

ED-00B

LE CONCEPTEUR DE DISCIPLINE



UNE AIDE DE JEU GRATUITE
POUR EARTHDAWN

CRÉDITS ET SOMMAIRE

LE CONCEPTEUR DE DISCIPLINE

Nouvelles disciplines

Concevoir une discipline

Conception de nouveaux talents

DISCIPLINES ALTERNATIVES

Comment cela fonctionne ?

Nouveaux talents

Amélioration d'arme
Appel du compagnon animal
Bouclier tonnerre
Compréhension des rivières
Deuxième charge
Deuxième tir
Diversión
Exaltation
Impression
Langue animale
Marche élémentaire
Orientation
Parade
Recherche
Résistance à la douleur
Tactique
Tir longue portée

Disciplines alternatives :

Archer
Cavalier
Chaman

| | | |
|----|-----------------------|----|
| 2 | Chasseur d'Horreur | 18 |
| 2 | Danseur caudal | 19 |
| 3 | Danseur du vent | 20 |
| 7 | Éclaireur | 21 |
| | Éclaireur du vent | 22 |
| 11 | Écumeur du ciel | 23 |
| 11 | Élémentaliste | 24 |
| 12 | Érudit explorateur | 25 |
| 12 | Forgeron | 26 |
| 12 | Gardien des bois | 27 |
| 12 | Guerrier | 28 |
| 12 | Guerrier banni | 29 |
| 13 | Illusionniste | 30 |
| 13 | Libérateur | 31 |
| 13 | Maître d'armes | 32 |
| 13 | Maître des animaux | 33 |
| 13 | Maître du vent | 34 |
| 14 | Ménestrel | 35 |
| 14 | Messager | 36 |
| 14 | Navigateur du ciel | 37 |
| 14 | Nécromancien | 38 |
| 14 | Purificateur | 39 |
| 14 | Soldat du fleuve | 40 |
| 14 | Sorcier | 41 |
| | Troubadour | 42 |
| 15 | Voleur | 43 |
| 16 | | |
| 17 | FEUILLE DE DISCIPLINE | 44 |

Direction produit

James D. Flowers

Responsable de la gamme

Carsten Damm

Illustrations

Kent Burles, Paul Jaquays, Earl Geier,
Jeff Laubenstein, Mike Nielsen, Kathy Schad

Maquette

Carsten Damm, James D. Flowers

Matériel additionnel

Carlton Anderson, Eike-Christian Bertram,
Steven J. Black, Carsten Damm, Kevin Hallock,
Lars Heitmann, Michael Jahn, Sebastian Petermann,
Jason Wallace

Administration

Kim Flowers, Richard Vowles

Édition française

Directeur de publication

David Burckle

Traduction & plus encore...

Franck « Scorpinou » Mercier

Relectures supplémentaires

Olivier « N'Qzi » Demoulin, Arnaud « Mahar » Métais

Relecture et maquette

Damien Coltice



Retrouvez-nous sur internet : <http://www.black-book-editions.fr/earthdawn>

Vous pouvez nous contacter à : infos@black-book-editions.fr



Earthdawn® est une marque déposée de FASA Corporation. Le contenu original Earthdawn® est copyright © 1993–2011 FASA Corporation. Earthdawn® et toutes ses marques déposées associées sont utilisées sous licence FASA Corporation et Redbrick Limited. Tous droits réservés. Édité par Black Book Éditions, Lyon - France

LE CONCEPTEUR DE DISCIPLINE

Je ne suis pas un pirate, monsieur. Je suis la voie de la discipline du Navigateur du ciel, la superbe, la noble et très lointaine cousine de l'idéal barbare suivi par les trolls des pics du Crépuscule.

• Jendar For, Navigateur du ciel théran •



Les disciplines décrites dans le **Recueil du joueur** sont les quinze plus communément pratiquées par les adeptes de Barsaive. Cependant, les adeptes suivent parfois d'autres disciplines, comme celles décrites dans le **Recueil des donneurs-de-noms**. Ce livret vous offre tous les détails de règles permettant de concevoir des disciplines. Grâce à elles, les maîtres de jeu et les joueurs qui le souhaitent, pourront introduire de nouvelles disciplines dans leurs campagnes de **Earthdawn**. Ces règles peuvent aussi être utilisées pour créer des variantes des disciplines existantes, incluant par exemple des adaptations régionales ou raciales.

NOUVELLES DISCIPLINES

La création d'une nouvelle discipline peut être un moment amusant et gratifiant qui ajoute de la profondeur et une diversification supplémentaire à vos campagnes de **Earthdawn**. Cependant la conception d'une nouvelle discipline et le fait de jouer un adepte d'une telle discipline peut engendrer de nouvelles difficultés. Ce livret est là pour vous aider à en éviter quelques unes.

ÉQUILIBRE DU JEU

Les disciplines présentes dans le **Recueil du joueur** ont été conçues avec vigilance, pour être équilibrées les unes par rapport aux autres et pour apporter de la flexibilité afin de permettre à l'adepte d'utiliser les talents et autres capacités de sa discipline dans différentes situations. Pour cette raison, les nouvelles disciplines doivent être ajoutées avec précautions, et seulement lorsqu'aucune des disciplines existantes (ou combinaisons de celles-ci) ne peut satisfaire les besoins des joueurs ou du maître de jeu. Aucun système de création n'étant parfait, une nouvelle discipline pourrait potentiellement être assez puissante pour déséquilibrer le jeu, ou tellement se focaliser

sur une tache spécifique qu'elle aurait peu d'utilité dans la plupart des aventures. Lors de la conception d'une discipline, il est important de sélectionner les talents et les capacités qui donnent à la discipline une unicité, tout en laissant suffisamment de marge de manœuvre aux personnages pour s'adapter et maintenir l'équilibre du jeu.

HISTOIRE

Les disciplines n'apparaissent pas du jour au lendemain sans explication. Toutes les disciplines de **Earthdawn** existent depuis des siècles, si ce n'est plus. Seules les expériences accumulées de générations d'adeptes suivant les traces de leurs prédécesseurs ont permis d'établir la voie d'une discipline, définissant les talents et capacités disponibles à chaque cercle. Le temps requis pour ce seul processus explique à lui seul pourquoi les nouvelles disciplines sont rares en Barsaive.

ASSENTIMENT DU PUBLIC

Gardez à l'esprit que les quinze disciplines présentées dans le **Recueil du joueur** sont les plus connues de la population de Barsaive, et que les quinze disciplines décrites dans le **Recueil des donneurs-de-noms** le sont moins. Les adeptes de ces disciplines-là sont souvent l'objet de légendes locales décrivant leurs étranges et merveilleuses capacités. Par contraste, les adeptes de nouvelles disciplines utilisent la magie d'une nouvelle manière, peu familière, en combinant à la fois des talents connus et d'autres qui ne le sont pas. Pour beaucoup de Barsaiviens, les préjugés et la méfiance étant instinctifs vis à vis des étrangers depuis la fin du Châtiment, les talents des nouvelles disciplines sont souvent soupçonnés d'être des pouvoirs d'horreurs, ou plus vraisemblablement, de la magie thérane. Le peuple de Barsaive voit les Thérans comme de grands maîtres de la magie et pense que les anciens suzerains de la province enseignent beaucoup plus de disciplines que celles connues en Barsaive. Les citoyens ordinaires

qui rencontrent un adepte utilisant une magie inhabituelle peuvent raisonnablement supposer que l'adepte est un espion ou un esclavagiste thérane. L'histoire de Barsaive étant jalonnée par l'oppression thérane, être pris pour un Thérane aura certainement des conséquences déplaisantes pour le personnage malchanceux.

ENTRAÎNEMENT

Souvenez-vous tout d'abord que les adeptes de Barsaive sont relativement rares, et que la grande majorité d'entre eux suit l'une des quinze disciplines classiques. Trouver un membre d'une discipline moins connue peut, dans le meilleur des cas, s'avérer très difficile. En outre, les membres d'une même race sont parfois les seuls à pratiquer certaines de ces disciplines, ou alors elles ont si peu d'adeptes que la plupart des aventuriers ne rencontreront jamais plus qu'une poignée d'entre eux dans toute leur vie. En conséquence, la recherche d'un professeur pour l'entraînement ou la progression de cercle s'avère souvent coûteuse et chronophage, car elle implique d'importants frais de déplacement et/ou de recherche.

CONCEVOIR UNE DISCIPLINE

Cette section explique en détails toutes les étapes du processus de création d'une nouvelle discipline. À chaque étape de cette procédure, les joueurs devront travailler avec le maître de jeu pour garantir que la nouvelle discipline corresponde bien à sa vision de l'univers de **Earthdawn**, le maître de jeu ayant toujours la décision finale quand à la pertinence d'ajouter ou non une nouvelle discipline. Toutes les disciplines publiées par **RedBrick Limited** et **Black Book Éditions** ont été conçues en utilisant ce système, et devraient pouvoir être modifiées facilement en suivant le guide de conception présenté ci-dessous.

Utilisez une photocopie ou une impression de la **feuille de discipline** fournie à la fin de ce document pour suivre étape par étape la création de la nouvelle discipline. Voici les huit étapes de conception d'une discipline :

- 1 Définissez la philosophie de la discipline
- 2 Déterminez les attributs importants
- 3 Déterminez les restrictions raciales
- 4 Choisissez les compétences d'Art
- 5 Sélectionnez les talents
- 6 Sélectionnez les sorts (le cas échéant)
- 7 Concevez les capacités spéciales
- 8 Décrivez la discipline en quelques mots

DÉFINISSEZ LA PHILOSOPHIE DE LA DISCIPLINE

Commencez par expliquer en quoi cette discipline est nouvelle. Quel rôle peut-elle jouer ? Est-elle unique ou est-ce une simple variante d'une discipline existante ? Quel est le nom de cette discipline ?

Toutes les disciplines sont construites autour du thème reflété par le nom de la discipline : Maître d'armes, Guerrier, Sorcier, etc. Cette approche doit servir de fil d'Ariane lors de la construction de la nouvelle discipline.

Une discipline d'Érudit pourrait se concentrer sur l'acquisition de connaissances, en s'appuyant sur les talents intellectuels des disciplines de Sorcier et de Troubadour. De la même manière qu'un Guerrier mystique pourrait combiner les capacités physiques des disciplines du Guerrier avec les talents astraux du Nécromancien.

DÉTERMINEZ LES ATTRIBUTS IMPORTANTS

Les adeptes qui suivent une nouvelle discipline privilégieront certains attributs à d'autres, chaque discipline mettant l'accent sur certains attributs. Les adeptes de cette discipline auront-ils de bons réflexes, une grande force physique, un esprit vif, ou un charisme supérieur à la moyenne ? Auront-ils besoin d'une perception extraordinaire ?

Les attributs importants vont non seulement aider à définir le type de personnages qui seront le plus à même de suivre cette discipline, mais cela aidera aussi à définir les tests impliquant uniquement un attribut pour lesquels il sera possible d'utiliser du karma au fur et à mesure de la progression du personnage (voir **Concevez les capacités spéciales** plus loin). Chaque discipline doit avoir au moins deux (mais pas plus de trois) attributs importants.



DÉTERMINEZ LES RESTRICTIONS RACIALES

Vous devez considérer les raisons justifiant une restriction raciale pour une nouvelle discipline lorsque vous définissez sa philosophie. Cette étape nécessite de préciser quelle race peut ou ne peut pas suivre cette nouvelle discipline. Est-il possible que toutes les races puissent adopter cette discipline ? Pourquoi certaines ne le peuvent pas ? Si une race est particulièrement mal adaptée aux attributs importants de la discipline, est-ce une raison suffisante pour l'exclure ? De la même manière, si la perception du monde de la discipline est en contradiction avec celle d'une race, cette dernière fera probablement l'objet d'une restriction.

Parfois une discipline est seulement accessible à une race spécifique. Les restrictions raciales de ces disciplines doivent indiquer les noms de la race accessible, suivi du mot « uniquement ». Par exemple, si seuls les obsidiens peuvent comprendre les principes mêmes d'une nouvelle discipline, il faudra indiquer la mention : « Obsidien uniquement ».

CHOISISSEZ LES COMPÉTENCES D'ART

Comme indiqué dans le chapitre sur les disciplines dans le **Recueil du joueur**, chaque discipline favorise des compétences d'Art spécifiques qui, de par leurs outils ou leurs principes, correspondent le mieux à la discipline.

Les Maîtres d'armes pratiquent souvent l'Inscription runique pour graver des runes sur leurs épées. Cela augmente la valeur de leur arme comme si elle était passée dans les mains d'un orfèvre et prouve que son porteur est sain de toute corruption d'une Horreur. Les magiciens de toutes les disciplines sont les héritiers d'une longue tradition de pratique de la Broderie. Peu de temps avant et après le Châtiment, les magiciens stockaient leurs matrices de sorts dans leurs robes. Dans ces temps anciens, les entrelacs et dessins des broderies de la robe représentaient les filaments des matrices imbriquées dans le tissu.

Lorsque vous créez une nouvelle discipline, essayez de respecter sa nature et ses principes en choisissant une ou deux compétences d'Art qui, d'une façon ou une autre, évoquent des aspects de la discipline.

SÉLECTIONNEZ LES TALENTS

Une fois que les principes de la discipline, les restrictions raciales, les attributs importants et les compétences d'Art ont été déterminés, il est temps de passer à la sélection des talents. Les talents sont une part importante de toutes les disciplines et représentent l'unique moyen par lequel les adeptes d'une discipline concentrent leurs capacités magiques. Un talent doit renforcer la cohérence de la philosophie de sa discipline, au même titre par exemple que le pragmatisme du Guerrier, l'indéfectible curiosité du Troubadour ou l'intense intellectualisme du Sorcier. Une nouvelle discipline doit être un mélange unique de talents, incluant des nouveaux talents pour aider à la distinguer des disciplines existantes.

Assignez les talents potentiels des adeptes de cette nouvelle discipline, comme indiqué dans la Table des talents par cercle. Gardez à l'esprit que certains de ces talents seront des talents prédéterminés (voir ci-dessous les chapitres les **talents essentiels** et les **talents optionnels**).

Les disciplines qui autorisent l'usage des talents de Tissage de filaments, d'Incantation, et de Matrice de sort au premier cercle sont appelées **disciplines de magicien** et bénéficient d'un talent supplémentaire au Premier cercle pour compenser l'utilisation des matrices de sorts.

Deux points doivent être pris en considération lors de la sélection des talents. Le premier est que chaque talent est associé à un certain statut (Initié pour le cercle 1, Novice pour les cercles 2 à 4, Compagnon pour les cercles 5 à 8, Gardien pour les cercles 9 à 12 et Maître pour les cercles 13 à 15), et doivent être accessibles à des personnages dont le statut est égal ou supérieur à celui-ci (vous trouverez les listes des talents associés à chaque statut à la fin de cette section). Le deuxième point est qu'à chaque cercle de la discipline doit être assigné un certain nombre de talents, comme indiqué dans la Table des talents par cercle.

Sur les 13 talents assignés au statut d'Initié et de Novice (cercle 1 à 4) d'une discipline, 6 doivent être accessibles au Premier cercle, 3 au Deuxième, 2 au Troisième et 2 au Quatrième.

En règle générale, un talent doit être accessible à un cercle égal ou supérieur à son statut. Il faut aussi prendre en considération que le coût en points de légende d'un talent assigné à un cercle plus élevé sera plus important lors de sa progression.

Le talent d'Armes de mêlées est un talent d'Initié/Novice, mais le posséder peut faire la différence entre la mort et la survie. Ce talent devrait être accessible aux cercles 1 à 4, mais vous pouvez vouloir l'assigner à un plus haut cercle dans votre nouvelle discipline, quelle qu'en soit la raison. Si tel est le cas, gardez bien à l'esprit qu'aux cercles 1 à 4, le rang 1 coûte seulement 100 points de légende, mais que ce coût passe à 200 points de légende si le talent est assigné aux cercles 5 à 8.

Lorsque vous assignez les talents, essayez d'avoir un mélange équilibré de talents essentiels et de talents optionnels pour votre discipline. Par exemple, sur les deux talents qui sont assignés à chaque cercle, l'un devrait être un talent de discipline et l'autre optionnel.

Talent essentiels

Les talents essentiels définissent la discipline. Le plus souvent ces talents sont également des talents de discipline (voir plus loin **Concevez les capacités spéciales**), et un certain nombre de ces talents essentiels sont uniques pour une discipline. Certain de ces talents sont assignés à des cercles spécifiques : Endurance, Rituel de karma et Tissage de filaments, comme décrit ci-dessous.

Endurance : Toutes les disciplines proposent obligatoirement le talent d'Endurance au Deuxième cercle. Pour les nouvelles disciplines, utiliser les mêmes règles que celles décrites dans

| TABLE DES TALENTS PAR CERCLE | |
|---------------------------------|-------------------|
| Cercle | Nombre de talents |
| 1 | 6 (7, voir texte) |
| 2 | 3 |
| 3 | 2 |
| 4 | 2 |
| 5 | 3 |
| 6 | 2 |
| 7 | 2 |
| 8 | 3 |
| 9 | 3 |
| 10 | 2 |
| 11 | 2 |
| 12 | 2 |
| 13 | 3 |
| 14 | 2 |
| 15 | 3 |

le talent, en utilisant les chiffres suivants : si la nouvelle discipline propose des talents de lancement de sort aux cercles 1 à 8, alors le bonus de chaque rang d'Endurance sera de +4 au Seuil de mort du personnage et de +3 au Seuil d'inconscience. Si la discipline n'offre pas de talents de lancement de sort, ou l'accorde aux cercles 9 à 15, alors chaque rang offrira un bonus de +6 au Seuil de mort et +5 au Seuil d'inconscience. Ces valeurs peuvent être modifiées plus tard (voir le chapitre **Concevez les capacités spéciales**). Le talent d'Endurance ne peut jamais devenir un talent de discipline.

Rituel de karma : Toutes les disciplines proposent le talent de Rituel de karma au Premier cercle, car il permet d'acheter des points de karma avec les points de légende. Vous devrez inventer un Rituel de karma spécifique lorsque vous décrirez la discipline. Le Rituel de karma de la discipline aide à étoffer la philosophie de la discipline et facilite l'interprétation du personnage. Le Rituel de karma ne peut jamais devenir un talent de discipline.

Rituel de maître fantôme : le rituel de maître fantôme peut être très utile aux personnages lors de leur progression à haut cercle. Il est disponible à toutes les disciplines au Cinquième cercle. Ce talent peut être un talent de discipline.

Tissage de filament : toutes les disciplines proposent le talent de Tissage de filament. La variante du talent de Tissage de filament est propre à chaque discipline. L'école de magie à laquelle appartient une discipline de magicien doit être désignée, éventuellement un peu plus tard si ce talent n'est pas disponible dès le Premier cercle (voir le chapitre sur **Sélectionnez les sorts**, plus loin). Toutes les autres disciplines proposent ce talent au Quatrième cercle. Une nouvelle discipline enseigne toujours une nouvelle variante du talent de Tissage de filament, comme il en existe pour chaque discipline. La discipline peut éventuellement proposer d'autres variantes du talent de Tissage de filament. Ce talent est toujours un talent de discipline.

Talent optionnel

Ces talents renforcent la discipline. Ils permettent aussi de la personnaliser et de dégager des philosophies différentes au sein d'une même discipline. Les talents optionnels ne peuvent jamais être des talents de discipline, cette spécificité étant réservée aux talents essentiels. Là encore, il n'y a pas de règle stricte pour décider quels sont les talents optionnels d'une nouvelle discipline, cette décision dépend de ce que vous avez à l'esprit et de l'accord du maître de jeu. Les talents optionnels suivants sont dorénavant assignés à certains cercles : Commandement, Trame de talent, et Trame d'attribut, qui sont décrits plus loin. En fonction de la philosophie de la discipline, ces talents-ci peuvent être des talents essentiels (et donc de discipline) et dans ce cas, les cercles attribués aux talents ne sont pas nécessairement ceux indiqués ci-dessous, mais ils doivent néanmoins pas être accessibles en dessous de leur statut habituel (au statut de compagnon pour Commandement et au statut de Maître pour les deux autres).

Commandement : ce talent permet au personnage de diriger d'autres personnages. Il est accessible à toutes les disciplines à partir du Huitième cercle.

Trame de talent : ce talent permet à l'adepte de temporairement augmenter l'un de ces autres talents. Il est accessible à toutes les disciplines à partir du Treizième cercle.

Trame d'attribut : ce talent permet d'augmenter temporairement un attribut. Il est accessible à toutes les disciplines à partir du Quinzième cercle.

Nouveaux talents

Puisque tous les talents existants ne suffisent pas forcément à définir la nouvelle discipline que vous avez en tête, il peut s'avérer nécessaire d'inventer un nouveau talent qui

Options de talent

Règle optionnelle : Lors de la création d'une nouvelle discipline, chaque statut propose un nombre de talents optionnels. Ces talents doivent être choisis par le joueur au cours de sa progression de cercle et lui permettent de personnaliser son personnage selon sa philosophie personnelle, à l'intérieur des limites fixées par sa discipline. Le nombre exact de talents optionnels disponibles pour chaque statut est indiqué dans la Table des talents optionnels (notez que le nombre de talents indiqué dans la Table des talents par cercle doit être réduit de 1 chacun si cette règle optionnelle est utilisée).

