------|
| Analyse d'Horreur ^(p. 216) | Analyse de créature | 7 | 1 |
| Déplacement dans les ombres ^(p. 220) | Déplacement silen. | 5 | 1 |
| Du bout des doigts ^(p. 221) | Escalade | 5 | 2 |
| Identification des traces ^(p. 224) | Pistage | 5 2 | 1 |
| Le meilleur ami de l'adepte ^(p. 224) | Pistage | 5 | 3 (4, voir texte) |
| Pistage astral ^(p. 227) | Pistage | 9 | 2 |
| Reste de créature ^(p. 228) | Analyse de créature | 5 | 1 |

TABLE DES SPÉCIALISATIONS DE L'ÉCUMEUR DU CIEL

| Nom de la spécialisation | Nom du talent | Rang | Effort |
|--|---------------------|------|--------|
| Arme hurlante ^(p. 217) | Armes de mêlées | 6 | 2 |
| Blessure ardente ^(p. 217) | Sang de feu | 7 | 3 |
| Coup de pied sauté ^(p. 219) | Saut de géant | 5 | 2 |
| Détente sèche ^(p. 220) | Saut de géant | 5 | 1 |
| Force du regard ^(p. 223) | Regard froid | 9 | 4 |
| Maîtrise de l'abordage ^(p. 225) | Navigation aérienne | 8 | 4 |
| Passe-armure ^(p. 226) | Armes de mêlées | 9 | 3 |

TABLE DES SPÉCIALISATIONS DE L'ÉLÉMENTALISTE

| Nom de la spécialisation | Nom du talent | Rang | Effort |
|--|----------------------------|------|------------------|
| Air conditionné ^(p. 216) | Contrôle de la température | 5 | 1 |
| Ancrage de sort ^(p. 216) | Incantation | 9 | 1 blessure grave |
| Chirurgie esthétique ^(p. 218) | Remodelage d'objet | 7 | 2 (voir texte) |
| Conversation privée ^(p. 219) | Langage du vent | 6 | 1 |
| Création d'objets à filament ^(p. 219) | Tissage de filament | 5 | 2 |
| Création d'objets de matrice améliorée ^(p. 219) | Tissage de filament | 6 | 2 |
| Création d'objets de matrice de sort ^(p. 219) | Tissage de filament | 3 | 2 |
| Création d'objets de matrice partagée ^(p. 219) | Tissage de filament | 14 | 2 |
| Création d'objets de matrice renforcée ^(p. 220) | Tissage de filament | 10 | 2 |
| Création d'orichalque ^(p. 220) | Tissage de filament | 7 | 2 |
| Emprisonnement d'esprit ^(p. 221) | Invocation | 5 | 2 |
| Guérison d'autrui par le feu ^(p. 223) | Guérison par le feu | 5 | 1+ (voir texte) |
| Guérison des blessures graves ^(p. 223) | Guérison par le feu | 3 | 2 (voir texte) |
| Langage des grands vents ^(p. 224) | Langage du vent | 5 | 2 |
| Neutralisation de maladie ^(p. 226) | Purification par le froid | 5 | 2 |
| Personnalisation de sorts ^(p. 227) | Incantation | 7 | 1 |
| Sort nommé ^(p. 228) | Incantation | 7 | 1+ (voir texte) |
| Sorts simultanés ^(p. 228) | Incantation | 9 | 2+ (voir texte) |
| Suspension des filaments ^(p. 229) | Incantation | 7 | 1+ (voir texte) |

TABLE DES SPÉCIALISATIONS DU FORGERON

| Nom de la spécialisation | Nom du talent | Rang | Effort |
|--|---------------------------|------|--------|
| Armure souple ^(p. 217) | Perfectionnement d'armure | 7 | 4 |
| Création d'objets à filament ^(p. 219) | Tissage de filament | 3 | 2 |
| Création d'objets de matrice améliorée ^(p. 219) | Tissage de filament | 6 | 2 |
| Création d'objets de matrice de sort ^(p. 219) | Tissage de filament | 3 | 2 |
| Création d'objets de matrice partagée ^(p. 219) | Tissage de filament | 14 | 2 |
| Création d'objets de matrice renforcée ^(p. 220) | Tissage de filament | 10 | 2 |
| Création d'orichalque ^(p. 220) | Tissage de filament | 9 | 2 |
| Détérioration d'arc et arbalète ^(p. 220) | Altération de projectile | 7 | 2 |
| Dévalorisation ^(p. 221) | Marchandage | 7 | 2 |
| Estimation instinctive ^(p. 222) | Marchandage | 7 | 0 |
| Renforcement de flèches ^(p. 227) | Perfection de lame | 3 | 2 |

TABLE DES SPÉCIALISATIONS DU GUERRIER

| Nom de la spécialisation | Nom du talent | Rang | Effort |
|---|-------------------|------|--------|
| Amortissement ^(p. 216) | Esquive | 7 | 2 |
| Arme improvisée ^(p. 217) | Armes de mêlée | 5 | 1 |
| Coup de boule ^(p. 219) | Combat mains nues | 5 | 2 |
| Immobilisation au sol ^(p. 224) | Combat mains nues | 3 | 1 |
| Parade améliorée ^(p. 226) | Armes de mêlées | 5 | 1 |
| Passe-armure ^(p. 226) | Armes de mêlées | 7 | 3 |
| Projection puissante ^(p. 227) | Combat mains nues | 7 | 2 |

TABLE DES SPÉCIALISATIONS DE L'ILLUSIONNISTE

| Nom de la spécialisation | Nom du talent | Rang | Effort |
|--|-------------------------|------|------------------|
| Ancrage de sort ^(p. 216) | Incantation | 5 | 1 blessure grave |
| Apparence angélique ^(p. 216) | Déguisement magique | 7 | 1 |
| Blessure béante ^(p. 217) | Incantation | 6 | 2 |
| Création d'objets de matrice améliorée ^(p. 219) | Tissage de filament | 6 | 2 |
| Création d'objets de matrice de sort ^(p. 219) | Tissage de filament | 3 | 2 |
| Création d'objets de matrice partagée ^(p. 219) | Tissage de filament | 14 | 2 |
| Création d'objets de matrice renforcée ^(p. 220) | Tissage de filament | 10 | 2 |
| Fenêtre sur l'astral ^(p. 222) | Vision astrale | 7 | 1 par mn |
| Image tenace ^(p. 224) | Faux semblant | 9 | 1 |
| Injonction ^(p. 224) | Onde mentale | 7 | 1 |
| Lit de mort ^(p. 224) | Mort feinte | 5 | 1 par mn |
| Mensonge ^(p. 226) | Détection des mensonges | 7 | 1 |
| Personnalisation de sorts ^(p. 227) | Incantation | 6 | 1 |
| Sort nommé ^(p. 228) | Incantation | 6 | 1+ (voir texte) |
| Sorts simultanés ^(p. 228) | Incantation | 8 | 2+ (voir texte) |
| Suspension des filaments ^(p. 229) | Incantation | 5 | 1+ (voir texte) |

TABLE DES SPÉCIALISATIONS DU MAÎTRE D'ARMES

| Nom de la spécialisation | Nom du talent | Rang | Effort |
|---|-----------------|------|--------|
| Armes assorties ^(p. 217) | Deuxième arme | 5 | 0 |
| Brise projectile ^(p. 218) | Riposte | 9 | 2 |
| Deuxième riposte ^(p. 220) | Deuxième arme | 7 | 4 |
| Manœuvre en duo ^(p. 225) | Manœuvre | 6 | 2 |
| Parade améliorée ^(p. 226) | Armes de mêlées | 5 | 1 |
| Passe-armure ^(p. 226) | Armes de mêlées | 8 | 3 |
| Riposte d'attaque naturelle ^(p. 228) | Parade-riposte | 7 | 3 |

TABLE DES SPÉCIALISATIONS DU MAÎTRE DES ANIMAUX

| Nom de la spécialisation | Nom du talent | Rang | Effort |
|--|-------------------------|------|----------|
| Analyse d'Horreur ^(p. 216) | Analyse de créature | 7 | 1 |
| Apaisement de troupeau ^(p. 216) | Affolement de troupeaux | 8 | 2 |
| Échange de sens ^(p. 221) | Emprunt sensoriel | 7 | 2 |
| Grâce féline ^(p. 223) | Patte de velours | 7 | 2 |
| Griffes-outils ^(p. 226) | Griffes | 4 | 2 par mn |
| Restes de créature ^(p. 228) | Analyse de créature | 5 | 1 |

SPÉCIALISATIONS DE TALENT

TABLE DES SPÉCIALISATIONS DU NAVIGATEUR DU CIEL

| Nom de la spécialisation | Nom du talent | Rang | Effort |
|--------------------------------------|---------------------|------|--------|
| Détente sèche (p. 220) | Saut de géant | 5 | 1 |
| Maîtrise de l'assaut aérien (p. 225) | Navigation aérienne | 6 | 4 |
| Passer le faubert (p. 226) | Armes de mêlées | 9 | 3 |
| Pied aérien (p. 227) | Navigation aérienne | 3 | 2 |
| Vol plané (p. 229) | Chute de plume | 8 | 2 |
| Volte dans le gréement (p. 229) | Escalade | 3 | 0 |

TABLE DES SPÉCIALISATIONS DU NÉCROMANCIEN

| Nom de la spécialisation | Nom du talent | Rang | Effort |
|---|---------------------|------|------------------|
| Ancrage de sort (p. 216) | Incantation | 9 | 1 blessure grave |
| Blessure béante (p. 217) | Incantation | 7 | 2 |
| Bouclier spectral (p. 218) | Parade spectrale | 9 | 3 |
| Création d'objets à filament (p. 219) | Tissage de filament | 7 | 2 |
| Création d'objets de matrice améliorée (p. 219) | Tissage de filament | 6 | 2 |
| Création d'objets de matrice de sort (p. 219) | Tissage de filament | 3 | 2 |
| Création d'objets de matrice partagée (p. 219) | Tissage de filament | 14 | 2 |
| Création d'objets de matrice renforcée (p. 220) | Tissage de filament | 10 | 2 |
| Détection de la mort (p. 220) | Détection de la vie | 9 | 3 |
| Emprisonnement d'esprit (p. 221) | Invocation | 5 | 2 |
| Esprit sentinelle (p. 221) | Esprit guetteur | 7 | 1 |
| Guetteur astral (p. 223) | Esprit guetteur | 7 | 1+ (voir texte) |
| Personnalisation de sorts (p. 227) | Incantation | 7 | 1 |
| Sort nommé (p. 228) | Incantation | 6 | 1+ (voir texte) |
| Sorts simultanés (p. 228) | Incantation | 9 | 2+ (voir texte) |
| Suspension des filaments (p. 229) | Incantation | 7 | 1+ (voir texte) |
| Traduction (p. 229) | Langue des esprits | 7 | 1 par mn |

TABLE DES SPÉCIALISATIONS DU SORCIER

| Nom de la spécialisation | Nom du talent | Rang | Effort |
|---|-------------------------|------|-------------------------------|
| Ancrage de sort (p. 216) | Incantation | 5 | 1 blessure grave (voir texte) |
| Création d'objets à filament (p. 219) | Tissage de filament | 7 | 2 |
| Création d'objets de matrice améliorée (p. 219) | Tissage de filament | 6 | 2 |
| Création d'objets de matrice de sort (p. 219) | Tissage de filament | 3 | 2 |
| Création d'objets de matrice partagée (p. 219) | Tissage de filament | 14 | 2 |
| Création d'objets de matrice renforcée (p. 220) | Tissage de filament | 10 | 2 |
| Diagnostic (p. 221) | Vision astrale | 5 | 2 |
| Maintient multiple de filaments (p. 224) | Maintient de filament | 8 | 2+ (voir texte) |
| Marmonnements maudits (p. 225) | Marmonnements sibyllins | 6 | 1 |
| Marmonnements subliminaux (p. 225) | Marmonnements sibyllins | 7 | 2 |
| Mémoire des conversations (p. 225) | Mémoire livresque | 7 | 2 |
| Mémoire photographique (p. 225) | Mémoire livresque | 9 | 3 |
| Personnalisation de sorts (p. 227) | Incantation | 5 | 1 |
| Sort nommé (p. 228) | Incantation | 5 | 1+ (voir texte) |
| Sorts simultanés (p. 228) | Incantation | 7 | 2+ (voir texte) |
| Suspension des filaments (p. 229) | Incantation | 5 | 1+ (voir texte) |

TABLE DES SPÉCIALISATIONS DU TROUBADOUR

| Nom de la spécialisation | Nom du talent | Rang | Effort |
|--------------------------------|------------------------|------|-----------------|
| Apaisement (p. 216) | Sens empathique | 8 | 2 |
| Apaisement des foules (p. 216) | Manipulation de foules | 8 | 2 |
| Chant inspirant (p. 218) | Chant émouvant | 5 | 1+ (voir texte) |
| Épopée (p. 221) | Chant émouvant | 5 | 1 |
| Imitation musicale (p. 224) | Imitation de voix | 6 | 2 |
| Récit émouvant (p. 227) | Chant émouvant | 4 | 0 |
| Répartie cinglante (p. 228) | Sang froid | 8 | 4 |

TABLE DES SPÉCIALISATIONS DU VOLEUR

| Nom de la spécialisation | Nom du talent | Rang | Effort |
|--------------------------------------|------------------------|------|-----------------|
| Clouage au mur (p. 218) | Armes de jet | 6 | 1 |
| Déplacement dans les ombres (p. 220) | Déplacement silencieux | 3 | 1 |
| Diversión (p. 221) | Vol à la tire | 5 | 2 |
| Lancer en puissance (p. 224) | Armes de jet | 5 | 2 par attaque |
| Objet du désir (p. 226) | Recel | 5 | 2 |
| Pluie de projectile (p. 227) | Armes de jet | 7 | 1+ (voir texte) |
| Projectile improvisé (p. 227) | Armes de jet | 6 | 1 |

POUVOIRS DES QUESTEURS

TABLE DES POUVOIRS DES QUESTEURS

| Nom du talent | Niveau | Durée | Action | Effort |
|--------------------------------------|------------|--------------|--------|------------|
| Absorption des dommages (p. 472) | Rang + CHA | Rang rounds | Oui | Thystonius |
| Accélération du navire (p. 472) | Rang + VOL | Spécial | Oui | Floranuus |
| Animation des plantes (p. 472) | Rang + VOL | Spécial | Oui | Jaspree |
| Apaisement de la souffrance (p. 473) | Rang + CHA | Rang heures | Oui | Mynbruje |
| Apaisement (p. 472) | Rang + CHA | Rang minutes | Oui | Garlen |
| Apparition d'arme (p. 473) | Rang + VOL | Rang heures | Oui | Upandal |
| Ardeur accrue (p. 473) | Rang + CHA | Rang rounds | Oui | Floranuus |
| Brisement des chaînes (p. 472) | Rang + VOL | 1 round | Oui | Lochost |
| Commandement des animaux (p. 473) | Rang + CHA | Spécial | Oui | Jaspree |
| Confusion (p. 473) | Rang + VOL | Rang rounds | Oui | Dis |
| Construction (p. 474) | Rang + VOL | Rang heures | Oui | Upandal |
| Croissance végétale (p. 474) | Rang + VOL | Permanent | Oui | Jaspree |
| Découverte du désir (p. 474) | Rang + VOL | Rang minutes | Oui | Vestrial |
| Esprit de jeunesse (p. 474) | Rang + CHA | Rang minutes | Oui | Astendar |
| Force accrue (p. 474) | Rang + CHA | Rang rounds | Oui | Thystonius |
| Fortification (p. 475) | Rang + VOL | Spécial | Oui | Upandal |
| Guérison (p. 475) | Rang + CHA | 1 round | Oui | Garlen |
| Incitation à l'amour (p. 475) | Rang + CHA | Rang jours | Oui | Astendar |

