COMPLÉMENT, EDC VERS ED3

Le temps n'est pas une constante immuable, mais un nectar qu'il faut apprécier à sa juste valeur.

Doren, grand roi de Kanesh

Voici un complément pour les changements entre l'édition Classic d'Earthdawn, publiée en France par BBE, et la troisième édition, publiée elle par RedBrick en VO. La grande majorité des règles restant inchangée, seules les modifications les plus significatives et/ou les plus intéressantes sont ici présentées. De plus, les erratas publiés ont été incorporés.

Sommaire

Les modifications majeures 2
- Nouvelles tables de dés d'action et de degrés de réussite 2
- Création de personnage, nouvelle approche des races 2
  - Renommée 2
- Règles Scorpinou sur la création de personnage 2

Les disciplines 3
- Utilisation des capacités spéciales de disciplines 3
- Progression 3
- Apprentissage retardé du talent optionnel 3
- Attributs 3
- Multi-disciplines 3
- Archer 4
- Cavalier 5
- Chaman 6
- Chasseur d'Horreurs 7
- Danseur caudal 8
- Danseur du vent 9
- Éclaireur 10
- Éclaireur du vent 11
- Écumeur du ciel 12
- Élémentaliste 13
- Érudit explorateur 14
- Forgeron 15
- Gardien des bois 16
- Guerrier 17
- Guerrier banni 18
- Illusionniste 19
- Libérateur 20
- Maître d'armes 21
- Maître des animaux 22
- Maître du vent 23
- Ménestrel 24
- Messager 25
- Moine 26
- Navigateur aérien 27
- Nécromancien 28
- Purificateur 29
- Soldat du fleuve 30
- Sorcier 31
- Troubadour 32
- Voleur 33

Conception d'une nouvelle discipline 34
- Règles Scorpinou sur la progression 34
- Nouvelle discipline 35

Liste des talents ED3 36
- Talents du Players Guide et du Player's Compagnon Guide 36
- Talents présents du Namegivers of Barsaive 37
- Talents du concepteur de discipline 37
- Appel du compagnon animal 37
- Bouclier tonnerre 38
- Deuxième tir 38
- Diversion 38
- Exaltation 38
- Impression 38
- Marche élémentaire 38
- Parade 38
- Résistance à la douleur 38
- Tir longue portée 39
- Détails des talents, Exemples de changement 39
- Talents présents dans Cathay players guide 41
- Spécialisations 42
- Compétences 43

Options de combat 45
- Récapitulatif des actions dans un round 45
- Règle Scorpinou sur la gestion du combat à haut cercle 45

Sort de déplacements 45

Nouveaux équipements 46
- Objets magiques à filament communs 46
- Tissage des filaments des objets magiques à filament 47
- Tableau des objets magiques à filament 47
- Effets les plus fréquents du rang 1 47
- Effets les plus fréquents du rang 5 47
- Effets les plus fréquents du rang 7 47
- Effets les plus fréquents de tous les rangs 47
- Règles Scorpinou pour la simplification de gestion d'équipement 48

Récompenses en points de légende 48

Estimation des créatures 49
- Règles scorpinou de gestion de créatures 51
- Nouvelle table d'Endurance 51
- Attaque créature titanesque 51

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété **de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation** comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez **www.black-book-editions.fr**

Rédaction / modification : Les Messagers de l'aube
Relectures : Vincent « Sykes » Ridel
Maquette : Franck « scorpinou » Mercier

Ci incluses les infos présentées dans le document de BBE.
Version 4.1 du 28 novembre 2013

LES MODIFICATIONS MAJEURES

Les modifications majeures sont :

- La **gestion des déplacements** qui sont plus courts, plus stratégiques. On y ajoute également les notions de fatigue et d'harcèlement lors d'une course. Dans l'édition révisée ils bousculent en multipliant par deux les distances indiquées dans le tableau ci-dessous, sans pour autant changer les portées ou les effets des talents ou sorts qui influent sur le mouvement.
- La création des personnages qui passe désormais par un **socle d'attributs fixés,** auquel viennent s'ajouter des points d'augmentation. Dans l'édition révisée ils changent les seuils de santé et de poids porté.
- Le **concepteur de discipline ici n'est pas une règle optionnelle** mais la règle de base. Certains talents « obligatoires » se transforment en spécialisations (Rituel du maître fantôme, Trame d'attribut, Trame de talent),
- Une **nouvelle table de dés d'action** qui fait disparaître le D20 capricieux et le D4,
- Les **objets magiques qui sont encore plus homogènes** qu'avec l'EDC,
- La **médecine** qui « soigne » les blessures graves,
- Et pour le MJ, les **estimations de danger des créatures**, très pratiques pour éviter un massacre ou au contraire un combat trop trivial.

NOUVELLES TABLES DE DÉS D'ACTION ET DE DEGRÉS DE RÉUSSITE

La table des dés d'action change, avec la disparition des dés à 4 et 20 faces. Et la table des degrés de réussite est légèrement modifiée.

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

CRÉATION DE PERSONNAGE, NOUVELLE APPROCHE DES RACES

Les attributs possèdent des valeurs de base qu'il est possible d'augmenter ou de diminuer.

Nom de la race	Dex	For	Con	Per	Vol	Cha	Mouvement	Karma	Niv. K
Nain	10	12	13	10	10	8	10m	X4	4
Elfe	12	10	8	11	11	11	14m	X4	4
Humains	10	10	10	10	10	10	12m	X5	5
Obsidien	8	18	13	9	10	9	10m	X3	4
Ork	10	13	11	10	8	9	12m	X5	5
Troll	10	14	12	9	11	10	14m	X3	4
T'skrang	11	10	11	10	10	11	12m	X4	4
Sylphelin	11	4	8	11	10	12	6m/vol 16m	X6	5

Modif	Coût
-2	-2
-1	-1
+1	1
+2	2
+3	3
+4	5
+5	7
+6	9
+7	12
+8	15

On dépense ainsi 25 points pour les attributs. Ce qui correspond, en EDC, aux 66 points d'achat, excepté pour les plus hautes valeurs (+7/+8).

Les points non dépensés s'ajoutent à la réserve de karma augmentant ainsi le maximum potentiel.
Le **niveau de karma est presque le même pour toutes les races** (Niveau 4/D6, sauf pour humains, orks et sylphelins), le multiplicateur est à appliquer au rang du talent Rituel de karma pour connaître la réserve de karma.
Le coût d'achat des points de karma est modifié dans l'édition révisée. Il est nul sauf en règle optionnel où il est conservé à 10 points de légende le point de karma.
Il est possible de **doubler le mouvement de base avec l'option de combat « course » qui coûte 1 point d'effort, une action Ordinaire et compte comme un modificateur de situation Harcelé**.

Renommée

Le statut légendaire d'un personnage permet aussi de connaître la **Difficulté des tests de Connaissance** (souvent *Légende et héros*) effectués pour savoir si un personnage du maître de jeu connaît le nom du personnage, ses exploits, son histoire et, le cas échéant, ses zones d'ombres également :

Niveau de statut	Reconnaissance	Réputation	Notes
Initié	21	NA	Seuls les amis, les proches, les maîtres ou la famille connaissent les exploits du personnage.
Novice	15	+1	Quelques marchands ou hommes d'affaires ont entendu parler des personnages. Une grande partie de la population n'a jamais entendu parler du nom du personnage.
Compagnon	11	+2	Quelques troubadours racontent la légende du personnage. Il peut être reconnu dans les grandes villes de Barsaive. Il est possible d'obtenir des réductions auprès des marchands, etc.
Gardien	9	+3	Non nombre de gens ont entendu parler du personnage. Sa légende a traversé Barsaive. L'implication politique du personnage sera importante et différentes faveurs ou services pourront être obtenus.
Maître	7	+5	Le personnage est une légende vivante. Tout le monde a au moins entendu parler de ses hauts faits et nombreux sont ceux qui se vantent d'avoir vu ou de connaître le personnage.

RÈGLES SCORPINOU SUR LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Le joueur peut définir trois traits :

- Ce qui motive le personnage pour partir à l'aventure,
- Un lien qui le rapproche d'un autre personnage,
- Une source de tension avec un autre personnage, mais il définit en même temps ce qui le fera changer d'avis sur ce préjugé

Il définit également :

- Ce qui lui fait peur (fuir),
- Ce qui le met en colère (combattre),
- Ce qui le pousse a agir avec noblesse (réaliser un acte désintéressés)

Dans ces situations, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 ou il peut refaire un test.

Le joueur peut définir une intrigue autour de son personnage.

Si évoqué en cours de partie, il gagne 1 Récompense en points de légende. Si l'intrigue avance, il gagne 2 Récompenses de points de légende. À la résolution de celle-ci, il gagne 5 Récompenses de points de légende.

Le personnage peut également inclure à n'importe quel moment des éléments de son intrigue. Une fois par séance, pour 1 point de karma le MJ doit ajouter dans la scène un élément qui évoque l'intrigue. Cela peut par exemple être un objet similaire qui rappelle un souvenir au personnage. Pour 5 points de karma le MJ devra inclure un élément scénaristique qui fasse avancer l'intrigue.