Comme le nombre de talents optionnels se révèle maintenant beaucoup plus élevé, trouver un choix pertinent peut s'avérer plus délicat. Certaines combinaisons de talents pourraient créer des avantages injustes par rapport aux disciplines existantes. Tout comme il existe des combinaisons qui donneront des disciplines si faibles qu'elles seront injouables. Utilisez ce livret pour tenter d'obtenir une bonne sélection, et n'hésitez pas à la remanier et à chercher les erreurs éventuelles. En général les talents qui sont propres à une discipline ne devront jamais être choisis au même statut pour une autre discipline. Si vous choisissez l'un de ces talents, il devra être d'un statut plus élevé (Initié et Novice sont considérés comme faisant partie du même statut).

Marco conçoit une nouvelle discipline, le Canonier. Ces adeptes sont des utilisateurs d'armes de gros gabarit, comme les bouches à feu ou les catapultes. L'un des talents que Marco veut affecter à la discipline est le talent d'Archer de Flèche enflammée (directement accessible au niveau de statut de Novice). Cependant ce talent est utilisé uniquement par les Archers, il décide donc de l'attribuer au premier cercle du statut de compagnon (cercle 5).

TABLE DES TALENTS
OPTIONNELS

| Niveau de statut (cercles) | Nombre de talents optionnels |
|-------------------------------|---------------------------------|
| Initié (1) | 5 |
| Novice (2-4) | 8 |
| Compagnon (5-8) | 12 |
| Gardien (9-12) | 12 |
| Maître (13-15) | 9 |

n'existe pas dans le **Recueil du joueur**. Consultez le chapitre **Création de nouveau talent** pour plus d'informations.

SÉLECTIONNEZ LES SORTS

Si la nouvelle discipline accède aux talents de lancement de sort, vous devez déterminer l'école de magie utilisée par ses membres. Les écoles de magie les plus connues sont : l'élémentalisme, l'illusionnisme, la nécromancie et la sorcellerie.

Si vous voulez créer votre propre école de magie, vous devrez créer votre liste de sorts. Il n'est pas nécessaire de faire une liste uniquement composée de nouveaux sorts, vous pouvez choisir des sorts parmi les quatre autres disciplines du **Recueil du joueur**, et de leur assigner des cercles. Par exemple l'école shamanique décrite dans le **Recueil des don-neurs-de-noms** utilise cette méthode. Utiliser le nombre de

sorts indiqués dans la Table des sorts par cercle pour constituer votre liste de sorts.

Comme pour les talents, il n'y a pas de règles précises pour vous guider dans la sélection des sorts par cercle. Si vous avez besoin de changer le cercle d'un sort, vous pouvez l'augmenter ou le diminuer d'un cercle (éventuellement deux cercles dans de très rares cas).

| TABLE DES SORTS PAR CERCLE | |
|-------------------------------|------------------|
| Cercles | Sorts par cercle |
| 1-7 | 10-15 |
| 8-11 | 5-8 |
| 12-15 | 0-2 |

Steven conçoit sa nouvelle discipline de Mage de combat et veut lui donner accès au sort d'élémentalisme Éclair. C'est un sort de Troisième cercle, ce qui représente un trop haut cercle dans l'esprit de Steven. Finalement, il décide que le Mage de combat apprendra ce sort au Deuxième cercle.

CONCEVEZ LES CAPACITÉS SPÉCIALES

L'étape suivante de la création d'une nouvelle discipline consiste à concevoir les capacités spéciales qui seront offertes au personnage. Chaque discipline est conçue avec **40 points de construction**, qui sont distribués dans toutes les différentes capacités spéciales de la discipline. Les capacités spéciales concernent les bonus aux caractéristiques, les talents de disciplines, les capacités de disciplines et les sorts gratuits.

Assigner les capacités spéciales

Les capacités spéciales doivent être assignées à chaque cercle, sachant qu'elles ne commencent **pas avant le Quatrième cercle**. Les limitations suivantes doivent être appliquées.

Novice : en plus des points de construction dépensés pour les talents de disciplines, une seule capacité spéciale peut être disponible au Quatrième cercle. Elle peut se résumer à un bonus de +1 point de caractéristique (voir plus loin), ou à une aptitude de discipline (voir plus loin). De plus, les points de constructions peuvent être dépensés pour modifier les bonus du talent d'Endurance, comme indiqué dans la Table des modificateurs d'Endurance. Ce modificateur ne peut être acheté qu'une seule fois. La première valeur est à appliquer au Seuil de mort, le deuxième au Seuil d'inconscience. Elles s'ajoutent aux valeurs de base de 4/3 pour les magiciens et de 6/5 pour autres disciplines (voir p.4).

| TABLE DES MODIFICATEURS D'ENDURANCE | |
|--|--------------------------------|
| Modificateur | Coût en points de construction |
| +3/+2 | 3 |
| +2/+1 | 2 |
| +1/+1 | 1 |
| -1/-1 | -1 |

Steven veut que sa discipline de Mage de combat soit résistante. En dépensant 3 points de construction pour augmenter les bonus du talent d'Endurance, les adeptes de cette discipline bénéficieront d'une Endurance de 7/5 (+3/+2 à ajouter à la base de 4/3 des disciplines de magiciens).

Compagnon : en plus des points de construction dépensés pour les talents de disciplines, jusqu'à 5 points peuvent être dépensés aux cercles 5 à 8, pour une capacité maximum par

cercle. Il peut s'agir d'un bonus de +1 dans une caractéristique (voir plus loin), ou d'une aptitude de discipline (voir plus loin). Attention toutefois, une discipline ne peut proposer qu'une seule aptitude de discipline pour l'ensemble des cercles du statut de compagnon.

Gardien : en plus des points de construction dépensés pour les talents de disciplines, toutes les disciplines bénéficient gratuitement de la possibilité d'utiliser du karma sur leurs tests de récupération au Neuvième cercle. En plus, deux capacités spéciales peuvent être assignées par cercle. Il peut s'agir d'un bonus de +1 ou de +2 à une caractéristique, ou d'un bonus de +1 point et d'une aptitude de discipline. Attention toutefois, une discipline ne peut proposer qu'une seule aptitude de discipline pour l'ensemble des cercles du statut de gardien.

Maître : en plus des points de construction dépensés pour les talents de disciplines, toutes les disciplines peuvent augmenter gratuitement leur maximum de karma de 25 points au Treizième cercle. De plus, jusqu'à trois capacités spéciales peuvent être assignées par cercle. Il peut s'agir d'un bonus de +1, de +2 ou de +3 à une caractéristique, ou d'un bonus de +1 ou de +2 points à une autre caractéristique et d'une aptitude de discipline. Attention toutefois, une discipline ne peut proposer que deux aptitudes de discipline pour l'ensemble des cercles du statut de maître.

Bonus de caractéristique

Les bonus de caractéristiques peuvent être appliqués aux Défenses, au niveau d'Initiative, au karma et aux tests de récupération du personnage.

Défense : les bonus des caractéristiques de Défense augmentent de manière permanente les Défenses physiques, magiques ou sociales du personnage. Ces augmentations peuvent être de +1, +2 ou +3. Une discipline ne devrait pas avoir plus de 10 points de bonus assignés aux Défenses, et il est recommandé que ces bonus soient repartis entre les différentes Défenses. De plus ces bonus défensifs devraient servir à illustrer la philosophie de la discipline. Par exemple, les disciplines du **Recueil du joueur** reçoivent toutes un bonus total de +5 à sa Défense principale, de +3 à sa Défense secondaire et de +2 à sa Défense la moins importante. Chaque point d'augmentation coûte 1 point de construction.

Initiative : ce bonus augmente de façon définitive le niveau d'Initiative du personnage. Cette augmentation peut être de +1 ou +2. Une discipline peut proposer un bonus maximum de +3 à l'Initiative. Chaque point d'augmentation coûte 1 point de construction.

Karma : un bonus de Karma permet au personnage d'utiliser du karma sur un test impliquant uniquement un attribut. Cet attribut correspond obligatoirement à un attribut important de la discipline. Une fois que tous ces attributs disposent de leur bonus de karma, la discipline peut éventuellement procurer un usage de karma spécifique (habituellement au Septième cercle), comme le karma sur les tests de dommages ou sur les effets de sorts. Une discipline ne doit pas proposer plus de 5 bonus de ce type. Chaque gain de karma coûte 1 point de construction.

Test de récupération : les bonus aux tests de récupération augmentent le nombre de tests que l'adepte peut effectuer dans une journée. Une discipline ne doit pas bénéficier de plus de 3 tests de récupération supplémentaires par jour. Chaque test de récupération supplémentaire coûte 1 point de construction.

Talents de discipline

Lorsque vous choisissez les talents d'une nouvelle discipline, vous devez en sélectionner ceux qui seront des talents de discipline. Seuls les talents essentiels peuvent devenir des talents de discipline (voir plus haut). Les talents qui ne nécessitent pas de test, comme Endurance ou Rituel de karma, ne peuvent pas devenir des talents de discipline. Le talent de

Tissage de filament (par ailleurs obligatoire) est toujours un talent de discipline, mais sans coût de point de construction. Le Rituel de maître fantôme devrait être un talent de discipline, mais ce n'est pas une obligation. Chaque talent de discipline coûte 1 point de construction.

Aptitudes de discipline

Les aptitudes de discipline sont des pouvoirs uniques accessibles exclusivement aux adeptes de la discipline. L'efficacité et la puissance de ces capacités de discipline sont basées sur leur cercle de disponibilité. Les aptitudes de discipline provoquent des dommages permanents lors de leur première utilisation (appelée aussi « activation »). C'est en encaissant ces dommages permanents que le personnage gagne le pouvoir supplémentaire, diminuant par là-même ses Seuils de mort et d'inconscience. En plus de ces dommages permanents, la capacité de discipline peut provoquer des dommages d'effort à chaque utilisation.

Pour créer une nouvelle aptitude de discipline, voici quelques conseils :

Les aptitudes de novice infligent 1 point de dommage permanent et produisent un effet limité à 10 minutes dans le temps ou à une augmentation de +2 niveaux lors d'un test en échange d'un coût en dommages d'effort.

Les capacités des compagnons coûtent 1 point de dommage permanent et fournissent un effet limité à 10 minutes dans le temps ou à une augmentation de +3 niveaux en échange d'un coût en dommages d'effort.

Les capacités de gardien coûtent 2 points de dommages permanents et fournissent un effet limité à 24 heures dans le temps ou une augmentation de +4 niveaux à un test en échange d'un coût d'activation.

Les capacités de maître coûtent 3 points de dommages permanents et fournissent un effet limité qui dure de façon permanente ou à une augmentation de +5 niveaux à un test en échange d'un coût en dommages d'effort.

Une discipline ne doit pas dépenser plus de 8 points de construction dans les aptitudes de discipline. Chaque capacité de discipline coûte 2 points de construction.

Sorts gratuits

Les disciplines de magiciens proposent gratuitement un nouveau sort du cercle en cours au Deuxième, Troisième, Quatrième et Cinquième cercle.

DÉCRIVEZ LA DISCIPLINE

La dernière étape de création d'une nouvelle discipline est de présenter une **description écrite** de la discipline au maître de jeu afin qu'il l'approuve. Idéalement, l'ensemble commence par un petit récit décrivant des situations dressant le portrait de la discipline. Bien sur, comme il existe de nombreuses façons de tirer le portrait des membres d'une discipline, les histoires peuvent être écrites par différents membres de la même discipline.

Les capacités de **demi-magie** sont des facultés spéciales associées à la discipline, mais non basées sur les talents. La plupart du temps, elles ressemblent à des compétences, mais cela peut-être des capacités basées sur des attributs, comme la perception des esprits (et autres entités astrales) des Nécromanciens. Lorsque vous choisissez des capacités de demi-magie, faites attention de considérer le rôle de la discipline dans le jeu et choisissez des capacités qui caractérisent l'ensemble de ses membres, du plus insignifiant apprenti au plus célèbre maître. Pour plus d'informations, consultez les

règles de demi-magie dans le chapitre **Les disciplines**, p.62, du **Recueil du joueur**.

Si possible, vous pouvez fournir des variantes ou des « **spécialités** », de la discipline. Avec l'approbation du maître de jeu, les joueurs peuvent utiliser les variantes pour leurs personnages.

Une liste des **violations de discipline** peut être fournie au maître de jeu qui utilise la règle optionnelle des crises de talent. Ces suggestions devront être basées sur la philosophie de la discipline.

Tout comme le Rituel de karma, joueurs et maître de jeu sont encouragés à décrire les **rituels de progression** lorsqu'un personnage progresse au cercle supérieur.

Enfin, une liste de **combinaison de disciplines** pourra compléter la description de la discipline, des plus communes au plus conflictuelles. Tout comme les violations de discipline, ces suggestions sont basées sur les façons typiques de penser des adeptes de la discipline.

CONCEPTION DE NOUVEAUX TALENTS

La discipline d'un personnage détermine les talents qu'il va sélectionner. Les talents sont une part importante de chaque discipline, représentant la voie unique que chaque adepte noue avec les énergies magiques de l'espace astral pour produire des effets conformes à la philosophie de sa discipline, qu'il soit un guerrier qui joue avec son épée, un troubadour qui chante une mélodie, ou un magicien qui lance un sort.

Une nouvelle discipline doit proposer un mélange unique de talents provenant de l'actuelle liste des talents, mais aussi de nouveaux talents réservés à cette discipline de manière à la démarquer de celles qui existent déjà. Un nouveau talent doit avoir de nouveaux effets et ne doit pas être seulement la copie d'un talent existant. La mécanique de jeu et les effets du talent sont les deux faces d'une même pièce. Même si un talent peut avoir un effet unique, les règles pour le créer et le gérer en jeu peuvent être similaires à celles d'un talent existant. Certains principes de jeu doivent être pris en considération lors de la conception d'un nouveau talent.

Les indications suivantes sont là pour vous aider à créer un nouveau talent qui préserve l'équilibre des règles de **Earthdawn**. Pour concevoir un nouveau talent, suivez les quatre étapes décrites ci-dessous.

- ❶ Déterminez le statut du talent
- ❷ Déterminez les caractéristiques du talent
- ❸ Déterminez ses mécanismes de jeu
- ❹ Rédigez la description du talent

DÉTERMINEZ LE STATUT DU TALENT

Tous les talents d'un même statut doivent être d'une puissance analogue. Alors, quel est le statut approprié à un nouveau talent ? Même s'il est toujours utile de comparer un nouveau talent avec ceux de même statut, nous vous proposons les listes de talents suivantes pour vous aider (*les talents écrits en italique peuvent être trouvés dans le Recueil des donneurs-de-noms, ceux écrits en gras sont détaillés dans ce document, dans la partie sur les Disciplines alternatives*).

Talents d'Initié/Novice (Cercle 1-4)

Les talents d'Initié et de Novice sont les talents les plus faibles en terme de puissance. En général la magie renforce ce qui normalement sert à l'accomplissement de tâches quotidiennes. Les talents de ce statut ont souvent un équivalent sous la forme d'une compétence ou peuvent être utilisés dans des situations spécifiques.

Liste des talents d'Initié/Novice

Acrobaties en selle, Analyse de créature, Analyse des indices, Anticipation, Apprivoisement, Arme de mêlée, Armes de jet, Armes de tir, Attaque acrobatique, Bond de lézard, *Bourdonnement*, Chant émouvant, Charge dévastatrice, Chute de plume, Combat mains nues, Contre-malédiction, *Contrôle corporel*, Coup de bouclier, Coup de pied rapide, *Création de fétiche*, Cri de guerre, *Cri de justice*, Crochetage, Danse des airs, *Danse du vent*, Déguisement magique, Déplacement silencieux, Désamorçage des pièges, *Détection de direction*, *Détection de la liberté*, Détection des armes, *Diplomatie*, **Diversión**, Domination des animaux, Don des langues, Dressage, *Éloquence*, Emprunt sensoriel, *Envolée*, Escalade, *Esprit libre*, Esquive, *Étiquette*, *Évaluation*, *Évasion*, **Exaltation**, *Fétiche de sort*, *Filet de protection*, Flèche de direction, Flèche enflammée, Griffes, Guérison par le feu, Histoire des armes, Histoire des objets, Imitation de voix, **Impression**, Incantation, Langage du vent, Langue des esprits, **Lecture de la rivière**, Lecture et écriture de la magie, Lecture et écriture, Manœuvre, Marchandage, Marmonnements sibyllins, Marque mystique, Matrice de sort, Mémoire livresque, Monture spectrale, Mort feinte, *Natation*, Navigation aérienne, Ordre empathique, **Orientation**, **Parade**, Partage du sang, Pattes de velours, *Peau d'argile*, Peau de bois, Perfectionnement de lame, *Performance*, *Pilotage de navire*, Pistage, *Pistage olfactif*, Possession d'animal, Première impression, *Pulsion de liberté*, *Quarantaine*, Recel, *Recherche*, Regard terrifiant du maître, Regard terrifiant, Riposte, Rire encourageant, Rituel de karma, Sang de feu, Sang-froid, Sarcasme, Saut de géant, Sens des serrures, Sens empathique, Souvenir livresque, Sprint, Stabilité, *Survie*, Symbole animal, **Tactique**, Tir infallible, **Tir longue portée**, Tissage de fil lament, Vision astrale, *Vigilance*, Vivacité du tigre, Vol à la tire.

Talents de Compagnon (Cercle 5-8)

La plupart des talents de Compagnon sont des améliorations ou extensions des talents d'Initié/Novice. Par exemple, le talent de Deuxième arme est une amélioration du talent d'Armes de mêlées, représentant l'entraînement supplémentaire du combat au contact. Beaucoup de talents de Compagnon ont des équivalents en compétences et peuvent être utilisés dans un certain nombre de situations.

Liste des talents de Compagnon

Affolement de troupeaux, Altération d'une arme de tir, **Appel du compagnon animal**, Attaque du cobra, Attaque enchaînée, *Attaque plongeante*, Attaque surprise, Attaque

tournoyante, Charge terrifiante, Cœur de lion, Commandement, *Communication volatile*, Contrôle de la température, Coup dévastateur, *Danse caudale*, *Danse de distraction*, Déchaînement de griffes, Défense tournoyante, Désarmement, Détection de la vie, Détection des défauts d'armure, Détection des pièges, *Détection du danger*, Détection du poison, Détermination, Deuxième arme, Deuxième attaque **Deuxième charge**, **Deuxième tir**, Dissimulation d'arme, Distraction, Endurance au froid, Endurance de la monture, Endurcissement d'autrui, Endurcissement, Enracinement, Escamotage, Esprit guetteur, Esquive des pièges, Faux semblants, *Fétiche amélioré*, *Guérison des esclaves*, Hypnose, Immobilisation d'élémentaire, Immobilisation d'esprit, Impression durable, Invocation, **Langue animale**, Langues élémentaires, Lecture sur les lèvres, *Lien tellurique*, Marche des vents, Maintien de filament, Manipulation des foules, Marche des vents, Marque paralysante, Matrice améliorée, *Menottes fictives*, Œil d'aigle, Parade spectrale, Peau tellurique, Piétinement, Purification par le froid, Rappel des flèches, Regard froid, Rejet de responsabilité, Résistance au poison, Ricochet, Rituel du maître fantôme, Rugissement de guerre, Soins de compagnon animal, Sortie gracieuse, Sourire ravageur, *Stabilité aérienne*, Tenue en selle, Tir impressionnant, Souvenir livresque, Ultime sursaut, Vision véritable, *Vol à l'arraché*, Volonté de fer.

Talents de Gardien (Cercle 9-12)

Comme les talents de Compagnon, les talents de Gardien représentent une forme évoluée des talents de bases seulement accessibles avec un entraînement intensif. Les autres talents de ce statut représentent une profonde compréhension de la discipline. Par exemple le guerrier peut transformer une partie de son corps en arme vivante avec le talent Arme corporelle. Seule une petite quantité de talents de Gardien ont des équivalences en compétences. Les talents de Gardien peuvent être utilisés dans une grande variété de situations.



Liste des talents de Gardien

Abri végétal, **Amélioration d'arme**, Amélioration de lame, Animation d'objet, Appel de monture, Arme corporelle, *Arme spirituelle*, *Armure spirituelle*, Attaque astrale, Attaque annoncée, Attaque critique, Attaque de matrices, Attaque en balancier, Attaque en course, Attaque tornade, *Augure d'évasion*, Barrière de lames, **Bouclier tonnerre**, Caméléon, Cercle d'invocation, Chant de protection, Commandement des animaux, *Communication sylvestre*, Constitution bestiale, Contrôle des adversaires, *Coup pour coup*, Création de flèches, Défense améliorée, Défi du champion, *Déguisement astral*, Désarçonnement, Détection de l'or, *Détection de prisonniers*, Détection des armes magiques, Détection des mensonges, Domination des flèches, *Fétiche renforcé*, *Flèche traçante*, Guide élémentaire, Hache du tonnerre, Hurllement, Lien télépathique, Localisation de tireur, Matrice renforcée, Mémoire des images, *Morphisme*, Négociation avec une créature invoquée, Onde mentale, Pensée secrète, Perce-armure, Perfectionnement d'armure, Poche astrale, Protection contre le métal, Protection de monture, Ralliement, Récupération bestiale, Remodelage d'objet, **Résistance à la douleur**, Sens animal, Tir d'avertissement, Tir en aveugle, Trame d'incantation, Voix de barde.