TABLE DES POUVOIRS DES QUESTEURS

| Nom du talent | Niveau | Durée | Action | Effort |
|--|------------|--------------|--------|------------|
| Incitation à la colère (p. 475) | Rang + CHA | Rang rounds | Oui | Raggok |
| Incitation à la cupidité (p. 475) | Rang + CHA | Rang heures | Oui | Chorrolis |
| Incitation à la rébellion (p. 475) | Rang + CHA | Rang rounds | Oui | Lochost |
| Incitation au commerce (p. 475) | Rang + CHA | Rang minutes | Oui | Chorrolis |
| Initiative accrue (p. 476) | Rang + CHA | Rang rounds | Oui | Thystonius |
| Localisation d'objets de valeur (p. 476) | Rang + PER | Rang minutes | Oui | Chorrolis |
| Manipulation du désir (p. 476) | Rang + VOL | Rang heures | Oui | Vestrial |
| Mensonge (p. 476) | Rang + CHA | Rang heures | Oui | Vestrial |
| Mise en esclavage (p. 476) | Rang + VOL | Rang rounds | Oui | Dis |
| Ouverture d'esprit (p. 477) | Rang + CHA | Rang heures | Oui | Lochost |
| Perception accrue (p. 477) | Rang + VOL | Rang rounds | Oui | Mynbruje |
| Perception des émotions (p. 477) | Rang + PER | Rang minutes | Oui | Mynbruje |
| Présent enchanté (p. 477) | Rang + CHA | Rang jours | Oui | Astendar |
| Protection du foyer (p. 477) | Rang + VOL | Rang heures | Oui | Garlen |
| Retour des morts (p. 478) | Rang + CHA | Rang heures | Oui | Raggok |
| Souffrance (p. 478) | Rang + CHA | Rang rounds | Oui | Raggok |
| Travaux forcés (p. 478) | Rang + VOL | Rang heures | Oui | Dis |
| Vitesse accrue (p. 478) | Rang + CHA | Rang rounds | Oui | Floranuus |

COMPÉTENCES

MASTER SKILL TABLE

| Nom du talent | Niveau | Par défaut | Action | Effort |
|-------------------------------------|----------|------------|--------|----------------|
| Acrobatie en selle (p. 234) | Rang+DEX | Non | Non | 1 |
| Alchimie (p. 234) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Analyse de créature (p. 235) | Rang+PER | Non | Oui | 1 |
| Analyse des indices (p. 235) | Rang+PER | Non | Oui | 1 |
| Anticipation (p. 235) | Rang+PER | Non | Non | 1 |
| Approvisionnement (p. 235) | Rang+CHA | Non | Oui | 0 |
| Armes de jet (p. 235) | Rang+DEX | Oui | Oui | 0 |
| Armes de mêlée (p. 235) | Rang+DEX | Oui | Oui | 0 |
| Armes de tir (p. 235) | Rang+DEX | Oui | Oui | 0 |
| Art (p. 236) | Rang+CHA | Non | Oui | 0 |
| Artisanat (p. 236) | Rang+DEX | Non | Oui | 0 |
| Artiste (p. 236) | Rang+CHA | Non | Oui | 0 |
| Attaque acrobatique (p. 236) | Rang+DEX | Non | Non | 1 |
| Attaque annoncée (p. 236) | Rang+DEX | Oui | Non | 1 |
| Attaque critique (p. 236) | Rang | Non | Non | 1 |
| Attaque en course (p. 237) | Rang+DEX | Non | Oui | 0 (voir texte) |
| Attaque enchaînée (p. 237) | Rang+DEX | Non | Non | 1 |
| Attaque plongeante (p. 237) | Rang+FOR | Non | Non | 1 |
| Attaque surprise (p. 237) | Rang+FOR | Non | Non | 1 |
| Attaque tournoyante (p. 237) | Rang+DEX | Non | Non | 1 |
| Barrière de lames (p. 237) | Rang+DEX | Non | Oui | 1 (voir texte) |
| Cartographie (p. 237) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Chant émouvant (p. 237) | Rang+CHA | Non | Oui | 0 |
| Charge dévastatrice (p. 237) | Rang+FOR | Non | Non | 0 |
| Chasse (p. 238) | Rang+DEX | Non | Oui | 0 |
| Combat à mains nues (p. 238) | Rang+DEX | Oui | Oui | 0 |
| Comédie (p. 238) | Rang+CHA | Non | Oui | 0 |
| Commerce (p. 238) | Rang+CHA | Non | Oui | 0 |
| Compréhension des rivières (p. 238) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Connaissance (p. 239) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Connaissance de la rue (p. 239) | Rang+PER | Oui | Oui | 0 |
| Contrôle des adversaires (p. 239) | Rang+DEX | Non | Oui | 0 |
| Corruption (p. 239) | Rang+CHA | Oui | Oui | 0 |
| Coup de bouclier (p. 239) | Rang+FOR | Non | Oui | 1 |
| Coup de pied rapide (p. 239) | Rang+DEX | Non | Non | 1 |
| Création d'arme (p. 239) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Création d'armure (p. 240) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Cri de guerre (p. 241) | Rang+CHA | Non | Non | 1 |
| Crochetage (p. 241) | Rang+DEX | Non | Oui | 0 |
| Défense tournoyante (p. 241) | Rang+DEX | Non | Non | 1 |
| Défi du champion (p. 241) | Rang+CHA | Non | Oui | 1 |
| Déguisement (p. 241) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Déplacement silencieux (p. 241) | Rang+DEX | Non | Oui | 0 |
| Désamorçage des pièges (p. 241) | Rang+DEX | Non | Oui | 1 |
| Désarçonnement (p. 241) | Rang+FOR | Non | Non | 0 |
| Désarmement (p. 241) | Rang+DEX | Non | Oui | 1 |
| Destruction d'arme (p. 242) | Rang+FOR | Non | Non | 1 |
| Détection des armes (p. 242) | Rang+PER | Oui | Oui | 1 |
| Détection des pièges (p. 242) | Rang+PER | Non | Oui | 1 |
| Deuxième arme (p. 242) | Rang+DEX | Non | Non | 1 |
| Deuxième attaque (p. 242) | Rang+DEX | Non | Non | 2 |
| Dissimulation d'arme (p. 242) | Rang+DEX | Non | Oui | 1 |
| Distraction (p. 242) | Rang+CHA | Non | Oui | 1 |
| Don des langues (p. 242) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Dressage (p. 242) | Rang+CHA | Non | Oui | 0 |
| Dressage d'une monture (p. 242) | Rang+CHA | Non | Oui | 1 |

MASTER SKILL TABLE

| Nom du talent | Niveau | Par défaut | Action | Effort |
|--|----------|------------|--------|-----------------|
| Éloquence (p. 243) | Rang+CHA | Oui | Oui | 0 |
| Escalade (p. 243) | Rang+DEX | Oui | Oui | 0 |
| Escamotage (p. 243) | Rang+DEX | Non | Oui | 1 |
| Esquive (p. 243) | Rang+DEX | Oui | Non | 1 |
| Esquive des pièges (p. 243) | Rang+DEX | Non | Non | 1 |
| Étiquette (p. 243) | Rang+CHA | Oui | Oui | 0 |
| Évaluation (p. 243) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Évasion (p. 243) | Rang+DEX | Non | Oui | 1 |
| Falsification (p. 244) | Rang+DEX | Non | Oui | 0 |
| Flirt (p. 244) | Rang+CHA | Oui | Oui | 0 |
| Hypnose (p. 244) | Rang+CHA | Non | Oui | 1 |
| Imitation de voix (p. 244) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Incantation (p. 244) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Lecture et écriture (p. 244) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Lecture et écriture de la magie (p. 244) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Lecture sur les lèvres (p. 244) | Rang+CHA | Non | Oui | 2 |
| Maîtrise d'animaux (p. 245) | Rang+VOL | Oui | Oui | 0 |
| Manœuvre (p. 245) | Rang+DEX | Non | Oui | 0 |
| Marchandage (p. 245) | Rang+CHA | Oui | Oui | 0 |
| Marmonnements sibyllins (p. 245) | Rang+CHA | Non | Oui | 1 |
| Médecine (p. 245) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Menottes fictives (p. 245) | Rang+DEX | Non | Oui | 0 |
| Monture agressive (p. 245) | Rang | Non | Non | 1 |
| Mort feinte (p. 245) | Rang+VOL | Non | Non | 1 |
| Natation (p. 245) | Rang+FOR | Oui* | Oui | 0+ (voir texte) |
| Navigation (p. 246) | Rang+DEX | Non | Oui | 0 |
| Navigation aérienne (p. 246) | Rang+VOL | Non | Oui | 0 |
| Orientation (p. 246) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Pêche (p. 247) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Piétinement (p. 247) | Rang | Non | Non | 1 |
| Pilotage de navire (p. 247) | Rang+VOL | Non | Oui | 0 |
| Pistage (p. 247) | Rang+PER | Oui | Oui | 1 |
| Première impression (p. 247) | Rang+CHA | Non | Oui | 0 |
| Purification par le froid (p. 247) | Rang+VOL | Non | Oui | 0 |
| Recel (p. 247) | Rang+CHA | Non | Oui | 0 |
| Recherche (p. 248) | Rang+PER | Oui | Oui | 0 |
| Rejet de responsabilité (p. 248) | Rang+CHA | Oui | Oui | 2 |
| Rhétorique (p. 248) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Riposte (p. 248) | Rang+DEX | Non | Non | 2 |
| Rire encourageant (p. 248) | Rang+CHA | Non | Oui | 1 |
| Sang-froid (p. 248) | Rang+VOL | Oui | Non | 1 |
| Sarcasmes (p. 248) | Rang+CHA | Oui | Oui | 0 |
| Saut de géant (p. 248) | Rang+DEX | Non | Non | 1 |
| Séduction (p. 249) | Rang+CHA | Oui | Oui | 0 |
| Sortie gracieuse (p. 249) | Rang+CHA | Non | Oui | 0 |
| Stabilité (p. 249) | Rang+FOR | Non | Non | 0 |
| Survie (p. 249) | Rang+PER | Oui | Oui | 0 |
| Tactique (p. 250) | Rang+PER | Non | Oui | 0 |
| Tenue en selle (p. 250) | Rang+FOR | Non | Non | 0 |
| Tir impressionnant (p. 250) | Rang+DEX | Non | Oui | 1 |
| Troubadour (p. 250) | Rang+CHA | Non | Oui | 0 |
| Vive lame (p. 250) | Rang+DEX | Non | Non | 2 |
| Voix de barde (p. 250) | Rang+CHA | Non | Oui | 1 |
| Vol à l'arraché (p. 250) | Rang+DEX | Non | Oui | 1 |
| Vol à la tir (p. 250) | Rang+DEX | Non | Oui | 0 |

* Non pour les obsidiens et les sylphelins.

SORTS D'ÉLÉMENTALISME

TABLE DES SORTS D'ÉLÉMENTALISME

| Nom du sort | Cercle | Filaments | Difficulté de Tissage/ Réharmon. | Portée | Durée | Difficulté d'incantation | Effet |
|--|--------|-----------------------|-------------------------------------|-----------|----------------|--------------------------|--|
| Ailes de métal (p. 307) | 5 | 2 | 8/18 | Contact | Rang+20 mn | DMC | Vol, bonus +5 aux tests de force pour soulever |
| Aimant (p. 297) | 2 | 1 | 5/13 | 25 m | Rang+3 mn | DMC | Vol +7 |
| Allègement (p. 304) | 4 | 1 | 9/16 | 10 m | Rang+7 heures | DMC | Vol +3 |
| Anéantissement des plantes (p. 320) | 12 | 8 (rituel) | 21/26 | Contact | 1 an et 1 jour | 6 | Détruit la vie végétale |
| Apaisement des eaux (p. 312) | 7 | 4 | 8/19 | 500 m | Rang+1 heures | 6+ (voir texte) | Vol +9 |
| Arme enflammée (p. 295) | 1 | 2 | 5/14 | 10 m | Rang+10 rd | DMC (voir texte) | Ajoute un niveau 3 de dommage de feu +3 Phys, bonus +3 aux tests contre la chaleur |
| Armure d'air (p. 295) | 1 | 0 | NA/10 | Contact | Rang+5 mn | DMC | Bonus de +3 aux tests d'Escalade |
| Ascension (p. 296) | 1 | 1 | 6/14 | Contact | Rang+5 mn | DMC | Bonus de +3 aux tests d'Escalade |
| Attaque par ricochet (p. 310) | 6 | 1+ (voir texte) | 12/19 | 75 m | 1 rd | DMC (voir texte) | Vol +12 |
| Attisement (p. 299) | 3 | 0 | NA/14 | 10 m | Rang rd | 6 | Vol +3 |
| Ballons de brume (p. 307) | 5 | 3 | 8/15 | 25 m | Rang+5 mn | 6 | Vol +4 |
| Bâton de terre (p. 308) | 5 | 1 | 11/18 | Contact | Rang+5 mn | DMC | Vol +10 |
| Bois de fer (p. 308) | 5 | 3 | 11/18 | Contact | Rang heures | 6 | Transforme le bois |
| Bolas de glace (p. 300) | 3 | 0 | NA/15 | 40 m | 2 rd | DMC | Vol +5 |
| Bouclier de distorsion (p. 304) | 4 | 1 | 10/17 | Contact | Rang+5 rd | DMC | Vol +6 |
| Bouclier de foudre (p. 304) | 4 | 0 | NA/16 | Contact | Rang+7 rd | DMC (voir texte) | Vol +3 |
| Bouclier de saule (p. 297) | 2 | 2 | 6/14 | Contact | Rang mn | 6 | Bouclier : +6 Seuil destruction, +1 Phys et Myst |
| Boule de feu (p. 308) | 5 | 1 | 12/20 | 100 m | 1 rd | DMC (voir texte) | Vol +8 |
| Bourrasque (p. 304) | 4 | 1 | 10/16 | 60 m | 1 rd | DMC (voir texte) | Vol +9 |
| Braises froides (p. 317) | 9 | 4 | 18/25 | 100 m | 1 rd | 6 | Éteint les flammes |
| Branchies (p. 297) | 2 | 2 | 4/13 | Contact | Rang+10 mn | DMC | Permet de respirer sous l'eau |
| Cage de pierre (p. 308) | 5 | 1 | 11/19 | 60 m | Rang+10 rd | DMC | Enferme la cible dans une cage de pierre |
| Camouflage (p. 296) | 1 | 0 | NA/7 | Contact | Rang+5 mn | DMC | Vol +7 |
| Cape au vent (p. 297) | 2 | 1 | 6/14 | Contact | Rang+3 mn | DMC | Vol +5 |
| Cape de feu (p. 310) | 6 | 2 | 12/19 | Contact | Rang mn | DMC | Dét |
| Char de feu (p. 310) | 6 | 4 | 10/17 | 100 m | Rang+1 heures | DMC (voir texte) | Vol +7 |
| Chemin de retour (p. 298) | 2 | 2 | 7/14 | 60 m | Rang+20 mn | 10 | Ailes spectrales qui guident le magicien |
| Clair de lune (p. 296) | 1 | 0 | NA/10 | 10 m | Rang+5 mn | 6 | Crée un halo de lumière douce |
| Conjuration de cataclysme (p. 321) | 15 | 6 (rituel) | 25/33 | Contact | Rang heures | 10 | Provoque une catastrophe naturelle |
| Conseil de la forêt (p. 320) | 14 | 9 (rituel) | 18/32 | 1 km | 1 jour | 10 | Invoque les esprits des arbres et plantes |
| Contrôle climatique (p. 318) | 10 | 5 | 13/20 | 10 km | Rang+10 heures | 6 | Vol +8 |
| Corrosion (p. 300) | 3 | 1 | 7/15 | 30 m | 1 rd | DMC (voir texte) | Réduit dommages de l'arme ou l'Armure Phys (armure et bouclier) |
| Coups de tonnerre (p. 312) | 7 | 3 | 13/17 | Personnel | 1 rd | DMC | -8 aux tests d'action, provoque surdité |
| Cuisson des aliments (p. 296) | 1 | 1 | 5/7 | Contact | Rang+10 mn | 6 | Chauffe et améliore la nourriture |
| Dard de cristal (p. 296) | 1 | 1 | 5/12 | 30 m | 1 rd | DMC | Vol +6 |
| Dards de feu (p. 312) | 7 | 2 | 13/23 | 40 m | 1 rd | DMC | Vol +7 |
| Détection de la magie élémentaire (p. 298) | 2 | 2 | 5/15 | 60 m | Rang+10 mn | 6 | Vol +6 |
| Dispersion des nuages (p. 317) | 9 | 3 | 15/20 | 1 km | Rang+1 heures | 8+ (voir texte) | Vol +8 |
| Dissipation de la magie élémentaire (p. 300) | 3 | 1 | 6/13 | 60 m | 1 rd | 6 | Vol |
| Doigts de fée (p. 300) | 3 | 1 | 7/15 | 20 m | Rang+5 mn | 6 | Vol |
| Eau-qui-brûle (p. 317) | 9 | 5 | 15/25 | 20 m | Rang mn | 6 | Crée de l'eau inflammable |
| Ébullition (p. 298) | 2 | 2 | 7/13 | Contact | Rang+3 mn | 6 | Porte l'eau à ébullition |
| Éclair de foudre (p. 300) | 3 | 1 | 10/15 | 25 m | 1 rd | DMC | Vol +5 |
| Enracinement (p. 304) | 4 | 0 | NA/20 | 10 m | Rang+5 rds | 6, DMC (voir texte) | Vol +2 |
| Enveloppe [élément] (p. 312) | 7 | 2 | 13/20 | 10 m | Rang rds | DMC | Vol |
| Esprit de la mer des Enfers (p. 304) | 4 | 3 | 10/17 | Contact | Rang heures | DMC (voir texte) | Vol +6 |
| Étreinte de terre (p. 312) | 7 | 1 | 13/20 | 60 m | Rang+3 rds | DMC | Vol +6 |
| Extinction (p. 301) | 3 | 2 | 7/15 | Contact | 1 rd | DMC (voir texte) | Vol +5 |
| Festin végétal (p. 301) | 3 | 3 | 6/16 | 25 m | Rang+1 heures | 6 | Vol +8 |
| Feu et eau (p. 318) | 10 | 3 | 17/20 | 120 m | Rang+1 heures | DMC | Vol +9 |
| Flèche liquide (p. 305) | 4 | 1 | 10/17 | 80 m | 1 rd | DMC | Vol +9 |
| Forme animale (p. 313) | 7 | 2 | 16/23 | Personnel | Rang+5 mn | DMC | Transforme le magicien en animal |
| Forteresse d'air (p. 319) | 10 | Variable (voir texte) | 17/23 | Contact | Rang+10 heures | 8 | Vol +12 |
| Fouet de feu (p. 305) | 4 | 1 | 10/20 | Contact | Rang+5 rd | 6 | Vol +6 |
| Foulée d'éclair (p. 305) | 4 | 3 | 10/17 | Personnel | Rang+3 rd | DMC | Vol +2 |
| Fusion avec l'arbre (p. 314) | 6 | 3 | 16/23 | Personnel | Rang+6 heures | DMC | Fusionne avec arbre, dissimulant le magicien |
| Geyser (p. 315) | 8 | 2 | 14/21 | 1 km | 1 rd | DMC | Vol +15 |
| Grand lierre collant (p. 305) | 4 | 2 | 11/20 | 25 m | Rang mn | 6 (DMC, voir texte) | Vol +4 |
| Instinct du chasseur (p. 298) | 2 | 0 | NA/14 | 25 m | Rang+3 mn | DMC | Vol +5 |
| Invocation des nuages (p. 313) | 7 | 3 | 12/20 | 1 km | Rang+1 heures | 8+ (voir texte) | Vol +7 |
| Lame ardente (p. 315) | 8 | 2 | 13/20 | Contact | Rang+3 rd | DMC (voir texte) | Vol +10 |