Convaincre la mort, si le personnage meurt malgré les efforts pour le ramener à la vie, le personnage revient en pleine forme, avec aucune blessure. Par contre, à la fin de la séance, le personnage meurt définitivement, sans pouvoir revenir et c'est au joueur de raconter comment il meurt, quitte à créer une situation que le MJ doit gérer ensuite.

LES DISCIPLINES

Il s'agit d'une approche assez similaire à celle du concepteur de disciplines. Les talents sont séparés en deux catégories. Les **talents de disciplines** sont déjà affectés à un cercle indiqué dans la liste Il y en a cinq au premier cercle (six pour les magiciens) puis un par cercle. Les **talents optionnels** sont choisis à chaque cercle dans les listes proposées, à raison d'un par cercle. Comme dans le concepteur de disciplines, il est possible de prendre un talent d'une liste précédente. Par exemple, au cercle 5 il est possible de choisir un talent parmi les listes d'Initié, Novice et Compagnon. Tous les talents qui sont déjà affectés à un cercle sont des talents de disciplines.

Utilisation des capacités spéciales de disciplines

L'acquisition des capacités (comme le langage des voleurs) est automatique et ne nécessite plus de « points de dommages à l'achat ». Par contre l'activation demande souvent des efforts, comme pour les talents. Lorsqu'un test est nécessaire, on utilise presque toujours le talent de tissage de la discipline contre une difficulté indiquée dans la description de la capacité spéciale.

Progression

Pour qu'un personnage puisse accéder au cercle suivant, il doit posséder ses talents de « disciplines » à des rangs au moins égaux au cercle convoité. Par exemple, pour passer au cercle deux, les cinq talents de discipline du premier cercle doivent être de rang 2 ou plus.

Apprentissage retardé du talent optionnel

Il est possible de ne pas acquérir de talent optionnel au passage d'un cercle mais d'en repousser l'instruction… à plus tard. Dans ce cas, l'adepte se verra appliquer les mêmes contraintes d'apprentissage que pour le talent *Polyvalence*. Le talent optionnel reste à choisir dans la liste des talents optionnels de la discipline du personnage.

Attributs

Les attributs ne peuvent bénéficier que de trois augmentations, pas plus, et un seul attribut peut être augmenté à la fois. Pour augmenter un attribut, il faut se concentrer pendant un temps égal au niveau de l'attribut en jours à un entraînement exclusivement consacré à cette augmentation. Le personnage doit ensuite passer un nombre de semaines égal à sa nouvelle valeur d'attribut pour parachever son augmentation. Après ces semaines de « rodage », un autre attribut (ou le même s'il reste des augmentations possibles) peut être augmenté.

Multi-disciplines

L'entraîneur doit être de cinquième cercle minimum. Il est toujours aussi difficile de le convaincre et il demandera certainement 100 pa par cercle que l'adepte a déjà atteint (toutes disciplines confondues), pour chaque talent qu'il lui apprendra. Cette somme ne doit pas être la seule « motivation », l'apprentissage d'une autre discipline étant surtout une difficulté de conciliation entre différentes philosophies, points de vue, etc. Les coûts de développement des talents sont identiques à ceux indiqués dans le **Recueil du joueur**, aux détails près suivants :

- Un talent optionnel qui bénéficie de la règle d'alignement (voir **RdJ**, p427), sera développé au coût du nouveau talent de discipline (par exemple le talent optionnel choisit au cercle 1, est identique au talent de discipline du cercle 5 de la nouvelle discipline. Lorsque le personnage arrive au cercle 5 de sa nouvelle discipline, le talent devient un talent de discipline mais continuera à se développer au nouveau coût).
- Le talent Endurance est toujours celui de la première discipline.
- Le niveau de karma n'augmente qu'une fois, et il n'est possible de dépenser qu'un seul point de karma sur un test d'attribut ou de récupération.
- Les humains peuvent transformer des talents provenant de Polyvalence en talents de discipline ou talents optionnels en achetant le rang 1 du talent de la nouvelle discipline. Ce rang acheté ne s'ajoute pas, il permet juste de bénéficier de ceux déjà acquis. En réalisant ceci, il libère un emplacement pour apprendre un nouveau talent de Polyvalence.
- Règle optionnelle : il est possible « d'aligner » le talent Endurance pour bénéficier de meilleures valeurs. L'adepte achète le rang 1 du talent de sa nouvelle discipline, mais ce rang ne s'ajoute pas aux rangs déjà acquis, il permet juste de modifier les valeurs de la première discipline.
- Règle optionnelle : pour faciliter la gestion du karma et éviter les longues feuilles avec différentes réserves de karma, le maître de jeu peut décider qu'il n'y en a qu'une seule. Il peut également demander aux adeptes d'acheter le rang 1 de chaque nouvelle discipline pour aligner le karma et sa réserve.

Voici les disciplines en troisième édition, et comme vous le remarquerez, elles sont légèrement différentes. Les différences les plus importantes viennent surtout de la disparition du talent automatique Commandement, de la réduction du nombre de talents et de l'obligation de devoir augmenter systématiquement les talents essentiels (de discipline) pour passer au cercle suivant. Enfin les Restrictions raciales d'accès aux disciplines sont maintenant une règle optionnelle.
À la suite, vous trouverez la structure et les moyens de créer votre propre discipline, c'est-à-dire le concepteur de discipline de la troisième édition.

ARCHER

Attributs importants : Dextérité, Perception
Rituel de karma : voir le Recueil du Joueur, page 68
Compétences artisanales : Bougenier (fabricant de flèches), Gravure sur bois, Plumassier

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Armes de mêlées, Déplacement silencieux, Escalade, Esquive, Pistage.

Premier cercle
Talents de discipline : Armes de tir, Armes de jet, Marque mystique, Rituel de karma, Tir infaillible.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Détection des armes, Don des langues, Endurance (6/5), Flèche enflammée, Première impression, Saut de géant, Sprint, Tir longue portée.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Flèche de direction.

Troisième cercle
Talent de discipline : Anticipation.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage de flèche).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Analyse des créatures, Analyse des indices, Dissimulation d'objets, Lecture sur les lèvres, Rappel des projectiles, Rire encourageant, Sens empathique, Volonté de fer.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Jeter un oeil*. Après avoir tiré une flèche normale, et pour 1 point de dommage d'effort, l'adepte peut remplacer sa vision par celle qu'il aurait si ses yeux étaient sur la flèche. Sa vision revient à la normale à la fin du round, mais il est considéré comme étant Harcelé et tous les tests de réaction basés sur la vision souffrent des pénalités provoquées par une obscurité totale.
Talent de discipline : Marque paralysante.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talent de discipline : Ricochet.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages avec une arme à distance.
Talent de discipline : Tir impressionnant.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Deuxième tir.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Altération de projectile, Attaque critique, Attaque en course, Barrière de lames, Détection de la vie, Localisation du tireur, Tir rapide.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Création de flèche*. Pour 1 point de dommage d'effort l'adepte crée une munition pour une arme à projectile, en 1 action Libre. Les munitions magiques ainsi créées fonctionnent comme les munitions non magiques, mais disparaissent à la fin du round. Il est possible d'utiliser cette capacité plusieurs fois par round.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Œil d'aigle.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Tir d'avertissement.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Domination des flèches.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Tir en aveugle.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Arme éthérée, Caméléon, Défense améliorée, Deuxième chance, Esprit du lion, Vision véritable.

Treizième cercle
Capacité spéciale : *Volée de flèches*, l'adepte peut envoyer plus d'un projectile en un tir. Il peut envoyer au maximum un nombre de flèches égal à son niveau de Dextérité. Il prend 1 point de dommage d'effort par projectile supplémentaire et si l'attaque réussit, chacune d'elle fera +2 au test de dommages. Ces projectiles ne permettent pas d'effectuer des attaques supplémentaires, elles ne font qu'augmenter les dommages de +2 et seul le projectile original sera affecté par un enchantement comme Flèche enflammée.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Tir multiple.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Flèche hurlante.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Arc de vent.

Spécialisations
Arbalétrier : Flèche de direction (qui devient un talent optionnel de novice) est remplacé par **Première impression** (qui devient talent de discipline de Cercle 2). Intervertir les bonus de Défense social (donc aux Cercles 2, 8, 10, 12 et 14) et Défense physique (donc aux Cercles 11 et 15).
Archer : Anticipation (qui devient alors un talent optionnel de novice) est remplacé par **Tir longue portée** (qui devient un talent de discipline de Cercle 3). De même, **Marque paralysante** (qui devient alors un talent optionnel de compagnon) est remplacé par **Volonté de fer** (qui devient un talent de discipline de Cercle 5).