Talents de Maître (Cercle 13-15)

Les talents de Maître sont les plus puissants de **Earthdawn**. Certains talents permettent d'atteindre le potentiel maximum d'une discipline. Comme leur nom l'indique, les talents de Maître représentent la maîtrise parfaite de la discipline par l'adepte. Ainsi, les talents de Maître permettent à un Archer d'invoquer un arc constitué d'air élémentaire ou à un Voleur de disparaître à volonté. Les talents de Maître n'ont jamais d'équivalent sous la forme d'une compétence, et ils peuvent être utilisés dans pratiquement toutes les situations.

Liste des talents de Maître

Amélioration d'armure, Approche surprise, Arc de vent, Arme éthérée, Armure tellurique, Attaque décisive, Attaque multiple, Aura protectrice, Charge multiple, Confrontation d'horreur, Danse des eaux, Destruction d'âme, Destruction d'arme, Détection d'influence, Détérioration d'arme, Déviation de projectiles, Deuxième chance, *Discretion impossible*, *Dissipation d'influence*, Esprit du lion, Extension de trame, *Fétiche partagé*, Flèche hurlante, Jugement du sang, Localisation par écho, **Marche élémentaire**, Matrice partagée, Monture agressive, Multilinguisme, Peau de pierre, Premier cercle de perfection, Projection astrale, Reconstitution, Révélation des défauts d'armure, Terre flottante, Tir multiple, Tir rapide, Tissage multiple, Toile astrale, Trame d'attribut, Trame d'effet, Trame de talent, Transfert de blessure, *Transport sylvestre*, Venin, Verrou cristallin de sort, Visage miroir, Vitalité, Vive lame.

DÉTERMINEZ LES CARACTÉRISTIQUES DU TALENT

Chaque talent est défini par un nombre de caractéristiques permettant de résoudre ses effets dans le système de jeu de **Earthdawn**. Le niveau du talent est utilisé pour déterminer les effets du talent, alors que l'Action permet de préciser le temps nécessaire à son activation en combat. Le karma et les dommages d'effort représentent le prix magique et/ou physique qu'un adepte doit payer pour utiliser le talent.

Niveau

Habituellement le niveau du talent est basé sur l'un des six attributs (Dextérité, Force, Constitution, Perception, Volonté ou Charisme). Il faut choisir l'un des Attributs qui est le plus en rapport avec les effets du talent.

Mais le Niveau du talent peut être uniquement basé sur le rang du talent, si le talent est actif en permanence ou si son rang remplace un jet de dés.

Action

Les talents qui nécessitent l'attention particulière du personnage requièrent une action ordinaire en combat. Les talents qui requièrent une action simple ne réclament pas toute l'attention du personnage, et peuvent être utilisées plusieurs fois par round.

Karma

Les talents qui nécessitent du karma ont besoin d'un peu plus d'énergie magique que la moyenne pour fonctionner. Les talents qui nécessitent du karma infligent rarement des dommages d'effort. Le karma est généralement obligatoire si les effets du talent sont impossibles à réaliser via une méthode non magique. Par exemple les talents d'Arme corporelle ou Griffes permettent de transformer une partie du corps de l'adepte en une arme, chose impossible à faire pour un non adepte.

Le karma obligatoire peut aussi indiquer une augmentation de puissance inhabituelle pour une action non magique. Par exemple, le talent de Sarcasme utilise la magie pour qu'une insulte théoriquement inoffensive ait des effets sur une cible. En règle générale, un talent qui ne nécessite pas de test de talent, ne nécessite pas l'usage de karma.

Dommages d'effort

Les talents qui infligent des dommages d'effort puisent dans l'énergie vitale du personnage, le plus souvent à cause de l'intensité de l'effort physique. Le nombre de points de dommages attribués à l'activation d'un talent est faible, habituellement de 1 point par utilisation.

Portée et durée

La portée ou la durée d'un talent sont généralement déterminées par le rang ou le résultat du test. La durée est mesurée par les unités suivantes : rounds, minutes, heures ou jours. La portée d'un talent est mesurée en mètres ou kilomètres. Tous les talents n'ayant pas de portée ou de durée, ces caractéristiques sont uniquement indiquées dans la description du talent quand cela est nécessaire.

Quelques talents (comme Rituel de karma, Amélioration d'arme de mêlées ou Endurcissement, par exemple) nécessitent l'accomplissement d'un rituel avant de produire leurs effets. Habituellement, les effets de ces talents s'estompent au bout de 24 heures.

DÉTERMINEZ SES MÉCANISMES DU JEU

Earthdawn utilise des règles précises pour résoudre les effets d'un talent. Choisissez un des effets types décrits plus loin, en fonction de ce que le nouveau talent est susceptible de faire et de sa cible.

Utilisez les restrictions

La majorité des talents ont des restrictions d'utilisation, qui déterminent dans quelles circonstances et dans quelles situations le talent peut fonctionner. Les restrictions ne sont

employées que quand les effets du talent menacent l'équilibre du jeu. Par exemple, le talent de Sang de feu remplace un des tests de récupération du personnage. L'utilisation de Sang de feu à la place de tous les tests de récupération donnerait un avantage injuste à l'adepte et ferait que ce talent serait trop puissant. Mais le fait que Sang de feu ne puisse fonctionner que durant le feu du combat rééquilibre le jeu, puisque le personnage ne peut pas utiliser le talent en dehors de cette situation.

Tests de talents

La grande majorité des talents de **Earthdawn** nécessite un test. Le résultat du test sert principalement à déterminer la réussite ou l'échec de l'utilisation du talent mais, parfois, ce résultat sera également utilisé pour mesurer l'ampleur de l'effet.

Combat : les talents qui affectent les donneurs-de-noms, les créatures ou les objets en utilisant une Défense de la cible comme Difficulté du test. L'adepte effectue le test contre la Défense physique, magique ou sociale. Si le test est réussi, le talent affecte la cible.

Amélioration : ces talents remplacent un test d'action qui ne peut pas être augmenté par un rang. L'adepte effectue le test du talent à la place d'un attribut, de l'initiative, d'un test d'équilibre ou de récupération.

Protection : ces talents génèrent une Difficulté que les autres doivent surmonter. L'adepte effectue un test de talent. Le résultat du test devient la nouvelle difficulté pour résister à tout talent qui tente de surmonter cette protection.

Défi : les talents utilisent des Difficultés fixes basées sur la complexité de l'action. L'adepte effectue un test contre la Difficulté déterminée par le maître de jeu. La description du talent doit indiquer les difficultés habituelles pour ce talent.

Dommages : les talents de ce type endommagent la cible. L'adepte effectue son test d'attaque en utilisant des talents ou des compétences. Si le test est réussi, il effectue un test de ce talent pour déterminer le nombre de dommages qui sont infligés à la victime. La description du talent doit préciser quel type d'Armure (physique ou mystique) protège contre ces dommages, ou si l'armure est ignorée complètement.

Substitution : ces talents génèrent des valeurs alternatives de l'une des caractéristiques de l'adepte. Les adeptes effectuent un test, le résultat devient la nouvelle valeur de la caractéristique en question. Cette nouvelle valeur devient la valeur de référence, même quand elle est plus faible que la valeur initiale.

Absorption : ces talents réduisent les dommages que subit le personnage. L'adepte effectue un test de talent, le résultat représente le nombre de points de dommages absorbés par le personnage.

Effets supplémentaires des talents

En plus des effets décrits ci-dessus, les talents peuvent offrir des bonus mécaniques supplémentaires. Il est possible de les combiner avec d'autres tests de talent si c'est nécessaire.

Bonus : certains talents offrent un bonus à la cible, basé sur le degré de résultat du test. Sur un degré de résultat Moyen le bonus est de +1, sur un degré de résultat Bon, le bonus est de +2, sur un degré de résultat Excellent il est de +3 et sur un degré de résultat Extraordinaire il est de +4.

Malus : Certains talents infligent un malus à la cible basé sur le résultat du test. Sur un degré de résultat Moyen, le malus est de -1, sur un degré de résultat Bon il est de -2, sur un degré de résultat Excellent il est de -3 et sur un degré de résultat Extraordinaire, il est de -4.

Rang : Ces talents ajoutent ou enlèvent le rang du talent à une capacité ou une caractéristique. Si le talent est utilisé, l'adepte ajoute ou enlève le rang du talent à la capacité ou caractéristique.

Spécial : Ces talents donnent une capacité spéciale à l'adepte, sans qu'il soit nécessaire d'effectuer de test.

RÉDIGEZ LA DESCRIPTION DU TALENT

Tous les talents de **Earthdawn** utilisent le même système de présentation et doivent être écrits le plus simplement et le plus clairement possible. La description ci-dessous donne des indications sur la manière dont le talent doit être rédigé.

NOM DU TALENT

Niveau : rang + attribut

Action : oui ou non

Karma requis : oui ou non **Effort** : valeur

La description d'un talent commence par une courte explication sur ce qu'il permet de faire. Puis elle détaille les règles de jeu du talent, décrit ses effets quand un test est requis et la manière dont il est résolu. La description indique également si un degré de résultat est utilisé et ce qui se passe lorsqu'il est atteint. De même, elle précise ce qui se produit lorsque le test du talent échoue, mais uniquement quand ce n'est pas évident. Enfin, le talent doit mentionner toutes les restrictions d'utilisation ou les options alternatives des règles du talent.



DISCIPLINES ALTERNATIVES

La flexibilité est la clef, mon fils. Je l'ai toujours dit. Si tu veux étudier avec cette garce de Velmond, c'est ton choix. Mais ne reviens pas geindre après.

• **Korellan Hur, Voleur** •



Les progressions des talents du **Recueil du joueur** sont figées et ne permettent pas aux joueurs d'individualiser leurs personnages avec différents choix de talents. Pour apprendre des talents qui n'appartiennent pas à sa discipline, un personnage est ainsi obligé de recourir au talent de Polyvalence (pour les personnages humains uniquement) ou d'acquiescer une autre discipline lui procurant le ou les talents souhaités. De plus, tous les talents décrits dans le **Recueil du joueur** ne seront pas au goût de votre groupe de joueurs. Il y aura toujours des opinions différentes sur les choix que nous avons effectués lors de la conception des Disciplines.

Ces pages fournissent une alternative aux fonctionnements existants, augmentant significativement les choix que les joueurs pourront faire au cours de la progression des personnages dans leur discipline.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Chaque discipline possède des talents essentiels qui forment l'ossature de la discipline. Les talents optionnels ajoutent plus de diversité et de choix à chaque membre d'une même discipline. Lorsque vous utilisez ces règles, un joueur choisit les talents optionnels qui correspondent le mieux à la philosophie du personnage. À chaque cercle, un joueur peut choisir un talent optionnel dans les listes des talents optionnels proposés, tant qu'ils sont d'un statut égal ou inférieur à celui du personnage (Initié, Novice, Compagnon, Gardien, et Maître). Bien qu'il soit possible de choisir un talent optionnel dans les talents optionnels de statut inférieur, le coût de progression en points de légende d'un talent est équivalent à celui d'un talent du cercle correspondant au statut actuel de l'adepte. Un personnage ne peut pas choisir un talent optionnel d'un statut supérieur.

FLEXIBILITÉ

Les talents optionnels donnent au joueur assez de flexibilité pour que la personnalisation de plusieurs personnages d'une même discipline aboutisse à des résultats différents. Par exemple, un joueur peut choisir de faire un archer tireur d'élite furtif. Il peut aussi se concentrer sur une orientation plus combative ou plus sociale. Il peut même changer l'orientation de son personnage lors de sa progression dans les cercles. Mais quel que soit son choix, le personnage sera toujours fondamentalement un archer. La limitation qui impose un talent optionnel par cercle fait en sorte que ce choix soit à la fois difficile à faire mais simple à concevoir.

LES HUMAINS ET LA POLYVALENCE

Les talents optionnels d'une discipline couvrent seulement une infime quantité de talents et ne diminuent en rien l'intérêt de l'acquisition de disciplines supplémentaires de l'utilisation du talent de polyvalence des humains. Dans cette configuration, on peut estimer que ce dernier n'est plus aussi puissant qu'avant, mais il reste un talent digne d'intérêt, puisque c'est encore le seul moyen d'apprendre des talents essentiels d'autres disciplines sans avoir recours à une discipline supplémentaire.

Un humain peut apprendre n'importe quel talent sauf les talents essentiels de sa propre discipline, comme l'indique la description du talent Polyvalence dans les règles. En plus de toutes les autres restrictions, le cercle du talent appris grâce à Polyvalence est toujours égal au cercle du professeur qui l'a enseigné.

RÈGLES OPTIONNELLES

Les règles de **disciplines alternatives** ne fonctionnent que si la règle optionnelle des Spécialisations indépendantes (voir le **Recueil du joueur**, p.215) est utilisée. De la même, la règle optionnelle Apprendre des talents de cercle supérieur (voir le **Recueil du joueur**, p.422) devient redondante si vous utilisez ce livret.

NOUVEAUX TALENTS

De nouveaux talents ont été développés pour faire fonctionner ces règles. Ils sont indiqués en **gras** dans les tables de progression des talents, et leurs descriptions se trouvent ci-dessous. Gardez à l'esprit que l'usage de ces règles peut grandement modifier les disciplines déjà existantes mais qu'elles restent toujours fidèles à ce que représentent ces disciplines. Si vous avez de meilleures idées de choix de talents que celles fournies ici, modifiez-les !

AMÉLIORATION D'ARME

Niveau : rang + Perception

Action : oui

Karma requis : oui

Usage comme compétence : non

Effort : 0

Le talent d'Amélioration d'arme augmente temporairement le niveau de dommages d'une arme. Il fonctionne comme le talent Amélioration de lame (voir le **Recueil du joueur**, p.168) sauf qu'il

peut uniquement être employé sur les armes de mêlées et qu'il ne nécessite pas la connaissance du talent de Perfectionnement de lame.

APPEL DU COMPAGNON ANIMAL

Niveau : rang + Volonté

Action : oui

Karma requis : non

Usage comme compétence : non

Effort : 1

Le talent d'Appel du compagnon animal permet à l'adepte d'appeler magiquement l'un de ses compagnons animaux. L'adepte effectue un test d'Appel du compagnon animal contre la Défense magique de la créature. Si le test est un succès, ce dernier perçoit l'appel de l'adepte et tente de le rejoindre le plus vite possible. La portée de ce talent est égale au rang d'Appel du compagnon animal x 50 m.

BOUCLIER TONNERRE

Niveau : rang + Volonté

Action : oui

Karma requis : non

Usage comme compétence : non

Effort : 2

Le talent de Bouclier tonnerre permet à l'adepte de créer quand il le souhaite un bouclier d'énergie pure. L'adepte effectue un test de Bouclier tonnerre (6). S'il réussit, un bouclier se matérialise sous la forme d'un disque brumeux crépitant et sifflant, traversé d'éclairs bleus électriques. La taille de l'objet dépend du degré de résultat du test : un degré de résultat Moyen (6 à 9) lui donne la taille d'une targe, un Bon (10 à 12) la taille d'un bouclier d'infanterie et un degré de résultat Excellent ou supérieur (13 et plus) lui donne la taille d'un bouclier de cristal (pour plus d'information sur les différents types de boucliers, voir la description des Boucliers du chapitre **Bien et services** du **Recueil du joueur**, p.441). Le bouclier disparaît au bout d'un nombre de rounds égal au rang du talent. Pendant toute cette durée, un personnage qui frappe l'adepte encaisse les dommages électriques dus à la présence des éclairs. À chaque fois que le bouclier est touché, l'adepte effectue un test de Bouclier tonnerre pour déterminer les dommages infligés à l'attaquant. L'Armure mystique protège contre ces dommages.

Un adversaire peut utiliser l'option de combat Contourner le bouclier pour éviter le bouclier (voir le chapitre **Combat** du **Recueil du joueur**, p.405). Un personnage qui utilise le talent ou la compétence Coup de bouclier contre un adversaire, effectue le test de Bouclier tonnerre à part pour déterminer les dommages électrique infligé à l'adversaire. Ces dommages ne s'ajoutent pas au niveau du test de dommages du Coup de bouclier, mais se résolvent séparément en plus des dommages normaux. De plus, les effets du Coup de bouclier aux tests d'équilibre s'appliquent normalement. Pour plus d'informations, voir le talent (p.177) ou la compétence (p.239) Coup de bouclier dans le **Recueil du joueur**.

COMPRÉHENSION DES RIVIÈRES

Niveau : rang + Perception

Action : oui

Karma requis : non

Usage comme compétence : oui

Effort : 0

Le talent de Compréhension de la rivière permet à un adepte de diriger des bateaux ou des péniches à travers les dangers d'une rivière (bancs de sable, contre-courants et récifs affleurants). Outre les informations techniques ci-dessus, ce talent fonctionne comme la compétence Compréhension des rivières du **Recueil du joueur**, p.238.

DEUXIÈME CHARGE

Niveau : rang + Dextérité

Action : non

Karma requis : oui

Effort : 1

Le talent de Deuxième charge permet à l'adepte d'effectuer une charge supplémentaire contre un autre adversaire. L'adepte doit utiliser l'arme dont il s'est servi lors de son premier test d'attaque du round. Il fait ensuite un test de Deuxième charge contre la Défense

physique du second adversaire. Si le test réussit, l'adepte effectue son test de dommages habituel.

DEUXIÈME TIR

Niveau : rang + Dextérité

Action : non

Karma requis : oui

Usage comme compétence : non

Effort : 1

Le talent de Deuxième tir permet à l'adepte d'effectuer une attaque supplémentaire de combat à distance. L'adepte doit utiliser l'arme (ou le même type d'armes, si c'est une arme de jet) dont il s'est servi lors de son premier test d'attaque du round. Il fait ensuite un test de Deuxième tir contre la Défense physique de son adversaire. Si le test réussit, l'adepte effectue son test de dommages habituel.

DIVERSION

Niveau : rang + Charisme

Action : oui

Karma requis : non

Usage comme compétence : oui

Effort : 0

Le talent Diversion permet à un adepte de détourner l'attention d'un adversaire. La cible doit être capable de voir l'adepte. Ce dernier effectue un test de Diversion contre la Défense sociale. Si le test est réussi, l'attention de la cible se détourne des adversaires qui l'entourent jusqu'à la fin du round suivant. Ceux-ci peuvent attaquer la victime qui est considérée comme Prise au dépourvue (voir **Les modificateurs de situation**, dans le **Recueil du joueur**, p.409).

Chaque utilisation réussie de ce talent contre un même adversaire augmente d'un niveau le degré de résultat nécessaire pour affecter la même cible au cours d'un même affrontement.

EXALTATION

Niveau : rang + Charisme

Action : oui

Karma requis : oui

Usage comme compétence : non

Effort : 0

Le talent d'Exaltation permet à un adepte de motiver ses compagnons, augmentant leur courage et renforçant leur moral. L'adepte glisse quelques mots de motivation au groupe cible puis effectue un test d'Exaltation contre la plus haute Défense sociale du groupe, augmenté de +1 par personnage supplémentaire, en ne prenant en compte que les cibles Amicales envers l'adepte. Si le test réussit, toutes les cibles affectées bénéficient d'un bonus de +1 à leur Défense sociale et de +1 à tous leurs tests d'action par degré de réussite et ce, pendant toute la durée du talent. Les effets de celui-ci se dissipent au bout d'un nombre de round égal au rang du talent.

IMPRESSION

Niveau : rang + Charisme

Action : oui

Karma requis : non

Usage comme compétence : oui

Effort : 1

Le talent Impression permet à l'adepte d'émouvoir sa cible par une prestation artistique de son choix. La prestation peut être de toute nature, tant que la cible observe le personnage. Une fois qu'elle est achevée, celui-ci effectue un test d'Impression contre la Défense sociale de la cible. Si le test est réussi, cette dernière est impressionnée par la prestation de l'adepte. Pendant toute la durée des effets du talent, l'adepte peut ajouter un bonus égal au rang du talent à tous les tests d'interaction à l'encontre de la cible. Les effets du talent se dissipent après un nombre de minutes égal au rang du talent.

LANGUE ANIMALE

Niveau : rang + Perception

Action : oui

Karma requis : oui

Usage comme compétence : non

Effort : 0

Le talent de Langue animale permet à l'adepte de mieux comprendre les animaux et les créatures et de parler avec eux en imitant leurs modes de communication. L'adepte effectue un test de Langue animale contre la Défense magique de l'animal ou de la créature. Si le test est réussi, l'adepte peut communiquer et comprendre la cible pendant un nombre de minutes égal au rang du talent. Le talent ne force pas la créature ou l'animal à discuter avec l'adepte, il rend simplement la communication possible.

Il est conseillé au maître de jeu de gérer les animaux comme s'ils étaient des personnages du maître de jeu (en utilisant les règles d'interactions sociales du **Recueil du maître de jeu**), tout en gardant à l'esprit qu'un animal n'a pas l'intelligence d'un donneur-de-noms et qu'il porte un regard très différent sur le monde.