SORTS D'ÉLÉMENTALISME

TABLE DES SORTS D'ÉLÉMENTALISME

| Nom du sort | Cercle | Filaments | Difficulté de Tissage/ Réharmo. | | Portée | Durée | Difficulté d'incantation | Effet |
|--|--------|-----------------|------------------------------------|-------|-----------|------------------------|--------------------------|--|
| | | | 22/28 | 22/28 | | | | |
| Lame de bois ^(p. 320) | 11 | 4 | | | Contact | Rang+8 heures | 6 | Vol +16 |
| Lance de [élément] ^(p. 305) | 4 | 1 | 7/14 | | 60 m | 1 rd | DMC | Vol +7 |
| Lance de glace ^(p. 298) | 2 | 1 | 7/14 | | 120 m | 1 rd | DMC | Vol +3 |
| Langage des plantes ^(p. 296) | 1 | 0 | NA/7 | | Contact | Rang+10 mn | 6 | Permet la conversation avec les plantes |
| Lumière du jour ^(p. 301) | 3 | 2 | 10/15 | | Personnel | Rang+5 mn | 6 | Créer la lumière du jour |
| Luxuriance ^(p. 301) | 3 | 1 | 7/15 | | Contact | 1 rd | 8 | Accélère la croissance des plantes |
| Marchand élémentaire ^(p. 319) | 10 | 3 | 15/19 | | 50 m | Rang+1 jours | DMC (voir texte) | Vol +5 |
| Mare profonde ^(p. 301) | 3 | 1 | 7/15 | | 15 m | Rang+3 mn | 6 | Vol |
| Matelas d'air ^(p. 298) | 2 | 1 | 7/17 | | Contact | 10 heures | 6 | Bonus de +2 aux tests de récupération |
| Menottes de tempête ^(p. 313) | 7 | 2 | 12/18 | | 60 m | Rang+12 rd | DMC | Vol +5 |
| Métal hurlant ^(p. 308) | 5 | 1 | 11/17 | | 100 m | Rang+1 rd | DMC (voir texte) | Vol +5 |
| Métal silencieux ^(p. 316) | 8 | 3 | 13/20 | | Contact | Rang+1 heures | DMC | Vol +7 |
| Mise à la terre ^(p. 302) | 3 | 2 | 4/12 | | Contact | Rang mn | DMC | +6 Phys et Myst contre électricité et +6 aux tests d'équilibre |
| Molosse de feu ^(p. 313) | 7 | 2+ (voir texte) | 13/20 | | 10 m | Rang+5 mn | DMC (voir texte) | Invoque 2 molosses de feu, ou plus |
| Mur d'eau ^(p. 318) | 9 | 4 | 14/20 | | 50 m | Rang+1 heures | DMC (voir texte) | Vol +10 |
| Mur de feu ^(p. 318) | 9 | 4 | 14/20 | | 50 m | Rang+1 heures | 15 | Vol +10 |
| Mur de terre ^(p. 316) | 8 | 3 | 12/20 | | 50 m | Rang+1 heures | DMC (voir texte) | Vol +12 |
| Mur végétal ^(p. 311) | 6 | 2 | 12/22 | | 20 m | Rang+3 mn | 6 | Vol +3 |
| Nuage de fumée ^(p. 302) | 3 | 1 | 10/15 | | 10 m | Rang+8 rd | 6 | Provoque une pénalité d'obscurité totale |
| Œil dans le dos ^(p. 302) | 3 | 2 | 6/16 | | Contact | Rang+30 mn | DMC | Test Perception niveau 4 vers l'arrière |
| Ombre d'argent ^(p. 316) | 8 | 3 | 12/19 | | 100 m | Rang+1 heures | DMC | Vol +3 |
| Ombre de lune ^(p. 318) | 9 | 5 | 16/22 | | 100 m | 1 mois | DMC | Vol +10 |
| Pâte asphyxiante ^(p. 306) | 4 | 2 | 9/18 | | 25 m | Rang+6 rd | DMC (voir texte) | Vol +3 |
| Pelisse du faucon ^(p. 306) | 4 | 2 | 10/20 | | Personnel | Rang heures | DMC | Transforme le magicien en faucon |
| Perception astrale de la magie élémentaire ^(p. 302) | 3 | 2 | 5/15 | | 60 m | Rang+10 mn | 6 | Vol +6 |
| Périmètre d'alarme ^(p. 316) | 8 | 3 | 10/20 | | Rang m | Rang+4 heures | 6 | Vol +12 |
| Pétrification ^(p. 319) | 10 | 4 | 19/26 | | 20 m | Rang jours | DMC | Vol +5 |
| Pierre explosive ^(p. 309) | 5 | 1 | 11/21 | | 25 m | 1 rd | DMC | Vol +6 |
| Pluie de pierre ^(p. 311) | 6 | 2 | 15/22 | | 30 m | Rang rd | DMC | Vol +4 |
| Pluie mortelle ^(p. 314) | 7 | 1 | 15/18 | | 75 m | Rang+12 rd | DMC (voir texte) | Dommages acide niveau 5 (Vol +5, voir texte) |
| Poigne de terre ^(p. 316) | 8 | 2 | 14/21 | | 60 m | Rang+3 rd | DMC | Vol +6 |
| Port gelé ^(p. 319) | 10 | 5 (rituel) | 16/29 | | 1 km | 1 rd (voir texte) | 9 | Gèle une étendue d'eau |
| Porteur ^(p. 302) | 3 | 2 (voir texte) | 9/15 | | 15 m | Rang jours | DMC (voir texte) | Vol |
| Protection des vents ^(p. 302) | 3 | 1 | 8/15 | | Personnel | Rang+5 rd | DMC | Vol +6 |
| Purification de l'eau ^(p. 296) | 1 | 1 | 5/13 | | Contact | 1 rd | 6+ (voir texte) | Vol +8 |
| Purification de la forêt ^(p. 321) | 15 | 12 (rituel) | 28/33 | | 10 km | Permanent | DMC (voir texte) | Assainit l'espace astral des forêts |
| Purification de la terre ^(p. 296) | 1 | 1 | 5/13 | | 10 m | 1 rd | 6+ (voir texte) | Purifie le sol et la terre |
| Q'wrl de terre ^(p. 315) | 7 | 4 | 16/18 | | Personnel | Rang+10 mn | DMC | Déplacement dans la terre |
| Ralentissement du métal ^(p. 298) | 2 | 1 | 9/13 | | 60 m | Rang+8 rd | DMC | -3 aux tests de dommage d'une arme |
| Rappel de l'arme ^(p. 306) | 4 | 0 (2, rituel) | 5/16 | | 250 m | Rang+3 rd (voir texte) | DMC (voir texte) | Vol +6 |
| Réparation ^(p. 303) | 3 | 1 | 9/16 | | Contact | Rang+3 mois | 6 | Vol +5 |
| Résistance au feu ^(p. 297) | 1 | 0 | NA/7 | | Contact | Rang+6 mn | DMC | +3 Phys et Myst contre feu |
| Résistance au froid ^(p. 297) | 1 | 0 | NA/7 | | Contact | Rang+6 mn | DMC | +3 Phys et Myst contre froid |
| Résistance aux poisons ^(p. 309) | 5 | 2 | 11/21 | | Contact | Rang heures | DMC | +8 aux tests de Constitution contre les poisons |
| Sauf-conduit ^(p. 311) | 6 | 1 | 11/17 | | Contact | Rang+6 heures | DMC | Vol +10 |
| Sol explosif ^(p. 311) | 6 | 3 | 11/17 | | 100 m | Rang+1 heures | 6 | Vol +1 |
| Souffle de dragon ^(p. 318) | 9 | 3 | 15/20 | | 50 m | 1 rd (voir texte) | DMC (voir texte) | Vol +12 |
| Sphère de blizzard ^(p. 307) | 4 | 2 | 10/17 | | 100 m | Rang+3 rd | DMC | Vol +8 |
| Stérilisation d'objet ^(p. 299) | 2 | 1 | 5/14 | | 10 m | 1 rd | 6 | Vol +7 |
| Température extrême ^(p. 312) | 6 | 2 | 11/19 | | 100 m | Rang+3 mn | 6 | Vol +3 |
| Terrain accidenté ^(p. 307) | 4 | 1 | 11/18 | | 25 m | Rang+4 rd | DMC (voir texte) | Malus aux actions des ennemis |
| Terre et air ^(p. 320) | 10 | 3 | 16/20 | | 120 m | Rang+1 heures | DMC | Vol +10 |
| Terre nourricière ^(p. 309) | 5 | 4 | 8/15 | | Contact | 1 an et 1 jour | DMC | Fertilise le sol |
| Torche humaine ^(p. 309) | 5 | 3 | 8/15 | | Personnel | Rang+1 rd | DMC | Vol +8 |
| Tornade ^(p. 315) | 7 | 2 | 12/18 | | 60 m | Rang+6 rd | 6, DMC (voir texte) | Vol +9 |
| Toucher aimanté ^(p. 307) | 4 | 2 | 13/17 | | 10 m | Rang+5 mn | DMC | Vol +3 |
| Trait de flammes ^(p. 299) | 2 | 0 | NA/11 | | 30 m | 1 rd | DMC | Vol +6 |
| Treillage céleste ^(p. 303) | 3 | 3 | 8/17 | | 120 m | Rang+10 mn | 6 | Vol +3 |
| Trône des vents ^(p. 303) | 3 | 2 | 8/17 | | Personnel | Rang+10 mn | 6 | Vol +7 |
| Vague de terre ^(p. 315) | 7 | 4 | 10/22 | | Contact | 1 heures | 6 (10, voir texte) | Créer une vague de terre |
| Verglas ^(p. 299) | 2 | 0 | NA/8 | | Contact | Rang+3 mn | 6 | Vol |
| Vermine tueuse ^(p. 299) | 2 | 1 | 6/14 | | 10 m | Rang+3 mn | DMC (voir texte) | Invoque une créature venimeuse |

DMC = Défense magique de la cible ; DP = Défense physique ; DM = Défense magique ; DS = Défense sociale ; Phys = Armure Physique ; Myst = Armure mystique ; rd = round ; Vol = Volonté