CAVALIER

Attributs importants : Dextérité, Charisme.
Rituel de karma : voir le Recueil du joueur, page 75
Compétences artisanales : Peinture corporelle, Tressage, Bottier, Maroquinier.
Monture : à la création du personnage, le maître de jeu peut accorder une monture (non entraîné au combat) pour chevaucher. Dans un tel cas la monture sera :

- ❑ un cheval pour les humains, elfes et orks, même si parfois certaines tribus ork préfèrent les bêtes de la toundra,
- ❑ le nain aura un poney, un trojin un huttawa, ou un huata (RDN p62)
- ❑ les trolls préfèreront peut être un grand cheval de guerre ou un granlain,
- ❑ les sylphelins privilégieront sans doute le kue ou le zoak.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Combat à mains nues, Dressage, Esquive, Marchandage, Première impression.

Premier cercle
Talents de discipline : Acrobaties en selle, Apprivoisement, Armes de mêlée, Charge dévastatrice, Rituel de karma.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Analyse de créature, Domination des animaux, Don des langues, Endurance (7/6), Partage du sang, Pistage, Survie, Tactique,

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Ordre empathique.

Troisième cercle
Talent de discipline : Tenue en selle.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage de cavalier).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Charge terrifiante, Commandement, Endurance de la monture (6/5), Monture agressive, Monture spectrale, Regard terrifiant du maître, Rire encourageant, Soin de compagnon animal.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Maîtrise du galop*, s'il est sur une monture et utilise l'option Déplacement en deux temps, il n'est pas considéré comme Harcelé. La monture n'est pas considérée comme Harcelée lorsqu'elle va plus vite que son déplacement de base si elle est montée par son cavalier. Les coûts en effort sont appliqués normalement.
Talent de discipline : Attaque tournoyante.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline : Protection de monture.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'attaque et de dommages de sa monture.
Talent de discipline : Défense tournoyante.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Double charge.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Affolement des troupeaux, Appel de monture, Attaque plongeante, Cœur de lion, Guide élémentaire, Piétinement, Ralliement, Vivacité du tigre.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Maître du galop*, pour 2 points de dommages d'effort, l'adepte peut accélérer ou ralentir de moitié la base de mouvement de sa monture, pendant un round.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Attaque critique.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Désarçonnement.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Dressage de monture.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline : Ultime sursaut.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Attaque astrale, Défi du champion, Deuxième chance, Esprit du lion, Récupération bestiale, Sens animal.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Résurrection de monture*, en la touchant, il peut ramener à la vie un animal qu'il a monté s'il est mort depuis moins d'une semaine. L'adepte souffre de la perte permanente d'1 point de dommages et sa monture récupère l'intégralité de sa santé, sans souffrir de dommages ou de blessures graves.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Perce-armure.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +2 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Vitalité.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Charge multiple.

CHAMAN

Attributs importants : Volonté, Perception
Restriction raciale : Aucune
Rituel de karma : voir le Recueil des donneur-de-noms p171
Compétences artisanales : Fabrication de bijoux en os, Fabrication de poupée, Sculpture sur bois

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Analyse de créature, Déplacement silencieux, Don des langues, Fétiche de sort, Pistage.

Premier cercle
Talents de discipline : Création de fétiche, Fétiche de sort, Incantation, Rituel de karma, Survie, Tissage de filament (Chamanisme).

Capacités des Novices
Talents optionnels : Domination des animaux, Emprunt sensoriel, Endurance (4/3), Fétiche de sort, Fétiche de sort, Marmonnements sibyllins, Première impression, Rire encourageant.

Deuxième cercle
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline : Vision astrale.

Troisième cercle
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : Langue des esprits.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : Immobilisation d'esprit.

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Détermination, Fétiche amélioré, Fétiche amélioré, Guérison par le feu, Purification par le froid, Sens empathique, Vision véritable, Volonté de fer.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Terre et mer*, pour 1 point de dommages d'effort, le personnage gagne un bonus de +2 aux tests d'Escalade ou Natation.
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : Invocation (esprit de la nature).

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talent de discipline : Partage du sang.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'effet de sorts.
Talent de discipline : Commandement.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline : Guide élémentaire.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Constitution bestiale, Détection des mensonges, Fétiche renforcé, Fétiche renforcé, Hurlement, Parade spectrale, Résistance au poison, Symbole animal.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Cape céleste et marine*, pour 2 points de dommages d'effort, l'adepte peut chuter en toute sécurité d'une hauteur égale à rang Tissage x 5 m. Ou il peut respirer sous l'eau pendant un nombre de minutes égal au rang en Tissage. Il est impossible d'utiliser cette capacité en continu, mais seulement une fois par situation.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Négociation avec créature invoquée.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma pour tout test d'action effectué par sa créature ou son esprit invoqué.
Talent de discipline : Cercle d'invocation.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 à sa Défense sociale.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.
Talent de discipline : Abri végétal.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Animation d'objet.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Caméléon, Deuxième chance, Fétiche partagé, Fétiche partagé, Marche élémentaire, Récupération bestiale.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Pinacle de compréhension*, lorsque l'adepte effectue un test d'interaction avec quelque chose de naturel, il peut dépenser 1 point de karma supplémentaire.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Transfert de blessure.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Projection astrale.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 à sa Défense sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Tissage multiple.

Chasseur d'Horreurs

Attributs importants : Volonté, Perception
Restriction raciale : Aucune
Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p180
Compétences artisanales : Scarification, Tatouage, Piercing,

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Attaque acrobatique, Combat à mains nues, Déplacement silencieux, Escalade, Pistage.

Premier cercle
Talents de discipline : Armes de mêlée, Analyse des Horreurs, Rituel de karma, Vision astrale, Volonté de fer.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Armes de jet, Coup de bouclier, Endurance (8/6), Esquive, Manœuvre, Parade, Rire encourageant, Sprint,

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline : Contre-malédiction.

Troisième cercle
Talent de discipline : Quarantaine.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage d'Horreur).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Détection de direction, Deuxième arme, Endurcissement, Regard froid, Sang-froid, Stabilité, Vigilance, Vivacité du tigre.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Sanctuaire spirituel*, voir Recueil des donneurs-de-noms p181. La capacité est identique si ce n'est qu'elle ne coûte aucun point de dommage.
Talent de discipline : Cœur de lion.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talent de discipline : Frappe d'ostracisme.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests contre les Horreurs, et également sur tous les tests visant à résister ou à éviter les attaques, les sorts ou les pouvoirs des Horreurs.
Talent de discipline : Ultime sursaut.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline : Deuxième attaque.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Attaque critique, Coup dévastateur, Défense améliorée, Endurcissement d'autrui, Regard terrifiant, Résistance à la douleur, Vitalité.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Piège à Horreur*, pour 2 points de dommages d'effort, l'adepte peut effectuer un test de Tissage contre la Défense magique d'une Horreur qu'il voit. S'il réussit, le lien entre les deux est si fort que l'adepte attire l'Horreur dans le même plan que lui. La portée est égale à 2 m par rang de Tissage. Si la cible veut s'éloigner, elle utilise une action Ordinaire et doit réussir un test de Volonté contre une difficulté égale au niveau de Tissage de l'adepte. Les effets s'arrêtent au bout de 10 mn, si l'adepte le décide ou s'il sombre dans l'inconscience.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Esprit du lion.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Détection d'influence.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Dissipation d'influence.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Projection astrale.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Arme éthérée, Arme spirituelle, Attaque décisive, Attaque multiple, Deuxième chance, Transfert des blessures.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Manifestation spectrale*, l'adepte encaisse 2 points de dommages d'effort et effectue une attaque contre une Horreur. L'attaque s'oppose à la Défense sociale, et si elle réussit l'adepte effectue un test de Volonté lors du test de dommages. Aucune armure ne protège contre ces dommages. Les bonus provenant d'Analyse d'Horreur, Frappe d'ostracisme ou la capacité de dépenser du karma peuvent être utilisés sur le test de dommages, mais pas les capacités spécifiques ou liées à l'espace physique, le combat physique ou une attaque physique. Cette capacité est typiquement utilisée avec le talent Confrontation d'Horreur. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par round et il n'est pas possible de faire d'autres attaques dans le round.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Confrontation d'Horreur.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Aura protectrice.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Toile astrale.

DANSEUR CAUDAL

Attributs importants : Dextérité, Force.
Restriction raciale : t'skrang uniquement
Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p187
Compétences artisanales : Danse, Peinture corporelle, Comédie

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Impression, Natation, Parade, Sarcasmes, Stabilité.

Premier cercle
Talents de discipline : Armes de mêlée, Attaque acrobatique, Combat à mains nues, Esquive, Rituel de karma.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Anticipation, Armes de jet, Attaque surprise, Coup de pied rapide, Détection des armes, Endurance (7/6), Saut de géant, Sprint.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Manœuvre.