MARCHE ÉLÉMENTAIRE

Niveau : rang + Volonté

Action : oui

Karma requis : oui

Usage comme compétence : non

Effort : 2

Le talent de Marche élémentaire permet à l'adepte de résister aux effets d'une source élémentaire pendant une courte période. Ce talent est rarement utilisé, et peut être employé pour nager dans la mer des Enfers ou survivre dans un plan élémentaire pendant quelques minutes. Comme un esprit élémentaire, le personnage peut exister au sein d'un seul élément et y rester. L'adepte effectue un test de talent, le résultat du test étant égal au nombre de minutes pendant lequel il est immunisé aux effets et aux dommages potentiels de l'élément en question. Par exemple, un personnage peut utiliser ce talent dans l'eau pour ne pas se noyer pendant toute la durée des effets du talent, comme s'il n'avait pas besoin d'air pour respirer. Un adepte utilisant ce talent avec l'air, serait en mesure de respirer n'importe quoi, y compris des gaz ou fumées empoisonnés. Un adepte qui utiliserait ce talent pour prendre un bain dans la mer des Enfers serait également immunisé au souffle de feu d'un dragon. Il est à noter que ce talent n'augmente pas les capacités physiques du personnage. Par exemple, un personnage immunisé à l'écrasement de la terre serait immunisé à une avalanche de pierres mais il ne serait pas en mesure de creuser pour se dégager si sa puissance physique est insuffisante. L'adepte peut prolonger la durée du talent à n'importe quel moment en effectuant un nouveau test. Lorsque les effets du talent se dissipent, il risque à nouveau d'être exposé aux dangers que pose l'élément. Un personnage ne peut utiliser ce talent que pour se protéger d'une source élémentaire à la fois.

Pour plus d'informations sur les plans élémentaires, consultez le chapitre sur **L'espace astral**, du **Recueil du maître de jeu**, p.73.

ORIENTATION

Niveau : rang + Perception

Action : oui

Karma requis : non

Usage comme compétence : oui

Effort : 0

Le talent d'Orientation permet à l'adepte de lire les cartes, les routes dessinées, et même de guider un navire aérien en toute sécurité dans le ciel, en contournant turbulences et orages. Outre les informations techniques ci-dessus, ce talent fonctionne comme la compétence Orientation du **Recueil du joueur**, p.246.

PARADE

Niveau : rang + Dextérité

Action : non

Karma requis : non

Usage comme compétence : oui

Effort : 1

Le talent de Parade permet à l'adepte de se défendre contre les coups qui lui sont destinés au combat au contact. L'adepte peut utiliser ce talent un nombre de fois par round égal au rang du talent, mais seulement une fois contre chaque attaque. L'adepte ne peut pas utiliser la Parade lorsqu'il est Surpris ou contre une attaque contre laquelle il est Pris au dépourvu (voir **Les modificateur de situation**, chapitre de **combat** du **Recueil du joueur**, p.409). Quand il est la cible d'une attaque au contact, l'adepte peut effectuer un test de Parade contre le

résultat du test de l'attaque. S'il réussit, le coup est paré et le personnage n'encaisse pas de dommages. Un personnage désarmé qui utilise ce talent pour se défendre contre une attaque de mêlée doit obtenir un degré de résultat Bon ou supérieur pour la parer.

RECHERCHE

Niveau : rang + Perception

Action : oui

Karma requis : oui

Usage comme compétence : oui

Effort : 0

Le talent de Recherche permet à un personnage de trouver des informations par l'étude et l'investigation. Il fonctionne comme la compétence de Recherche (voir le **Recueil du joueur**, p.248) sauf que la magie de divination a une grande importance dans ses effets.

RÉSISTANCE À LA DOULEUR

Niveau : rang

Action : non

Karma requis : non

Usage comme compétence : non

Effort : 0

Le talent de Résistance à la douleur permet à l'adepte de résister aux effets des blessures graves et à la douleur. Chaque rang de talent permet d'ignorer 1 point de malus dû à la douleur qui affecte le personnage. Par exemple, un personnage avec le rang 1 en Résistance à la douleur, ignore le malus de -1 dû aux 2 blessures graves (voir **Conséquences des dommages**, dans le chapitre **Combat**, du **Recueil du joueur**, p.402). Le personnage bénéficie également d'un bonus égal à son rang de Résistance à la douleur pour toutes ses actions visant à ignorer une intense douleur immobilisante qui ne provoque pas de dommages (comme par exemple les effets du sort de Douleur des Nécromanciens).

TACTIQUE

Niveau : rang + Perception

Action : oui

Karma requis : non

Usage comme compétence : oui

Effort : 0

Le talent Tactique permet à un adepte de diriger un combat pour donner l'avantage à ses troupes. Pour utiliser efficacement Tactique, les soldats du personnage « commandant » doivent avoir une attitude au moins Amicale envers lui (voir **Les conseils au maître de jeu**, du **Recueil du maître de jeu**). Outre les informations techniques ci-dessus, ce talent fonctionne comme la compétence Tactique du **Recueil du joueur**, p.250.

TIR LONGUE PORTÉE

Niveau : rang + Perception

Action : non

Karma requis : oui

Usage comme compétence : non

Effort : 0

Le talent Tir longue portée permet à un adepte de toucher des cibles qui se situent au-delà de la portée de son arme. Pour utiliser ce talent, l'adepte doit être capable de voir sa cible. Il effectue ensuite un test de Tir longue portée contre la Défense magique de la cible, qui peut donc être hors de portée de l'arme, mais ne pas se trouver à une distance supérieure au double de la portée maximum de l'arme (voir les portées, chapitre **Combat** du **Recueil du joueur**, p.412). Si le test réussit, l'adepte peut faire un test de combat à distance, avec un malus de -4. Cette pénalité s'applique également aux éventuels tests de dommages.

Une hache de jet a une portée maximum de 40 m. Un adepte peut donc utiliser son talent de Tir longue portée pour toucher des cibles se trouvant à plus de 40 mètres, mais pas au-delà de 80 m (40x2). Si l'adepte effectue avec succès un test de Tir longue portée, il pourra utiliser son talent d'Armes de jet pour effectuer son attaque. Cependant, la portée extrême lui fera subir un malus de -4 à l'attaque et aux dommages.

ARCHER

Les Archers apprennent le maniement de l'arc, de l'arbalète et, par extension, de toutes les armes à distance. Cette discipline met l'accent sur la précision et, à un niveau moindre, sur la rapidité. La plupart des Archers font preuve d'une acuité exceptionnelle, remarquant souvent ce que les autres ne distinguent même pas.

Attributs principaux : Dextérité et Perception.

Restrictions raciales : obsidien.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur** p.68.

Compétences d'Art : Décoration de flèches, Inscriptions runiques, Sculpture.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Armes de mêlées, Escalade, Esquive, Déplacement silencieux, Pistage

Premier cercle

Talents essentiels : Armes de jet^D, Arme de tir^D, Marque mystique^D, Rituel de karma, Tir infallible

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Détection des armes, Don des langues, Flèche enflammée, Première impression, Sprint, Stabilité, *Tir longue portée*

Deuxième cercle

Talents essentiels : Endurance (6/5), Flèche de direction^D

Troisième cercle

Talents essentiels : Anticipation^D

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents essentiels : Tissage de filament (Tissage de flèche)^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Analyse de créature, Cœur de lion, Endurance au froid, Langage du vent, Lecture sur les lèvres, Mort feinte, Rappel des flèches, Rire encourageant, Sang-froid, Saut de géant, Sens empathique, Volonté de fer

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Talents essentiels : Marque paralysante^D, Rituel du maître fantôme^D

Sixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents essentiels : Ricochet^D.

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages des armes à distance.

Talents essentiels : Tir impressionnant^D.

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents essentiels : Commandement, *Deuxième tir*^D.

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Altération d'une arme de tir, Attaque critique, Attaque en course, Barrière de lames, Bond de lézard, Défense améliorée, Détection de la vie, Détection du poison, Localisation de tireur, Regard froid, Ultime sursaut, Vivacité du tigre

Neuvième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur ses tests de récupération.

Aptitude : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Flèche de sang**. Ces dommages ne pourront jamais être récupérés. L'Archer peut enchanter temporairement un projectile en versant un peu de sang sur sa pointe, ce qui lui inflige 1 point de dommages d'effort. Les effets durent 24h pendant lesquelles le projectile bénéficie d'un bonus de +3 à son test d'attaque.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Œil d'aigle^D, Tir d'avertissement^D

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents essentiels : Domination des flèches^D

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents essentiels : Tir en aveugle^D

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +2 à sa Défense sociale.

Talents essentiels : Tir rapide^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Arme éthérée, Aura protectrice, Caméléon, Création de flèches, Deuxième chance, Esprit du lion, Pensée secrète, Vision véritable, Vitalité

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents essentiels : Flèche hurlante^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents essentiels : Tir multiple^D

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents essentiels : Trame d'attribut, Arc de vent^D



CAVALIER

Les membres de la discipline du Cavalier sont de fiers guerriers montés. Ils s'entraînent en compagnie de leur monture et développent un lien empathique très fort avec elle. En fait, les Cavaliers ont plus de respect pour leur monture que pour n'importe quel donneur-de-noms, à l'exception peut-être des autres Cavaliers. Cette discipline met l'accent sur le mouvement et l'empathie avec la monture.

Attributs principaux : Charisme, Force et Constitution.

Restrictions raciales : obsidien.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur** p.75.

Compétences d'Art : Inscriptions runiques, Gravure sur bois.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Don des langues, Dressage, Esquive, Marchandage, Première impression

Premier cercle

Talents essentiels : Acrobatie en selle^D, Apprivoisement^D, Armes de mêlée, Charge dévastatrice^D, Rituel de karma

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Analyse de créature, Armes de tir, Détection des armes, Domination des animaux, Partage de sang, Pistage, Regard terrifiant du maître, *Tactique*

Deuxième cercle

Talents : Endurance (7/6), Ordre empathique^D

Troisième cercle

Talents essentiels : Tenue en selle^D

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Force.

Talents essentiels : Tissage de filament (Tissage de cavalier)^D.

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Cœur de lion, Défense tournoyante, Emprunt sensoriel, Endurance de la monture (6/5), *Envolée*, *Évasion*, Impression durable, Monture agressive, Regard terrifiant, Rire encourageant, Sarcasme

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Constitution.

Talents essentiels : Rituel du maître fantôme^D, Soins de compagnon animal^D

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.

Talents essentiels : Attaque tournoyante^D



Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages de sa monture.

Talents essentiels : Monture spectrale^D

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents essentiels : Charge terrifiante^D, Commandement

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Affolement de troupeaux, Attaque astrale, Attaque du cobra, Attaque plongeante, Cri de guerre, Détection des défauts d'armure, Endurance au froid, Guide élémentaire, Ralliement, Tir infailible, Ultime sursaut, Vivacité du tigre

Neuvième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents essentiels : Appel de la monture^D, Protection de monture^D

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale.

Talents essentiels : Dressage de monture^D

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et physique.

Talents essentiels : Désarçonnement^D

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale et physique.

Talents essentiels : *Deuxième charge*^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Arme éthérée, Attaque critique, Défi du champion, Détection des mensonges, Déviation de projectiles, Deuxième chance, Esprit du lion, Rugissement de guerre, Sens animal

Treizième cercle

Aptitude : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Résurrection de la monture** du **Recueil du joueur** p.75.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents essentiels : Trame de talent, Perce-armure^D

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et physique.

Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents essentiels : Piétinement^D

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents essentiels : Charge multiple^D, Trame d'attribut

CHAMAN

Les Chamanes gagnent leurs pouvoirs magiques en observant comment les éléments naturels et les forces magiques interagissent. Pratiqué essentiellement par des membres de tribus primitives de Barsaïve, comme les Cathans des jungles de Servos, les tribus Tamer des jungles de Liaj, et quelques tribus d'écorcheurs orks, les Chamanes apprennent leurs sorts en étudiant la nature, non dans des livres ou des parchemins poussiéreux.

Attributs importants : Volonté, Perception

Restriction raciale : aucune

Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p.171

Compétences artisanales : gravure sur pierre, gravure sur bois.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Analyse des créatures, Déplacement silencieux, Don des langues, Fétiche de sort, Pistage.

Premier cercle

Talents : Création de fétiche ^D, Incantation ^D, Fétiche de sort, Rituel de karma, Survie ^D, Tissage de filament (chamanisme) ^D.

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Domination des animaux, Escalade, Fétiche de sort, Fétiche de sort, Immobilisation d'esprit, **Impression**, Marmonnements sibyllins, Natation, Rire encourageant.

Deuxième cercle

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.

Talents : Endurance (4/3), Vision astrale ^D.

Troisième cercle

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.

Talents : Langue des esprits ^D.

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.

Talents : Guérison par le feu ^D.

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Détermination, Endurcissement, Endurcissement d'autrui, Enracinement, Fétiche amélioré, Fétiche amélioré, Histoire des objets, **Orientation**, Partage du sang, Purification par le froid, Volonté de fer.

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.

Talents : Rituel du maître fantôme ^D, Invocation (esprit de la nature) ^D.

Sixième cercle

Capacité spéciale : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Terre et mer**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.171.

Talents : Sens empathique ^D.

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'effets de sorts.

Talents : Détection de la vie ^D.

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents : Commandement ^D, Guide élémentaire ^D.

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Altération d'une arme de tir, Attaque astrale, Constitution bestiale, Détection des mensonges, Détection du poison, Fétiche renforcé, Fétiche renforcé, Jugement du sang, Parade spectrale, Regard terrifiant, Remodelage d'objet, Vigilance.

Neuvième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents : Animation d'objet, Emprunt sensoriel ^D.

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents : Abri végétal ^D.

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sa Défense physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Cercle d'invocation ^D.

Douzième cercle

Capacité spéciale : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Cape céleste**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.171.

Talents : Négociation avec une créature invoquée ^D.

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Caméléon, Deuxième chance, Fétiche partagé, Fétiche partagé, Maintien de filament, Projection astrale, Résistance au poison, Transfert de blessure, Vitalité.

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sa Défense sociale.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents : Tramage de talent, Vision véritable ^D.

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sa Défense physique.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

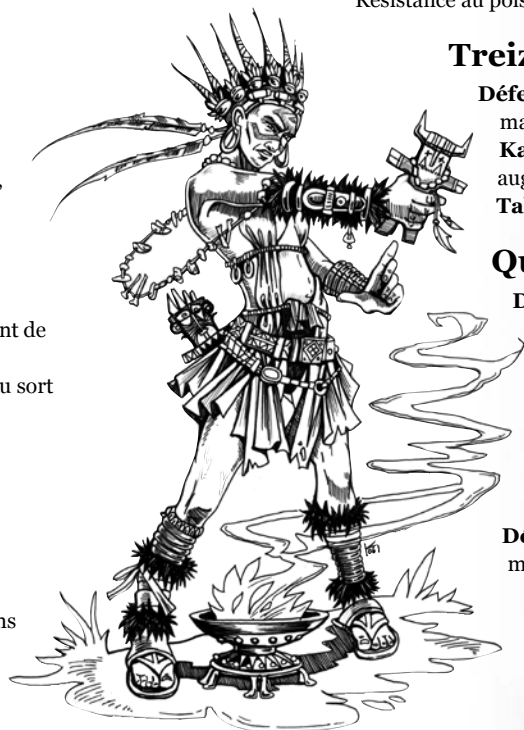
Talents : Esprit guetteur ^D.

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sa Défense sociale.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Trame d'attribut, Tissage multiple ^D.



CHASSEUR D'HORREUR

Presque tous les Donneurs de noms s'élèvent contre le mal des Horreurs d'une manière ou d'une autre, mais seulement ceux qui suivent la voie des Chasseurs d'horreurs vont jusqu'à les rechercher et les détruire. Les adeptes de la discipline de Chasseur d'horreurs vaquent à leurs dangereuses occupations d'une manière inquiétante. Ils permettent aux Horreurs de les marquer et utilise cette connexion pour pister la terrible entité et la combattre.

Considérés comme des fous inconscients, ils ont prouvé à maintes reprises que cette tactique était la plus efficace (et la plus suicidaire) pour débusquer les Horreur et les bannir définitivement.

Attributs importants : Volonté, Perception

Restriction raciale : aucune

Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p.180

Compétences artisanales : scarification, tatouage.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Attaque acrobatique, Combat à mains nues, Danse des airs, Déplacement silencieux, Escalade.

Premier cercle

Talents : Armes de mêlée ^D, Esquive ^D, Rituel de karma, Vision astrale ^D, Volonté de fer ^D.

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Analyse de créature, Armes de jet, Contre-malédiction, Coup de pied rapide, Manœuvre, Parade, Rire encourageant, Sprint.

Deuxième cercle

Talents : Endurance (8/6), Pistage ^D.

Troisième cercle

Talents : Quarantaine ^D.

Quatrième cercle

Capacité spéciale : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Sanctuaire spirituel**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.181.

Talents : Tissage de filament (tissage d'Horreur) ^D.

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Attaque surprise, Bond de lézard, Désarmement, Détection des armes, Détection de direction, Deuxième arme, Endurcissement, Parade spectrale, Regard froid, Sang-froid, *Tactique*, Vivacité du tigre.

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Talents : Rituel du maître fantôme ^D, Cœur de lion ^D.

Sixième cercle

Capacité spéciale : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Appât astral**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.181.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.

Talents : Ultime sursaut ^D.

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages contre les Horreurs ou leurs rejetons.

Talents : *Deuxième attaque* ^D.

Huitième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests pour résister aux pouvoirs magiques ou sorts d'Horreurs ou de leurs rejetons.

Talents : Commandement, Attaque astrale ^D.

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Coup dévastateur, Défense améliorée, Défi du champion, Détection du danger, Déviation de projectiles, Endurcissement d'autrui, Enracinement, Localisation par écho, Perce-armure, *Résistance à la douleur*, Vitalité, Voix de barde.

Neuvième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents : Récupération bestiale ^D, Regard terrifiant ^D.

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents : Esprit du lion.

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents : Détection d'influence ^D.

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sa Défense physique.

Talents : Confrontation d'horreur ^D.

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Arme éthérée, Arme spirituelle, Attaque décisive, Attaque multiple, Destruction d'arme, Deuxième chance, Résistance au poison, Transfert de blessure, Vive lame,

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents : Tramage de talent, Aura protectrice ^D.

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Dissipation d'influence ^D.

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +2 à sa Défense magique.

Talents : Trame d'attribut, Projection astrale ^D.



DANSEUR CAUDAL

Les adeptes de la discipline des Danseurs caudaux sont des maîtres de la danse et du combat. Pratiquée uniquement par les t'skrangs, cette discipline tire avantage de l'attaque caudale pour accroître les possibilités de l'adepte dans un combat. Les Danseurs caudaux découvrent de nouvelles façons d'utiliser leurs queues dans les combats, et les emploient également lorsqu'ils effectuent des danses.

Attributs importants : Dextérité, Force

Restriction raciale : t'skrang uniquement

Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p.187

Compétences artisanales : comédie, peinture corporelle, danse.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Armes de mêlée, *Impression*, *Parade*, *Sarcasme*, *Stabilité*

Premier cercle

Talents : Attaque acrobatique ^D, Combat à mains nues ^D, Esquive ^D, Natation ^D, Rituel de karma.

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Anticipation, Armes de jet, Danse des airs, Détection des armes, Rire encourageant, Sprint, Sourire ravageur.

Deuxième cercle

Talents : Endurance (7/6), Manœuvre.

Troisième cercle

Talents : Danse caudale ^D.

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents : Tissage de filament (Tissage caudal) ^D.

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Attaque enchaînée, Attaque surprise, Contrôle corporel, Coup de pied rapide, *Diversión*, *Impression* durable, Mort feinte, Sortie gracieuse, Sang-froid, *Tactique*, Ultime sursaut, Vivacité du tigre.

Cinquième cercle

Capacité spéciale : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Régénération caudale**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.188.

Talents : Rituel du maître fantôme ^D, Danse de distraction ^D.

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Force.

Talents : Bond de lézard ^D.

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages effectués avec la queue.

Talents : Deuxième arme ^D.

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents : Commandement, Désarmement ^D.

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Attaque critique, Attaque du cobra, Attaque tornade, Arme spirituelle, Barrière de lames, Contrôle des adversaires, Destruction d'arme, Endurcissement, Œil d'aigle, Perce-armure, Regard froid, Vitalité.

Neuvième cercle

Capacité spéciale : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Queue préhensile**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.188.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents : Attaque annoncée ^D, Cœur de lion ^D.

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Arme corporelle ^D.

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Vive lame.

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents : Défense améliorée ^D.

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : *Amélioration d'arme*, Arme éthérée, Attaque de matrices, Attaque astrale, Deuxième chance, Esprit du lion, Multilinguisme, Protection contre le métal, *Résistance à la douleur*.

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sa Défense sociale.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents : Tramage de talent, Défi du champion ^D.

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sa Défense sociale.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Attaque multiple ^D.

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +2 à sa Défense physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Trame d'attribut, Attaque décisive ^D.

Spécialités

Au premier cercle, les danseurs de guerre k'stulaami remplacent le talent Natation par le talent Envolée.



DANSEUR DU VENT

Le Danseur du vent est spécialisé dans l'utilisation des mouvements aériens pour communiquer et divertir. Les Danseurs du vent sont habituellement ceux qui découvrent de nouvelles expressions artistiques, ceux qui portent les traditions culturelles aux autres clans sylphelins. Les autres races confondent souvent les Danseur du vent avec des Troubadours sylphelins.

Attributs importants : Charisme, Perception

Restriction raciale : sylphelin uniquement

Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs de nom p193

Compétences artisanales : comédie, danse, musique.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Armes de mêlée, Esquive, *Impression*, Lecture et écriture, Sarcasme.

Premier cercle

Talents : Danse du vent ^D, Don des langues ^D, Éloquence ^D, Imitation de voix ^D, Rituel de karma,

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Diplomatie, Histoire des objets, *Impression* durable, Marmonnement sibyllins, Rire encourageant, Symbole animal, Vol à la tire.

Deuxième cercle

Talents : Endurance (6/5), Étiquette ^D.

Troisième cercle

Talents : Chant émouvant ^D.

Quatrième cercle

Capacité spéciale : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Confiance**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.193.

