

# 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
Déchainement 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
Hurlerment (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 <sup>(p. 220)</sup>	Tissage de filament	5	2+ (voir texte)
Dissimulation de filament <sup>(p. 221)</sup>	Tissage de filament	5	2
Filament tressés <sup>(p. 222)</sup>	Tissage de filament	5	2
Union de talents <sup>(p. 229)</sup>	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 <sup>(p. 218)</sup>	Armes de tir	5	2
Extension de portée <sup>(p. 222)</sup>	Armes de tir	8	3
Flamme spectrale <sup>(p. 222)</sup>	Flèche de feu	5	4
Flèche dans le dos <sup>(p. 222)</sup>	Ricochet	5	3
Flèche enflammée explosive <sup>(p. 222)</sup>	Flèche de feu	7	4
Flèche de feu <sup>(222)</sup>	Flèche de feu	3	1
Tir en puissance <sup>(p. 229)</sup>	Armes de tir	5	2 par attaque

**TABLE DES SPÉCIALISATIONS DU CAVALIER**

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

**TABLE DES SPÉCIALISATIONS DE L'ÉCLAIREUR**

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

**TABLE DES SPÉCIALISATIONS DE L'ÉCUMEUR DU CIEL**

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

**TABLE DES SPÉCIALISATIONS DE L'ÉLÉMENTALISTE**

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

**TABLE DES SPÉCIALISATIONS DU FORGERON**

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

**TABLE DES SPÉCIALISATIONS DU GUERRIER**

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

**TABLE DES SPÉCIALISATIONS DE L'ILLUSIONNISTE**

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

**TABLE DES SPÉCIALISATIONS DU MAÎTRE D'ARMES**

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

**TABLE DES SPÉCIALISATIONS DU MAÎTRE DES ANIMAUX**

Nom de la spécialisation	Nom du talent	Rang	Effort
Analyse d'Horreur <sup>(p. 216)</sup>	Analyse de créature	7	1
Apaisement de troupeau <sup>(p. 216)</sup>	Affolement de troupeaux	8	2
Échange de sens <sup>(p. 221)</sup>	Emprunt sensoriel	7	2
Grâce féline <sup>(p. 223)</sup>	Patte de velours	7	2
Griffes-outils <sup>(p. 226)</sup>	Griffes	4	2 par mn
Restes de créature <sup>(p. 228)</sup>	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 <sup>(p. 320)</sup>	11	4			Contact	Rang+8 heures	6	Vol +16
Lance de [élément] <sup>(p. 305)</sup>	4	1	7/14		60 m	1 rd	DMC	Vol +7
Lance de glace <sup>(p. 298)</sup>	2	1	7/14		120 m	1 rd	DMC	Vol +3
Langage des plantes <sup>(p. 296)</sup>	1	0	NA/7		Contact	Rang+10 mn	6	Permet la conversation avec les plantes
Lumière du jour <sup>(p. 301)</sup>	3	2	10/15		Personnel	Rang+5 mn	6	Créer la lumière du jour
Luxuriance <sup>(p. 301)</sup>	3	1	7/15		Contact	1 rd	8	Accélère la croissance des plantes