Troisième cercle
Talent de discipline : Danse caudale.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage caudale).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Cœur de lion, Deuxième arme, Diversion, Marche des vents, Mort feinte, Sortie gracieuse, Ultime sursaut, Vivacité du tigre.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Régénération caudale*. Elle est strictement identique à celle du Recueil des donneurs-de-noms, p188.
Talent de discipline : Danse de distraction.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Force.
Talent de discipline : Danse des airs.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages effectués avec sa queue.
Talent de discipline : Attaque enchaînée.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Désarmement.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Arme spirituelle, Attaque astrale, Attaque critique, Attaque en course, Destruction d'arme, Œil d'aigle, Perce-armure, Résistance à la douleur.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Queue préhensile*, comme décrit dans le Recueil des donneurs-de-noms, p188, sauf qu'il n'y a pas de coût en magie de sang ou d'activation.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Attaque tornade.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de tous les attributs impliquant l'utilisation de la queue.
Talent de discipline : Arme corporelle.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Attaque annoncée.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Défense améliorée.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Approche surprise, Arme éthérée, Deuxième chance, Déviation de projectiles, Résistance à la douleur, Vitalité.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Formidable ascendance*, pour 3 points de dommages d'effort, l'adepte effectue un test de Tissage contre la Défense magique de l'adversaire pour analyser son style de « danse ». Pour chaque degré de réussite, il gagne un bonus de +1 aux tests d'attaque contre cet adversaire pour les prochaines 24 heures. L'adepte peut utiliser la magie du sang afin de prolonger les effets pour une durée d'un an et un jour.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Danse des eaux.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Attaque multiple.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Attaque décisive.

DANSEUR DU VENT

Attributs importants : Charisme, Perception
Restriction raciale : sylphelin uniquement
Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p193
Compétences artisanales : Comédie, Danse, Musique

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Armes de mêlées, Don des langues, Esquive, Impression, Langage du vent.

Premier cercle
Talents de discipline : Danse du vent, Éloquence, Étiquette, Rituel de karma, Sarcasmes.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Chant émouvant, Distraction, Diversion, Endurance (6/5), Imitation de voix, Marchandage, Rire encourageant, Sens empathique.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Diplomatie.

Troisième cercle
Talent de discipline : Communication volatile.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage de danse).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Escamotage, Exaltation, Histoire des objets, Impression durable, Lecture sur les lèvres, Marmonnement sibyllins, Mort feinte, Symbole animal.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Appel du jugement*, pour 1 point de dommages d'effort l'adepte peut indiquer le gagnant d'un litige, confirmer l'exactitude d'une histoire ou d'une légende, etc. Il effectue un test de Charisme contre la plus haute Défense sociale des participants, et s'il réussit, toutes les parties concernées respectent le verdict tant qu'il n'y a pas de parti pris évident de l'adepte et que sa parole n'est pas mise en doute.
Talent de discipline : Sang-froid.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talent de discipline : Sortie gracieuse.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'Interaction.
Talent de discipline : Commandement.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Hypnose.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Chant de protection, Cœur de lion, Lien télépathique, Manipulation de foules, Onde mentale, Pensée secrète, Ralliement, Vision véritable.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Captivant*, pour 3 points de dommages d'effort, l'adepte effectue un test de Tissage contre la plus haute Défense sociale d'un groupe, +1 par cible supplémentaire. S'il réussit, les cibles concentrent leurs attentions et leurs actions sur l'adepte. Ils l'attaqueront s'il combat, ils l'écouteront s'il raconte une histoire, etc. Les effets se dissipent si les cibles sont attaquées ou au bout d'un nombre de rounds égal au rang.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Rejet de responsabilité.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline : Voix de barde.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense physique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Détection des mensonges.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Reconstitution.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Animation d'objet, Défi du champion, Détection d'influence, Jugement du sang, Localisation par écho, Premier cercle de perfection.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Ailes maîtresses*, l'adepte peut considérer que le vol est son déplacement principal et voler tout au long de la journée sans risque de fatigue ou d'assèchement des ailes.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Multilinguisme.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Deuxième chance.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Aura protectrice.

ÉCLAIREUR

Attributs importants : Dextérité, Perception
Rituel de karma : voir le Recueil du joueur, page 81
Compétences artisanales : Inscription runique, Gravure sur bois, Composition florale, Ébéniste.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Analyse de créature, Armes de tir, Armes de mêlées, Déplacement silencieux, Esquive.

Premier cercle
Talents de discipline : Escalade, Pistage, Rituel de karma, Survie, Vigilance.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Anticipation, Déguisement magique, Détection des armes, Détection des pièges, Endurance (6/5), Lecture et écriture, Saut de géant, Sprint.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Don des langues.

Troisième cercle
Talent de discipline : Orientation.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage d'éclaireur).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Acrobaties en selle, Crochetage, Désamorçage des pièges, Détection du danger, Dissimulation des objets, Esquive des pièges, Flèche de direction, Manœuvre.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Sens améliorés*, pour 2 points de dommages d'effort, l'éclaireur accroît l'un de ses sens naturels (vue, ouïe, odorat, toucher ou goût), gagnant un bonus de +2 pour tous les tests de Perception basés sur ce sens, pendant 10 mn.
Talent de discipline : Analyse des indices.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline : Vision astrale.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'une autre personne qui tente d'éviter ou d'échapper à un danger lié à l'environnement, de rester sur le bon chemin, ou d'endurer toutes les conditions harassantes de la journée. L'adepte doit voyager avec elle pour utiliser cette capacité.
Talent de discipline : Sens empathique.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Guide élémentaire.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Détection de la vie, Détection des défauts d'armure, Détection du poison, Localisation de tireur, Œil d'aigle, Résistance au poison, Ultime sursaut, Vivacité du tigre.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Camouflage*, pour 2 points de dommages d'effort, l'adepte est capable de fusionner avec son environnement, pour un effet similaire au sort de Camouflage, p296 du **Recueil du Joueur**. L'adepte remplace le test d'effet du sort par un test de Tissage, et le résultat devient la difficulté de perception pour le voir. Les effets s'estompent au bout de 24 heures ou dès lors qu'il bouge.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Endurance au froid.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Vision véritable.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.
Talent de discipline : Défense améliorée.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Détection des mensonges.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Abri végétal, Attaque décisive, Marche élémentaire, Multilinguisme, Projection astrale, Récupération bestiale.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *L'un d'entre eux*, pour 3 points de dommages d'effort l'adepte semble faire partie du décor. Il ressemble aux autochtones ou il est complètement accepté par les indigènes du lieu où il se trouve. Il se fondra aussi bien dans la foule d'une cité qu'ailleurs. Les effets durent 24 heures ou jusqu'à ce que l'adepte veuille y mettre un terme, pour permettre par exemple à des amis de le reconnaître.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Localisation par écho.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Caméléon.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Deuxième chance.

Spécialisations
Agent infiltré : Survie (qui devient un talent optionnel d'initié) est remplacé par **Déplacement silencieux** (qui devient talent de discipline de Cercle 1). De même, **Orientation** (qui devient alors un talent optionnel de novice) est remplacé par **Déguisement magique** (qui devient un talent de discipline de Cercle 3).
Explorateur : Don des langues (qui devient alors un talent optionnel d'initié) est remplacé par **Analyse de créature** (qui devient un talent de discipline de Cercle 2). De même, **Analyse des indices** (qui devient alors un talent optionnel de compagnon) est remplacé par **Détection du danger** (qui devient un talent de discipline de Cercle 5).

Éclaireur du vent

Attributs importants : Dextérité, Perception
Restriction raciale : sylphelin uniquement
Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms, page 198
Compétences artisanales : Danse, Chant, Ébéniste.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Armes de mêlées, Armes de tir, Déplacement silencieux, Orientation, Sprint.

Premier cercle
Talents de discipline : Analyse des indices, Esquive, Pistage, Rituel de karma, Survie.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Analyse de créature, Anticipation, Apprivoisement, Armes de jet, Détection de la vie, Détection des pièges, Don des langues, Endurance (6/5).

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Vigilance.

Troisième cercle
Talent de discipline : Pistage olfactif.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage d'odeur).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Attaque surprise, Danse du vent, Désamorçage des pièges, Détection des défauts d'armure, Détection du danger, Flèche de direction, Marque mystique, Stabilité.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Observateur*, pour 1 point de dommages d'effort l'adepte bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests ayant pour but d'observer une situation, une rencontre ou un lieu. Il doit rester extérieur et ne rien faire d'autre qu'observer. Les effets durent 10 mn.
Talent de discipline : Communication volatile.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline : Endurance au froid.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests permettant d'obtenir des renseignements grâce à ses sens (en privilégiant l'odorat).
Talent de discipline : Détection du poison.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Guide élémentaire.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Attaque plongeante, Cœur de lion, Constitution bestiale, Danse des airs, Lien télépathique, Possession d'animal, Récupération bestiale, Ultime sursaut.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Reconnaissance*, pour 2 points de dommages d'effort et 1 action Libre, l'adepte peut transférer l'un de ses avantages, voir même un modificateur de situation, vers un personnage allié ou une créature, jusqu'à la fin du round.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Vision véritable.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Caméléon.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Abri végétal.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Défense améliorée.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Arme éthérée, Déviation de projectiles, Marche élémentaire, Multilinguisme, Projection astrale, Révélation des défauts d'armure.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Maîtrise du vol*, sans pour autant subir des dommages, le personnage bénéficie des effets décrits dans le **Recueil des donneurs-de-noms** p199.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Localisation par écho.