Talents : Tissage de filament (Tissage de danse) ^D.

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Distraction, *Diversion*, Langage du vent, *Exaltation*, Langue des esprits, Langues élémentaires, Lecture sur les lèvres, Marchandage, Recherche, Regard terrifiant du maître, Souvenirs livresques, *Vigilance*.

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.

Talents : Rituel du maître fantôme ^D, Communication volatile ^D.

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Talents : Escamotage ^D.

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'interaction sociale.

Talents : Mort feinte ^D.

Huitième cercle

Capacité spéciale : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Ailes silencieuses**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.193.

Talents : Commandement, Hypnose ^D.

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Affolement de troupeaux, Attaque annoncée, Chant de protection, Cœur de lion, Désarmement, Jugement du sang, Lien télépathique, Manipulation des foules, Onde mentale, Pensée secrète, Ralliement, Voix de barde.

Neuvième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents : Sortie gracieuse, Sang-froid ^D.

Dixième cercle

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Rejet de responsabilité ^D.

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sa Défense sociale.

Talents : Détection des mensonges ^D.

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sa Défense sociale.

Talents : Reconstitution ^D.

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Animation d'objet, Aura protectrice, Défi du champion, Guide élémentaire, Localisation par écho, Premier cercle de perfection, Ultime sursaut, Vision véritable, Vitalité.

Treizième cercle

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Tramage de talent, Détection d'influence ^D.

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sa Défense physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Multilinguisme ^D.

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale et +2 à sa Défense magique.

Talents : Trame d'attribut, Deuxième chance ^D.



ÉCLAIREUR

Les Éclaireurs sont des pisteurs, de braves rôdeurs, l'avant-garde qui se rend là où les autres ne peuvent pas. Les Éclaireurs sont passés maîtres dans l'art de ne faire plus qu'un avec leur environnement, que ce dernier soit forestier ou citadin.

Attributs importants : Dextérité, Perception.

Restriction raciale : obsidien et troll.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur** p.81.

Compétences d'Art : Inscriptions runiques, Gravure sur bois.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Analyse de créature, Armes de mêlée, Armes de tir, Déplacement silencieux, Esquive

Premier cercle

Talents essentiels : Escalade^D, Natation, Pistage^D, Rituel de karma, Survie^D, Vigilance

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Anticipation, Armes de jet, Déguisement magique, Détection des armes, Détection des pièges, Lecture et écriture, Recherche, Sprint

Deuxième cercle

Talents essentiels : Endurance (6/5), Don des langues^D

Troisième cercle

Talents essentiels : *Orientation*^D

Quatrième cercle

Aptitude : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Sens améliorés**, dans le **Recueil du joueur** p.81.

Talents essentiels : Tissage de filament (Tissage d'éclaireur)^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Acrobatie en selle, Crochetage, Désamorçage des pièges, Dissimulation d'armes, Esquive des pièges, Flèche de direction, Langage du vent, Lecture sur les lèvres, Manœuvre, Marche des vents, Mort feinte, Stabilité

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Talents essentiels : Analyse des indices^D, Rituel du maître fantôme^D

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents essentiels : Vision astrale^D

Septième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents essentiels : Sens empathique^D

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents essentiels : Commandement, Guide élémentaire^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Altération d'une arme de tir, Désarmement, Détection de la vie, Détection d'influence, Détection du danger, Endurcissement, Escamotage, Localisation de tireur, Œil d'aigle, Résistance au poison, Ultime sursaut, Vivacité du tigre

Neuvième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents essentiels : Détection du poison^D, Endurance au froid^D

Dixième cercle

Aptitude : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Camouflage**, dans le **Recueil du joueur** p.81.

Talents essentiels : Vision véritable^D

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à ses Défenses physique et sociale.

Talents essentiels : Défense améliorée^D

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale.

Talents essentiels : Détection des mensonges^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Abri végétal, Attaque du cobra, Arme éthérée, Arme spirituelle, Détection des défauts d'armure, Esprit du lion, Multilinguisme, Pensée secrète, Projection astrale

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents essentiels : Localisation par écho^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents essentiels : Caméléon^D

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

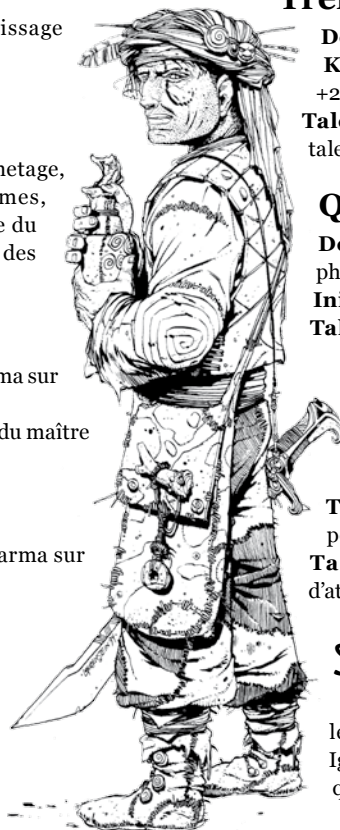
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents essentiels : Deuxième chance^D, Trame d'attribut

SPÉCIALITÉS

Au premier cercle, l'**Infiltrateur** éclaireur gagne le talent d'Esquive à la place du talent de Survie. Ignorez toutes les autres modifications de talents indiquées dans le **Recueil du joueur** p.82.



ÉCLAIREUR DU VENT

Les Éclaireurs du vent excellent dans le pistage des créatures qui voyagent dans les airs. Tout comme les Éclaireurs normaux, ils démontrent une grande habileté dans l'exploration et font d'excellents gardiens contre toutes les formes de danger en raison de leurs sens olfactif très développé.

Attributs importants : Dextérité, Perception

Restriction raciale : sylphelin uniquement

Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p.198

Compétences artisanales : peinture corporelle, danse, gravure sur bois.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Armes de mêlée, Armes de tir, Déplacement silencieux, Orientation, Sprint.

Premier cercle

Talents : Analyse des indices ^D, Danse des airs ^D, Esquive ^D, Pistage ^D, Rituel de karma.

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Acrobaties en selle, Armes de jet, Attaque surprise, Déguisement magique, Détection des armes, Détection des pièges, Don des langues, Manœuvre.

Deuxième cercle

Talents : Endurance (6/5), Vigilance ^D.

Troisième cercle

Talents : Pistage olfactif ^D.

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Talents : Tissage de filament (Tissage d'odeur) ^D.

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Crochetage, Désamorçage des pièges, Détection des défauts d'armure, Dissimulation d'arme, Esquive des pièges, Flèche de direction, Lecture et écriture, Lecture sur les lèvres, Mort feinte, Œil d'aigle, Possession d'animal, Stabilité.

Cinquième cercle

Capacité spéciale : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Sens améliorés**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.198.

Talents : Rituel du maître fantôme ^D, Analyse de créature ^D.

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents : Endurance au froid ^D.

Septième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents : Communication volatile ^D.

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents : Commandement, Anticipation ^D.

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Désarmement, Détection de la vie, Détection d'influence, Détection du poison, Déviation de projectiles, Endurcissement, Escamotage, Esprit du lion, Localisation de tireur, Récupération bestiale, Ultime sursaut, Vivacité du tigre.

Neuvième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Détection du danger ^D, Vision véritable ^D.

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sa Défense sociale.

Talents : Caméléon ^D.

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sa Défense sociale.

Talents : Guide élémentaire ^D.

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Défense améliorée ^D.

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Abri végétal, Arme éthérée, Attaque du cobra, Multilinguisme, Projection astrale, Pensée secrète, Sens animal, Tir en aveugle.

Treizième cercle

Capacité spéciale : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Maîtrise du vol**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.199.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents : Tramage de talent, Localisation par écho ^D.

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sa Défense physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

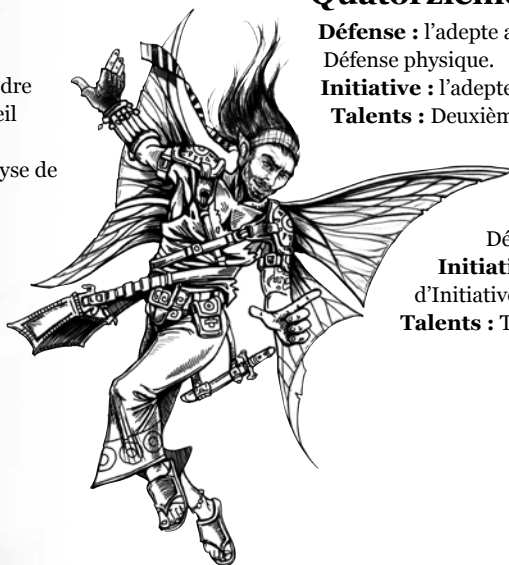
Talents : Deuxième chance ^D.

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Trame d'attribut, Approche surprise ^D.



ÉCUMEUR DU CIEL

Les Écumeurs du ciel sont des pirates sans pitié dont la puissance en Barsaïve est incomparable. Leurs drakkars attaquent toute la province, notamment les Thérans et leurs navires volants. Les Écumeurs du ciel sont fiers et éprouvent une grande loyauté les uns envers les autres... sauf si vous appartenez à un clan ou à une assemblée ennemie !

Attributs importants : Dextérité, Force, Constitution.

Restriction raciale : elfe, obsidien et sylphelin.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur** p.87.

Compétences d'Art : Gravure sur bois, Gravure sur os et Inscriptions runiques.

CAPACITÉS DE INITIÉ

Talents optionnels : Armes de jet, Combat à mains nues, Escalade, Orientation, Parade,

Premier cercle

Talents essentiels : Armes de mêlée^D, Cri de guerre^D, Navigation aérienne^D, Rituel de karma, Sang de feu^D

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Armes de tir, Coup de bouclier, Coup de pied rapide, Déplacement silencieux, Détection des armes, Recel, Stabilité

Deuxième cercle

Talents essentiels : Endurance (8/6), Saut de géant^D

Troisième cercle

Talents essentiels : Chute de plume^D

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Force.

Talents : Tissage de filament (Tissage du ciel)^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Cœur de lion, Coup dévastateur, Dissimulation d'arme, Impression durable, Langage du vent, Marche des vents, Partage de sang, Purification par le froid, Tactique, Vivacité du tigre

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents essentiels : Rituel du maître fantôme^D, Rugissement de guerre^D

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Constitution.

Talents essentiels : Regard froid^D

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages d'armes de mêlées.

Talents essentiels : Attaque enchaînée^D

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents essentiels : Attaque plongeante^D, Commandement

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Altération d'une arme de tir, Attaque astrale, Attaque en balancier, Défense améliorée, Désarmement, Deuxième arme, Endurance au froid, Guérison par le feu, Œil d'aigle, Perce-armure, Volonté de fer

Neuvième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents essentiels : Deuxième attaque^D, Hache du tonnerre^D

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents essentiels : Bouclier tonnerre^D

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et physique.

Talents essentiels : Vitalité^D

Douzième cercle

Aptitude : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Puissance du ciel**, dans le **Recueil du joueur** p.87.

Talents essentiels : Destruction d'arme^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Arme corporelle, Barrière de lames, Défi du champion, Deuxième chance, Déviation de projectiles, Esprit du lion, Hurlement, Protection contre le métal, Vive lame

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à ses Défenses magiques et physique.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents essentiels : Arme éthérée^D, Trame de talent,

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale.

Talents essentiels : Attaque critique^D

Quinzième cercle

Aptitude : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Chant de la foudre**, dans le **Recueil du joueur** p.88.

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents essentiels : Aura protectrice^D, Trame d'attribut



ÉLÉMENTALISTE

Les Élémentalistes sont des magiciens qui se focalisent sur l'apprentissage et la maîtrise du pouvoir des cinq éléments magiques : l'air, le bois, l'eau, le feu et la terre.

Attributs importants : Volonté et Perception.

Restriction raciale : aucune

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur** p.95.

Compétences d'Art : Broderie.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Don des langues, Lecture et écriture, Marchandage, Marmonnement Sibyllins, Matrice de sort

Premier cercle

Talents essentiels : Incantation^D, Langage du vent^D, Lecture et écriture de la magie^D, Matrice de sort, Rituel de karma, Tissage de filament (Élémentalisme)^D

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Chute de plume, Escalade, Esquive, Histoire des objets, Matrice de sort, Matrice de sort, Pistage, Rire encourageant, Vision astrale

Deuxième cercle

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.

Talents essentiels : Endurance (4/3), Guérison par le feu^D

Troisième cercle

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.

Talents essentiels : Langues élémentaires^D

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.

Talents essentiels : Immobilisation d'élémentaire^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Détection des pièges, Détermination, Langue des esprits, Marche des vents, Matrice améliorée, Matrice améliorée, Orientation, Peau de bois, Volonté de fer

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.

Talents essentiels : Invocation^D, Rituel du maître fantôme^D

Sixième cercle

Aptitude : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Feu et glace**, dans le **Recueil du joueur** p.95.

Talents essentiels : Purification par le froid^D

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'effets de sorts.

Talents essentiels : Contrôle de la température^D

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents essentiels : Commandement, Enracinement^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Abri végétal, Altération d'une arme de tir, Animation d'objet, Attaque astrale, Désamorçage des pièges, Détection des défauts d'armure, Matrice renforcée, Matrice renforcée, Négociation avec une créature invoquée, Peau tellurique, Sens des serrures, Vision véritable

Neuvième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents essentiels : Guide élémentaire^D, Protection contre le métal^D

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents essentiels : Endurance au froid^D

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et physique.

Talents essentiels : Remodelage d'objet^D

Douzième cercle

Aptitude : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Terre et vent**, dans le **Recueil du joueur** p.95.

Talents essentiels : Cercle d'invocation^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Danse des eaux, Détection de l'or, Détérioration d'arme, Deuxième chance, Maintien de filament, Matrice partagée, Matrice partagée, Premier cercle de perfection, Projection astrale

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents essentiels : Terre flottante^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et physique.

Test de récupération : l'adepte peut réaliser 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents essentiels : Marche élémentaire^D

Quinzième cercle

Aptitude : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Matrice élémentaire**, dans le **Recueil du joueur** p.95.

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents essentiels : Armure tellurique^D, Trame d'attribut



ÉRUDIT EXPLORATEUR

Les nains qui suivent la discipline d'Érudit explorateur choisissent de tout apprendre sur le monde à travers des expériences combinées avec l'étude, plutôt que l'étude seule. Un adepte de cette discipline passe une grande partie de sa vie à voyager à travers tout Barsaive à la recherche d'expériences qui lui permettront de mieux comprendre le monde.

Attributs importants : Charisme, Perception

Restriction raciale : nain uniquement

Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p.204

Compétences artisanales : broderie, inscription runique, gravure sur bois.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Analyse des indices, Éloquence, Marchandage, Orientation, Vigilance

Premier cercle

Talents : Don des langues ^D, Histoire des objets ^D, Lecture et écriture ^D, Recherche ^D, Rituel de karma.

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Armes de mêlée, Contre-malédiction, Détection des armes, Déplacement silencieux, Esquive, Étiquette, Première impression, Sarcasme, Vision astrale.

Deuxième cercle

Talents : Endurance (6/5), Mémoire livresque ^D.

Troisième cercle

Talents : Souvenirs livresques ^D.

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Talents : Tissage de filament (Tissage d'histoire) ^D.

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Analyse de créature, Cœur de lion, Détection de direction, Détection des pièges, Emprunt sensoriel, Esquive des pièges, Imitation de voix, Langue des esprits, Langues élémentaires, Marmonnement Sibyllins, Sortie gracieuse, Volonté de fer.

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.

Talents : Rituel du maître fantôme ^D, Diplomatie ^D.

Sixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents : Exaltation ^D.

Septième cercle

Capacité spéciale : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Restauration**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.205.

Talents : Lecture sur les lèvres ^D.

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents : Commandement, Impression durable ^D.

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Désamorçage des pièges, Détection des armes magiques, Détection du poison, Endurance au froid, Escamotage, Esprit du lion, Guide élémentaire, Hypnose, Purification par le froid, Résistance au poison, Ultime sursaut.

Neuvième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents : Sang-froid, Vision véritable ^D.

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Détection des mensonges ^D.

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Reconstitution ^D.

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Voix de barde ^D.

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Abri végétal, Attaque astrale, Aura protectrice, Défense améliorée, Deuxième chance, Onde mentale, Poche astrale, Premier cercle de perfection, Vitalité.

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents : Tramage de talent, Pensée secrète ^D.

Quatorzième cercle

Capacité spéciale : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Rapport**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.205.

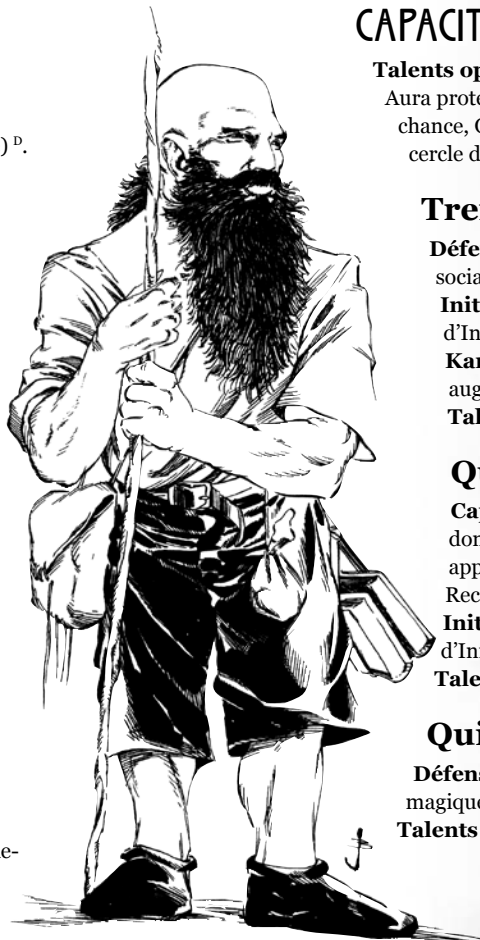
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Détection d'influence ^D.

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +2 à sa Défense sociale.

Talents : Trame d'attribut, Multilinguisme ^D.



FORGERON

Les Forgerons apprennent à endurcir leur volonté et à garder un œil critique sur les choses. Ils aident à identifier et à fabriquer des armes légendaires, et pour ce faire, la discipline emprunte à la fois à l'élémentalisme et à la sorcellerie. La plupart des communautés donnent une grande importance à leurs Forgerons.

Attributs importants : Dextérité, Volonté et Perception.

Restriction raciale : aucune.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur**, p.101.

Compétences artisanales : Gravure sur bois et Inscriptions runiques.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Armes de jet, Armes de mêlées, Armes de tir, Don des langues, *Parade*

Premier cercle

Talents essentiels : Évaluation, Marchandage^D, Perfectionnement de lame^D, Rituel de karma, Volonté de fer^D

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Coup de bouclier, Déplacement silencieux, Détection des armes, Lecture et écriture, Première impression, Recel, Rire encourageant, Stabilité

Deuxième cercle

Talents essentiels : Endurance (6/5), Histoire des armes^D

Troisième cercle

Talents essentiels : Contre-malédiction^D

Quatrième cercle

Aptitude : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Évaluation d'arme**, dans le **Recueil du joueur** p.101.

Talents essentiels : Tissage de filament (Forge de filament)^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Détection des pièges, Dissimulation d'armes, Endurcissement d'autrui, Guérison par le feu, Impression durable, Langues élémentaires, Lecture et écriture de la magie, Manœuvre, Sang de feu, Sang-froid, Sarcasme

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents essentiels : Endurcissement^D, Rituel du maître fantôme^D

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Talents essentiels : Cœur de lion^D

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.

Talents essentiels : Détection des défauts d'armure^D

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents essentiels : Amélioration d'arme^D, Commandement

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Attaque enchaînée, Contrôle de la température, Désarmement, Désarmement des pièges, Détermination, Deuxième arme, Flèche enflammée, Incantation, Matrice renforcée, Regard froid, Révélation des défauts d'armure, Ultime sursaut

Neuvième cercle

Aptitude : en encaissant 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité d'**Élémentaliste**. Ces dommages ne pourront jamais être récupéré. Grâce à cette capacité, le Forgeron peut utiliser son talent de Tissage de filament pour tisser des sorts d'élémentalisme. S'il apprend les talents de Lecture et écriture de la magie et d'Incantation, il peut lancer les sorts d'Élémentaliste. Tant que le Forgeron ne possède pas le talent Matrice renforcée, il peut se servir de talismans (voir le chapitre **Bien et services** du **Recueil du joueur**, p.450) ou d'objets à matrice de sorts (voir **L'enchantement**, du **Recueil du joueur**, p.277) pour lancer des sorts sans avoir recours à la magie brute. Pour plus d'informations, consultez le chapitre **La magie des sorts** du **Recueil du joueur**.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents essentiels : Détection des armes magiques^D, Perfectionnement d'armures^D

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents essentiels : Protection contre le métal^D

Onzième cercle

Aptitude : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Tranchant de sang**, dans le **Recueil du joueur**, p.102.

Talents essentiels : Détérioration d'arme^D

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale.

Talents essentiels : Amélioration d'armure^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Arme éthérée, Attaque critique, Barrière de lames, Destruction d'arme, Détection de l'or, Deuxième chance, Matrice partagée, Matrice renforcée, Premier cercle de perfection

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et physique.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents essentiels : Arme spirituelle^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

Aptitude : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Création d'orichalque**, dans le **Recueil du joueur** p.102.