Marchand élémentaire <sup>(p. 319)</sup>	10	3	15/19		50 m	Rang+1 jours	DMC (voir texte)	Vol +5
Mare profonde <sup>(p. 301)</sup>	3	1	7/15		15 m	Rang+3 mn	6	Vol
Matelas d'air <sup>(p. 298)</sup>	2	1	7/17		Contact	10 heures	6	Bonus de +2 aux tests de récupération
Menottes de tempête <sup>(p. 313)</sup>	7	2	12/18		60 m	Rang+12 rd	DMC	Vol +5
Métal hurlant <sup>(p. 308)</sup>	5	1	11/17		100 m	Rang+1 rd	DMC (voir texte)	Vol +5
Métal silencieux <sup>(p. 316)</sup>	8	3	13/20		Contact	Rang+1 heures	DMC	Vol +7
Mise à la terre <sup>(p. 302)</sup>	3	2	4/12		Contact	Rang mn	DMC	+6 Phys et Myst contre électricité et +6 aux tests d'équilibre
Molosse de feu <sup>(p. 313)</sup>	7	2+ (voir texte)	13/20		10 m	Rang+5 mn	DMC (voir texte)	Invoque 2 molosses de feu, ou plus
Mur d'eau <sup>(p. 318)</sup>	9	4	14/20		50 m	Rang+1 heures	DMC (voir texte)	Vol +10
Mur de feu <sup>(p. 318)</sup>	9	4	14/20		50 m	Rang+1 heures	15	Vol +10
Mur de terre <sup>(p. 316)</sup>	8	3	12/20		50 m	Rang+1 heures	DMC (voir texte)	Vol +12
Mur végétal <sup>(p. 311)</sup>	6	2	12/22		20 m	Rang+3 mn	6	Vol +3
Nuage de fumée <sup>(p. 302)</sup>	3	1	10/15		10 m	Rang+8 rd	6	Provoque une pénalité d'obscurité totale
Œil dans le dos <sup>(p. 302)</sup>	3	2	6/16		Contact	Rang+30 mn	DMC	Test Perception niveau 4 vers l'arrière
Ombre d'argent <sup>(p. 316)</sup>	8	3	12/19		100 m	Rang+1 heures	DMC	Vol +3
Ombre de lune <sup>(p. 318)</sup>	9	5	16/22		100 m	1 mois	DMC	Vol +10
Pâte asphyxiante <sup>(p. 306)</sup>	4	2	9/18		25 m	Rang+6 rd	DMC (voir texte)	Vol +3
Pelisse du faucon <sup>(p. 306)</sup>	4	2	10/20		Personnel	Rang heures	DMC	Transforme le magicien en faucon
Perception astrale de la magie élémentaire <sup>(p. 302)</sup>	3	2	5/15		60 m	Rang+10 mn	6	Vol +6
Périmètre d'alarme <sup>(p. 316)</sup>	8	3	10/20		Rang m	Rang+4 heures	6	Vol +12
Pétrification <sup>(p. 319)</sup>	10	4	19/26		20 m	Rang jours	DMC	Vol +5
Pierre explosive <sup>(p. 309)</sup>	5	1	11/21		25 m	1 rd	DMC	Vol +6
Pluie de pierre <sup>(p. 311)</sup>	6	2	15/22		30 m	Rang rd	DMC	Vol +4
Pluie mortelle <sup>(p. 314)</sup>	7	1	15/18		75 m	Rang+12 rd	DMC (voir texte)	Dommages acide niveau 5 (Vol +5, voir texte)
Poigne de terre <sup>(p. 316)</sup>	8	2	14/21		60 m	Rang+3 rd	DMC	Vol +6
Port gelé <sup>(p. 319)</sup>	10	5 (rituel)	16/29		1 km	1 rd (voir texte)	9	Gèle une étendue d'eau
Porteur <sup>(p. 302)</sup>	3	2 (voir texte)	9/15		15 m	Rang jours	DMC (voir texte)	Vol
Protection des vents <sup>(p. 302)</sup>	3	1	8/15		Personnel	Rang+5 rd	DMC	Vol +6
Purification de l'eau <sup>(p. 296)</sup>	1	1	5/13		Contact	1 rd	6+ (voir texte)	Vol +8
Purification de la forêt <sup>(p. 321)</sup>	15	12 (rituel)	28/33		10 km	Permanent	DMC (voir texte)	Assainit l'espace astral des forêts