Quatorzième 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 par jour.
Talent de discipline : Deuxième chance.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Sens animal.

Écumeur du ciel

Attributs importants : Dextérité, Constitution.
Rituel de karma : voir le Recueil du joueur, page 87
Compétences artisanales : Gravure sur bois, Peinture sur bois, Poésie épique.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Armes de jet, Combat à mains nues, Escalade, Orientation, Parade.

Premier cercle
Talents de discipline : Armes de mêlée, Cri de guerre, Navigation aérienne, Rituel de karma, Sang de feu.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Armes de tir, Chute de plume, Coup de pied rapide, Détection des armes, Endurance (8/6), Langage du vent, Stabilité, Survie.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Saut de géant.

Troisième cercle
Talent de discipline : Coup de bouclier.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Constitution.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage du ciel).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Attaque surprise, Cœur de lion, Commandement, Impression durable, Partage du sang, Purification par le froid, Tactique, Vivacité du tigre.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Frapper sans prévenir*, lorsque l'écumeur du ciel attaque un adversaire surpris ou aveuglé, il peut activer cette capacité pour 2 points de dommages d'effort. Durant tout le round, toutes les difficultés des tests de stabilité sont augmentées de +3.
Talent de discipline : Rugissement de guerre.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline : Regard froid.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages d'armes de mêlée.
Talent de discipline : Attaque enchaînée.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Attaque plongeante.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Attaque en balancier, Danse des airs, Déchaînement, Défense améliorée, Endurance au froid, Œil d'aigle, Perce-armure, Résistance au poison.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : *Puissance du ciel*, l'adepte augmente de +3 sa valeur d'attribut de Force.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Hache du tonnerre.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Force.
Talent de discipline : Bouclier tonnerre.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Vitalité.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Destruction d'arme.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Arme éthérée, Défi du champion, Deuxième chance, Déviation de projectiles, Esprit du lion, Hurlement.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Chant de la foudre*, pour 5 points de dommages d'effort, l'adepte peu invoquer un violent orage. L'adepte doit être à bord d'un navire aérien et pouvoir appeler ou chanter au ciel pendant une minute. Il doit effectuer un test de Tissage (20) pour invoquer autour de lui un sérieux orage s'étalant sur 1,5 km autour de sa position. L'orage n'affecte pas le navire de l'adepte et il disparaît au bout d'une heure. Durant cette heure, l'adepte peut chanter à nouveau encore une minute, effectuant un nouveau test de Tissage. Le résultat de ce test est comparé à toutes les Défenses magiques de l'ensemble des navires hostiles. Si le résultat du test est supérieur, le personnage effectue un test de Volonté dont le résultat correspond aux dommages subits par les navires, aucune armure ne protégeant contre ces dommages.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Ralliement.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Attaque critique.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Armure spirituelle.

Élémentaliste

Attributs importants : Volonté, Perception
Rituel de karma : voir le Recueil du joueur, page 94
Compétences artisanales : Broderie sur robe, Sculpture, Calligraphie, Flaconneur.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Don des langues, Lecture et écriture, Marchandage, Marmonnements sibyllins, Matrice de sort.

Premier cercle
Talents de discipline : Incantation, Langage du vent, Lecture et écriture de la magie, Matrice de sort, Rituel de karma, Tissage de filament (Élémentalisme).

Capacités des Novices
Talents optionnels : Chute de plume, Endurance (4/3), Histoire des objets, Matrice de sort, Matrice de sort, Parade, Pistage, Vision astrale.

Deuxième cercle
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline : Guérison par le feu.

Troisième cercle
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : Langue élémentaires.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : Immobilisation d'élémentaire.

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Détection des défauts d'armure, Détection des pièges, Détermination, Marche des vents, Matrice améliorée, Matrice améliorée, Peau de bois, Volonté de fer.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Feu et glace*, pour 1 point de dommages d'effort, il peut tenter de créer une petite flamme ou refroidir de l'eau, pouvant occasionner un niveau 4/D6 de dommage. Pour ce faire, il effectue un test d'Incantation (6).
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : Invocation (esprit élémentaire).

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline : Purification par le froid.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'effets de sorts.
Talent de discipline : Peau tellurique.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline : Contrôle de la température.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Abri végétal, Altération de projectile, Attaque astrale, Désamorçage des pièges, Guide élémentaire, Négociation avec créature invoquée, Matrice renforcée, Matrice renforcée,

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Terre et vent*, pour 2 points de dommages d'effort, il peut créer un cercle de terre de 3 m de diamètre, donnant un bonus de +3 à la Défense magique de tout individu se situant à l'intérieur, ou créer un volume d'air sain et frais de 10 m de coté et 5m de haut, provenant et retournant sans cesse au plan élémentaire de l'air. Tous les effets disparaissent au bout de 24 heures.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Protection contre le métal.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'action effectués par les créatures ou esprits qui sont sous son contrôle.
Talent de discipline : Endurance au froid.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Remodelage d'objet.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Cercle d'invocation.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Danse des eaux, Détection de l'or, Détérioration d'arme, Matrice partagée, Matrice partagée, Premier cercle de perfection.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Matrice élémentaire*, pour 3 points de dommages d'effort, l'adepte crée temporairement une matrice de rang 5 dans n'importe quel objet fait d'un seul élément, comme une pierre, un morceau de bois, etc. La matrice disparaît au bout de 24 heures.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Terre flottante.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Test de récupération : l'adepte gagne 2 tests par jour.
Talent de discipline : Marche élémentaire.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 à sa Défense sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Armure tellurique.

Spécialisations
Ceux qui se spécialisent bénéficient d'un bonus de +2 sur tous les tests en relation avec l'élément en question et un malus de –2 sur tous les tests avec les autres éléments. Ces malus affectent également le Tissage, l'Incantation, les effets de sort, les invocations, les interactions avec les élémentaires et les talents comme Endurance au froid.

ÉRUDIT EXPLORATEUR

Attributs importants : Charisme, Perception
Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms, p204
Compétences artisanales : Calligraphie, Enluminure

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Analyse des indices, Éloquence, Étiquette, Orientation, Vigilance.

Premier cercle
Talents de discipline : Don des langues, Histoire des objets, Lecture et écriture, Recherche, Rituel de karma.

Capacités des novices
Talents optionnels : Analyse de créature, Contre-malédiction, Crochetage, Endurance (6/5), Esquive, Évaluation, Marchandage, Vision astrale.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Mémoire livresque.

Troisième cercle
Talent de discipline : Souvenirs livresques.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage d'histoires).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Détection de direction, Détection des pièges, Dissimulation d'objet, Langue des esprits, Marmonnement sibyllins, Sang froid, Sortie gracieuse, Volonté de fer.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité de *Questeur de connaissances*, durant un voyage ayant pour objectif d'acquérir des connaissances, l'adepte gagne un bonus de +2 pour tous les tests d'action permettant d'accomplir le voyage, comme : Escalade, Natation, résister à la fatigue, etc. L'activation de ce pouvoir coûte 2 points de dommages d'effort.
Talent de discipline : Sciences appliquées.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.
Talent de discipline : Lecture sur les lèvres.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests relatifs aux connaissances.
Talent de discipline : Guide élémentaire.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Vision véritable.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Cœur de lion, Désamorçage des pièges, Détection des objets magiques, Endurance au froid, Hypnose, Lien télépathique, Onde mentale, Résistance au poison.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Indexation*, pour 2 points de dommages d'effort, l'adepte effectue un test de Tissage contre toutes les Défenses magiques des objets (livres, tablettes, parchemins, etc.) ou des lieux, si leur Défense magique est plus élevée. Si c'est réussit, il établi une indexation mentale de toutes les connaissances contenues dans la bibliothèque ou un lieu similaire. Il peut donc ainsi rapidement savoir où trouver l'information qu'il cherche. Ce pouvoir n'indexe que les connaissances que l'adepte est capable de lire.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Pensée secrète.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Détection des mensonges.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense physique.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline : Reconstitution.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Voix de barde.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Abri végétal, Défense améliorée, Détection d'influence, Marche élémentaire, Poche astrale, Ultime sursaut.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Sagesse des anciens*, pour 3 points de dommages d'effort, l'adepte bénéficie, pendant 24 heures, de l'accès aux connaissances des érudits du passé. Il bénéficie alors d'un bonus de +5 rangs à la compétence de Connaissance qu'il choisit. Pendant ce temps, la connaissance est considérée comme une capacité magique…
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Deuxième chance.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Multilinguisme.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Armure tellurique.

Forgeron

Attributs importants : Volonté, Perception.
Rituel de karma : voir le Recueil du joueur, page 101
Compétences artisanales : Inscriptions runiques, Gravure sur bois, Bijoutier, Ébéniste, Dinandier.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Armes de tir, Armes de jet, Armes de mêlée, Don des langues, Parade.

Premier cercle
Talents de discipline : Évaluation, Marchandage, Perfectionnement des armes, Rituel de karma, Volonté de fer.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Coup de bouclier, Détection des armes, Endurance (6/5), Lecture et écriture, Première impression, Rire encourageant, Sang de feu, Stabilité,

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline : Histoire des objets.