SORTS D'ILLUSIONNISME

TABLE DES SORTS D'ILLUSIONNISME

| Nom du sort | Illusion | Cercle | Filaments | Difficulté de Tissage/ Réharmo. | Portée | Durée | Difficulté d'incantation | Effet |
|--|----------|--------|------------|------------------------------------|------------------------|---------------|--------------------------|--|
| À poil ^(p. 333) | Oui | 5 | 3 | 11/21 | 60 m | 5 rd | DMC | Provoque le harcèlement |
| Activité innocente ^(p. 325) | Oui | 2 | 1 | 6/14 | Contact | Rang+12 rd | DMC | Camoufle la véritable activité |
| Affaiblissement du karma ^(p. 328) | Non | 3 | 1 | 8/17 | 60 m | Rang+6 rd | DMC | -4 au niveau de karma de la cible |
| Ailleurs ^(p. 239) | Oui | 8 | 3 | 9/21 | 1.5 km | Rang+3 heures | DMC | Relie deux portes |
| Alarme ^(p. 328) | Non | 3 | 1 | 8/17 | 50 m | Rang+6 mn | DMC | Vol +4 |
| Alarme améliorée ^(p. 330) | Non | 4 | 3 | 8/19 | 120 m | Rang+1 heures | DMC | Vol +5 |
| Amélioration du Karma ^(p. 333) | Non | 5 | 3 | 8/18 | Contact | Rang+6 rd | DMC (voir texte) | +5 au niveau de karma de la cible |
| Apaiser la bête sauvage ^(p. 328) | Non | 3 | 1 | 7/15 | 10 m | Rang+3 mn | DMC | Hypnotise un animal et le rend inoffensif |
| Appel du devoir ^(p. 331) | Oui | 4 | 1 | 8/17 | 100 m | Rang+12 rd | DMC | Vol +4 |
| Arme gigantesque ^(p. 331) | Oui | 4 | 1 | 13/20 | Contact | Rang+2 rd | DMC (voir texte) | Provoque le harcèlement |
| Au-delà ^(p. 343) | Oui | 10 | 5 | 16/21 | 25 m | Rang mn | DMC | Vol +14 |
| Augure ^(p. 336) | Non | 6 | 2 (rituel) | 12/22 | Personnel | 1 rd | 9 | Vol +3 |
| Aura ^(p. 331) | Non | 4 | 1 | 10/16 | 10 m | Rang+3 rd | DMC | Rend visible l'aura |
| Aveuglement ^(p. 331) | Non | 4 | 3 | 7/17 | 60 m | Rang+1 mn | 6, DMC (voir texte) | Vol +4 |
| Bonne figure ^(p. 323) | Oui | 1 | 2 | 5/14 | Contact | Rang+8 mn | DMC | +5 aux tests basés sur le Charisme |
| Bonnes manières ^(p. 333) | Non | 5 | 0 | NA/10 | Contact | Rang+3 mn | DMC | +5 aux tests d'interaction |
| Boule de feu fantôme ^(p. 333) | Oui | 5 | 1 | 11/21 | 100 m | 1 rd | DMC | Vol +8 |
| Bourse plate ^(p. 323) | Non | 1 | 0 | NA/7 | Contact | Rang+1 mn | DMC | Vol +4 |
| Cape des éléments ^(p. 325) | Non | 2 | 1 | 6/9 | Contact | Rang+10 mn | DMC | Vol +3 |
| Cauchemar astral ^(p. 340) | Oui | 8 | 4 | 12/21 | 25 m | Rang+3 mn | DMC | Vol +10 |
| Cauchemar épouvantable ^(p. 331) | Non | 4 | 5 | 10/17 | 20 m | Rang jours | DMC | -6 au Seuil de blessure grave |
| Cécité ^(p. 326) | Oui | 2 | 1 | 8/14 | 25 m | Rang+5 mn | DMC | Rend aveugle |
| Cercle de bien-être ^(p. 331) | Non | 4 | 3 | 8/17 | Contact | Rang+10 mn | 6 | Vol |
| Chemin tracé ^(p. 336) | Non | 6 | 3 | 10/18 | 60 m | Rang+3 h | 6 | Vol +8 |
| Contact rassurant ^(p. 323) | Non | 1 | 0 | NA/7 | Contact | Rang+12 rd | DMC | +3 aux DM et DS, +3 Vol contre peur |
| Corde enchantée ^(p. 323) | Non | 1 | 0 | NA/7 | 25 m | Rang+3 rd | DMC | Vol +4 |
| Cryptage ^(p. 326) | Oui | 2 | 0 | NA/11 | 20 m | Rang heures | DMC (voir texte) | Vol +4 |
| Décalage d'image ^(p. 324) | Oui | 1 | 1 | 7/15 | Contact | Rang+7 rd | DMC | Projète l'image à 3 m |
| Déguisement du ^(p. 324) | Oui | 1 | 1 | 7/14 | Contact | Rang+7 mn | DMC | Vol |
| Démarche d'ivrogne ^(p. 337) | Non | 7 | 4 | 13/20 | Contact | Rang+5 jours | DMC | Malus aux tests d'action |
| Démasquer ^(p. 332) | Non | 4 | 1 | 10/20 | 20 m | Rang+3 mn | DMC | Vol +6 |
| Déplacement de murs ^(p. 341) | Non | 9 | 5 | 15/21 | 15 m | Rang+3 heures | DMC (voir texte) | Vol +9 |
| Désastre ^(p. 326) | Oui | 2 | 1 | 9/17 | 10 m | Rang+5 rd | DMC | Vol +6 |
| Détection de l'illusionnisme ^(p. 329) | Non | 3 | 2 | 5/15 | 60 m | Rang+10 mn | 6 | Vol +6 |
| Disques dansants ^(p. 336) | Non | 6 | 3 | 7/19 | 75 m | Rang+7 rd | DMC (voir texte) | Vol +6 |
| Dissipation de l'illusionnisme ^(p. 329) | Non | 3 | 1 | 6/13 | 60 m | 1 rd | 6 | Vol |
| Distorsion du langage ^(p. 338) | Oui | 7 | 1 | 14/18 | 60 m | Rang+3 mn | DMC (voir texte) | Embrouille les paroles |
| Douce rêverie ^(p. 333) | Oui | 5 | 1 | 9/18 | 60 m | Rang+3 mn | DMC (voir texte) | Créer des visions qui empêchent d'agir |
| Échange ^(p. 334) | Oui | 5 | 5 | 11/18 | 10 m | Rang mn | DMC | Échange l'apparence du magicien avec celle de la cible |
| Échange de forme ^(p. 340) | Oui | 8 | 4 | 11/21 | 25 m | Rang+7 mn | DMC | Vol +10 |
| Éclair éphémère ^(p. 326) | Oui | 2 | 0 | NA/9 | 60 m | 1 rd | DMC | Vol +7 |
| Éclipse ^(p. 343) | Oui | 10 | 6 | 15/21 | 30 km | Rang jours | 6 | Vol +8 |
| Entrer et sortir ^(p. 334) | Non | 5 | 3 | 11/21 | 60 m | Rang+5 mn | 6 | Indique l'entrée et la sortie les plus rapides |
| Entrevoir les rêves ^(p. 338) | Non | 7 | 3 (rituel) | 13/23 | 1.5 km | Rang+8 mn | DMC | Vol +8 |
| Envoyer un message ^(p. 326) | Oui | 2 | 1 | 6/14 | Personnel (voir texte) | Rang rd | DMC | Transmet un message écrit |
| Esprit embrumé ^(p. 329) | Non | 3 | 1 | 8/15 | 60 m | Rang rd | DMC | Vol +6 |
| Faim ^(p. 332) | Oui | 4 | 3 | 10/17 | Contact | Rang jours | DMC | Diminue ou accroît la faim |
| Fanal ^(p. 336) | Non | 6 | 2 | 11/20 | 100 m | Rang+7 rd | DMC (voir texte) | Vol +8 |
| Faucheuse sombre ^(p. 341) | Oui | 9 | 5 | 13/21 | Contact | Rang+10 mn | DMC | Vol +13 |
| Faux enchantement ^(p. 338) | Oui | 7 | 5 | 8/20 | Contact | Rang+7 jours | 6 (voir texte) | Donne fausses capacités à un objet, +5 à Difficulté réfutation |
| Faux piège ^(p. 329) | Oui | 3 | 2 | 7/17 | Contact | Rang+1 heures | 6 | Vol +6 |
| Guerrier fantôme ^(p. 329) | Oui | 3 | 1 | 7/15 | 10 m | Rang+3 rd | DMC | Créer trois images |
| Idée fixe ^(p. 327) | Oui | 2 | 1 | 6/14 | 2 m | Rang mn | DMC | Vol +5 |
| Illusion ^(p. 334) | Oui | 5 | 2 | 11/21 | 30 m | Rang+5 mn | 6 | Crée des illusions |
| Immobilisation ^(p. 332) | Non | 4 | 0 | NA/9 | 60 m | Rang rd | DMC | Vol +3 |

SORTS D'ILLUSIONNISME

TABLE DES SORTS D'ILLUSIONNISME

| Nom du sort | Illusion | Cercle | Filaments | Difficulté | | Durée | Difficulté d'incantation | Effet |
|---|----------|--------|-----------------|-------------------------|-------------------|---------------|--------------------------|--|
| | | | | de Tissage/ Réharmo. | Portée | | | |
| Jour éternel ^(p. 343) | Oui | 10 | 5 | 18/21 | 30 km | Rang jours | 6 | Vol +8 |
| Le temps file ^(p. 338) | Oui | 7 | 4 | 10/23 | 60 m | Rang heures | 6 | Vol +3 |
| Lézards ^(p. 340) | Oui | 8 | 3 | 9/21 | 150 m | Rang mn | 6 | Vol +7 |
| Lumière ^(p. 324) | Non | 1 | 1 | 6/14 | 10 m | Rang+5 mn | 6 ou DMC | Conjure un globe de lumière |
| Lumière éblouissante ^(p. 329) | Non | 3 | 1 | 10/20 | 30 m | Variable | DMC | Vol +6 |
| Maison hantée ^(p. 343) | Oui | 10 | 5 | 15/20 | 75 m | Rang jours | 6 | Vol +11 |
| Mangeur de chair ^(p. 334) | Oui | 5 | 1 | 14/21 | Contact | Rang+5 rd | DMC | Provoque le harcèlement |
| Manteau monstrueux ^(p. 327) | Oui | 2 | 2 | 8/13 | Contact | Rang+5 rd | DMC | Augmente les prouesses au combat |
| Masquer les traces ^(p. 332) | Oui | 4 | 2 | 10/20 | Contact | Rang heures | DMC | Vol +5 |
| Matérialisation astrale ^(p. 344) | Non | 10 | 4 | 15/22 | 25 m | 1 heure | DMC | Vol +13 |
| Membre rebelle ^(p. 338) | Oui | 7 | 1 | 16/18 | 60 m | Rang+10 rd | DMC | Vol +4 |
| Mines d'artifice ^(p. 337) | Non | 6 | 4 | 9/20 | Contact | Rang+3 jours | 6 (voir texte) | Vol +8 |
| Moi mon toi ^(p. 327) | Oui | 2 | 1 | 6/14 | Personnel | Rang+6 mn | 6 | +6 aux tests basés sur le Charisme |
| Mugissement des bête de la Thundras ^(p. 324) | Non | 1 | 0 | NA/15 | 60 m | Rang+5 mn | DMC | Amplifie la voix pour être entendu jusqu'à portée |
| Mur de feu illusoire ^(p. 334) | Oui | 5 | 3 | 7/15 | 60 m | Rang+3 mn | 6 (voir texte) | Vol +8 |
| Murs de tonnerre ^(p. 342) | Non | 9 | 3 | 15/21 | 75 m | Rang+7 rd | 6 | Vol +9 |
| Neud impossible ^(p. 328) | Oui | 2 | 2 | 6/14 | Contact | Rang+1 jours | 6 | Vol +4 |
| Œil de vérité ^(p. 335) | Non | 5 | 1 | 11/18 | Personnel | Rang+5 mn | DMC | +10 aux tests de réfutation |
| Ombre astrale ^(p. 337) | Non | 6 | 2 | 12/17 | Contact | Rang+3 mn | DMC | Vol +4 |
| Palais fantôme ^(p. 344) | Non | 14 | 6 (rituel) | 21/32 | Contact | Rang jours | 8 | Vol +10 |
| Passe-muraille ^(p. 339) | Non | 7 | 1 | 13/17 | Contact | Rang+6 rd | DMC | Crée un passage à travers un obstacle |
| Perception astrale de l'illusionnisme ^(p. 329) | Non | 3 | 2 | 5/15 | 60 m | Rang+10 mn | 6 | Vol +6 |
| Piétinement par la foule ^(p. 339) | Oui | 7 | 4 | 12/17 | 120 m | Rang+1 rd | DMC | Provoque le harcèlement |
| Piétinement silencieux ^(p. 339) | Oui | 7 | 6 | 11/20 | Contact | Rang heures | DMC | Camoufle les bruits |
| Poings ardents de rage ^(p. 324) | Oui | 1 | 0 | NA/16 | Contact | Rang+4 rd | DMC | Vol +5 |
| Portes amusantes ^(p. 324) | Oui | 1 | 2 | 5/10 | 20 m | Rang+1 mn | DMC (voir texte) | Crée ou altère des portes illusives |
| Projectile massif ^(p. 340) | Non | 8 | 4 | 12/21 | 250 m | Rang+3 rd | DMC | Vol +12 |
| Projectile multiple ^(p. 332) | Oui | 4 | 2 | 8/17 | Contact | 1 rd | DMC (voir texte) | +4 projectiles illusives |
| Projectiles illusives ^(p. 337) | Oui | 6 | 2 | 12/15 | 120 m | 1 rd | DMC | Vol +11 |
| Puanteur ^(p. 337) | Oui | 6 | 3 | 12/22 | 40 m | Rang+3 rd | DMC | Vol +6 |
| Puis je me suis réveillé ^(p. 330) | Non | 3 | 1 | 10/15 | Personnel | 2 rd | DMC | +8 aux tests de Perception et Vision véritable |
| Restauration de trame ^(p. 344) | Non | 13 | 3 (rituel) | 20/31 | Contact | 1 rd | DMC | Vol +15 |
| Retour à l'envoyeur ^(p. 342) | Oui | 9 | 3 | 14/20 | 15 m (voir texte) | Rang rd | Variable | Crée des effets de sorts illusives |
| Réveil ^(p. 335) | Non | 5 | 2 | 11/18 | Contact | 1 rd | DMC | Vol +6 |
| Réulsion ^(p. 342) | Oui | 9 | 4 | 15/21 | Contact | Rang+1 mn | DMC | Vol +13 |
| Scribe de la mémoire ^(p. 337) | Oui | 6 | 3 | 12/19 | Contact | Rang+1 heures | DMC | Vol +6 |
| Sentiments inversés ^(p. 339) | Non | 7 | 2 | 13/20 | 30 m | Rang+3 rd | DMC | Vol +8 |
| Serrure impossible ^(p. 330) | Oui | 3 | 2 | 7/15 | Contact | Rang+1 heures | DMC (voir texte) | Vol +7 |
| Sort d'ombre ^(p. 341) | Non | 8 | 2 | 14/21 | 60 m | Rang+1 rd | DMC | Vol +12 |
| Sort illusoire ^(p. 341) | Oui | 8 | 2+ (voir texte) | 14+/24 | 120 m | 1 rd | DMC | Vol +12 (ou moins, voir texte) |
| Sphère d'absence ^(p. 330) | Oui | 3 | 1 | 10/18 | 10 m | Rang+8 mn | DMC (voir texte) | Vol +8 |
| Suffocation ^(p. 330) | Oui | 3 | 3 | 7/18 | 120 m | Rang+3 rd | DMC (voir texte) | Vol +8 |
| Suggestion onirique ^(p. 341) | Oui | 8 | 3 (rituel) | 11/24 | 1,5 km | Rang+5 mn | DMC | Vol +6 |
| Supprimer l'ombre ^(p. 328) | Non | 2 | 1 | 6/14 | Contact | Rang+5 mn | DMC | Supprime l'ombre et le reflet |
| Tailleur ^(p. 328) | Non | 2 | 2 | 6/7 | Contact | 10×Rang mn | DMC | Vol +4 |
| Tapis volant ^(p. 335) | Non | 5 | 3 | 10/18 | Contact | Rang+1 heures | 7 | Vol +5 |
| Tranchant ensanglanté ^(p. 332) | Non | 4 | 1 | 10/20 | Contact | Rang rd | DMC (voir texte) | +5 dommages à une arme de mêlées contre le précédent porteur |
| Trou de mémoire ^(p. 333) | Oui | 4 | 2 | 10/17 | 2 m | Rang+1 heures | DMC | Vol +4 |
| Un parmi tant d'autres ^(p. 343) | Oui | 9 | 5 | 14/21 | 15 m | Rang+1 heures | DMC (voir texte) | Vol +10 |
| Véritable éclair éphémère ^(p. 328) | Non | 2 | 0 | NA/8 | 60 m | 1 rd | DMC | Vol +3 |
| Véritables poings ardents de rage ^(p. 325) | Non | 1 | 0 | NA/16 | Contact | Rang+4 rd | DMC | Vol +2 |
| Vertige ^(p. 339) | Non | 7 | 3 | 12/16 | 75 m | Rang+7 rd | DMC | -6 aux tests d'action |
| Veux de silence ^(p. 336) | Non | 5 | 3 | 11/18 | 20 m | Rang mn | DMC | Vol +4 |
| Voir l'invisible ^(p. 330) | Non | 3 | 1 | 7/15 | Contact | Rang+5 mn | DMC | +8 aux tests de vue avec Perception |
| Voix invisibles ^(p. 325) | Oui | 1 | 0 | NA/7 | 40 m | Rang+15 rd | DMC | Crée des voix illusives |
| Yeux de chat ^(p. 325) | Non | 1 | 1 | 5/10 | Contact | Rang+3 mn | DMC | Donne la vision nocturne |

DMC = Défense magique de la cible ; DP = Défense physique ; DM = Défense magique ; DS = Défense sociale ; Phys = Armure Physique ; Myst = Armure mystique ; rd = round ; Vol = Volonté