Purification de la terre <sup>(p. 296)</sup>	1	1	5/13		10 m	1 rd	6+ (voir texte)	Purifie le sol et la terre
Q'wrl de terre <sup>(p. 315)</sup>	7	4	16/18		Personnel	Rang+10 mn	DMC	Déplacement dans la terre
Ralentissement du métal <sup>(p. 298)</sup>	2	1	9/13		60 m	Rang+8 rd	DMC	-3 aux tests de dommage d'une arme
Rappel de l'arme <sup>(p. 306)</sup>	4	0 (2, rituel)	5/16		250 m	Rang+3 rd (voir texte)	DMC (voir texte)	Vol +6
Réparation <sup>(p. 303)</sup>	3	1	9/16		Contact	Rang+3 mois	6	Vol +5
Résistance au feu <sup>(p. 297)</sup>	1	0	NA/7		Contact	Rang+6 mn	DMC	+3 Phys et Myst contre feu
Résistance au froid <sup>(p. 297)</sup>	1	0	NA/7		Contact	Rang+6 mn	DMC	+3 Phys et Myst contre froid
Résistance aux poisons <sup>(p. 309)</sup>	5	2	11/21		Contact	Rang heures	DMC	+8 aux tests de Constitution contre les poisons
Sauf-conduit <sup>(p. 311)</sup>	6	1	11/17		Contact	Rang+6 heures	DMC	Vol +10
Sol explosif <sup>(p. 311)</sup>	6	3	11/17		100 m	Rang+1 heures	6	Vol +1
Souffle de dragon <sup>(p. 318)</sup>	9	3	15/20		50 m	1 rd (voir texte)	DMC (voir texte)	Vol +12
Sphère de blizzard <sup>(p. 307)</sup>	4	2	10/17		100 m	Rang+3 rd	DMC	Vol +8
Stérilisation d'objet <sup>(p. 299)</sup>	2	1	5/14		10 m	1 rd	6	Vol +7
Température extrême <sup>(p. 312)</sup>	6	2	11/19		100 m	Rang+3 mn	6	Vol +3
Terrain accidenté <sup>(p. 307)</sup>	4	1	11/18		25 m	Rang+4 rd	DMC (voir texte)	Malus aux actions des ennemis
Terre et air <sup>(p. 320)</sup>	10	3	16/20		120 m	Rang+1 heures	DMC	Vol +10
Terre nourricière <sup>(p. 309)</sup>	5	4	8/15		Contact	1 an et 1 jour	DMC	Fertilise le sol
Torche humaine <sup>(p. 309)</sup>	5	3	8/15		Personnel	Rang+1 rd	DMC	Vol +8
Tornade <sup>(p. 315)</sup>	7	2	12/18		60 m	Rang+6 rd	6, DMC (voir texte)	Vol +9
Toucher aimanté <sup>(p. 307)</sup>	4	2	13/17		10 m	Rang+5 mn	DMC	Vol +3
Trait de flammes <sup>(p. 299)</sup>	2	0	NA/11		30 m	1 rd	DMC	Vol +6
Treillage céleste <sup>(p. 303)</sup>	3	3	8/17		120 m	Rang+10 mn	6	Vol +3
Trône des vents <sup>(p. 303)</sup>	3	2	8/17		Personnel	Rang+10 mn	6	Vol +7
Vague de terre <sup>(p. 315)</sup>	7	4	10/22		Contact	1 heures	6 (10, voir texte)	Créer une vague de terre
Verglas <sup>(p. 299)</sup>	2	0	NA/8		Contact	Rang+3 mn	6	Vol
Vermine tueuse <sup>(p. 299)</sup>	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 <sup>(p. 333)</sup>	Oui	5	3	11/21	60 m	5 rd	DMC	Provoque le harcèlement
Activité innocente <sup>(p. 325)</sup>	Oui	2	1	6/14	Contact	Rang+12 rd	DMC	Camoufle la véritable activité
Affaiblissement du karma <sup>(p. 328)</sup>	Non	3	1	8/17	60 m	Rang+6 rd	DMC	-4 au niveau de karma de la cible