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents essentiels : Armure spirituelle^D

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale.

Talents essentiels : Remodelage d'objet^D, Trame d'attribut

GARDIEN DES BOIS

Les Gardiens des bois entretiennent des relations avec la nature et les formes magiques, incluant les animaux, les plantes et les cinq éléments. Les Gardiens des bois commencent généralement leurs carrières comme sentinelles pour les cités ou communautés elfiques qui vivent dans les forêts et jungles de Barsaive. Les elfes qui pratiquent cette discipline vivent seulement dans et autour des régions boisées, et trouver un professeur pour s'entraîner peut devenir coûteux et difficile.

Attributs importants : Dextérité, Perception

Restriction raciale : elfe uniquement

Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p.210

Compétences artisanales : peinture corporelle, inscription runique, gravure sur bois.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Armes de mêlée, Armes de jet, Esquive, Détection des pièges, Survie.

Premier cercle

Talents : Armes de tir, Déplacement silencieux ^D, Escalade ^D, Pistage ^D, Rituel de karma,

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Apprivoisement, Déguisement magique, Emprunt sensoriel, Manœuvre, Marque mystique, Peau de bois, Sprint, Stabilité.

Deuxième cercle

Talents : Endurance (7/6), Analyse de créature ^D.

Troisième cercle

Talents : Vigilance ^D.

Quatrième cercle

Capacité spéciale : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Sens amélioré**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.211.

Talents : Tissage de filament (Tissage de forêt) ^D.

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Acrobaties en selle, Analyse des indices, Anticipation, Désamorçage de pièges, Dissimulation d'arme, Endurance au froid, Esquive des pièges, Flèche de direction, Marque paralysante, *Parade*, Regard terrifiant du maître, Sens empathique.

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Talents : Rituel du maître fantôme ^D, Détection des armes ^D.

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents : Bond de lézard ^D.

Septième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents : Domination des animaux ^D.

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents : Commandement, Cœur de lion.

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Abri végétal, Altération d'une arme de tir, Attaque critique, Attaque du cobra, Caméléon, Détection de la vie, Détection d'influence, Détection du poison, Désarmement, Deuxième tir, Ricochet, Vivacité du tigre.

Neuvième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Flèche traçante ^D, Détection de danger ^D.

Dixième cercle

Capacité spéciale : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Perception de la forêt**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.211.

Talents : Localisation de tireur ^D.

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sa Défense sociale.

Talents : Communication sylvestre ^D.

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sa Défense sociale.

Talents : Tir impressionnant ^D.

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Arme éthérée, Constitution bestiale, Création de flèches, Défense améliorée, Détection des défauts d'armure, Deuxième chance, Pensée secrète, *Résistance à la douleur*, Résistance au poison.

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Tramage de talent, Guide élémentaire ^D.

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sa Défense physique.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Attaque astrale ^D.

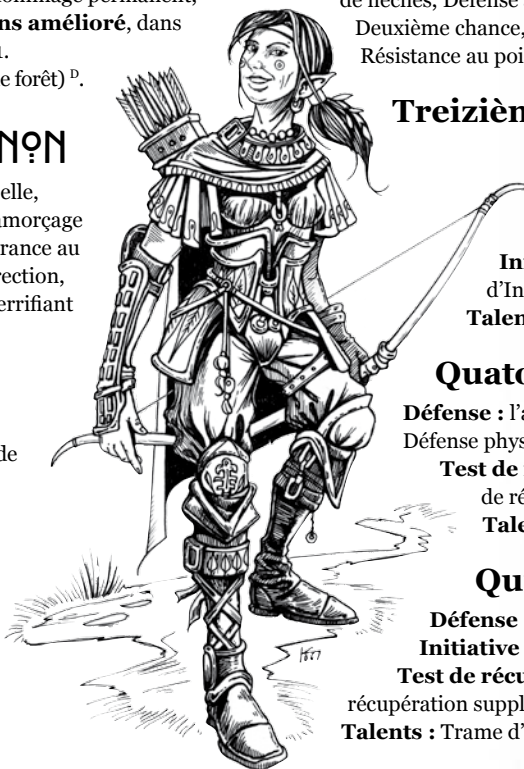
Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Trame d'attribut, Transport sylvestre ^D.



GUERRIER

Les Guerriers sont des combattants et des soldats entraînés à utiliser leur magie pour rendre plus performantes leurs techniques au combat. Ils se regroupent souvent dans ce qu'ils appellent des ordres, menant une vie de reclus dans des communautés semblables à des ordres monastiques.

Attributs importants : Dextérité, Force et Volonté.

Restriction raciale : aucune.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur**, p.109

Compétences d'Art : Gravure sur bois, Inscriptions runiques ou Sculpture.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Attaque acrobatique, Danse des airs, Escalade, Manœuvre, *Parade*

Premier cercle

Talents essentiels : Armes de mêlée^D, Combats à mains nues^D, Esquive^D, Peau de bois^D, Rituel de karma

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Armes de jet, Armes de tir, Coup de pied rapide, Détection des armes, Rire encourageant, Sang de feu, Sprint, Vivacité du tigre

Deuxième cercle

Talents essentiels : Anticipation^D, Endurance (9/7)

Troisième cercle

Talents essentiels : Stabilité^D

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.

Talents essentiels : Tissage de filament (*Tissage de guerre*)^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Attaque du cobra, Attaque enchaînée, Attaque surprise, Bond de lézard, Coup de bouclier, Désarmement, Cœur de lion, Deuxième arme, Regard froid, Sang-froid, *Tactique*

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents essentiels : Endurcissement^D, Rituel du maître fantôme^D

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Force.

Talents essentiels : Ultime sursaut^D

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages des armes de mêlées.

Talents essentiels : Coup dévastateur^D

Huitième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages à mains nues.

Talents essentiels : Commandement, *Deuxième attaque*^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Attaque critique, Attaque de matrice, Attaque tornade, Contrôle des adversaires, Déviation de projectiles, Endurcissement d'autrui, Enracinement, Perce-armure, Protection contre le métal, *Résistance à la douleur*, Rugissement de guerre, Volonté de fer

Neuvième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents essentiels : Peau tellurique^D, Vitalité

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents essentiels : Arme corporelle^D

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à ses Défenses physique et sociale.

Talents essentiels : Attaque astrale^D

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents essentiels : Désarçonnement^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Altération d'une arme de tir, Arme éthérée, Arme spirituelle, Attaque décisive, Attaque multiple, Défense améliorée, Destruction d'arme, Résistance au poison, Transfert de blessure

Treizième cercle

Aptitude : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité

Résurrection personnelle, dans le **Recueil du joueur** p.109.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents essentiels : Peau de pierre^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à ses Défense magique, physique et sociale.

Talents essentiels : Deuxième chance^D

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +2 à sa Défense physique.

Talents essentiels : Aura protectrice^D, Trame d'attribut



GUERRIER BANNI

Les Guerrier bannis, ou *er'ka'a'kul* (tel qu'ils se nomment eux-mêmes), sont des trolls des montagnes qui en sont partis parce qu'ils sont en désaccord avec leurs clans sur un point d'honneur. Même si le clan les considère comme des parias déshonorés, ils ne se perçoivent pas comme tels, ayant prouvé leur honneur par le rituel connu sous le nom de Départ qui impose que leurs cornes soient sciées.

Attributs importants : Force, Volonté

Restriction raciale : troll uniquement

Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p.216

Compétences artisanales : inscription runique, gravure sur arme, gravure sur bois.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Attaque acrobatique, Escalade, *Parade*, Peau de bois, Survie.

Premier cercle

Talents : Armes de mêlée ^D, Cri de guerre ^D, Combat mains à nues ^D, Esquive ^D, Rituel de karma,

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Armes de jet, Armes de tir, Coup de pied rapide, Manœuvre, Saut de géant, Sprint, Vivacité du tigre.

Deuxième cercle

Talents : Endurance (9/7), Coup de bouclier ^D.

Troisième cercle

Talents : Anticipation ^D.

Quatrième cercle

Capacité spéciale : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Voix du courage**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.216.

Talents : Tissage de filament (Tissage de kawa) ^D.

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Attaque du cobra, Attaque plongeante, Désarmement, Détection des armes, Détection du danger, Deuxième arme, Endurance au froid, Endurcissement, Peau tellurique, Sang-froid, Sarcasme, *Tactique*.

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.

Talents : Rituel du maître fantôme ^D, Sang de feu ^D.

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Force.

Talents : Ultime sursaut ^D.

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages des armes de mêlée.

Talents : Regard froid ^D.

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents : Commandement, *Deuxième attaque*.

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Altération d'une arme de tir, Armure tellurique, Attaque annoncée, Attaque critique, Attaque de matrices, Attaque tornade, Caméléon, Contrôle des adversaires, Déviation de projectiles, Perce-armure, *Résistance à la douleur*, Volonté de fer.

Neuvième cercle

Capacité spéciale : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Trêve**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.217.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents : Rugissement de guerre, Cœur de lion ^D.

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Arme corporelle ^D.

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sa Défense sociale.

Talents : Vitalité.

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Destruction d'arme ^D.

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Arme éthérée, Arme spirituelle, Aura protectrice, *Bouclier tonnerre*, Défense améliorée, Défi du champion, Deuxième chance, Guide élémentaire, Hurlement.

Treizième cercle

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Tramage de talent, Peau de pierre ^D.

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique, sa Défense physique et sa Défense sociale.

Talents : Attaque décisive.

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +2 à sa Défense physique.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Trame d'attribut, Attaque multiple ^D.



ILLUSIONNISTE

Les Illusionnistes lancent des sorts qui abusent nos cinq sens, ce qui ne veut cependant pas dire que tous les sorts d'illusionnisme n'ont pas d'effets réels. Ils savent depuis bien longtemps que si tout ce qu'ils faisaient n'était qu'illusion, les gens s'en rendraient compte et leur magie ne serait plus aussi efficace. Ils développent donc un mélange équilibré de magie réelle, d'illusions, de supercherie et de tours de passe-passe.

Attributs principaux : Perception et Volonté.

Restrictions raciales : aucune.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur**, p.115.

Compétences d'Art : Broderie

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Déplacement silencieux, Lecture et écriture, Matrice de sort, Première impression, Vision astrale

Premier cercle

Talents essentiels : Don des langues, Incantation^D, Lecture et écriture de la magie^D, Matrice de sort, Rituel de karma, Tissage de filament (Illusionnisme)^D

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Marchandage, Marmonnements sibyllins, Matrice de sort, Matrice de sort, Regard terrifiant, Regard terrifiant du maître, Sourire ravageur

Deuxième cercle

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.
Talents essentiels : Endurance (4/3), Déguisement magique^D

Troisième cercle

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.
Talents essentiels : Mort feinte^D

Quatrième cercle

Aptitude : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Prestige**, dans le **Recueil du joueur**, p.115.
Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.
Talents essentiels : Faux semblant^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Cœur de lion, Détection des pièges, Détermination, Distraction, Évasion, Impression durable, Matrice améliorée, Matrice améliorée, Rejet de responsabilité, Sang-froid, Sarcasme, Volonté de fer

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.
Talents essentiels : Rituel du maître fantôme^D, Vision véritable^D

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talents essentiels : Imitation de voix^D

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'effets de sorts.
Talents essentiels : Escamotage^D

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talents essentiels : Commandement, Vision véritable^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Affolement de troupeaux, Barrière de lames, Détection de la vie, Détection des armes, Détection du poison, Dissimulation d'armes, Maintien de filament, Manipulation des foules, Matrice renforcée, Matrice renforcée, Mémoire des images, Regard froid

Neuvième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur ses tests de récupération.
Talents essentiels : Détection du mensonge^D, Pensée secrète^D

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à ses Défenses physique et sociale.
Talents essentiels : Onde mentale^D

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale.
Talents essentiels : Hypnose^D

Douzième cercle

Aptitude : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Matrice cachée**, dans le **Recueil du joueur**, p.116.
Talents essentiels : Visage miroir^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Animation d'objet, Attaque de matrice, Caméléon, Premier cercle de perfection, Trame d'incantation, Matrice partagée, Matrice partagée, Multilinguisme

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.
Talents essentiels : Tissage multiple^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.
Talents essentiels : Deuxième chance^D

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.
Talents essentiels : Extension de trame^D, Trame d'attribut

LIBÉRATEUR

Les suivants de la discipline du Libérateur sont des émules de l'héroïne orke Hrak Gron, qui libéra son peuple de l'esclavage durant le *Soulèvement ork* il y a des siècles de cela. Les Libérateurs combattent tous les esclavagistes et autres tyrans qui privent de liberté les donneurs-de-noms. D'une droiture exemplaire, ils consacrent leur temps à la poursuite de ces idéaux et s'emploient activement à remplir des missions qu'ils s'imposent dans ce but. Ils partent à l'aventure dans l'optique d'acquérir des armes magiques pour les aider dans leur combat ou pour aider d'autres héros qui pourront les seconder à leur tour.

Attributs importants : Dextérité, Volonté

Restriction raciale : ork seulement

Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p.222

Compétences artisanales : comédie, chant, narration.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Attaque acrobatique, Combat à mains nues, Déplacement silencieux, Escalade, Esquive.

Premier cercle

Talents : Armes de mêlée ^D, Crochetage ^D, Détection de la liberté ^D, Évasion ^D, Rituel de karma.

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Armes de jet, Coup de pied rapide, Détection du danger, Pulsions de liberté, Rire encourageant, Sang de feu, Sprint, Vivacité du tigre.

Deuxième cercle

Talents : Endurance (7/6), Esprit libre ^D.

Troisième cercle

Talents : Cri de justice ^D.

Quatrième cercle

Capacité spéciale : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Chant de liberté**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.223.

Talents : Tissage de filament (Tissage de liberté) ^D.

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Anticipation, Attaque surprise, Désarmement, Détection des armes, *Deuxième attaque*, Dissimulation d'arme, Endurcissement, Guérison des esclaves, Mort feinte, Regard froid, Sang-froid, *Tactique*.

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.

Talents : Rituel du maître fantôme ^D, Menottes fictives ^D.

Sixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents : Cœur de lion ^D.

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'évasion d'une autre

personne. L'utilisation du karma de cette façon compte comme une action normale du round. L'adepte doit prendre une part active et encourager la personne soutenue dans l'évasion pour justifier de la dépense du point de karma.

Talents : Arme spirituelle.

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents : Commandement ^D, Déguisement astral ^D.

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Altération d'une arme de tir, Attaque critique, Attaque tornade, Contrôle des adversaires, Défi du champion, Détection des défauts d'armure, Endurcissement d'autrui, Enracinement, Manipulation de foules, *Résistance à la douleur*, Ultime sursaut, Volonté de fer.

Neuvième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents : Armure spirituelle, Coup pour coup ^D.

Dixième cercle

Capacité spéciale : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Cœur de rebelle**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.223.

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents : Détection des prisonniers ^D.

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Augure d'évasion ^D.

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Discrétion impossible ^D.

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Attaque de matrices, Attaque multiple, Caméléon, Destruction d'arme, Détection des mensonges, Détection d'influence, Deuxième chance, Jugement du sang, Localisation par écho.

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Tramage de talent, Guide élémentaire.

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Attaque décisive.

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sa Défense sociale.

Talents : Trame d'attribut, Vitalité ^D.



MAÎTRE D'ARMES

Les Maîtres d'armes sont des combattants ayant appris l'importance de la façon dont on manie une arme. Leur entraînement met l'accent sur la rapidité d'exécution, la classe et le panache en combat.

Attributs principaux : Charisme et Dextérité.

Restrictions raciales : obsidien.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur**, p.122.

Compétences d'Art : Comédie, Danse, Inscriptions runiques ou Sculpture.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Attaque acrobatique, Don des langues, Esquive, Première impression, Stabilité

Premier cercle

Talents essentiels : Armes de mêlée^D, Manœuvre^D, *Parade*^D, Rituel de karma, Sarcasme^D

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Anticipation, Armes de jet, Combat à mains nues, Détection des armes, Marchandage, Sourire ravageur, Sprint

Deuxième cercle

Talents essentiels : Endurance (7/6), Rire encourageant^D

Troisième cercle

Talents essentiels : Riposte^D

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents essentiels : Tissage de filament (Tissage d'armes)^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Attaque surprise, Cœur de lion, Coup de bouclier, Coup de pied rapide, Dissimulation d'armes, Distraction, Étiquette, Évasion, Impression durable, Saut de géant, Vivacité du tigre

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.

Talents essentiels : Deuxième arme^D, Rituel du maître fantôme^D

Sixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents essentiels : Désarmement^D

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages d'armes de mêlées.

Talents essentiels : Sang froid^D

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents essentiels : Commandement, *Deuxième attaque*^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Arme spirituelle, Attaque critique, Attaque du cobra, Attaque tornade, Barrière de lames, Bond de lézard, Destruction d'armes, Endurcissement, Perce-armure, Regard froid, Ultime sursaut, Vitalité

Neuvième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents essentiels : Contrôle des adversaires^D, Attaque annoncée^D

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents essentiels : Attaque astrale^D

Onzième cercle

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents essentiels : Détection des défauts d'armure^D

Douzième cercle

Aptitude : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Lame acérée**, dans le **Recueil du joueur**, p.122.

Talents essentiels : Défense améliorée^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : *Amélioration d'arme*, Armure spirituelle, Attaque décisive, Attaque de matrice, Déviation de projectiles, Deuxième chance, Esprit du lion, Multilinguisme, Protection contre le métal

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents essentiels : Défi du champion^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sociale.

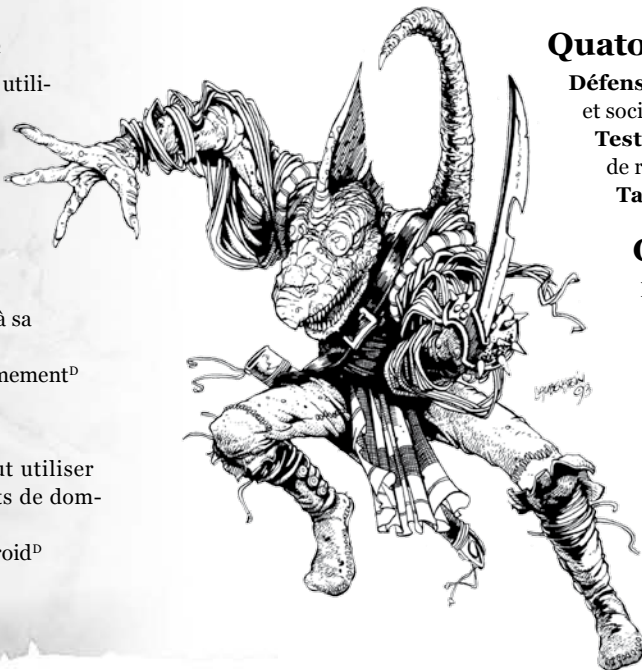
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents essentiels : Attaque multiple^D

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale et +2 à sa Défense magique.

Talents essentiels : Arme éthérée^D, Trame d'attribut



MAÎTRE DES ANIMAUX

Les Maîtres des animaux ont un don inné pour travailler avec les animaux. La plupart d'entre eux ne se sentent pas à l'aise dans les grandes cités et préfèrent vivre dans la nature, loin des gens.

Attributs principaux : Constitution, Volonté et Charisme.

Restrictions raciales : obsidien et t'skrang.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur** p.129.

Compétences d'Art : Gravure sur bois, Peinture corporelle et Sculpture.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Escalade, Esquive, Détection des pièges, Pistage, Survie

Premier cercle

Talents essentiels : Analyse de créature^D, Combat à mains nues^D, Domination des animaux^D, Griffes^D, Rituel de karma

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Attaque acrobatique, Bond de lézard, Don des langues, Emprunt sensoriel, Marchandage, Regard terrifiant du maître, Pattes de velours, Sprint

Deuxième cercle

Talents essentiels : Dressage^D, Endurance (7/6)

Troisième cercle

Talents essentiels : Approvisionnement^D

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.

Talents essentiels : Tissage de filament (Tissage d'animaux)^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Affolement de troupeaux, *Appel du compagnon animal*, Cœur de lion, Endurance au froid, Mort feinte, Partage du sang, Regard terrifiant, Résistance au poison, Sens empathique, Symbole animal, Vivacité du tigre, Vol à la tire

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.

Talents essentiels : Rituel du maître fantôme^D, Soins de compagnon animal^D

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Constitution.

Talents essentiels : *Langue animale*^D

Septième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents essentiels : Possession d'animal^D

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents essentiels : Commandement, Déchaînement de griffes^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Attaque du cobra, Attaque plongeante, Constitution bestiale, Détection de la vie, Détection du danger, Détection du poison, Esprit du lion, Guide élémentaire, Lien télépathique, Ultime sursaut, Vigilance

Neuvième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur ses tests de récupération.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents essentiels : Caméléon^D, Hurlement^D

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents : Chef de meute^D

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents essentiels : Sens animal^D

Douzième cercle

Aptitude : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Griffes mortelles**, dans le **Recueil du joueur**, p.129.