SORTS DE NÉCROMANCIE

TABLE DES SORTS DE NÉCROMANCIE

| Nom du sort | Cercle | Filaments | Difficulté de Tissage/ Réarmo. | Portée | Durée | Difficulté d'incantation | Effet |
|--|--------|-------------------|-----------------------------------|-----------|---------------|--------------------------|--|
| Affrontement des morts-vivants (p. 345) | 1 | 0 | NA/7 | 10 m | Rang+3 rd | DMC | Vol +4 |
| Altération de la vie (p. 371) | 11 | Variable (rituel) | 21/26 | Contact | Rang+7 années | DMC | Modification d'une forme de vie |
| Amaurose (p. 355) | 5 | 3 | 11/15 | 20 m | Rang+5 rd | DMC | Vol +8 |
| Ami ou ennemi (p. 352) | 4 | 2 | 10/20 | 10 m | Rang+5 rd | DMC | Vol +6 |
| Ami spectral (p. 364) | 7 | 2 | 8/19 | Contact | Rang+10 mn | DMC | Vol +5 |
| Animation d'objet (p. 355) | 5 | 3 | 10/19 | 25 m | Rang × 10 mn | DMC (voir texte) | Vol +5 |
| Animation de squelette (p. 352) | 4 | 2 | 7/18 | 100 m | Rang+8 mn | DMC (voir texte) | Anime Rang squelettes |
| Animation des morts (p. 368) | 10 | 3 | 10/15 | Contact | Rang+5 jours | DMC (voir texte) | Création d'un cadavéreur |
| Appel d'une Horreur (p. 364) | 8 | 6 | 13/22 | Contact | Rang heures | DMC | Vol +16 |
| Appel de la monture (p. 345) | 1 | 1 | 5/13 | 50 m | Rang+5 rd | DMC (voir texte) | Effraie une monture |
| Armure de l'âme (p. 359) | 6 | 1 | 7/17 | Contact | Rang+15 mn | DMC | +5 Phys |
| Balise astrale (p. 361) | 7 | 3 | 13/23 | 40 m | 1 rd | DMC | Crée une balise dans l'espace astral |
| Bouclier de brume (p. 347) | 2 | 1 | 6/13 | Personnel | Rang+3 rd | DMC | Vol +6 |
| Brisement d'os (p. 359) | 6 | 2 | 12/20 | 60 m | 1 rd | DMC | Vol +8 |
| Brouillard de peur (p. 350) | 3 | 2 | 8/18 | 60 m | Rang+6 rd | 6 | Vol +5 |
| Cape des oiseaux de nuit (p. 353) | 4 | 2 | 7/17 | Personnel | Rang+10 mn | DMC | Transforme le magicien en oiseau nocturne |
| Cercle d'ossement (p. 348) | 2 | 3 (rituel) | 6/17 | Contact | Rang+3 mois | DMC (voir texte) | Vol +5 |
| Cercle de protection astrale (p. 356) | 5 | 3 | 11/19 | Contact | Rang+1 mn | DMC | Vol +8 |
| Cercle de protection contre les animaux (p. 348) | 2 | 2 | 6/13 | 5 m | Rang+1 heures | 6 | Vol +6 |
| Cercle de vie (p. 348) | 2 | 2 | 6/15 | Contact | Rang+3 mn | 6, DMC (voir texte) | Vol +5 |
| Cercle glacial (p. 345) | 1 | 2 | 6/15 | Contact | Rang+6 mn | DMC | Domages de froid de niveau 4 |
| Chasse-insectes (p. 345) | 1 | 1 | 6/7 | Contact | Rang+3 mn | 6 | Vol +5 |
| Chasseur d'ombre (p. 356) | 5 | 3 | 11/18 | 10 m | Rang+1 heures | DMC (voir texte) | Invoque un esprit chasseur d'ombre |
| Chuchotement astral (p. 356) | 5 | 2 | 11/18 | 60 m | Rang+3 mn | 6 | Vol +8 |
| Chuchotement dans la nuit (p. 356) | 5 | 1 | 11/18 | 10 m | Rang+1 rd | DMC | Vol +6 |
| Cœur comprimé (p. 361) | 7 | 0 | NA/18 | 25 m | Rang+3 rd | DMC | Vol +6 |
| Conseil spirituel (p. 356) | 5 | 3 | 8/18 | Personnel | 30 rd | DMC (voir texte) | Un esprit invoqué répond à une question |
| Conservation (p. 350) | 3 | 2 | 7/12 | Contact | Rang jours | 6 | Prévient le pourrissement sur 3 m ² |
| Contrôle d'autrui (p. 364) | 8 | 3 | 14/20 | 25 m | Rang+10 mn | DMC | Vol +6 |
| Création d'imitations corrompues (p. 372) | 12 | 7 (rituel) | 20/29 | Contact | Rang années | DMC (voir texte) | Création d'imitation |
| Création de la vie (p. 366) | 9 | Variable (rituel) | 21/26 | Contact | Rang+7 ans | DMC | Crée une forme de vie |
| Danse des os (p. 346) | 1 | 1 | 7/15 | 25 m | Rang+3 rd | DMC | Vol +4 |
| Dard spectral (p. 346) | 1 | 0 | NA/7 | 25 m | 1 rd | DMC | Vol +2 |
| Dernière chance (p. 353) | 4 | 1 | 7/17 | Contact | 1 rd | DMC | +1 test de récupération (bonus de +8) |
| Destructeur de talent (p. 366) | 9 | 1 | 17/19 | 100 m | 1 rd | DMC | Vol |
| Destruction de la magie (p. 366) | 9 | 2 | 12/19 | 60 m | 1 rd | DMC (voir texte) | Vol |
| Destruction de trame (p. 371) | 11 | 7 (voir texte) | DMC/23 | Contact | Variable | DMC | Vol +15 |
| Détection d'Horreur (p. 357) | 5 | 2 | 11/18 | 30 m | Rang+5 mn | 6 | Vol +8 |
| Détection de la nécromancie (p. 348) | 2 | 2 | 5/15 | 60 m | Rang+10 mn | 6 | Vol +6 |
| Détection des morts-vivants (p. 346) | 1 | 0 | NA/7 | Contact | Rang+3 mn | DMC | Vol +5 |
| Dissipation de la nécromancie (p. 350) | 3 | 1 | 6/13 | 60 m | 1 rd | 6 | Vol |
| Double spectral (p. 350) | 3 | 1 | 11/19 | Personnel | Rang+10 rd | 10 | Crée un double spectral du magicien |
| Douleur (p. 350) | 3 | 0 | NA/11 | 10 m | Rang+3 rd | DMC | Vol |
| Drain de dommages (p. 362) | 7 | 2 | 13/20 | Personnel | 3 rd | DMC (voir texte) | Transfert les dommages vers la cible |
| Effacement de marque d'Horreur (p. 373) | 13 | 6 (rituel) | 17/22 | Contact | 1 rd | DMC (voir texte) | Enlève une marque d'horreur |
| Empaquetage (p. 350) | 3 | 1 | 7/11 | 5 m | 1 rd | 6 | Vol-1 |
| Emprise spectral (p. 346) | 1 | 0 | NA/7 | Contact | 1 rd | DMC | Vol +6 |
| Enquiquineur (p. 348) | 2 | 1 | 6/14 | 30 m | Rang+4 rd | DMC (voir texte) | Provoque le harcèlement |
| Épée de ténèbres (p. 366) | 9 | 6 | 15/19 | Contact | Rang jours | DMC | Vol +8 |
| Esprit servant (p. 353) | 4 | 3 | 8/20 | Contact | Rang+3 jours | DMC | Invoque un esprit servant |
| Esprit traducteur (p. 364) | 8 | 4 | 11/19 | 10 m | Rang×10 mn | DMC (voir texte) | Vol +5 |
| Expérience de la mort (p. 347) | 1 | 1 | 6/12 | 20 m | Rang+3 rd | DMC | Vol +5 |
| Fantôme brumeux (p. 349) | 2 | 2 | 6/15 | 25 m | Rang+3 rd | DMC (voir texte) | Invoque un fantôme brumeux |
| Festin de Dis (p. 362) | 7 | 3 | 10/17 | Contact | Rang jours | DMC | Élimine la faim et la fatigue |
| Fixation aux ombres (p. 365) | 8 | 2 | 16/19 | 50 m | Rang+10 mn | DMC | Vol +7 |
| Flash astral (p. 353) | 4 | 2 | 7/17 | 25 m | Rang+5 rd | 6 | Vol +6 |
| Flèche de nuit (p. 350) | 3 | 1 | 7/15 | Contact | 1 rd | 6 | +8 dommages sur une attaque de tir |
| Flétrissement de membre (p. 357) | 5 | 3 | 8/19 | 60 m | 1 rd | DMC | Vol +8 |
| Flétrissement inéluctable (p. 365) | 8 | 5 | 11/21 | Contact | Rang mois | DMC | Dét |
| Foudre spectrale (p. 362) | 7 | 1 | 13/23 | 60 m | 1 rd | DMC | Vol +12 |
| Frappe astrale (p. 368) | 10 | 5 | 13/26 | 80 m | 1 rd | DMC | Vol +15 |
| Gardien de poche (p. 349) | 2 | 3 | 7/13 | Personnel | Rang+1 jours | DMC (voir texte) | Invoque un minuscule esprit gardien |
| Horreur astrale (p. 357) | 5 | 3 | 9/19 | 120 m | Rang+1 mn | DMC (voir texte) | Vol +6 |
| Immobilisation d'Horreur (p. 365) | 8 | 1 | 13/19 | 25 m | Rang rd | DMC | Vol +16 |

SORTS DE NÉCROMANCIE

TABLE DES SORTS DE NÉCROMANCIE

| Nom du sort | Cercle | Filaments | Difficulté de Tissage/ Réharmo. | Portée | Durée | Difficulté d'incantation | Effet |
|---|--------|------------|------------------------------------|---------------|-------------------|--------------------------|--|
| Immobilisation d'une entité (p. 362) | 7 | 2 | 14/20 | 25 m | Rang+3 mn | DMC | Vol +12 |
| Inversion du flétrissement (p. 362) | 7 | 3 | 11/18 | Contact | Rang+3 rd | DMC | Restaure un membre desséché |
| Invocation de fantôme d'ossement (p. 351) | 3 | 1 | 7/15 | 10 m | Rang+1 mn | 9 (voir texte) | Invoque un esprit d'ossement |
| Jeunesse éternelle (p. 373) | 13 | 6 (rituel) | 17/31 | Personnel | Rang années | 12 | Arrête temporairement le vieillissement |
| Lame du néant (p. 365) | 8 | 2 | 14/17 | Contact | Rang+6 rd | DMC (voir texte) | Vol +8 |
| Lance astrale (p. 347) | 1 | 1 | 6/12 | 120 m | 1 rd | DMC | Vol +6 |
| Larmes du Châtiment (p. 357) | 5 | 2 | 11/21 | 10 m | Rang rd | DMC | Vol +4 |
| Lumière bénie (p. 359) | 6 | 1 | 8/18 | Contact | Rang+15 mn | 6 | Vol +4 |
| Mâchoires astrales (p. 363) | 7 | 2 | 13/17 | 25 m | Rang+3 rd | DMC (voir texte) | Vol +10 |
| Marathon (p. 363) | 7 | 3 | 13/20 | 80 m | Rang+1 mn | DMC | Force la cible à fuir |
| Marcheur d'os (p. 359) | 6 | 3 (rituel) | 12/18 | Contact | Rang+2 jours | DMC (voir texte) | Crée un marcheur d'os |
| Marionnette d'os (p. 360) | 6 | 3 | 8/15 | 25 m | Rang+6 rd | DMC | Vol +4 |
| Mauvais œil (p. 354) | 4 | 2 | 7/17 | 25 m | Rang+10 rd | DMC | -5 aux tests d'action |
| Message d'outre-tombe (p. 351) | 3 | 4 | 7/19 | 150 km | Rang jours | 6+ (voir texte) | Envoie un message à un nécromancien |
| Monture astrale (p. 358) | 5 | 2 ou 4 | 11/17 | Contact | Rang+1 heures | DMC (voir texte) | Invoque une monture astrale |
| Mur d'os (p. 365) | 8 | 4 | 14/21 | Contact | Rang+3 mn | DMC (voir texte) | Crée un mur d'os |
| Mur de ténèbres (p. 360) | 6 | 2 | 12/19 | 10 m | Rang+3 rd | 6 | Vol +6 |
| Murmure de l'ombre (p. 349) | 2 | 1 | 6/11 | 100 m | Rang+3 mn | 6 | Vol +6 |
| Mutilation de la peau (p. 367) | 9 | 2 | 17/18 | Contact | Rang rd | DMC | Vol +4 |
| Nourriture fatale (p. 354) | 4 | 3 | 9/17 | 10 m | Rang+10 mn | DMC | Vol +6 |
| Palabres incessantes (p. 358) | 5 | 3 | 14/18 | 40 m | Rang+1 mn | DMC | Force la cible à déblâter des inepties |
| Perception astrale de la nécromancie (p. 351) | 3 | 2 | 5/15 | 60 m | Rang+10 mn | 6 | Vol +6 |
| Perversion des émotions (p. 372) | 12 | 10 | 23/29 | Contact | Rang+1 jours | DMC | Pervertit les pensées et les émotions |
| Pluie d'étoiles (p. 358) | 5 | 1 | 11/17 | 10 m | 1 rd | DMC | Vol +9 |
| Point de vue (p. 354) | 4 | 1 | 9/17 | Contact | Rang+6 mn | 6 | Vol +9 |
| Portail de visée (p. 358) | 5 | 4 | 10/19 | 1 km | Rang mn | DMC | Vol +7 |
| Portail dimensionnel (p. 369) | 10 | 5 | 12/19 | 8 000 km | Rang rd | DMC (voir texte) | Vol +10 |
| Portail spectral (p. 363) | 7 | 4 | 14/19 | Contact | Rang×10 mn | 6 | Vol +10 |
| Poussière redeviendra poussière (p. 360) | 6 | Variable | 12/22 | 60 m | 1 rd | DMC | Vol +11 |
| Préservation par le froid (p. 363) | 7 | 8 (rituel) | 10/20 | Contact | Rang mois | 8 | Préserve de la pourriture |
| Prison de l'âme (p. 369) | 10 | 6 | 13/23 | Contact | Rang heures | DMC | Emprisonne l'âme du défunt dans son propre corps |
| Puier dans le karma d'une Horreur (p. 369) | 10 | 2 | 18/20 | 50 m | 2 rd | DMC | Vol +10 |
| Putréfaction (p. 347) | 1 | 0 | NA/9 | 25 m | 1 rd | DMC (voir texte) | Putréfie la nourriture |
| Ramollissement des os (p. 363) | 7 | 3 | 12/20 | 10 m | 1 rd (voir texte) | DMC | Inflige 6 blessures graves |
| Réceptacle magique (p. 367) | 9 | 3 | 15/23 | Contact | Rang+1 heures | DMC (voir texte) | Vol +10 |
| Récupération (p. 361) | 6 | 3 | 9/20 | Contact | 1 rd | DMC | Vol +15 |
| Renforcement de trame (p. 369) | 10 | 6 | 18/23 | Contact | Rang+7 années | DMC | Vol +12 |
| Sceau de garde (p. 358) | 5 | 5 (6, 7) | 13/21 | Contact | Rang semaines | 6, DMC | Vol +12 |
| Sculpture des ténèbres (p. 358) | 5 | 2 | 11/18 | 10 m | Rang+4 mn | 6 | +4 aux tests d'action de discrétion |
| Se fondre dans les ombres (p. 351) | 3 | 2 | 7/15 | Contact | Rang mn | DMC | Vol +6 |
| Sec et mouillé (p. 347) | 1 | 1 | 7/8 | 15 m | 1 rd | DMC | Vol +4 |
| Serviteur de sang (p. 354) | 4 | 2 | 7/17 | Rang x1,5 km | Rang heures | DMC (voir texte) | Crée un serviteur volant |
| Silence des ombres (p. 367) | 9 | 3 | 15/22 | Personnel | Rang+5 rd | DMC (voir texte) | Vol +8 |
| Sombre espion (p. 354) | 4 | 1 | 10/20 | 10 m | Rang mn | DMC (voir texte) | Voit à travers les yeux d'un oiseau nocturne |
| Sombre messenger (p. 351) | 3 | 1 | 7/15 | Contact | Rang heures | DMC | Envoie une créature volante nocturne délivrer un message |
| Sphère de silence (p. 366) | 8 | 3 | 14/20 | 40 m | Rang+2 mn | 6 | Vol +8 |
| Tempête d'esprits (p. 370) | 10 | 4 | 16/23 | 25 m | Rang rd | DMC | Vol +5 |
| Ténèbres complices (p. 361) | 6 | 3 | 9/20 | Contact | Rang rd | DMC (voir texte) | Crée une obscurité magique, +5 aux tests d'action de Rang alliés |
| Ténèbres éthérées (p. 350) | 2 | 1 | 8/16 | Contact | Rang+6 rd | DMC (voir texte) | Crée une obscurité magique |
| Tête de mort (p. 352) | 3 | 0 | NA/9 | Personnel | Rang+5 rd | DMC (voir texte) | Vol +5 |
| Trame fragile (p. 370) | 10 | 7 | 14/23 | 100 m | 1 rd | DMC | Vol +12 |
| Transe mortelle (p. 352) | 3 | 2 | 7/12 | Contact | Rang+3 h | DMC | Place la cible en hibernation |
| Transfert de dommages (p. 370) | 10 | 3 | 14/19 | 100 m | 1 rd | DMC (voir texte) | Vol +10 |
| Traverser les ombres (p. 364) | 7 | 3 | 12/24 | Personnel | Rang+3 rd | DMC | Crée un passage astral |
| Vague de néant (p. 367) | 9 | 4 | 15/22 | 100 m | 1 rd | DMC | Vol +13 |
| Vapeurs toxiques (p. 361) | 6 | 1 | 11/19 | 25 m | Rang+6 rd | DMC | Vol +5 |
| Vie impie (p. 371) | 11 | 7 (rituel) | 19/25 | Contact | Rang ans | DMC | Insufflé une « vie impie » |
| Vision de la mort (p. 355) | 4 | 1 | 9/17 | 100 m | Rang+6 rd | DMC | Immobilise de terreur |
| Visite de la mort (p. 366) | 8 | 4 | 11/24 | Contact | Rang+1 jours | DMC | Vol +4, -1 par tranche de succès |
| Voici l'armée putréfiée (p. 373) | 14 | 8 (rituel) | 21/29 | 8 km de rayon | Rang jours | 10 | Lève une armée de cadavéreux |
| Voix des oiseaux de nuit (p. 347) | 1 | 1 | 5/13 | 120 m | Rang+3 mn | DMC | Vol +2 |
| Vol de force (p. 364) | 7 | 3 | 13/23 | Contact | Rang+5 mn | 6, DMC | Vol +4 |
| Zombie (p. 368) | 9 | 4 | 13/19 | Contact | Rang jours | DMC (voir texte) | Dét |