Troisième cercle
Talent de discipline : Contre-malédiction.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline : Tissage de filament (Forge de filament).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Commandement, Dissimulation d'objet, Détection des pièges, Endurcissement d'autrui, Guérison par le feu, Lecture et écriture de la magie, Langues élémentaires, Sang-froid,

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Forge itinérante*, pour 1 point de dommages d'effort par heure, l'adepte est capable de créer une forge de façon impromptue ou tout autre atelier requis pour façonner des armes, des armures ou tout autre objet demandant autant de travail et aussi complexes. Durant les voyages, cela procure l'équipement minimum nécessaire, comme un feu ou les outils pour travailler le métal. L'utilisation de cette capacité double le temps nécessaire pour effectuer la tâche.
Talent de discipline : Endurcissement.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talent de discipline : Cœur de lion.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages avec une arme qu'il a produit lui-même.
Talent de discipline : Détection des défauts d'armure.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline : Perfectionnement d'amure.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Attaque critique, Contrôle de la température, Désarmement, Désamorçage des pièges, Détection des objets magiques, Incantation, Matrice de sort, Révélation des défauts d'armure.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Élémentalisme*, le talent de Tissage (Forge de filament) est maintenant double : il a les mêmes capacités que le talent de Tissage de filament de l'élémentaliste, lui permettant ainsi d'apprendre les spécialisations liées à ce talent ou de lancer des sorts élémentaires. L'adepte peut apprendre les autres talents et capacités, ou trouver des substituts pour pouvoir lancer les sorts d'élémentaliste, notamment les plus courants comme Incantation et Lecture et écriture de la magie.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Tremper une arme.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Force.
Talent de discipline : Détournement des armes.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 à sa Défense sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Tremper une armure.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Arme spirituelle.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Détermination, Détérioration d'arme, Matrice partagée, Matrice renforcée, Premier cercle de perfection, Résistance à la douleur.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Maître artisan*, en pratiquant un rituel et en encaissant 3 points de dommages de magie du sang, l'adepte ajoute +4 niveaux de dommages sur une arme (ou +2 à l'Armure physique et magique) d'une œuvre qu'il a réalisé. Si l'objet est détruit, l'adepte peut soigner les dommages un an et un jour après. L'adepte peut activer plusieurs fois Maître artisan en encaissant 3 points de dommages de magie du sang à chaque fois, à condition qu'il ne s'agisse pas du même objet.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Arme éthérée.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Constitution.
Talent de discipline : Aura protectrice.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 à sa Défense sociale.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Remodelage d'objet.

GARDIEN DES BOIS

Attributs importants : Dextérité, Perception.
Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p210
Compétences artisanales : Peinture corporelle, Sculpture sur bois, Gravure sur bois.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Armes de jet, Armes de mêlées, Détection du danger, Escalade, Survie.

Premier cercle
Talents de discipline : Armes de tir, Déplacement silencieux, Esquive, Pistage, Rituel de karma.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Analyse de créature, Apprivoisement, Détection des pièges, Endurance (7/6), Emprunt sensoriel, Parade, Sprint, Vigilance.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Peau de bois.

Troisième cercle
Talent de discipline : Stabilité.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage de forêt).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Analyse des indices, Détection des armes, Détection des défauts d'armure, Domination des animaux, Manœuvre, Marque mystique, Regard terrifiant du maître, Sens empathique.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Attaque du chasseur*, pour 1 point de dommage d'effort, l'adepte bénéficie d'un bonus de +2 sur tous les tests effectués durant le premier round de combat contre une cible se trouvant dans une forêt ou un environnement à la végétation dense. Il peut aussi l'utiliser contre une cible qu'il piste. Si l'adepte piste un groupe, il devra choisir celui contre qui il bénéficiera du bonus.
Talent de discipline : Anticipation.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline : Guide élémentaire.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de défense ou de capacité défensive d'un autre personnage.
Talent de discipline : Marque paralysante.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Cœur de lion.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Abri végétal, Altération de projectile, Attaque critique, Constitution bestiale, Déchaînement, Tir rapide, Ultime sursaut, Vivacité du tigre.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Gardien de service*, pour 2 points de dommages d'effort, l'adepte diminue ses Défenses et donne un bonus équivalent à une cible adjacente jusqu'à la fin du round ou jusqu'à ce que la cible s'éloigne. Le bonus maximum ne peut dépasser le rang en Tissage.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Flèche traçante.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Localisation de tireur.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Communication sylvestre.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Caméléon.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Arme éthérée, Contrôle des adversaires, Défense améliorée, Récupération bestiale, Résistance à la douleur, Résistance au poison.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Perception de la forêt*, pour 4 points de dommages d'effort, l'adepte peut bénéficier, pendant 24 h, de la capacité décrite dans le **Recueil des donneurs-de-noms**, p211.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Attaque en course.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Transport sylvestre.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Deuxième chance.

GUERRIER

Attributs importants : Dextérité, Force.
Rituel de karma : voir le Recueil du joueur, page 109
Compétences artisanales : Sculpture, Inscriptions runiques, Dinandier, Maroquinier.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Attaque acrobatique, Danse des airs, Escalade, Manœuvre, Parade.

Premier cercle
Talents de discipline : Armes de mêlée, Combat à mains nues, Esquive, Peau de bois, Rituel de karma.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Armes de tir, Armes de jet, Coup de pied rapide, Détection des armes, Endurance (9/7), Rire encourageant, Sang de feu, Vivacité du tigre.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Anticipation.

Troisième cercle
Talent de discipline : Stabilité.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Force.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage de guerre).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Attaque du cobra, Cœur de lion, Commandement, Coup de bouclier, Désarmement, Deuxième arme, Regard froid, Tactique.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Rite de bataille*, l'adepte accomplit son rituel de karma de la journée, mais plutôt que d'acheter les points de karma, il en dépense 1, prend également 2 points de dommages d'effort et choisi l'un de ses talents. Pendant le prochain combat de la journée, l'utilisation du talent ne provoque pas d'effort, une fois par round. Les autres utilisations dans le round provoquent l'effort normal.
Talent de discipline : Endurcissement.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline : Ultime sursaut.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages de contact.
Talent de discipline : Coup dévastateur.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Deuxième attaque.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Arme corporelle, Attaque astrale, Attaque critique, Attaque de matrice, Déchaînement, Perce-armure, Rugissement de guerre, Volonté de fer.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Sens du combat*, pour 3 points de dommages d'effort, l'adepte se voit doté d'une extraordinaire lucidité et a conscience de tous les paramètres influençant le combat. Pour les 3 rounds suivants, il ignore tous les malus de Harcelé et ne peut pas être Étourdi, Surpris ou Aveuglé.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Peau tellurique.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline : Résistance à la douleur.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Vitalité.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Désarçonnement.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Attaque décisive, Attaque en course, Arme éthérée, Arme spirituelle, Destruction d'arme, Deuxième chance.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Résurrection personnelle*, dans le Recueil du joueur p109.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Peau de pierre.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Attaque multiple.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Aura protectrice.

GUERRIER BANNI

Attributs importants : Force, Volonté.
Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms p216
Compétences artisanales : Sculpture, Inscription runiques, Dinandier, Maroquinier.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Attaque acrobatique, Escalade, Parade, Peau de bois, Survie.

Premier cercle
Talents de discipline : Armes de mêlée, Combat à mains nues, Cri de guerre, Esquive, Rituel de karma,

Capacités des Novices
Talents optionnels : Armes de jet, Armes de tir, Anticipation, Endurance (9/7), Manœuvre, Saut de géant, Sprint, Vivacité du tigre.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Coup de bouclier.

Troisième cercle
Talent de discipline : Coup de pied rapide.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Force.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage de kava).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Attaque du cobra, Attaque plongeante, Désarmement, Détection du danger, Endurance au froid, Endurcissement, Peau tellurique, Sang-froid.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Blâme du katorr*, pour 1 point de dommages d'effort, l'adepte bénéficie d'un bonus de +2 sur un test d'action contre une cible qui met en doute son honneur personnel ou le questionne à ce sujet. Cette capacité peut être utilisée une fois par cible et par rencontre.
Talent de discipline : Sang de feu.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline : Ultime sursaut.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages de contact.
Talent de discipline : Regard froid.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Deuxième attaque.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Attaque annoncée, Attaque critique, Attaque de matrices, Attaque tornade, Cœur de lion, Défi du champion, Vitalité, Volonté de fer.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Trêve*, pour 3 points de dommages d'effort, l'adepte effectue un test de Tissage contre la Défense magique de la cible. S'il réussit, l'adepte et la cible sont liés par un pacte : si l'un d'eux attaque l'autre dans les 24 h suivant le pacte, les deux subissent les mêmes dommages que ceux qu'ils se provoquent.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Résistance à la douleur.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Constitution.
Talent de discipline : Perce-armure.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Arme corporelle.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Destruction d'arme.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Arme éthérée, Arme spirituelle, Armure tellurique, Deuxième chance, Déviation de projectiles, Peau de pierre.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Réputation honorable*, l'adepte déclare un haut-fait qu'il veut accomplir pour être réhabilité à titre posthume.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Bouclier tonnerre.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Attaque décisive.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Attaque multiple.