Talents essentiels : Récupération bestiale^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Abri végétal, Attaque astrale, Défense améliorée, Deuxième chance, Localisation par écho, Piétinement, Premier cercle de perfection, Ralliement, Vitalité

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents essentiels : Pistage olfactif^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

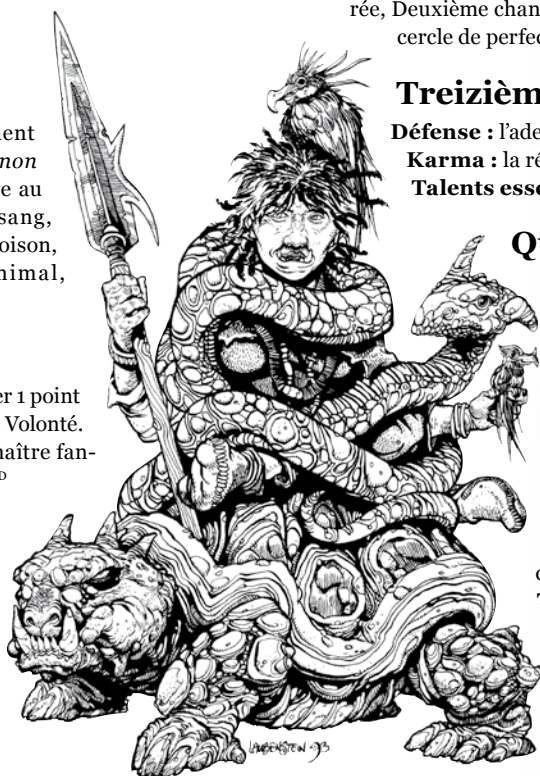
Talents essentiels : Venin^D

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +2 à sa Défense physique.

Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents essentiels : Toile astrale^D, Trame d'attribut,



MAÎTRE DU VENT

Les Maître du vent ont orienté les aptitudes de vols des sylphelins vers le combat et possèdent des connaissances spéciales sur l'utilisation de leurs ailes en combat. Contrairement aux autres guerriers, le Maître du vent combat aussi bien en l'air qu'au sol.

Attributs importants : Dextérité, Volonté

Restriction raciale : sylphelin uniquement

Rituel de karma : voir le Recueil des donateurs-de-noms p.228

Compétences artisanales : peinture corporelle, inscription runique, gravure sur bois.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Attaque acrobatique, Combat mains nues, Déplacement silencieux, *Parade*, Peau de bois.

Premier cercle

Talents : Armes de mêlée ^D, Attaque plongeante ^D, Danse des airs ^D, Esquive ^D, Rituel de karma,

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Armes de jet, Armes de tir, Coup de pied rapide, *Diversión*, Rire encourageant, Sang de feu, Sarcasme, Sprint, Vivacité du tigre.

Deuxième cercle

Talents : Endurance (9/7), Anticipation ^D.

Troisième cercle

Talents : Bourdonnement ^D.

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.

Talents : Tissage de filament (Tissage de vent) ^D.

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Altération d'une arme de tir, Attaque astrale, Attaque du cobra, Attaque surprise, Cœur de lion, Désarmement, Détection des armes, Esprit du lion, Peau tellurique, Regard froid, Sang-froid, *Tactique*.

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents : Rituel du maître fantôme ^D, Vol à l'arraché ^D.

Sixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents : Ultime sursaut ^D.

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages des armes de mêlée.

Talents : *Deuxième attaque* ^D.

Huitième cercle

Capacité spéciale : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Ailes silencieuses**, dans le Recueil des donateurs-de-noms p.228.

Talents : Commandement, Attaque enchaînée ^D.

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Attaque de matrices, Caméléon, Défense améliorée, Déviation de projectiles, Perce-armure, Protection contre le métal, Ralliement, Résistance à la douleur, Résistance au poison, Stabilité aérienne, Vitalité, Volonté de fer.

Neuvième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents : Attaque critique, Deuxième arme ^D.

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents : Attaque annoncée ^D.

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sa Défense sociale.

Talents : Détection des défauts d'armure ^D.

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Approche surprise ^D.

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Arme éthérée, Arme spirituelle, Attaque multiple, Aura protectrice, Destruction d'arme, Deuxième chance, Guide élémentaire, Révélation des défauts d'armure, Transfert de blessure.

Treizième cercle

Capacité spéciale : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Maîtrise du vol**, dans le Recueil des donateurs-de-noms p.229.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents : Tramage de talent, Peau de pierre ^D.

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique, sa Défense physique et sa Défense sociale.

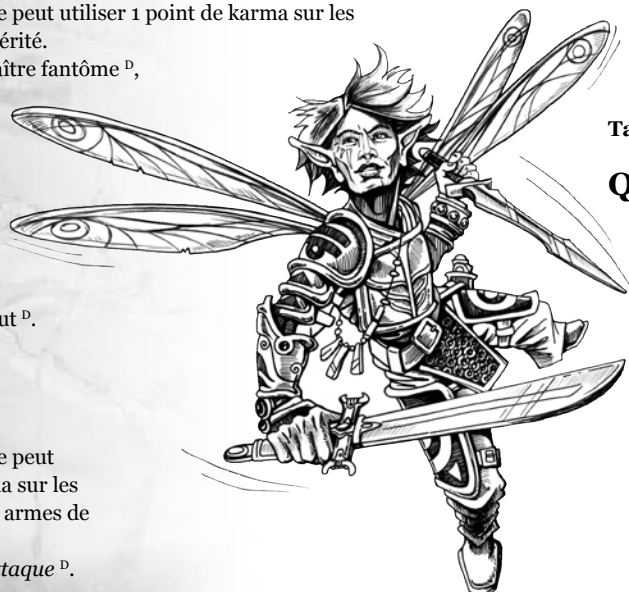
Talents : Attaque décisive.

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +2 à sa Défense physique.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Trame d'attribut, Attaque tornade ^D.



MÉNESTREL

Comme les Troubadours, ils sont capables de se produire comme acteurs, danseurs ou musicien et utilisent leur magie pour améliorer la qualité de leurs prestations. Ils ont également créé la délicate culture elfique.

Attributs importants : Charisme, Perception

Restriction raciale : elfe uniquement

Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p.233

Compétences artisanales : toutes (voir règles spéciales p.235 de le Recueil des donneurs de noms) suivant l'une des quatre spécialités (artisan, artiste, poète ou sculpteur).

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Armes de mêlée, Armes de tir, Don des langues, Esquive, Lecture et écriture.

Premier cercle

Talents : Chant émouvant ^D, Histoire des objets ^D, Performance ^D, Première impression ^D, Rituel de karma.

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Éloquence, Étiquette, Histoire des armes, Imitation de voix, *Orientation*, Rire encourageant, Sens empathique, Symbole animal.

Deuxième cercle

Talents : Endurance (6/5), Perfectionnement de lame ^D.

Troisième cercle

Talents : Marchandage ^D.

Quatrième cercle

Capacité spéciale : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Estimation**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.233.

Talents : Tissage de filament (Tissage d'art) ^D.

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Armes de jet, Cœur de lion, Contre-malédiction, Déguisement magique, Détection des armes, Dissimulation d'arme, Escamotage, Langues élémentaires, Lecture sur les lèvres, Sarcasme, Sortie gracieuse, Sourire ravageur.

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.

Talents : Rituel du maître fantôme ^D, *Exaltation* ^D.

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Talents : Sang-froid ^D.

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de compétences artisanales et artistiques.

Talents : Vision véritable ^D.

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents : Commandement, Critique fatale ^D.

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Attaque annoncée, Barrière de lames, Désarmement, Détection des mensonges, Deuxième arme, Hypnose, Impression durable, Langue des esprits, Rejet de responsabilité, Tir d'avertissement, Ultime sursaut, Volonté de fer.

Neuvième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents : Perfectionnement d'armure ^D, Voix de barde ^D.

Dixième cercle

Capacité spéciale : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Maître artisan**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.234.

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents : Ralliement ^D.

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Pensée secrète ^D.

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sa Défense physique.

Talents : Animation d'objet ^D.

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Amélioration d'arme, Amélioration d'amure, Défense améliorée, Jugement du sang, Lien télépathique, Poche astrale, Premier cercle de perfection, Reconstitution, Vitalité.

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents : Tramage de talent, Deuxième chance ^D.

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sa Défense sociale.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

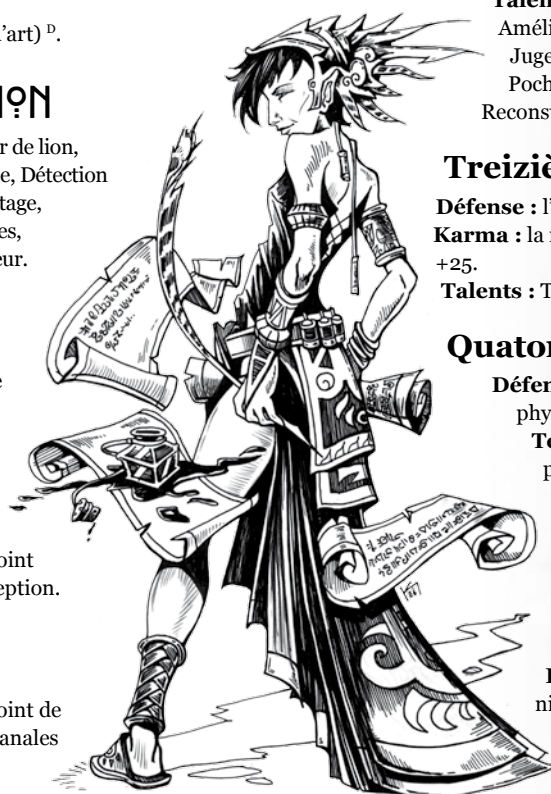
Talents : Remodelage d'objet ^D.

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Trame d'attribut, Transport sylvestre ^D.



MESSAGER

Les Messagers sont déterminés et fiables, transportant des informations d'un lieu à l'autre. Initialement créée par un obsidien, cette discipline a ensuite été suivie par d'autres races, lui donnant une autre dimension. Les trolls voyant la livraison d'un message comme un défi physique, honorant Thystonus et prouvant leur « katorr ». Les elfes voyant dans le messager une occasion d'échange culturel et d'une voie vers une nouvelle unité. Les nains, et tout particulièrement ceux de Throal, préfèrent diffuser les connaissances à travers Barsaive. Les t'skrang en profitent pour tracer de nouvelles routes commerciales le long des cours d'eaux, en profitant pour « raconter les légendes d'aujourd'hui ». Les humains y voient le rôle d'égalité, soulignant le voyage et le changement dans cette discipline. Les obsidiens sont toujours les plus nombreux parmi les adeptes Messagers et ont la réputation d'être les plus fiables.

Attributs importants : Volonté, Perception

Restriction raciale : ork, sylphelin

Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p.240

Compétences artisanales : inscription runique, gravure sur bois.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Armes de mêlée, Armes de tir, Déplacement silencieux, Escalade, Survie.

Premier cercle

Talents : Détection de direction ^D, Don des langues ^D, Esquive, Mémoire livresque ^D, Rituel de karma.

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Armes de jet, Déguisement magique, Détection des armes, Imitation de voix, Lecture et écriture, Manœuvre, Stabilité, Vigilance.

Deuxième cercle

Talents : Endurance (6/5), Souvenirs livresques ^D.

Troisième cercle

Talents : Sprint ^D.

Quatrième cercle

Capacité spéciale : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Cryptage**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.240.

Talents : Tissage de filament (Tissage de message) ^D.

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Acrobatie en selle, Analyse de créature, Anticipation, Crochetage, Détection des pièges, Dissimulation d'arme, Esquive des pièges, Lecture sur les lèvres, Marche des vents, Mort feinte, Saut de géant, Vol à l'arraché.

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.

Talents : Rituel du maître fantôme ^D, Endurcissement ^D.

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Talents : Langage du vent ^D.

Septième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents : Endurance au froid ^D.

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents : Commandement, Détection du danger ^D.

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Désamorçage des pièges, Désarmement, Détection de la vie, Détection des armes, Déviation de projectiles, Diplomatie, Escamotage, Esprit du lion, Monture spectrale, Résistance au poison, Sang-froid, Vivacité du tigre.

Neuvième cercle

Capacité spéciale : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Résistance**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.240.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents : Cœur de lion ^D, Guide élémentaire ^D.

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Pensée secrète ^D.

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sa Défense sociale.

Talents : Volonté de fer ^D.

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sa Défense sociale.

Talents : Ultime sursaut ^D.

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Abri végétal, Arme éthérée, Caméléon, Défense améliorée, Détection des défauts d'armure, Détection des mensonges, Multilinguisme, Peau de pierre, Vision véritable.

Treizième cercle

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Tramage de talent, Détection du poison ^D.

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sa Défense physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Deuxième chance ^D.

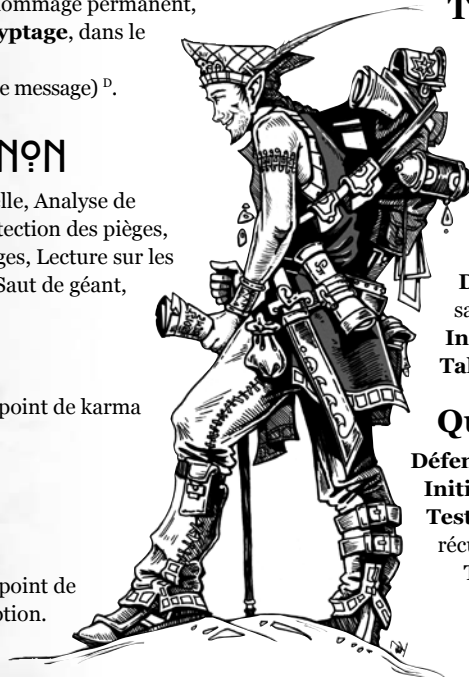
Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Trame d'attribut, Localisation par écho ^D.



NAVIGATEUR DU CIEL

Les Navigateurs du ciel sont les fiers compagnons du royaume du ciel. Ils n'abandonnent jamais leurs frères derrière eux et embrassent l'idée que l'union fait la force. Ce sont les protecteurs de la civilisation et ils s'efforcent de la répandre plutôt que d'en faire leur victime.

Attributs principaux : Dextérité et Force.

Restrictions raciales : obsidien.

Rituel de karma : voir le *Recueil du joueur*, p.136.

Compétences d'Art : Broderie de voiles et Inscriptions runiques.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Armes de jet, Combat à mains nues, Don des langues, Esquive, *Orientation*

Premier cercle

Talents essentiels : Armes de mêlée^D, Escalade^D, Navigation aérienne^D, *Parade*^D, Rituel de karma

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Armes de tir, Chute de plume, Danse des airs, Lecture et écriture, Marchandage, Rire encourageant, Saut de géant, Sourire ravageur

Deuxième cercle

Talents essentiels : *Diversion*^D, Endurance (6/5)

Troisième cercle

Talents essentiels : Sens empathique^D

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents essentiels : Tissage de filament (Tissage des airs)^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Attaque acrobatique, Cœur de lion, Désarmement, Détection des armes, Étiquette, Évasion, Impression durable, Marque mystique, Riposte, Rugissement de guerre, Sarcasme, *Tactique*

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Force.

Talents essentiels : Attaque en balancier^D, Rituel du maître fantôme^D,

Sixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents essentiels : Langage du vent^D

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'action à bord d'un navire aérien.

Talents : Stabilité^D

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents essentiels : Commandement, Sang-froid^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Attaque plongeante, Attaque surprise, Défense améliorée, Destruction d'arme, Deuxième arme, *Deuxième attaque*, Endurance au froid, Langue élémentaires, Œil d'aigle, Purification par le froid, Regard froid, Vivacité du tigre

Neuvième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur ses tests de récupération.

Talents essentiels : Déviation de projectiles^D, Lien télépathique^D

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents essentiels : Détection du danger^D

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents essentiels : Ultime sursaut^D

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents essentiels : Ralliement^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Arme éthérée, Attaque décisive, Aura protectrice, Défi du champion, Esprit du lion, Flèche hurlante, Multilinguisme, Perce-armure, Transfert de blessure

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents essentiels : Deuxième chance^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

Aptitude : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Guide élémentaire**, dans le *Recueil du joueur*, p.136.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents essentiels : Attaque astrale^D

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +2 à sa Défense sociale.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents essentiels : Trame d'attribut, Vitalité^D



NÉCROMANCIEN

Les Nécromanciens sont des magiciens spécialisés dans la magie des mondes inférieurs. Ils s'intéressent aux autres plans d'existence, ainsi qu'aux esprits et aux créatures qui y vivent. La plupart des gens considèrent les Nécromanciens comme étant des personnes « en décalage » (au sens inquiétant du terme), c'est pourquoi les adeptes de cette discipline auront peu de chance de remporter des concours de popularité auprès des peuples de Barsaive.

Attributs principaux : Perception et Volonté.

Restrictions raciales : sylphelin.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur**, p.143.

Compétences d'Art : Broderie

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Déplacement silencieux, Don des langues, Lecture et écriture, Marmonnements sibyllins, Matrice de sort

Premier cercle

Talents essentiels : Incantation^D, Lecture et écriture de la magie^D, Matrice de sort, Rituel de karma, Tissage de filament (nécromancie)^D, Vision astrale^D

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Analyse de créature, Domination des animaux, Marchandage, Matrice de sorts, Matrice de sort, Partage de sang, Possession d'animal, Première impression, Regard terrifiant du maître

Deuxième cercle

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.

Talents essentiels : Endurance (4/3), Regard terrifiant^D

Troisième cercle

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.

Talents essentiels : Langue des esprits^D

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.

Talents essentiels : Immobilisation d'esprit^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Cœur de lion, Contre-malédiction, Déguisement magique, Détermination, Histoire des objets, Langue élémentaires, Matrice améliorée, Matrice améliorée, Sang-froid, Volonté de fer

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.

Talents essentiels : Invocation^D, Rituel du maître fantôme^D

Sixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents essentiels : Détection de la vie^D

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'effets de sorts.

Talents essentiels : Parade spectrale^D

Huitième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'action effectués par les esprits ou créatures qui sont sous son contrôle.

Talents essentiels : Commandement, Esprit guetteur^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Animation d'objet, Attaque astrale, Endurcissement, Endurcissement d'autrui, Maintien de filament, Matrice renforcée, Matrice renforcée, Pensée secrète, Regard froid, Résistance au poison, Soins de compagnon animal, Ultime sursaut

Neuvième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur ses tests de récupération.

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents essentiels : Cercle d'invocation^D, Poche astrale^D

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents essentiels : Négociation avec une créature invoquée^D

Onzième cercle

Aptitude : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Contrôle d'outretombe**, dans le **Recueil du joueur**, p.143.

Talents : Projection astrale^D

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale.

Talents essentiels : Attaque de matrice^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Arme éthérée, Deuxième chance, Matrice partagée, Matrice partagée, Matrice partagée, Premier cercle de perfection, Sens animal, Verrou cristallin de sort, Vitalité

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents essentiels : Trame de talent, Transfert de blessure^D

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale.

Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents essentiels : Tissage multiple^D

Quinzième cercle

Aptitude : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Visage astral**, dans le **Recueil du joueur**, p.143.

Défense : l'adepte ajoute +2 à sa Défense magique.

Talents essentiels : Destruction d'âme^D, Trame d'attribut

PURIFICATEUR

Le Purificateur se consacre à soigner les cicatrices laissées à travers le monde par les Horreurs, durant le Châtiment, ainsi que celles qui souillent sa beauté.

Attributs importants : Dextérité, Force, Constitution

Restriction raciale : obsidien uniquement

Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p.245

Compétences artisanales : gravure sur cristal, gravure sur pierre, gravure sur bois.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Attaque acrobatique, Cri de guerre, Esquive, Sprint, Survie.

Premier cercle

Talents : Combat à mains nues ^D, Contrôle corporel ^D, Enracinement ^D, Langues élémentaires ^D, Rituel de karma,

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Armes de jet, Coup de pied rapide, Escalade, Peau d'argile, Manœuvre, Rire encourageant, Vivacité du tigre.

Deuxième cercle

Talents : Endurance (7/6), Détection de la vie ^D.

Troisième cercle

Talents : Analyse de créature ^D.

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Force.

Talents : Tissage de filament (Tissage de terre) ^D.

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Attaque enchaînée, Attaque surprise, Cœur de lion, Coup de bouclier, Désarmement, Détection des armes, Endurcissement, Regard froid, Sang-froid, Saut de géant, *Tactique*, Volonté de fer.

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents : Rituel du maître fantôme ^D, Lien tellurique ^D.

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Constitution.

Talents : Ultime sursaut ^D.

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages à mains nues.

Talents : *Deuxième attaque* ^D.

Huitième cercle

Capacité spéciale : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Purification**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.245.

Talents : Commandement, Coup dévastateur ^D.

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Altération d'une arme de tir, Attaque critique, Constitution bestiale, Contrôle des adversaires, Détection des défauts d'armure, Déviation de projectiles, Esprit du lion, Protection contre le métal, Récupération bestiale, *Résistance à la douleur*, Résistance au poison, Rugissement de guerre.

Neuvième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents : Attaque de matrices, Attaque astrale ^D.

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Abri végétal ^D.

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sociale.

Talents : Vitalité.

DOUZIÈME CERCLE

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Armure tellurique ^D.

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Attaque décisive, Attaque en course, Attaque tornade, Caméléon, Destruction d'arme, Deuxième chance, Peau de pierre, Terre flottante, Transfert de blessure.

Treizième cercle

Capacité spéciale : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Frappe ciblée**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.246.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents : Tramage de talent, Guide élémentaire ^D.

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique, sa Défense physique et sa Défense sociale.