DMC = Défense magique de la cible ; DP = Défense physique ; DM = Défense magique ; DS = Défense sociale ; Phys = Armure Physique ; Myst = Armure mystique ; rd = round ; Vol = Volonté

SORTS DE SORCELLERIE

TABLE DES SORTS DE SORCELLERIE

| Nom du sort | Cercle | Filaments | Difficulté de Tissage/ Réharmo. | | Durée | Difficulté d'incantation | Effet |
|--|--------|-------------------|---------------------------------|-----------|-------------------|--------------------------|---|
| | | | Portée | | | | |
| Accélération du pas (p. 377) | 3 | 2 | 10/13 | Contact | Rang+4 h | DMC | Vol +4 |
| Ailes imperméables (p. 377) | 3 | 1 | 7/15 | Contact | Rang heures | DMC | Imperméabilise les ailes d'un sylphelin |
| Altération de forme (p. 393) | 12 | 8 (rituel) | 16/26 | Contact | 1 rd | DMC (voir texte) | Altère la nature ete la trame de la cible |
| Amélioration d'esquive (p. 376) | 2 | 0 | NA/8 | Contact | Rang+5 rd | DMC | +3 aux tests d'Esquive |
| Appel (p. 386) | 7 | 2 | 10/17 | 150 km | 1 rd | DMC | Transmet un message |
| Arme de fortune (p. 384) | 6 | 1 | 10/15 | Contact | Rang+5 rd | DMC | Vol +8 |
| Armure brûlante (p. 382) | 5 | 2 | 11/18 | 10 m | Rang+7 rd | DMC (voir texte) | Vol +5 |
| Armure du mage (p. 382) | 5 | 1 | 12/16 | Contact | Rang+7 mn | DMC | +4 Phys |
| Attaque astrale (p. 377) | 3 | 1 | 7/12 | 40 m | 1 rd | DMC | Vol +8 |
| Aura trompeuse (p. 377) | 3 | 2 | 7/12 | Contact | Rang+3 mn | DMC | Vol +6 |
| Bibliothèque mentale (p. 384) | 6 | 3 | 12/19 | Personnel | Rang heures | 6 | Augmente le nombre de livres mémorisés, +10 aux tests Mémoire livresque |
| Blocage de la magie (p. 393) | 11 | 4 | 16/25 | 40 m | Rang+3 mn | 10 | -10 aux tests basés sur la magie |
| Bonds et sauts (p. 378) | 3 | 0 | NA/9 | Contact | Rang+5 rd | DMC (voir texte) | Vol +7 |
| Bouclier astral (p. 376) | 2 | 0 | NA/7 | Contact | Rang+7 rd | DMC | +3 DM |
| Brillante démonstration d'analyse logique (p. 374) | 1 | 0 | NA/7 | Personnel | Rang mn | DMC (voir texte) | +6 aux tests basés verbaux de Charisme |
| Brise serrure (p. 378) | 3 | 2 (3, voir texte) | 6/13 | 5 m | 1 rd | DMC | Vol +8 |
| Bulle de compression (p. 387) | 8 | 3 | 15/22 | 75 m | Rang+7 rd | DMC | Vol +10 |
| Cage enchantée (p. 386) | 7 | 3 | 11/19 | 100 m | Rang+8 rd | DMC | -5 aux tests d'Incantation |
| Canalisation de magie brute (p. 389) | 9 | 2 | 12/25 | 25 m | 3 rd | DMC | Canalise l'éneRangie astrale à travers la cible |
| Cape du mage (p. 379) | 4 | 2 | 10/17 | Contact | Rang+5 mn | DMC | Vol +8 |
| Carrure de géant (p. 382) | 5 | 2 | 11/18 | Contact | Rang+2 rd | DMC | +5 aux tests de Force et Constitution |
| Choc mystique (p. 383) | 5 | 2 | 11/21 | 10 m | 1 rd | DMC | Vol +10 |
| Ciblage (p. 378) | 3 | 1 | 7/15 | Contact | Rang+1 mn | DMC | +3 aux tests d'attaque à distance contre la cible |
| Confiance (p. 379) | 4 | 1 | 13/17 | 50 m | Rang mn | DMC | Vol +3 |
| Confusion du tissage (p. 386) | 7 | 1 | 13/20 | 60 m | 1 rd | DMC | Vol +3 |
| Connexion karmique (p. 386) | 4 | 1 | 10/17 | Contact | 1 rd | DMC | Vol +10 |
| Contresort (p. 383) | 5 | 0 | NA/11 | 15 m | Rang+10 rd | DMC (voir texte) | Vol +5 |
| Conversation silencieuse (p. 374) | 1 | 1 | 5/13 | 100 m | Rang+5 mn | DMC | Vol +4 |
| Coup retardé (p. 388) | 8 | 2 | 14/20 | Contact | Rang+10 rd | DMC (voir texte) | Vol +15 |
| Dague mentale (p. 374) | 1 | 0 | NA/7 | 40 m | 1 rd | DMC | Vol +2 |
| Dagues mentale multiples (p. 384) | 6 | Variable | 9/22 | 30 m | 1 rd | DMC (voir texte) | Vol +2 |
| Dégagement (p. 384) | 6 | 2 | 9/16 | Personnel | Rang+5 rd | DMC | Vol +7 |
| Démarche féline (p. 378) | 3 | 1 | 7/12 | Contact | Rang+8 rd | DMC | +6 aux tests d'action qui implique l'équilibre ou l'escalade |
| Dépeçage (p. 391) | 10 | 4 | 16/19 | 100 m | Rang rd | DMC | Vol +6 |
| Dissipation de la magie (p. 375) | 1 | 1 | 6/13 | 60 m | 1 rd | 6 | Vol |
| Distorsion de l'espace astral (p. 391) | 10 | 3 | 17/23 | 50 m | Rang+5 rd | 15 | Déforme l'espace astral, -8 aux tests d'Incantation |
| Doigts de givre (p. 380) | 4 | 1 | 7/12 | Personnel | Rang+5 mn | DMC | Réduit les dommages basés sur le feu ou la chaleur |
| Don astral (p. 386) | 7 | 3 | 13/23 | 30 m | Rang heures | DMC | Accorde la Sensibilité astrale |
| Ébullition du sang (p. 386) | 7 | 3 | 12/17 | 60 m | 4 rd | DMC | Vol +9 |
| Écartèlement (p. 391) | 10 | 4 | 16/26 | Contact | 1 rd | DMC | Vol +15 |
| Échelle de corde (p. 376) | 2 | 2 | 6/14 | 50 m | Rang mn | 6 | Crée une échelle de corde |
| Écrasement de la volonté (p. 375) | 1 | 1 | 8/16 | 120 m | 1 rd | DMC | Vol +5 |
| Effacement de matrice (p. 389) | 9 | 1+ (voir texte) | 12/22 | 60 m | 1 rd | DMC | Vol +12 |
| Embrasement (p. 375) | 1 | 0 | NA/11 | 5 m | 1 rd (voir texte) | DMC | Enflamme des objets inflammables |
| Entraves (p. 380) | 4 | 2 | 10/17 | 40 m | Rang+3 rd | DMC | Vol +8 |
| Essaim luisant (p. 389) | 9 | 4 | 12/22 | 10 m | Rang+3 rd | DMC (voir texte) | Crée un essaim d'insectes luisants |
| Étude de filaments (p. 383) | 5 | 2 | 11/15 | 10 m | Rang mn | DMC | Vol +5 |
| Expulsion de sort (p. 387) | 7 | 1 | 9/22 | 60 m | 1 rd | DMC | Vol +10 |
| Filet mystique (p. 387) | 7 | 3 | 13/20 | 40 m | Rang+2 mn | DMC | Vol +8 |
| Flottabilité (p. 380) | 4 | 1 | 13/20 | Personnel | Rang heures | DMC | +3 aux tests de Natation |
| Frapper au kaer (p. 380) | 4 | 4 | 7/15 | Contact | 1 mn | DMC (voir texte) | Vol +5 |
| Frénésie capillaire (p. 380) | 4 | 0 | NA/20 | 25 m | Rang+5 rd | DMC | Provoque le harcèlement |
| Fureur guerrière (p. 378) | 3 | 1 | 9/16 | Contact | Rang+7 rd | DMC | +4 aux tests d'attaque et de dommages |
| Fusion de sorts (p. 392) | 10 | 4 | 16/26 | 40 m | 3 rd | 6, DMC, 12 | Vol +3 |
| Hémorragie (p. 384) | 6 | 3 | 12/22 | Contact | Rang+1 jours | DMC | Perte de l'aptitude à soigner les blessures graves |

SORTS DE SORCELLERIE

TABLE DES SORTS DE SORCELLERIE

| Nom du sort | Cercle | Filaments | Difficulté de Tissage/ Réharmo. | Portée | Durée | Difficulté d'incantation | Effet |
|--|--------|----------------|------------------------------------|-----------|-------------------|--------------------------|--|
| Identification de la magie (p. 380) | 4 | 1 | 10/20 | 80 m | 1 rd | DMC | Identifie type de magie affectant personne, lieu ou objet |
| Identification de sort (p. 378) | 3 | 0 (voir texte) | NA/12 | 60 m | 1 rd | DMC | Identifie un sort lancé précédemment |
| Inaperçu (p. 378) | 3 | 1 | 7/15 | Contact | Rang+1 mn | DMC | +3 aux tests d'Actions discrètes |
| Interception de sort (p. 388) | 8 | 2 | 14/21 | Personnel | Rang rd | DMC | Vol +12 |
| Inventaire (p. 381) | 4 | 4 | 9/18 | 25 m | 1 mn | DMC | Vol +8 |
| Lecture d'aura (p. 375) | 1 | 1 | 6/14 | 25 m | Rang+5 mn | DMC | Vol +5 |
| Lévitiation (p. 379) | 3 | 1 | 8/18 | 100 m | Rang+10 mn | DMC (voir texte) | Lévitiation d'une masse pesant jusqu'à 1 tonne |
| Lianes (p. 376) | 2 | 1 | 6/15 | 50 m | Rang+3 rd | DMC | Vol +4 |
| Lien de paix (p. 388) | 8 | 3 | 11/21 | Contact | Rang+5 mn | DMC | Vol +10 |
| Liquéfaction des yeux (p. 387) | 7 | 3 | 13/23 | 40 m | Rang rd | DMC | Aveugle la cible |
| Main de fer (p. 375) | 1 | 1 | 5/13 | Contact | Rang+10 rd | DMC | +3 dommages avec les armes de mêlée |
| Marche forcée (p. 387) | 7 | 0 | NA/17 | 120 m | 1 rd (voir texte) | DMC | Vol +4 |
| Marque du magicien (p. 379) | 3 | 2 | 6/15 | Contact | Rang+1 heures | DMC | Vol +6 |
| Masque protecteur (p. 388) | 8 | 3 | 13/15 | Contact | Rang+5 rd | DMC | Vol +10 |
| Mémoire des objets (p. 390) | 9 | 3 | 12/15 | Contact | 1 mn | DMC | L'objet répond par oui ou non à une question |
| Nettoyage (p. 376) | 2 | 2 | 5/13 | Contact | 1 mn | DMC | Vol +4 |
| Neutralisation du karma (p. 385) | 6 | 2 | 11/18 | 100 m | Rang+8 rd | DMC (voir texte) | Interdit l'utilisation du karma |
| Nuage d'orage (p. 387) | 7 | 4 | 12/18 | 120 m | Rang+5 rd | DMC (voir texte) | Vol +10 |
| Œil drainant (p. 390) | 9 | 4 | 14/15 | 60 m | Rang mn | DMC (voir texte) | Vol +10 |
| Orbe tranchant (p. 385) | 6 | 2 | 11/19 | 100 m | 1 rd | DMC | Vol +15 |
| Ouverture prudente (p. 389) | 8 | 2 | 12/19 | 5 m | Rang+5 rd | DMC | Vol +8 |
| Pacte mortel (p. 392) | 10 | 3 | 13/22 | Contact | Rang semaines | DMC (voir texte) | Vol +10 |
| Pattes d'araignées (p. 375) | 1 | 1 | 6/14 | Contact | Rang+10 rd | DMC | Vol +5 (voir texte) |
| Pelote de fils (p. 381) | 4 | 3 | 10/15 | Variable | Rang+3 h | 6 | Vol +6 |
| Perception astrale (p. 375) | 1 | 2 | 5/15 | 60 m | Rang+10 mn | 6 | Vol +6 |
| Pictogrammes de kaer (p. 383) | 5 | 4 | 9/17 | Contact | 10 mn | DMC (voir texte) | Pictographes de kaer |
| Plumage (p. 377) | 2 | 1 | 7/16 | 10 m | Rang+3 mn | DMC | -4 DS impliquant l'aspect financier |
| Prêt de sort (p. 385) | 6 | 2 | 11/15 | Contact | Rang+4 rd | DMC | Prêt de sort |
| Projectile de fortune (p. 383) | 5 | 1 | 9/15 | Contact | Rang+2 rd | DMC (voir texte) | Vol +6 |
| Projectile funeste (p. 385) | 6 | 3 | 10/21 | 100 m | Rang rd | DMC | Vol +5 |
| Provocation d'ork (p. 379) | 3 | 1 | 7/15 | 75 m | Instant | DMC | Déclenchement du <i>gahad</i> d'un ork |
| Purification de l'espace astral (p. 394) | 13 | 5 (rituel) | 20/28 | Contact | 1 rd | 10 | Vol +12 |
| Ralentissement (p. 383) | 5 | 2 | 7/15 | Contact | Rang+5 rd | DMC | Vitesse réduite moitié, -5 aux tests basés sur la Dex |
| Rattacher un membre (p. 390) | 9 | 6 | 15/15 | Contact | 1 rd | DMC | Vol |
| Refuge d'épines (p. 381) | 4 | 1 | 11/13 | 30 m | Rang+7 rd | 6 | Vol +2 |
| Relaxation (p. 381) | 4 | 3 | 9/13 | Contact | 1 rd | DMC | Vol +2 |
| Réserve de sort (p. 385) | 6 | 2 | 12/19 | Contact | Rang heures | 6 | Vol +6 |
| Retour à la vie (p. 392) | 10 | 7 (voir texte) | 14/15 | Contact | Rang jours | DMC (voir texte) | Vol +15 |
| Réveil (p. 377) | 2 | 4 | 6/15 | Contact | Jusqu'à 24 h | DMC | Déclenche une alarme à une heure donnée |
| Revigorer (p. 383) | 5 | 2 | 9/17 | Contact | Rang+1 heures | DMC | +5 aux tests de récupération |
| Saccage (p. 385) | 6 | 2 | 12/19 | 25 m | Instant | DMC | Déclenchement du <i>gahad</i> d'un groupe d'orks |
| Sanctuaire (p. 384) | 5 | 3 | 11/18 | Contact | Rang+10 mn | 6 | Vol +8 |
| Sceau (p. 377) | 2 | 1 | 6/11 | 20 m | Rang+8 mn | 6 | Vol +6 |
| Sommeil (p. 386) | 6 | 2 | 9/17 | 60 m | Rang+10 rd | DMC | Endort des cibles |
| Sommeil réparateur (p. 379) | 3 | 2 | 7/12 | Contact | 8 heures | DMC | +1 test de Récupération, +4 aux tests de Récupération |
| Sphère d'absorption (p. 391) | 9 | 3 | 13/19 | 60 m | Rang+12 rd | DMC | Vol +8 |
| Suspension de trame (p. 393) | 10 | 6 | 14/23 | Contact | Rang jours | 6 | Vol +8 |
| Tempête de poussière (p. 382) | 4 | 2 | 9/13 | 80 m | Rang+5 rd | DMC | Malus de harcèlement aux tests d'action sur vue, ouïe, ou odorat |
| Toucher du jongleur (p. 382) | 4 | 2 | 10/17 | 30 m | Rang rd | 6, DMC (voir texte) | Vol +6 |
| Trait de feu (p. 376) | 1 | 1 | 7/15 | 25 m | 1 rd | DMC | Vol +4 |
| Triangulation (p. 376) | 1 | 0 | NA/10 | 500 m | 1 rd | DMC | Détermine la distance à laquelle se trouve la cible |
| Ville en bouteille (p. 394) | 15 | 8 (rituel) | 18/33 | 40 km | Rang+1 jours | 12 | Capture et place une zone dans une bouteille |
| Vision du passé (p. 391) | 9 | 5 | 14/15 | 5 m | Variable | DMC | Vol +3 |
| Vol de sort (p. 389) | 8 | 2 | 14/24 | 60 m | 1 rd (voir texte) | DMC | Vol +10 |
| Vol en solitaire (p. 384) | 5 | 2 | 7/18 | Personnel | Rang+15 mn | DMC | Permet de voler |

DMC = Défense magique de la cible ; DP = Défense physique ; DM = Défense magique ; DS = Défense sociale ; Phys = Armure Physique ; Myst = Armure mystique ; rd = round ; Vol = Volonté

RÉSUMÉ DE CRÉATION DES PERSONNAGES

1. Choisissez une discipline

Une discipline est bien plus qu'une simple profession, elle détermine sa manière d'interagir avec la magie et la façon d'utiliser les énergies magiques pour mettre en œuvre ses talents. Certaines races ne peuvent pas suivre certaines disciplines. Si vous souhaitez jouer un personnage appartenant à une race particulière, vous devez donc choisir votre discipline en conséquence. Les 15 disciplines de base sont : Archer, Cavalier, Éclaireur, Écumeur du ciel, Élémentaliste, Forgeron, Guerrier, Illusionniste, Maître d'armes, Maître des animaux, Navigateur du ciel, Néromancien, Sorcier, Troubadour, Voleur.