Ailleurs <sup>(p. 239)</sup>	Oui	8	3	9/21	1.5 km	Rang+3 heures	DMC	Relie deux portes
Alarme <sup>(p. 328)</sup>	Non	3	1	8/17	50 m	Rang+6 mn	DMC	Vol +4
Alarme améliorée <sup>(p. 330)</sup>	Non	4	3	8/19	120 m	Rang+1 heures	DMC	Vol +5
Amélioration du Karma <sup>(p. 333)</sup>	Non	5	3	8/18	Contact	Rang+6 rd	DMC (voir texte)	+5 au niveau de karma de la cible
Apaiser la bête sauvage <sup>(p. 328)</sup>	Non	3	1	7/15	10 m	Rang+3 mn	DMC	Hypnotise un animal et le rend inoffensif
Appel du devoir <sup>(p. 331)</sup>	Oui	4	1	8/17	100 m	Rang+12 rd	DMC	Vol +4
Arme gigantesque <sup>(p. 331)</sup>	Oui	4	1	13/20	Contact	Rang+2 rd	DMC (voir texte)	Provoque le harcèlement
Au-delà <sup>(p. 343)</sup>	Oui	10	5	16/21	25 m	Rang mn	DMC	Vol +14
Augure <sup>(p. 336)</sup>	Non	6	2 (rituel)	12/22	Personnel	1 rd	9	Vol +3
Aura <sup>(p. 331)</sup>	Non	4	1	10/16	10 m	Rang+3 rd	DMC	Rend visible l'aura
Aveuglement <sup>(p. 331)</sup>	Non	4	3	7/17	60 m	Rang+1 mn	6, DMC (voir texte)	Vol +4
Bonne figure <sup>(p. 323)</sup>	Oui	1	2	5/14	Contact	Rang+8 mn	DMC	+5 aux tests basés sur le Charisme
Bonnes manières <sup>(p. 333)</sup>	Non	5	0	NA/10	Contact	Rang+3 mn	DMC	+5 aux tests d'interaction
Boule de feu fantôme <sup>(p. 333)</sup>	Oui	5	1	11/21	100 m	1 rd	DMC	Vol +8
Bourse plate <sup>(p. 323)</sup>	Non	1	0	NA/7	Contact	Rang+1 mn	DMC	Vol +4
Cape des éléments <sup>(p. 325)</sup>	Non	2	1	6/9	Contact	Rang+10 mn	DMC	Vol +3
Cauchemar astral <sup>(p. 340)</sup>	Oui	8	4	12/21	25 m	Rang+3 mn	DMC	Vol +10
Cauchemar épouvantable <sup>(p. 331)</sup>	Non	4	5	10/17	20 m	Rang jours	DMC	-6 au Seuil de blessure grave
Cécité <sup>(p. 326)</sup>	Oui	2	1	8/14	25 m	Rang+5 mn	DMC	Rend aveugle
Cercle de bien-être <sup>(p. 331)</sup>	Non	4	3	8/17	Contact	Rang+10 mn	6	Vol
Chemin tracé <sup>(p. 336)</sup>	Non	6	3	10/18	60 m	Rang+3 h	6	Vol +8
Contact rassurant <sup>(p. 323)</sup>	Non	1	0	NA/7	Contact	Rang+12 rd	DMC	+3 aux DM et DS, +3 Vol contre peur
Corde enchantée <sup>(p. 323)</sup>	Non	1	0	NA/7	25 m	Rang+3 rd	DMC	Vol +4
Cryptage <sup>(p. 326)</sup>	Oui	2	0	NA/11	20 m	Rang heures	DMC (voir texte)	Vol +4
Décalage d'image <sup>(p. 324)</sup>	Oui	1	1	7/15	Contact	Rang+7 rd	DMC	Projète l'image à 3 m
Déguisement du <sup>(p. 324)</sup>	Oui	1	1	7/14	Contact	Rang+7 mn	DMC	Vol
Démarche d'ivrogne <sup>(p. 337)</sup>	Non	7	4	13/20	Contact	Rang+5 jours	DMC	Malus aux tests d'action
Démasquer <sup>(p. 332)</sup>	Non	4	1	10/20	20 m	Rang+3 mn	DMC	Vol +6
Déplacement de murs <sup>(p. 341)</sup>	Non	9	5	15/21	15 m	Rang+3 heures	DMC (voir texte)	Vol +9
Désastre <sup>(p. 326)</sup>	Oui	2	1	9/17	10 m	Rang+5 rd	DMC	Vol +6
Détection de l'illusionnisme <sup>(p. 329)</sup>	Non	3	2	5/15	60 m	Rang+10 mn	6	Vol +6