ILLUSIONNISTE

Attributs importants : Volonté, Perception
Rituel de karma : voir le Recueil du joueur, page 115
Compétences artisanales : Comédie, Broderie sur robe, Pantomime, Peinture, Costumier, Marionnettiste, Taxidermiste.

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

Premier cercle
Talents de discipline : Don des langues, Incantation, Lecture et écriture de la magie, Matrice de sort, Rituel de karma, Tissage de filament (Illusionnisme).

Capacités des Novices
Talents optionnels : Endurance (4/3), Imitation de voix, Marchandage, Marmonnements sibyllins, Matrice de sort, Matrice de sort, Regard terrifiant, Sourire ravageur,

Deuxième cercle
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline : Déguisement magique.

Troisième cercle
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : Mort feinte.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : Faux semblants.

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Détermination, Hypnose, Matrice améliorée, Matrice améliorée, Rejet de responsabilité, Sang-froid, Sortie gracieuse, Volonté de fer.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Prestige*, pour 1 point de dommages d'effort l'adepte peut créer une illusion simple, pas plus grande qu'un donneur-de-noms, qui apparaît à 3 m de portée. Il peut créer et contrôler un nombre d'illusions égal à son rang en Tissage de filament (Illusionnisme). Les illusions ne sont que visuelles. Les illusions peuvent être démasquées contre une difficulté de 6. Elles disparaissent au bout de 10 mn.
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : Vision véritable.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline : Distraction.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'effets de sorts.
Talent de discipline : Escamotage.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline : Déguisement astral.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Dissimulation d'objet, Guide élémentaire, Maintient de filament, Manipulation de foules, Matrice renforcée, Matrice renforcée, Matrice renforcée, Mémoire des images.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Matrice cachée*, pour 2 points de dommages d'effort l'adepte rend une matrice de sort invisible dans l'espace astral. L'adepte effectue un test de Tissage dont le résultat devient la difficulté pour la détecter en utilisant une capacité permettant de percevoir l'espace astral, comme Vision astrale par exemple. L'effet dure 24 heures.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Détection des mensonges.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.
Talent de discipline : Onde mentale.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 à sa Défense sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Multilinguisme.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Visage miroir.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Caméléon, Matrice partagée, Matrice partagée, Matrice partagée, Discrétion impossible, Trame d'incantation.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Vérité interprétée*, pour 4 points de dommages d'effort, l'adepte effectue un test de Tissage pour créer un environnement illusoire. L'adepte peut tout affecter dans un rayon de 50 m et un test de Détection contre le résultat du test pour faire apparaître l'illusion est nécessaire pour s'apercevoir de tous les changements effectués. Les modifications n'affectent que les sens, des objets ne pourront donc pas blesser. Les illusions sont centrées sur l'adepte qui affecte tout ce qui est à moins de 50 m, mais au-delà, elles s'arrêtent brutalement. Cette zone se déplace avec l'adepte, et les effets ne durent que 10 mn, sauf si l'adepte ne désire pas d'interruption et dépense à nouveau le coût en effort.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Tissage multiple.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Initiative : l'adepte ajoute +2 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Deuxième chance.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Extension de trame.

LIBÉRATEUR

Attributs importants : Charisme, Volonté.
Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs de noms, page 222.
Compétences artisanales : Comédie, Raconter une légende, Parfumeur.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Attaque acrobatique, Combat à mains nues, Déguisement magique, Déplacement silencieux, Esquive.

Premier cercle
Talents de discipline : Armes de mêlée, Crochetage, Détection de la liberté, Évasion, Rituel de karma.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Armes de jet, Attaque surprise, Dissimulation d'objet, Endurance (8/6), Pulsion de liberté, Rire encourageant, Sang de feu, Vivacité du tigre.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Esprit libre.

Troisième cercle
Talent de discipline : Cri de justice.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage de liberté).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Cœur de lion, Commandement, Désarmement, Deuxième attaque, Endurcissement, Guérison des esclaves, Mort feinte, Sang-froid.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Bouclier des faibles*, pour 1 point de dommages d'effort et un test réussi de Charisme contre la Défense sociale d'un esclavagiste, l'adepte influence subtilement ce dernier pour qu'il laisse tranquille l'une de ses victimes. L'attention de l'esclavagiste se tourne alors vers l'adepte. Sur un degré de réussite Excellent, l'adepte peut convaincre l'esclavagiste de le laisser tranquille également.
Talent de discipline : Menottes fictives.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline : Coup pour coup.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tous tests contre les esclavagistes ou pour résister à une capacité d'un esclavagiste.
Talent de discipline : Arme spirituelle.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Déguisement astral.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Attaque critique, Contrôle des adversaires, Déchaînement, Défi du champion, Endurcissement d'autrui, Résistance à la douleur, Ultime sursaut, Volonté de fer.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Quête de liberté*, pour 2 points de dommages de magie du sang, l'adepte fait le vœu de libérer un donneur-de-noms spécifique, un groupe de donneurs-de-noms, les esclaves d'un endroit spécifique ou d'un esclavagiste particulier. Pendant un an et un jour ou jusqu'à ce qu'il ait atteint son objectif, l'adepte bénéficie d'un bonus de +3 à tous ses tests qui l'aideront à accomplir cette quête. À la fin de la quête, les dommages pourront être soignés. L'adepte ne peut avoir qu'une seule quête active à la fois.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Détection de prisonniers.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Armure spirituelle.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Augure d'évasion.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Discrétion impossible.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Arme éthérée, Attaque en course, Attaque multiple, Caméléon, Jugement du sang, Localisation par écho.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Cœur de rébellion*, pour 1 point de dommages d'effort, l'adepte désigne l'un de ses talents et effectue un test de Tissage contre la Défense magique de la cible. En cas de réussite, l'adepte tisse temporairement un filament qui donne un bonus de +5 rangs au talent désigné à chaque fois que l'adepte et la cible combattent ensemble des esclavagistes, ou libèrent des esclaves. Le filament ne compte pas dans la limite des filaments, mais il ne peut pas avoir plus de filament que son rang en Tissage et une cible ne peut bénéficier que d'un seul filament de ce type. Les filaments se dissipent au bout de 24 heures.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Deuxième chance.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Vitalité.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Attaque décisive.

MAÎTRE D'ARMES

Attributs importants : Dextérité, Charisme.
Rituel de karma : voir le Recueil du joueur, page 122
Compétences artisanales : Comédie, Danse, Poésie épique, Raconter une légende, Plumassier, Nacrier, Veloutier, Parfumeur.

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

Premier cercle
Talents de discipline : Armes de mêlée, Manœuvre, Parade, Rituel de karma, Sarcasmes.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Anticipation, Armes de jet, Combat à mains nues, Détection des armes, Endurance (7/6), Marchandage, Sourire ravageur.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Rire encourageant.

Troisième cercle
Talent de discipline : Riposte.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage d'arme).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Attaque surprise, Cœur de lion, Coup de pied rapide, Dissimulation d'objet, Étiquette, Impression durable, Sortie gracieuse, Vivacité du tigre.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Brandir*, pour 2 points de dommages d'effort, l'adepte fait un large mouvement, dessinant un arc avec son arme. Il effectue alors un test de Charisme contre la Défense sociale de son adversaire, s'il réussit, ce dernier ne peut pas engager l'adepte en combat à mains nues jusqu'à la fin du round.
Talent de discipline : Deuxième arme.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.
Talent de discipline : Désarmement.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages d'armes de mêlée.
Talent de discipline : Sang-froid.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Deuxième attaque.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Arme spirituelle, Attaque astrale, Attaque critique, Attaque tornade, Contrôle des adversaires, Coup de bouclier, Perce-armure, Ultime sursaut.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Arme liée*, il effectue un rituel d'une journée pour se lier avec une arme. Le rituel provoque 2 points de dommages de magie de sang jusqu'à ce que le lien soit brisé. Les tests de Désarmement ou tout autre test visant à séparer l'arme de l'adepte, voient leur difficulté augmenter de +4. De plus, au prix d'une action Ordinaire et 2 points de dommages d'effort, l'adepte effectue un test de Tissage (6) pour ramener l'arme à lui si elle est à moins de 30 m. La difficulté peut être modifiée par la force du lien ou par les obstacles sur le trajet. Une seule arme peut ainsi être liée mais l'adepte peut effectuer un long rituel d'une journée pour briser un lien existant.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Attaque annoncée.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Défi du champion.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Détection des défauts d'armure.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Défense améliorée.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Armure spirituelle, Attaque en course, Deuxième chance, Déviation de projectiles, Esprit du lion, Tremper une lame.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Arme acérée*, après avoir effectué un rituel provoquant 2 points de dommages de magie du sang, l'adepte augmente de +3 niveaux les dommages de l'une de ses armes de mêlée. Si l'arme est perdue ou détruite, l'adepte peut soigner les points de magie du sang après un an et un jour. L'adepte peut accomplir plusieurs fois le rituel, mais une seule fois par arme, subissant à chaque fois les 2 points de dommages de magie du sang.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Attaque décisive.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talent de discipline : Attaque multiple.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Arme éthérée.