2. Choisissez une race

Les différentes races de Barsaive sont : elfe, humain, nains, obsidien, ork, sylphelin, troll et t'skrang.

3. Déterminez ses attributs

Déterminez les valeurs des six attributs (Force, Constitution, Dextérité, Perception, Volonté, Charisme) en utilisant une des deux méthodes suivantes :

La Méthode d'achat : chaque joueur reçoit 66 points d'achat. À chaque valeur d'attribut souhaitée correspond un coût en points d'achat, comme indiqué dans la table ci-contre.

La Méthode aléatoire : (Règle optionnelle) Jetez 4D6, mettez de côté le dé ayant obtenu le plus mauvais résultat et ajoutez les trois autres résultats de manière à obtenir un résultat final entre 3 et 18.

Après avoir déterminé les attributs de votre personnage, appliquez les modificateurs indiqués dans la Table des modificateurs raciaux à vos valeurs d'attributs. Quels que soient les modificateurs appliqués, aucun personnage ne peut débiter avec une valeur d'attribut inférieure à 1.

Vérifiez que votre personnage satisfait aux minima ou aux maxima raciaux imposés par sa race.

| ACHAT DES ATTRIBUTS | |
|---------------------|------------------------|
| Valeur d'attribut | Coût en points d'achat |
| 2 | +3 |
| 3 | +2 |
| 4 | +1 |
| 5 | 0 |
| 6 | 1 |
| 7 | 2 |
| 8 | 3 |
| 9 | 4 |
| 10 | 5 |
| 11 | 6 |
| 12 | 8 |
| 13 | 10 |
| 14 | 13 |
| 15 | 16 |
| 16 | 19 |
| 17 | 21 |
| 18 | 23 |

| TABLE DES MODIFICATEURS RACIAUX | | | | | | |
|---------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Race | DEX | FOR | CON | PER | VOL | CHA |
| Elfe | +2 | +0 | -2 | +1 | +1 | +1 |
| Humain | +0 | +0 | +0 | +0 | +0 | +0 |
| Nain | +0 | +2 | +3 | +0 | +0 | -2 |
| Obsidien | -2 | +6 | +4 | -1 | +0 | -1 |
| Ork | +0 | +3 | +1 | +0 | -2 | -1 |
| Sylphelin | +1 | -4 | -3 | +1 | +0 | +2 |
| Troll | +0 | +4 | +2 | -1 | +1 | +0 |
| T'skrang | +1 | +0 | +1 | +0 | +0 | +1 |

4. Déterminez ses caractéristiques

Certaines races bénéficient d'ajustements à leur valeur de Dextérité au moment de déterminer les déplacements du personnage, comme indiqué dans la Table des déplacements raciaux et du karma (qui donne aussi les informations relatives au karma de chaque race). Aucun modificateur ne peut réduire la valeur de Dextérité d'un personnage en dessous de 1.

| TABLE DES DÉPLACEMENTS RACIAUX ET DU KARMA | | | | |
|--|--|---------------------|---------------------------|-------------------------|
| Race | Modificateurs de déplacement | Niveau/ de de karma | Points de karma de départ | Points de karma maximum |
| Elfe | Dextérité +1 | 4/D6 | 6 | 25 |
| Humain | Dextérité | 5/D8 | 10 | 40 |
| Nain | Dextérité -2 | 4/D6 | 6 | 25 |
| Obsidien | Dextérité -3 | 3/D4 | 5 | 20 |
| Ork | Dextérité +1 | 5/D8 | 10 | 40 |
| Sylphelin | Déplacement au sol Dextérité -8 Déplacement de vol Dextérité +2 | 6/D10 | 15 | 60 |
| Troll | Dextérité | 3/D4 | 5 | 20 |
| T'skrang | Dextérité | 4/D6 | 6 | 25 |

5. Prenez en compte ses aptitudes raciales

Notez les aptitudes de la race du personnage :

Elfe : Vision nocturne

Humain : Polyvalence

Nain : Vision thermographique

Obsidien : Armure naturelle, Seuil de blessure accrue (+3) et Valeur de Force minimum (15)

Ork : Gahad et Vision nocturne

Sylphelin : Défense Physique accrue (+2), Sensibilité astrale, Valeur de Force maximum (11) et Vol

Troll : Valeur de Constitution minimum (11), Valeur de Force minimum (11) et Vision thermographique

T'skrang : Attaque caudale

6. Répartissez les rangs de talent et les sorts

Les joueurs disposent d'un total de 8 rangs à répartir dans les talents du Premier cercle de la discipline du personnage. Chaque point réparti augmente le talent concerné de +1 rang. Vous pouvez répartir un maximum de 3 points de rang et un minimum de 0 point de rang dans un talent.

Les personnages capables de lancer des sorts peuvent acheter des sorts en dépensant un nombre de points de sorts égal à leur niveau de Perception. Le magicien n'a accès qu'aux sorts de Premier et Deuxième cercle. Les sorts de Premier cercle coûtent 1 point de sort et les sorts de Deuxième cercle coûtent 2 points de sort.

7. Répartissez les rangs de compétences

Les joueurs disposent d'un total de 8 points de rang à distribuer entre ses compétences de connaissances, d'Art et ses compétences générales. Chaque point réparti augmente la compétence concernée de 1 rang. Vous pouvez répartir un maximum de 3 points de rang dans une même compétence. Les personnages débutants doivent dépenser au moins 2 points de rang pour des compétences de connaissances et 1 point de rang pour une compétence d'Art. La plupart des personnages assigneront un rang de 2 à leur compétence Don des langues : un rang pour chaque langue qu'ils connaissent. Tous les personnages commencent aussi le jeu en sachant lire et écrire le nain. Distribuez les points de compétences restants comme vous le souhaitez.

8. Équipez votre personnage

Tous les personnages commencent le jeu avec les objets et l'équipement indiqué dans la Table d'équipement de départ. Avant de commencer le jeu, chaque personnage reçoit aussi 120 pièces d'argent pour acheter de l'équipement dans les listes du chapitre **Biens et services**.

| TABLE D'ÉQUIPEMENT DE DÉPART |
|--|
| Dague ou couteau (ou arme similaire de taille 1 ou 2). |
| Kit d'aventurier (sac à dos, couverture, briquet à silex, torche, gourde et grand sac). |
| Grimoire (pour les magiciens uniquement). |
| Matériel d'art, dont la nature dépend de la compétence d'Art (avec l'accord du maître de jeu). |
| Rations de voyage (1 semaine) |
| Vêtements de voyageur (bottes souples, chemise, ceinture, robe ou haut-de-chausses et cape de voyageur). |

9. Donnez vie à votre personnage

Choisissez un ou deux traits de la table des traits de personnalité ou trouvez en deux vous-même. Une fois établie la personnalité de votre personnage, vous devez décider comment il en est arrivé là. Essayez de répondre aux questions se trouvant à la fin du chapitre **Création des personnages**.

| TABLE DES TRAITS DE PERSONNALITÉ | | | |
|----------------------------------|--------------|----------------|-----------------|
| Accommodant | Discipliné | Jaloux | Réaliste |
| Agressif | Distant | Jovial | Rebelle |
| Alcoolique | Égoïste | Lâche | Réservé |
| Altruiste | Élégant | Libidineux | Rusé |
| Ambitieux | Éloquent | Logique | Sadique |
| Amical | Énergique | Loyal | Sagace |
| Amoral | Extraverti | Malhonnête | Sanguinaire |
| Attentif | Fanatique | Manipulateur | Sans humour |
| Autoritaire | Fier | Menteur | Sarcastique |
| Avare | Froid | Militant | Sensible |
| Charismatique | Généreux | Miséricordieux | Sentimental |
| Chevaleresque | Gentil | Moqueur | Sérieux |
| Compatissant | Grossier | Moral | Solitaire |
| Condescendant | Honorable | Naïf | Spontané |
| Conservateur | Idéaliste | Obsessionnel | Suiveur |
| Courageux | Impitoyable | Optimiste | Superstitieux |
| Courtois | Infantile | Paranoïaque | Sûr de soi |
| Créatif | Inquiet | Paresseux | Suspicieux |
| Crédule | Insatisfait | Passionné | Sympathique |
| Critique | Insultant | Patient | Téméraire |
| Cruel | Intellectuel | Perspicace | Traditionaliste |
| Cupide | Intimidant | Persuasif | |
| Curieux | Intolérant | Pragmatique | |
| Cynique | Introverti | Protecteur | |
| Débrouillard | Intuitif | Raisonné | |
| Déloyal | Inventif | Rancunier | |
| Dépravé | Irrationnel | Réactionnaire | |

10. Jouez !

Félicitations ! L'élaboration de votre personnage est terminée ! Finissez de remplir la feuille de personnage et préparez-vous à devenir un héros du monde de **Earthdawn**.

TABLE DES CARACTÉRISTIQUES

| Initiative | | Défenses | | Déplacements | | Encombrement | | Seuils de santé | | Armure |
|-------------------|--------|----------------------------------|---|--|---------------|----------------------|-------------------------|----------------------------------|-----------------|--------|
| DEX | | DEX / PER / CHA | | DEX | | FOR | | CON | | VOL |
| Valeur d'attribut | Niveau | Défense Physique/Magique/Sociale | Déplacement de combat/Déplacement de course | Capacité de transport/ Capacité à soulever | Seuil de mort | Seuil d'inconscience | Seuil de blessure grave | Tests de récupération (par jour) | Armure mystique | |
| 1 | 2 | 2 | 6 / 12 | 5 / 10 | 19 | 10 | 3 | 1/2 days | 0 | |
| 2 | 2 | 3 | 7 / 14 | 10 / 20 | 20 | 11 | 4 | 1/2 days | 0 | |
| 3 | 2 | 3 | 8 / 16 | 15 / 30 | 22 | 13 | 4 | 1 | 0 | |
| 4 | 3 | 4 | 9 / 18 | 20 / 40 | 23 | 14 | 5 | 1 | 0 | |
| 5 | 3 | 4 | 10 / 20 | 25 / 50 | 24 | 15 | 5 | 1 | 0 | |
| 6 | 3 | 4 | 12 / 24 | 30 / 60 | 26 | 17 | 6 | 1 | 0 | |
| 7 | 4 | 5 | 14 / 28 | 40 / 80 | 27 | 18 | 6 | 1 | 0 | |
| 8 | 4 | 5 | 16 / 32 | 50 / 100 | 28 | 19 | 7 | 2 | 0 | |
| 9 | 4 | 6 | 18 / 36 | 60 / 120 | 30 | 21 | 7 | 2 | 0 | |
| 10 | 5 | 6 | 20 / 40 | 70 / 140 | 31 | 22 | 8 | 2 | 0 | |
| 11 | 5 | 7 | 22 / 44 | 80 / 160 | 32 | 24 | 8 | 2 | 1 | |
| 12 | 5 | 7 | 24 / 48 | 95 / 190 | 34 | 26 | 9 | 2 | 1 | |
| 13 | 6 | 7 | 26 / 52 | 110 / 220 | 35 | 27 | 9 | 2 | 1 | |
| 14 | 6 | 8 | 28 / 56 | 125 / 250 | 36 | 28 | 10 | 3 | 2 | |
| 15 | 6 | 8 | 30 / 60 | 140 / 280 | 38 | 30 | 10 | 3 | 2 | |
| 16 | 7 | 9 | 32 / 64 | 160 / 320 | 39 | 31 | 11 | 3 | 2 | |
| 17 | 7 | 9 | 34 / 68 | 180 / 360 | 40 | 32 | 11 | 3 | 3 | |
| 18 | 7 | 10 | 36 / 72 | 200 / 400 | 42 | 34 | 12 | 3 | 3 | |
| 19 | 8 | 10 | 38 / 76 | 230 / 460 | 43 | 35 | 12 | 3 | 3 | |
| 20 | 8 | 10 | 40 / 80 | 260 / 520 | 44 | 36 | 13 | 4 | 4 | |
| 21 | 8 | 11 | 43 / 86 | 290 / 580 | 46 | 39 | 13 | 4 | 4 | |
| 22 | 9 | 11 | 46 / 92 | 330 / 660 | 47 | 40 | 13 | 4 | 4 | |
| 23 | 9 | 12 | 49 / 98 | 370 / 740 | 48 | 41 | 14 | 4 | 5 | |
| 24 | 9 | 12 | 52 / 104 | 410 / 820 | 50 | 43 | 14 | 4 | 5 | |
| 25 | 10 | 13 | 55 / 110 | 460 / 940 | 51 | 44 | 15 | 4 | 5 | |
| 26 | 10 | 13 | 58 / 116 | 510 / 1,020 | 52 | 45 | 15 | 5 | 6 | |
| 27 | 10 | 13 | 61 / 122 | 560 / 1,120 | 54 | 47 | 15 | 5 | 6 | |
| 28 | 11 | 14 | 64 / 128 | 620 / 1,240 | 55 | 48 | 16 | 5 | 6 | |
| 29 | 11 | 14 | 67 / 134 | 680 / 1,360 | 56 | 49 | 16 | 5 | 7 | |
| 30 | 11 | 15 | 70 / 140 | 740 / 1,480 | 58 | 51 | 17 | 5 | 7 | |
| 31 | 12 | 15 | 74 / 148 | 810 / 1,620 | 59 | 52 | 17 | 5 | 7 | |
| 32 | 12 | 16 | 78 / 156 | 880 / 1,760 | 60 | 53 | 17 | 6 | 8 | |
| 33 | 12 | 16 | 82 / 164 | 950 / 1,900 | 62 | 55 | 18 | 6 | 8 | |
| 34 | 13 | 16 | 86 / 172 | 1,030 / 2,060 | 63 | 56 | 18 | 6 | 8 | |
| 35 | 13 | 17 | 90 / 180 | 1,110 / 2,220 | 64 | 57 | 19 | 6 | 9 | |
| 36 | 13 | 17 | 94 / 188 | 1,190 / 2,380 | 66 | 59 | 19 | 6 | 9 | |
| 37 | 14 | 18 | 98 / 196 | 1,280 / 2,560 | 67 | 60 | 19 | 6 | 9 | |
| 38 | 14 | 18 | 102 / 204 | 1,370 / 2,740 | 68 | 61 | 20 | 7 | 10 | |
| 39 | 14 | 19 | 106 / 212 | 1,460 / 2,920 | 70 | 63 | 20 | 7 | 10 | |
| 40 | 15 | 19 | 110 / 220 | 1,560 / 3,120 | 71 | 64 | 21 | 7 | 10 | |
| 41 | 15 | 19 | 115 / 230 | 1,660 / 3,320 | 72 | 65 | 21 | 7 | 11 | |
| 42 | 15 | 20 | 120 / 240 | 1,760 / 3,520 | 74 | 67 | 21 | 7 | 11 | |
| 43 | 16 | 20 | 125 / 250 | 1,870 / 3,740 | 75 | 68 | 21 | 7 | 11 | |
| 44 | 16 | 21 | 130 / 260 | 1,980 / 3,960 | 76 | 69 | 22 | 8 | 12 | |
| 45 | 16 | 21 | 135 / 270 | 2,090 / 4,180 | 78 | 71 | 22 | 8 | 12 | |
| 46 | 17 | 22 | 140 / 280 | 2,210 / 4,420 | 79 | 72 | 22 | 8 | 12 | |
| 47 | 17 | 22 | 145 / 290 | 2,330 / 4,660 | 80 | 73 | 23 | 8 | 13 | |
| 48 | 17 | 22 | 150 / 300 | 2,450 / 4,900 | 82 | 75 | 23 | 8 | 13 | |
| 49 | 18 | 23 | 155 / 310 | 2,580 / 5,160 | 83 | 76 | 23 | 8 | 13 | |
| 50 | 18 | 23 | 160 / 320 | 2,710 / 5,420 | 84 | 77 | 23 | 9 | 14 | |