Disques dansants <sup>(p. 336)</sup>	Non	6	3	7/19	75 m	Rang+7 rd	DMC (voir texte)	Vol +6
Dissipation de l'illusionnisme <sup>(p. 329)</sup>	Non	3	1	6/13	60 m	1 rd	6	Vol
Distorsion du langage <sup>(p. 338)</sup>	Oui	7	1	14/18	60 m	Rang+3 mn	DMC (voir texte)	Embrouille les paroles
Douce rêverie <sup>(p. 333)</sup>	Oui	5	1	9/18	60 m	Rang+3 mn	DMC (voir texte)	Créer des visions qui empêchent d'agir
Échange <sup>(p. 334)</sup>	Oui	5	5	11/18	10 m	Rang mn	DMC	Échange l'apparence du magicien avec celle de la cible
Échange de forme <sup>(p. 340)</sup>	Oui	8	4	11/21	25 m	Rang+7 mn	DMC	Vol +10
Éclair éphémère <sup>(p. 326)</sup>	Oui	2	0	NA/9	60 m	1 rd	DMC	Vol +7
Éclipse <sup>(p. 343)</sup>	Oui	10	6	15/21	30 km	Rang jours	6	Vol +8
Entrer et sortir <sup>(p. 334)</sup>	Non	5	3	11/21	60 m	Rang+5 mn	6	Indique l'entrée et la sortie les plus rapides
Entrevoir les rêves <sup>(p. 338)</sup>	Non	7	3 (rituel)	13/23	1.5 km	Rang+8 mn	DMC	Vol +8
Envoyer un message <sup>(p. 326)</sup>	Oui	2	1	6/14	Personnel (voir texte)	Rang rd	DMC	Transmet un message écrit
Esprit embrumé <sup>(p. 329)</sup>	Non	3	1	8/15	60 m	Rang rd	DMC	Vol +6
Faim <sup>(p. 332)</sup>	Oui	4	3	10/17	Contact	Rang jours	DMC	Diminue ou accroît la faim
Fanal <sup>(p. 336)</sup>	Non	6	2	11/20	100 m	Rang+7 rd	DMC (voir texte)	Vol +8
Faucheuse sombre <sup>(p. 341)</sup>	Oui	9	5	13/21	Contact	Rang+10 mn	DMC	Vol +13
Faux enchantement <sup>(p. 338)</sup>	Oui	7	5	8/20	Contact	Rang+7 jours	6 (voir texte)	Donne fausses capacités à un objet, +5 à Difficulté réfutation
Faux piège <sup>(p. 329)</sup>	Oui	3	2	7/17	Contact	Rang+1 heures	6	Vol +6
Guerrier fantôme <sup>(p. 329)</sup>	Oui	3	1	7/15	10 m	Rang+3 rd	DMC	Créer trois images
Idée fixe <sup>(p. 327)</sup>	Oui	2	1	6/14	2 m	Rang mn	DMC	Vol +5
Illusion <sup>(p. 334)</sup>	Oui	5	2	11/21	30 m	Rang+5 mn	6	Crée des illusions
Immobilisation <sup>(p. 332)</sup>	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	Dommages 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 <sup>2</sup>
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/ Réharmon.	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
Lévitacion (p. 379)	3	1	8/18	100 m	Rang+10 mn	DMC (voir texte)	Lévitacion 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, nain, 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	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

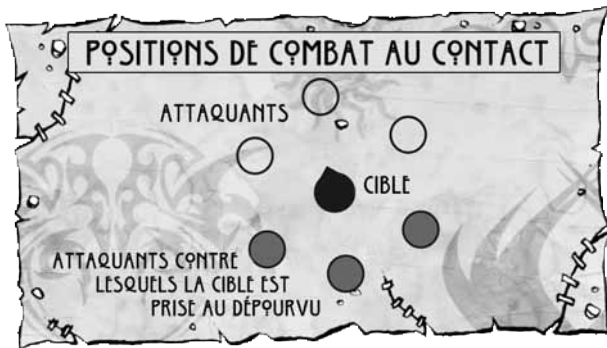
\* Pour le niveau 14, vous pouvez choisir de lancer D20+D4 ou 2D12. Statistiquement, les résultats sont très similaires, mais, psychologiquement, à l'usage, certains joueurs préfèrent éviter le D20 pour ce niveau précis.

# 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