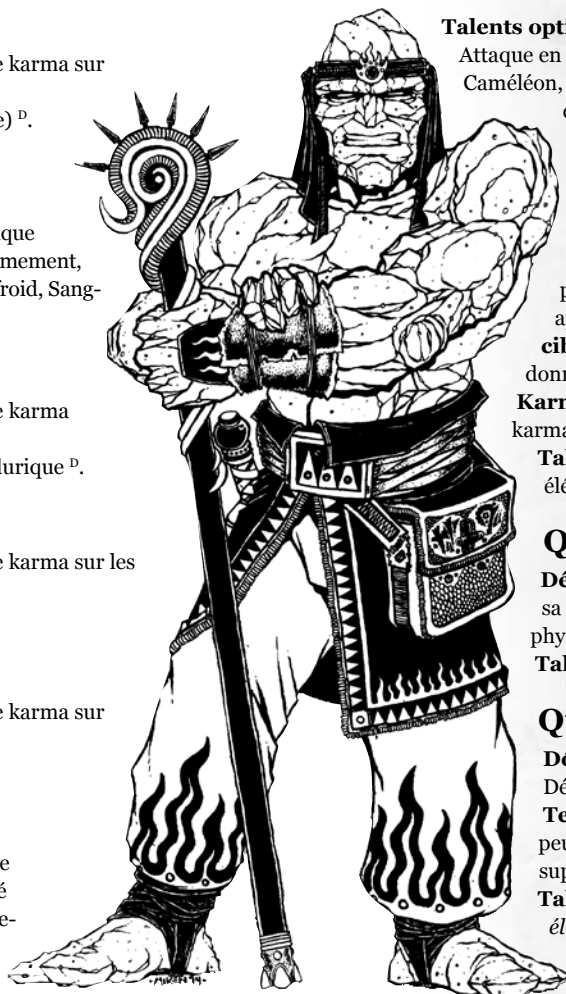
Talents : Aura protectrice ^D.

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +2 à sa Défense physique.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Trame d'attribut, *Marche élémentaire*.



SOLDAT DU FLEUVE

Les Soldats du fleuve servent à bord des innombrables navires t'skrang du fleuve Serpent. Tous les membres d'équipages des bateaux t'skrang ne sont pas des adeptes de cette discipline mais les meilleurs officiers et capitaines le sont souvent. Un Soldat du fleuve doit connaître la rivière, son équipage et son bateau. Beaucoup de Soldats du fleuve choisissent cette discipline motivés par l'envie d'en apprendre plus sur les autres choses qui les entourent.

Attributs importants : Dextérité, Charisme

Restriction raciale : t'skrang uniquement

Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p.250

Compétences artisanales : musique, narration, artisanat.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Combat à mains nues, Don des langues, Esquive, Marchandage, *Parade*.

Premier cercle

Talents : Armes de mêlée ^D, Escalade ^D, Natation ^D, Pilotage de navire ^D, Rituel de karma,

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Armes de jet, Armes de tir, Lecture et écriture, Manœuvre, *Orientation*, Recel, Rire encourageant, Stabilité.

Deuxième cercle

Talents : Endurance (6/5), Filet de protection ^D.

Troisième cercle

Talents : *Lecture de la rivière* ^D.

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents : Tissage de filament (Tissage de filet) ^D.

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Attaque acrobatique, Attaque surprise, Désarmement, Détection des armes, Impression durable, Marque mystique, Rugissement de guerre, Sarcasme, Sortie gracieuse, Sourire ravageur, *Tactique*, Tir infallible.

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.

Talents : Rituel du maître fantôme ^D, Évaluation ^D.

Sixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents : Distraction ^D.

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages d'armes de mêlée.

Talents : Deuxième arme ^D.

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents : Commandement, Saut de géant ^D.

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Attaque critique, Destruction d'arme, Détection des mensonges, Déviation de projectiles, Endurance au froid, Esprit du lion, Langues élémentaires, Œil d'aigle, Perce-armure, Ralliement, Regard froid, Vivacité du tigre.

Neuvième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents : Cœur de lion ^D, *Deuxième attaque* ^D.

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Attaque en balancier ^D.

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Défense améliorée ^D.

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Talents : Ultime sursaut ^D.

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Arme éthérée, Attaque de matrices, Attaque tornade, Aura protectrice, Danse des eaux, Défi du champion, Premier cercle de perfection, Multilinguisme, Tir rapide.

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents : Tramage de talent, Deuxième chance ^D.

Quatorzième cercle

Capacité spéciale : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Guide élémentaire**, dans le Recueil des donneurs-de-noms p.251.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

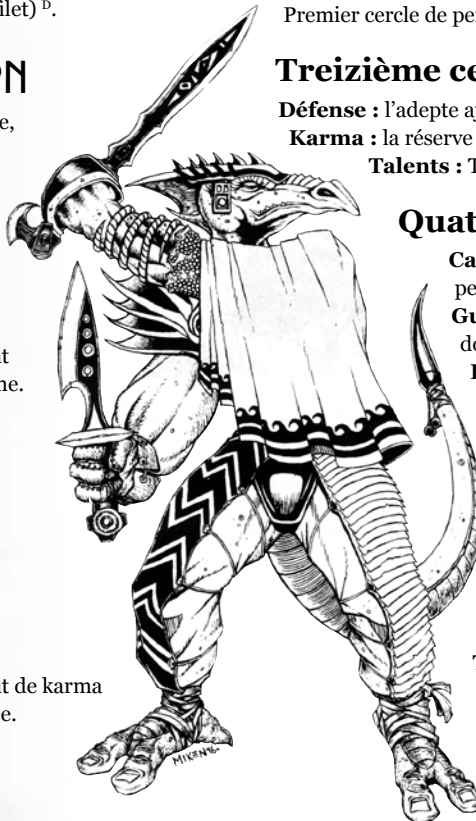
Talents : Vive lame ^D.

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +2 à sa Défense sociale.

Test de récupération : l'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour..

Talents : Trame d'attribut, Vitalité ^D.



SORCIER

Les Sorciers sont des magiciens très bien entraînés dans la maîtrise des aspects théoriques de la magie. Ceux qui suivent les autres disciplines de magicien déprécient les Sorciers en faisant d'eux de simples « rats de grimoire », mais il est intéressant de voir que rares sont ceux qui oseraient le leur dire en face.

Attributs principaux : Perception et Volonté.

Restrictions raciales : aucune.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur**, p.150.

Compétences d'Art : Broderie

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Analyse de créature, Analyse des indices, Éloquence, Marmonnements sibyllins, Matrice de sort

Premier cercle

Talents essentiels : Incantation^D, Lecture et écriture de la magie^D, Matrice de sort, Rituel de karma, Tissage de filament (Sorcellerie)^D, Vision astrale^D

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Contre-malédiction, Détection des armes, Don des langues, Histoire des objets, Marchandage, Matrice de sort, Matrice de sort, Sens empathique, Vigilance

Deuxième cercle

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.

Talents essentiels : Endurance (4/3), Lecture et écriture^D

Troisième cercle

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.

Talents essentiels : Mémoire livresque^D

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.

Talents essentiels : Recherche^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Détection de la direction, Détection des pièges, Détermination, Emprunt sensoriel, Esprit guetteur, Lecture sur les lèvres, Matrice améliorée, Matrice améliorée, Sarcasme, Sourire ravageur, Souvenirs livresques

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.

Sort : le personnage apprend un nouveau sort de son cercle.

Talents essentiels : Rituel du maître fantôme^D, Volonté de fer^D

Sixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents essentiels : Détection de la vie^D

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'effets de sorts.

Talents essentiels : Sang-froid^D

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents essentiels : Commandement, Maintien de filament^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Attaque astrale, Détection de poison, Endurance au froid, Escamotage, Guide élémentaire, Matrice renforcée, Matrice renforcée, Matrice renforcée, Pensée secrète, Purification par le froid, Ultime sursaut

Neuvième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talents essentiels : Attaque de matrice^D, Extension de trame^D

Dixième cercle

Aptitude : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Matrice divisée**, dans le **Recueil du joueur**, p.150.

Talents essentiels : Vision véritable^D

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale.

Talents essentiels : Trame d'incantation^D

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et physique.

Talents essentiels : Détection d'influence^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Deuxième chance, Matrice partagée, Matrice partagée, Matrice partagée, Multilinguisme, Poche astrale, Premier cercle de perfection, Transfert de blessure

Treizième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents essentiels : Trame d'effet^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

Aptitude : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Triangle d'incantation**, dans le **Recueil du joueur**, p.150.

Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents essentiels : Détection des mensonges^D

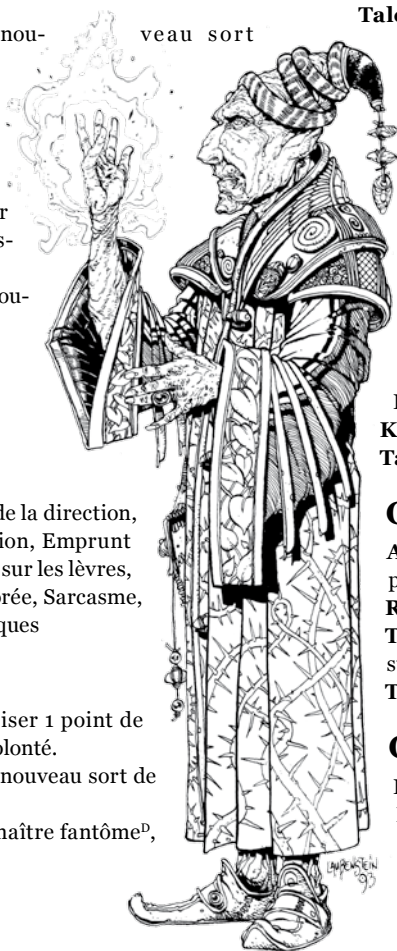
Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents essentiels : Toile astrale^D, Trame d'attribut



TROUBADOUR

Les Troubadours sont des amuseurs, des conteurs, des acteurs et des chanteurs. En tant que tels, ils représentent ce qui, dans le quotidien du peuple de la province, se rapproche le plus d'un historien ou d'un érudit.

Attributs principaux : Charisme, Dextérité et Perception.

Restrictions raciales : aucune.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur**, p.156.

Compétences d'Art : Chant, Conte, Jonglerie et Musique.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Armes de mêlée, *Impression*, Histoire des objets, Lecture et écriture, Marchandage

Premier cercle

Talents essentiels : Chant émouvant^D, Don des langues^D, Imitation de voix^D, Première impression^D, Rituel de karma

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Armes de jet, Diplomatie, Éloquence, Esquive, Étiquette, Impression durable, Sarcasme, Sourire ravageur

Deuxième cercle

Talents essentiels : Déguisement magique^D, Endurance (6/5)

Troisième cercle

Talents : Sens empathique^D

Quatrième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents essentiels : Tissage de filament (Tissage d'histoire)^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Cœur de lion, Cri de guerre, *Diversions*, Évasion, Langue des esprits, Langues élémentaires, Lecture sur les lèvres, Mémoire des livres, Recherche, Regard terrifiant, Rejet de responsabilité, Rire encourageant

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Talents essentiels : *Exaltation*^D, Rituel du maître fantôme^D

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.

Talents essentiels : Distraction^D

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'interaction sociale d'une autre personne. L'utilisation du karma de cette façon compte comme une action normale du round. L'adepte doit parler au nom de l'autre ou intervenir d'une autre manière pour justifier de la dépense du point de karma.

Talents essentiels : Sang-froid^D

Huitième cercle

Aptitude : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Lèvres de velours**, dans le **Recueil du joueur**, p.157.

Talents : Barrière de lames, Commandement^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Affolement de troupeaux, Désarmement, Détection des mensonges, Escamotage, Esprit du lion, Jugement de sang, Multilinguisme, Onde mentale, Pensée secrète, Ralliement, Rugissement de guerre, Tir d'avertissement

Neuvième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur ses tests de récupération.

Talents essentiels : Manipulation des foules^D, Voix de barde^D

Dixième cercle

Aptitude : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Fable**, dans le **Recueil du joueur**, p.157.

Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents essentiels : Chant de protection^D

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à ses Défenses physique et sociale.

Talents essentiels : Lien télépathique^D

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale.

Talents essentiels : Détection d'influence^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Animation d'objet, Aura protectrice, Défense améliorée, Défi du champion, Deuxième chance, Guide élémentaire, Reconstitution, Ultime sursaut, Vitalité

Treizième cercle

Aptitude : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Chanson fantôme**, dans le **Recueil du joueur**, p.157.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents essentiels : Hypnose^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et physique.

Talents essentiels : Premier cercle de perfection

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale et +2 à sa Défense magique.

Talents essentiels : Confrontation d'horreur^D, Trame d'attribut

SPÉCIALITÉS

Le **Cartographe** gagne le talent *Orientation* à la place de Chant émouvant au Premier cercle (Chant émouvant devient un talent optionnel). Le **Cartographe** et le **Sage** gagnent le talent Lecture et écriture à la place de Déguisement magique au Deuxième cercle. Ignorez les autres indications de remplacement indiquées dans la section Les spécialistes, p.157 du **Recueil du joueur**.

VOLEUR

Les Voleurs apprennent très jeunes à voler et à être autonomes. Ils tirent leur force de leur confiance en eux et de la conscience qu'ils ont de ne dépendre que d'eux-mêmes. L'abondance des rumeurs à propos de guildes de Voleurs signifie qu'elles existent peut-être, mais les preuves qui pourraient confirmer ou infirmer ceci n'ont jamais fait surface.

Attributs principaux : Dextérité et Perception.

Restrictions raciales : odsidien et troll.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur**, p.163.

Compétences d'Art : Comédie, Danse, Poésie et Sculpture.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Armes de jet, Armes de mêlée, Escalade, Esquive, Recel

Premier cercle

Talents essentiels : Crochetage^D, Déplacement silencieux^D, Rituel de karma, Vol à la tire^D, Vigilance^D

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Armes de tir, Attaque surprise, Déguisement magique, Détection des armes, Première impression, Marchandage, Saut de géant, Sens des serrures, Sourire ravageur, Sprint

Deuxième cercle

Talents essentiels : Endurance (5/4), Esquive des pièges^D

Troisième cercle

Talents essentiels : Détection des pièges^D

Quatrième cercle

Aptitude : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Langage des voleurs**, dans le **Recueil du joueur**, p.163.

Talents essentiels : Tissage de filament (Tissage de voleur)^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Analyse des indices, Détection de la direction, Dissimulation d'armes, Distraction, Évasion, Imitation de voix, Mort feinte, Rappel des flèches, Vivacité du tigre

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Talents essentiels : Désamorçage des pièges^D, Rituel du maître fantôme^D

Sixième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents essentiels : Rejet de responsabilité^D

Septième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents essentiels : Escamotage^D

Huitième cercle

Aptitude : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Évaluation d'objet**, dans le **Recueil du joueur**, p.163.

Talents essentiels : Commandement, Vision véritable^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Attaque du cobra, Détection des défauts d'armure, Détection du danger, Deuxième arme, Endurance au froid, Manipulation des foules, Résistance au poison, Ricochet, Sens empathique, Ultime sursaut

Neuvième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur ses tests de récupération.

Talents essentiels : Détection de l'or^D, Détection du poison^D

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Test de récupération : l'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents essentiels : Lecture sur les lèvres^D

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et physique.

Talents essentiels : Poche astrale

Douzième cercle

Aptitude : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Cape d'ombre**, dans le **Recueil du joueur**, p.163.

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents essentiels : Caméléon^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Attaque critique, Défense améliorée, Détection des armes magiques, Détection des mensonges, Deuxième chance, Deuxième tir, Onde mentale, Pensée secrète, Tir d'avertissement

Treizième cercle

Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.

Karma : la réserve maximum de karma augmente de +25.

Talents essentiels : Approche surprise^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +2 à sa Défense physique.

Talents essentiels : Discrétion impossible^D

Quinzième cercle

Aptitude : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Guérison de l'ombre**, dans le **Recueil du joueur**, p.164.

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents essentiels : Aura protectrice^D, Trame d'attribut



DISCIPLINE: _____

DESCRIPTION: _____

ATTRIBUTS IMPORTANTS :

☐ DEX ☐ FOR ☐ CON

☐ PER ☐ VOL ☐ CHA

RESTRICTION RACIALE : _____

RITUEL DE KARMA : _____

COMPÉTENCES D'ART : _____

APTITUDES DE DEMI-MAGIE :

SPÉCIALISTES : _____

PROGRESSION DES TALENTS

BONUS DE DISCIPLINE

| PREMIER CERCLE | TALENT DE DISCIPLINE 1 | HUITIÈME CERCLE | TALENT DE DISCIPLINE 8 | CERCLE | BONUS/APTITUDES | COÛT |
|--------------------------|-------------------------------------|--------------------|--------------------------|-----------------|--|-------|
| _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| _____ | <input type="checkbox"/> | Commandement | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| _____ | <input type="checkbox"/> | NEUVIÈME CERCLE | | _____ | _____ | _____ |
| _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| DEUXIÈME CERCLE | | DIXIÈME CERCLE | | _____ | _____ | _____ |
| _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| Endurance (/) | <input type="checkbox"/> | ONZIÈME CERCLE | | _____ | _____ | _____ |
| TROISIÈME CERCLE | | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| _____ | <input type="checkbox"/> | DOUZIÈME CERCLE | | _____ | _____ | _____ |
| QUATRIÈME CERCLE | | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| Tissage de filament | <input checked="" type="checkbox"/> | TREIZIÈME CERCLE | | _____ | _____ | _____ |
| CINQUIÈME CERCLE | | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| _____ | <input type="checkbox"/> | Trame de talent | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| Rituel du maître fantôme | <input type="checkbox"/> | QUATORZIÈME CERCLE | | _____ | _____ | _____ |
| SIXIÈME CERCLE | | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| _____ | <input type="checkbox"/> | QUINZIÈME CERCLE | | _____ | _____ | _____ |
| SEPTIÈME CERCLE | | _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | _____ | _____ |
| _____ | <input type="checkbox"/> | _____ | <input type="checkbox"/> | 9 ^e | L'adepte gagne 1 test de récupération supplémentaire par jour. | NA |
| _____ | <input type="checkbox"/> | Trame d'attribut | <input type="checkbox"/> | 13 ^e | La réserve maximum de karma de l'adepte augmente de +25. | NA |

SUGGESTIONS D'INTERPRÉTATION :

VIOLATIONS DE DISCIPLINE :

COMBINAISONS DE DISCIPLINE :

RITUELS DE PROGRESSION :

RECRUTEMENT : _____

NOVICE : _____

COMPAGNON : _____

GARDIEN : _____

POINTS DE CRÉATION

| | |
|---------------------------|-----------------------------|
| TALENTS DE DISCIPLINE (1) | BONUS DE KARMA (1) |
| <div></div> | <div></div> |
| BONUS DE DÉFENSE (1) | APTITUDES DE DISCIPLINE (2) |
| <div></div> | <div></div> |
| TOTAL (40) | |
| <div></div> | |

TALENTS OPTIONNELS D'INITÉ :

TALENTS OPTIONNELS DE NOVICE :

TALENTS OPTIONNELS DE COMPAGNON :

TALENTS OPTIONNELS DE GARDIEN :

TALENTS OPTIONNELS DE MAÎTRE :

L'ÂGE DES LÉGENDES

Avant l'avènement de la science, avant l'Histoire, le passé obscur de notre monde vivait une ère de magie. Celle-ci s'écoulait librement, touchant tous les aspects de la vie des hommes et des femmes des peuples donneurs-de-noms. Cet âge était un âge de héros, un âge d'actes de bravoure extraordinaires et d'histoires mythiques. C'était l'Âge des Légendes.

La montée des niveaux de magie fut accompagnée par celle des dangers que recelait le monde. Les Horreurs envahirent la terre depuis les profondeurs de l'espace astral. Et ces créatures de cauchemar dévorèrent toute vie se trouvant sur leur passage. Pendant quatre siècles, des nations entières se terrèrent dans les entrailles souterraines du monde, alors que les Horreurs dévastaient leurs terres au cours des heures sombres que l'on connaîtraient plus tard sous le nom du Châtiment.

Il y a de cela un siècle, les habitants de Barsaive ont émergé de leurs kaers et de leurs citadelles scellés. Les trolls, les nains, les elfes, les orks et les humains vivent désormais aux côtés d'autres races exotiques comme les t'skrangs reptiliens, les petits sylphelins ailés et les obsidiens issus de la terre. Des créatures fantastiques peuplent de nouveau les forêts et les jungles et les énergies arcaniques offrent leur puissance à ceux qui sont prêts à suivre les voies de la magie.

En cet Âge des Légendes, des héros téméraires venus de tout Barsaive s'unissent, décidés à se battre pour défendre la vie et la liberté contre les Horreurs qui subsistent encore et contre l'oppression de l'Empire théran qui cherche à plier la province rebelle sous son joug. Par leurs actes de courage et leur sacrifice, ces héros forgent le futur de Barsaive, aidés dans leur tâche par leurs puissants sortilèges et leurs formidables armes magiques.

Earthdawn est un jeu de rôle dans un monde où règnent l'aventure, la magie et les plus terribles dangers. Ce document contient les règles permettant de concevoir de nouvelles disciplines ainsi qu'une mécanique de disciplines alternative à la fois souple et élégante pour personnaliser chacune des 29 disciplines du Recueil du joueur et du Recueil des donneurs-de-noms.

GRATUIT



www.earthdawn.com



www.black-book-editions.fr/earthdawn