TABLE DES DEGRÉS DE RÉSULTAT

| — Degrés de résultat — | | | | | | |
|------------------------|------------|----------|-------|-------|-----------|----------------|
| Difficulté | Pathétique | Médiocre | Moyen | Bon | Excellent | Extraordinaire |
| 2 | * | 1 | 2-4 | 5-6 | 7-8 | 9+ |
| 3 | * | 1-2 | 3-5 | 6-7 | 8-9 | 10+ |
| 4 | * | 1-3 | 4-6 | 7-9 | 10-11 | 12+ |
| 5 | * | 1-4 | 5-8 | 9-10 | 11-13 | 14+ |
| 6 | 1 | 2-5 | 6-9 | 10-12 | 13-16 | 17+ |
| 7 | 1 | 2-6 | 7-11 | 12-14 | 15-18 | 19+ |
| 8 | 1-2 | 3-7 | 8-12 | 13-15 | 16-19 | 20+ |
| 9 | 1-3 | 4-8 | 9-13 | 14-17 | 18-21 | 22+ |
| 10 | 1-4 | 5-9 | 10-14 | 15-18 | 19-23 | 24+ |
| 11 | 1-4 | 5-10 | 11-16 | 17-20 | 21-24 | 25+ |
| 12 | 1-5 | 6-11 | 12-17 | 18-21 | 22-26 | 27+ |
| 13 | 1-5 | 6-12 | 13-19 | 20-23 | 24-28 | 29+ |
| 14 | 1-6 | 7-13 | 14-20 | 21-25 | 26-31 | 32+ |
| 15 | 1-7 | 8-14 | 15-21 | 22-26 | 27-32 | 33+ |
| 16 | 1-7 | 8-15 | 16-23 | 24-28 | 29-34 | 35+ |
| 17 | 1-8 | 9-16 | 17-24 | 25-29 | 30-36 | 37+ |
| 18 | 1-9 | 10-17 | 18-25 | 26-31 | 32-37 | 38+ |
| 19 | 1-10 | 11-18 | 19-26 | 27-32 | 33-38 | 39+ |
| 20 | 1-11 | 12-19 | 20-27 | 28-33 | 34-40 | 41+ |
| 21 | 1-12 | 13-20 | 21-28 | 29-34 | 35-41 | 42+ |
| 22 | 1-12 | 13-21 | 22-30 | 31-36 | 37-43 | 44+ |
| 23 | 1-13 | 14-22 | 23-31 | 32-37 | 38-44 | 45+ |
| 24 | 1-14 | 15-23 | 24-32 | 33-39 | 40-46 | 47+ |
| 25 | 1-15 | 16-24 | 25-33 | 34-40 | 41-47 | 48+ |
| 26 | 1-16 | 17-25 | 26-34 | 35-41 | 42-48 | 49+ |
| 27 | 1-17 | 18-26 | 27-35 | 36-42 | 43-50 | 51+ |
| 28 | 1-17 | 18-27 | 28-37 | 38-44 | 45-51 | 52+ |
| 29 | 1-18 | 19-28 | 29-38 | 39-45 | 46-53 | 54+ |
| 30 | 1-19 | 20-29 | 30-39 | 40-46 | 47-54 | 55+ |
| 31 | 1-20 | 21-30 | 31-40 | 41-47 | 48-55 | 56+ |
| 32 | 1-21 | 22-31 | 32-41 | 42-48 | 49-57 | 58+ |
| 33 | 1-22 | 23-32 | 33-42 | 43-50 | 51-58 | 59+ |
| 34 | 1-22 | 23-33 | 34-44 | 45-51 | 52-60 | 61+ |
| 35 | 1-23 | 24-34 | 35-45 | 46-52 | 53-61 | 62+ |
| 36 | 1-24 | 25-35 | 36-46 | 47-54 | 55-63 | 64+ |
| 37 | 1-25 | 26-36 | 37-47 | 48-55 | 56-64 | 65+ |
| 38 | 1-25 | 26-37 | 38-49 | 50-57 | 58-66 | 67+ |
| 39 | 1-26 | 27-38 | 39-50 | 51-58 | 59-67 | 68+ |
| 40 | 1-27 | 28-39 | 40-51 | 52-59 | 60-69 | 70+ |

* Un degré de résultat **Pathétique** n'intervient que si tous les dés d'action obtiennent un résultat de 1 (voir **La règle des uns**, p.18).

TABLE DES NIVEAUX/DÉS D'ACTION

| Niveau | Dés d'action |
|--------|------------------|
| 1 | D4-2 |
| 2 | D4-1 |
| 3 | D4 |
| 4 | D6 |
| 5 | D8 |
| 6 | D10 |
| 7 | D12 |
| 8 | 2D6 |
| 9 | D8+D6 |
| 10 | D10+D6 |
| 11 | D10+D8 |
| 12 | 2D10 |
| 13 | D12+D10 |
| 14 | D20+D4 ou 2D12* |
| 15 | D20+D6 |
| 16 | D20+D8 |
| 17 | D20+D10 |
| 18 | D20+D12 |
| 19 | D20+2D6 |
| 20 | D20+D8+D6 |
| 21 | D20+D10+D6 |
| 22 | D20+D10+D8 |
| 23 | D20+2D10 |
| 24 | D20+D12+D10 |
| 25 | D20+D10+D8+D4 |
| 26 | D20+D10+D8+D6 |
| 27 | D20+D10+2D8 |
| 28 | D20+2D10+D8 |
| 29 | D20+D12+D10+D8 |
| 30 | D20+D10+D8+2D6 |
| 31 | D20+D10+2D8+D6 |
| 32 | D20+2D10+D8+D6 |
| 33 | D20+2D10+2D8 |
| 34 | D20+3D10+D8 |
| 35 | D20+D12+2D10+D8 |
| 36 | 2D20+D10+D8+D4 |
| 37 | 2D20+D10+D8+D6 |
| 38 | 2D20+D10+2D8 |
| 39 | 2D20+2D10+D8 |
| 40 | 2D20+D12+D10+D8 |
| 41 | 2D20+D10+D8+2D6 |
| 42 | 2D20+D10+2D8+D6 |
| 43 | 2D20+2D10+D8+D6 |
| 44 | 2D20+2D10+2D8 |
| 45 | 2D20+3D10+D8 |
| 46 | 2D20+D12+2D10+D8 |
| 47 | 2D20+2D10+2D8+D4 |
| 48 | 2D20+2D10+2D8+D6 |
| 49 | 2D20+2D10+3D8 |
| 50 | 2D20+3D10+2D8 |

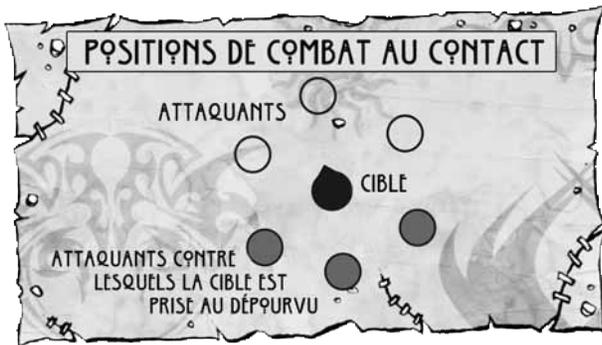
* Pour le niveau 14, vous pouvez choisir de lancer D20+D4 ou 2D12. Statistiquement, les résultats sont très similaires, mais, psychologiquement, à l'usage, certains joueurs préfèrent éviter le D20 pour ce niveau précis.

RÉFÉRENCE DE COMBAT

TABLE DES OPTIONS DE COMBAT

| Option de combat* | Effet/modificateur |
|---------------------------------------|--|
| Attaque agressive (1 par attaque) | Bonus de +3 aux tests d'attaque et de dommages, malus de -3 à la Défense physique et magique |
| Attaque caudale [T'skrang uniquement] | Permet d'effectuer une attaque supplémentaire (malus de -2 à tous les tests d'action) ou bonus de +1 à la Défense physique en échange d'un malus de -1 à tous les tests d'action (bonus maximum de +2, voir p.48). |
| Attaque étourdissante | Les tests de dommages infligent des dommages étourdissants, un adversaire encaissant une blessure grave est Étourdi |
| Attaque précise (1) | Malus de -3 au test d'attaque, si ce test est réussi, l'attaque touche la zone désignée |
| Bond de rétablissement (2) | Permet à un personnage de se relever et d'accomplir une action ordinaire, pas d'autre déplacement autorisé |
| Céder du terrain (1) | Bonus de +1 à la Défense physique par mètre cédé (jusqu'à un maximum égal au rang en Armes de mêlée ou en Combat à mains nues), -2 aux tests d'attaque |
| Contourner le bouclier | Annule les bonus d'Armure offerts par le bouclier, malus de -2 aux tests d'attaque |
| Déplacement en deux temps (1) | Autorise la combinaison déplacement/attaque/fin du déplacement, malus de -2 à la Défense physique et magique |
| Détruire un bouclier (1) | Détruit le bouclier de l'adversaire |
| Garde défensive | Bonus de +3 à la Défense physique et magique, malus de -3 à tous les tests d'action (sauf les tests d'équilibre) |
| Réceptionner une charge | Permet au personnage de désarçonner un adversaire monté |
| Renverser | Peut mettre l'adversaire à terre, n'inflige pas de véritables dommages à l'adversaire |
| Viser (1 par round) | Bonus de +2 (1 round) ou +3 (2 rounds) au prochain test d'attaque à distance (voir texte) |

* Le nombre indiqué entre parenthèses () après le nom de l'option de combat correspond aux points dommages d'effort infligés par l'utilisation de l'option concernée.



LE ROUND DE COMBAT

- 1 Déclarer les actions (p.395)
- 2 Déterminer les initiatives (p.395)
- 3 Résoudre les actions (p.396)
- 4 Passer au round suivant (p.396)

RÉSOLUTION DES ATTAQUES

- 1 Effectuer le test d'attaque (p.398)
- 2 Déterminer le degré de résultat du test (p.398)
- 3 Effectuer le test de dommages (p.399)
- 4 Ajuster les dommages en fonction de l'armure (p.399)
- 5 Vérifier si l'attaque inflige des blessures graves (p.400)
- 6 Effectuer le test d'équilibre (p.400)
- 7 Vérifiez si la cible tombe dans l'inconscience ou meurt (p.401)

TABLE DES MODIFICATEURS DE SITUATION

| Situation | Modificateur de test d'action | Modificateur de Défense** |
|--|---|---|
| À terre | -3 | -3 |
| Couvert | - | Partiel : +2 Conséquent : +4 Total : NA |
| Déplacements ralentis | Léger : 25% * Moyen : 50% * Difficile : 75% * | - |
| Étourdi | Actions simples uniquement, Harcelé (-2) | -2 |
| Harcelé | -2 | -2 |
| Obscurité (aveuglement, éblouissement) | Partielle : -1 Conséquente : -3 | - |
| Portée | Courte : NA Moyenne : -2 Longue : -3 | - |
| Pris au dépourvu | - | -2 |
| Surpris | Aucun test d'action autorisé | -3 |

* Les déplacements sont réduits par le pourcentage indiqué.
** S'applique éventuellement à la Défense sociale, à la discrétion du maître de jeu.

RÈGLES OPTIONNELLES

TABLE DES RÈGLES OPTIONNELLES

| Utilisé ? | Nom de la règle optionnelle | Référence |
|--------------------------|--|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | La règle des trois | Principes de jeu, p.18 |
| <input type="checkbox"/> | Les modificateurs de niveau | Principes de jeu, p.18 |
| <input type="checkbox"/> | La méthode aléatoire | Création des perso., p.44 |
| <input type="checkbox"/> | Traits cachés et traits de surface | Création des perso., p.53 |
| <input type="checkbox"/> | Les crises de talent | Les disciplines, p.62 |
| <input type="checkbox"/> | Rituels de progression | Les disciplines, p.63 |
| <input type="checkbox"/> | Riposter contre des armes plus grandes | Talents, p.204 |
| <input type="checkbox"/> | Apprendre des spécialisations en changeant de cercle | Spécialisations de talent, p.214 |
| <input type="checkbox"/> | Spécialisations indépendantes | Spécialisations de talent, p.215 |
| <input type="checkbox"/> | Langue = une compétence à part entière | Compétences, p.234 |
| <input type="checkbox"/> | Les tests de Tissage de filament ratés | La magie des filaments, p.267 |
| <input type="checkbox"/> | Dénouer un filament | La magie des filaments, p.270 |
| <input type="checkbox"/> | Le prix de l'apprentissage des sorts | La magie des sorts, p.284 |
| <input type="checkbox"/> | Le pris des sorts en point de légende | La magie des sorts, p.284 |
| <input type="checkbox"/> | Apprendre un sort sans professeur | La magie des sorts, p.284 |
| <input type="checkbox"/> | Traverser un Couvert | La magie des sorts, p.286 |
| <input type="checkbox"/> | Prendre l'initiative | Combat, p.396 |
| <input type="checkbox"/> | Déplacement basé sur l'initiative | Combat, p.396 |
| <input type="checkbox"/> | Limitation du nombre d'actions | Combat, p.397 |
| <input type="checkbox"/> | Dommages maximum des armes | Combat, p.399 |
| <input type="checkbox"/> | Dommages minimum des armes | Combat, p.399 |
| <input type="checkbox"/> | Dommages aux armes et aux armures | Combat, p.400 |
| <input type="checkbox"/> | Blessures et saignements | Combat, p.401 |
| <input type="checkbox"/> | Dommages à un membre | Combat, p.401 |

TABLE DES RÈGLES OPTIONNELLES

| Utilisé ? | Nom de la règle optionnelle | Référence |
|--------------------------|--|------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Boucliers et Coups critiques | Combat, p.402 |
| <input type="checkbox"/> | Bond de rétablissement | Combat, p.404 |
| <input type="checkbox"/> | Déplacement en deux temps | Combat, p.405 |
| <input type="checkbox"/> | Détruire un bouclier | Combat, p.405 |
| <input type="checkbox"/> | Densité du Couvert | Combat, p.407 |
| <input type="checkbox"/> | Débordé | Combat, p.408 |
| <input type="checkbox"/> | Fuir le combat | Combat, p.410 |
| <input type="checkbox"/> | Allonge des armes | Combat, p.410 |
| <input type="checkbox"/> | La lutte contre des adversaires de grande taille | Combat, p.411 |
| <input type="checkbox"/> | Arracher un membre | Combat, p.417 |
| <input type="checkbox"/> | Augmentation d'attribut basée sur le cercle | Bâtir sa légende, p.420 |
| <input type="checkbox"/> | Apprendre des talents de cercle supérieur | Bâtir sa légende, p.422 |
| <input type="checkbox"/> | Aligner les talents et les compétences | Bâtir sa légende, p.422 |
| <input type="checkbox"/> | Tests d'initiation | Bâtir sa légende, p.426 |
| <input type="checkbox"/> | Aligner les talents des nouvelles disciplines | Bâtir sa légende, p.427 |
| <input type="checkbox"/> | Aligner les talents de discipline | Bâtir sa légende, p.427 |
| <input type="checkbox"/> | Réaligner l'Endurance | Bâtir sa légende, p.428 |
| <input type="checkbox"/> | Visions personnelles | Bâtir sa légende, p.429 |
| <input type="checkbox"/> | Actes de rédemption | Bâtir sa légende, p.429 |
| <input type="checkbox"/> | Rituels de karma pour disciplines multiples | Bâtir sa légende, p.429 |
| <input type="checkbox"/> | Objets de Bonne et d'Excellente facture | Biens et services, p.433 |
| <input type="checkbox"/> | Rupture de trame et charmes de sang | Biens et services, p.446 |
| <input type="checkbox"/> | Rang basé sur les points de dévotion | Passions et questeurs, p.470 |
| <input type="checkbox"/> | Dévotion involontaire | Passions et questeurs, p.471 |