Spécialisations
Fine lame : **Sarcasmes** (qui devient un talent optionnel d'initié) est remplacé par **Attaque acrobatique** (qui devient talent de discipline de Cercle 1). Intervertir les bonus de Défense sociale (donc aux Cercles 2, 8, 10, 12 et 14) et Défense physique (donc aux Cercles 11, 13 et 15).
Galant : **Manœuvre** (qui devient alors un talent optionnel d'initié) est remplacé par **Première impression** (qui devient un talent de discipline de Cercle 1). De même, **Rire encourageant** (qui devient alors un talent optionnel de novice) est remplacé par **Sourire ravageur** (qui devient un talent de discipline de Cercle 2). Enfin, **Désarmement** (qui devient alors un talent optionnel de compagnon) est échangé avec **Impression durable** (qui devient alors un talent de discipline de Cercle 6).

MAÎTRE DES ANIMAUX

Attributs importants : Charisme, Volonté.
Rituel de karma : voir le Recueil du joueur, page 129
Compétences artisanales : Peinture corporelle, Gravure sur bois, Composition florale, Ébéniste, Bottier, Maroquinier, Plumassier.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Détection du danger, Escalade, Esquive, Pistage, Survie.

Premier cercle
Talents de discipline : Analyse de créature, Apprivoisement, Combat à mains nues, Griffes, Rituel de karma.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Attaque acrobatique, Déplacement silencieux, Emprunt sensoriel, Endurance (7/6), Marchandage, Regard terrifiant du maître, Saut de géant, Sprint.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Domination des animaux.

Troisième cercle
Talent de discipline : Dressage.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage d'animaux).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Appel du compagnon animal, Cœur de lion, Endurance du compagnon animal (6/5), Ordre empathique, Partage du sang, Résistance au poison, Vigilance, Vivacité du tigre.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Instinct primal*, pour 2 points de dommages d'effort et en utilisant une action Ordinaire, l'adepte peut insuffler un instinct primal à une cible (animal ou donneur-de-nom) en effectuant un test de Charisme contre la Défense magique. S'il réussit, l'adepte insuffle l'instinct de son choix, par exemples la peur, la fureur, la faim, la soif, le désir sexuel ou la somnolence. Même si l'exhortation est forte, elle ne force pas la cible à agir contre sa volonté, tout au plus elle influence l'action, à la discrétion du maître de jeu.
Talent de discipline : Soins de compagnon animal.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline : Communication animale.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests effectué par n'importe quel compagnon animal.
Talent de discipline : Possession d'animal.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Déchaînement.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Affolement des troupeaux, Attaque du cobra, Constitution bestiale, Dressage de monture, Esprit du lion, Hurlement, Guide élémentaire, Symbole animal.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Dur à cuir*, la résistance bestiale s'insuffle dans la peau de l'adepte, procurant une Armure physique de 3. Cette capacité se cumule avec les autres armures, mais est visible de près.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Caméléon.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Commandement des animaux.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Constitution.
Talent de discipline : Sens animal.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Récupération bestiale.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Abri végétal, Attaque astrale, Défense améliorée, Localisation par écho, Piétinement, Premier cercle de perfection.

Treizième cercle
Capacité spéciale : *Sixième sens*, pour 3 points de dommages d'effort, l'adepte peut effectuer un test de Tissage et le comparer à la Défense magique de tous les animaux présents dans un rayon de 200 m autour de lui. Il aura une localisation approximative de tous les animaux dont la Défense magique est inférieure au résultat du test. Pendant 10 mn, il peut percevoir à travers les sens des animaux, passant de l'un à l'autre et utilisant leurs sens à volonté.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Pistage olfactif.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Venin.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et+1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Toile astrale.

MAÎTRE DU VENT

Attributs importants : Dextérité, Constitution.
Restriction raciale : sylphelin uniquement
Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms, page 228
Compétences artisanales : Comédie, Danse, Poésie épique, Raconter une légende.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Attaque acrobatique, Combat à mains nues, Déplacement silencieux, Peau de bois, Sprint.

Premier cercle
Talents de discipline : Armes de mêlée, Attaque plongeante, Danse des airs, Esquive, Rituel de karma.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Armes de jet, Attaque surprise, Coup de pied rapide, Danse du vent, Diversion, Endurance (9/7), Sang de feu, Sarcasmes.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Anticipation.

Troisième cercle
Talent de discipline : Bourdonnement.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Constitution.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage de vent).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Cœur de lion, Désarmement, Deuxième arme, Peau tellurique, Tactique, Sang-froid, Stabilité, Vivacité du tigre.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Maîtrise du piqué*, lorsqu'il effectue une Attaque en piqué (voir **Recueil du joueur**, p415), il ne souffre pas de la pénalité (-2 aux Défenses physiques et magiques) du Déplacement en deux temps (voir **Recueil du joueur,** p405).
Talent de discipline : Détection des défauts d'armure.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline : Ultime sursaut.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages d'armes de mêlées.
Talent de discipline : Attaque enchaînée.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Deuxième attaque.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Attaque astrale, Attaque en course, Contrôle des adversaires, Défense améliorée, Résistance à la douleur, Résistance au poison, Vitalité, Volonté de fer.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Esquive aérienne*, au début du round, pour 2 points de dommages d'effort, l'adepte fait une série rapide de mouvement. Il ne pourra pas se déplacer, sauf pour suivre et harceler sa cible. L'adversaire doit obtenir un degré de résultat supplémentaire pour toucher l'adepte. Pendant ce temps l'adepte ignore les modificateurs de Déflections de l'adversaire dont il pourrait bénéficier.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Attaque critique.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Attaque annoncée.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Perce-armure.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Arme spirituelle.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Approche surprise, Caméléon, Deuxième chance, Déviation de projectile, Peau de pierre, Révélation des défauts d'armure.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Maîtrise du vol*, l'adepte peut se servir de ses ailes comme méthode de déplacement de base et se débarrasser ainsi des malus et des dépenses en points de dommages d'effort de l'aptitude raciale de Vol du sylphelin (voir p.50 du **Recueil du joueur**). Si les ailes sont trempées, l'adepte utilise les règles normales comme si ses ailes étaient sèches (un test après 20 mn de vol, toutes les 5 mn), mais il n'est pas considéré comme Harcelé durant ce temps là.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Arme éthérée.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Attaque décisive.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Attaque multiple.

MÉNESTREL

Attributs importants : Charisme et Perception
Restriction raciale : Elfe uniquement
Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs de noms, page 233
Compétences artisanales : il y a quatre spécialisations possibles ayant chacune un impact sur les compétences artistiques à apprendre. Le Forge-chant choisit la gamme de compétences qu'il maîtrise :

- ❑ **Interprète :** le Forge-chant peut apprendre des compétences comme Comédie, Danse, Jonglage, Musique, Chant, etc. qu'il développe au coût d'un talent de Novice.
- ❑ **Artisan :** le Forge-chant peut apprendre des compétences comme Vannerie, Cuisine, Artisanat, Création d'arme, Création d'armure, Cartographie, qu'il développe au coût d'un talent de Novice.
- ❑ **Poète :** le Forge-chant peut apprendre des compétences comme Comédie, Musique, Poésie, Conte, Chant, qu'il développe au coût d'un talent de Novice.
- ❑ **Sculpteur :** le Forge-chant peut apprendre des compétences comme Peinture corporelle, Gravure, Broderie, Inscription runique, Sculpture, Tatouage, qu'il développe au coût d'un talent de Novice.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Armes de tir, Arme de mêlées, Don des langues, Esquive, Histoire des objets.

Premier cercle
Talents de discipline : Chant émouvant, Évaluation, Performance, Première impression, Rituel de karma.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Déguisement magique, Endurance (6/5), Étiquette, Imitation de voix, Lecture et écriture, Orientation, Perfectionnement de lame, Sens empathique.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Marchandage.

Troisième cercle
Talent de discipline : Distraction.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage d'art).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Détection des armes, Diplomatie, Dissimulation d'objet, Exaltation, Impression durable, Lecture sur les lèvres, Sortie gracieuse, Symbole animal.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Chef d'œuvre*, au cours d'une création ou d'une interprétation artistique, l'adepte peut encaisser 1 point de dommage d'effort pour l'enchanter magiquement pendant 24 heures. Lorsqu'il utilisera ce chef-d'œuvre, il bénéficiera d'un bonus de +1 sur toute capacité l'employant, comme par exemple Chant émouvant. L'adepte peut étendre le bonus à un an et un jour en encaissant les dommages en tant que magie du sang, ou le rendre permanent en encaissant un point de dommage permanent.
Talent de discipline : Éblouir.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talent de discipline : Sang-froid

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'Artisanat.
Talent de discipline : Volonté de fer

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Vision véritable.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Barrière de lames, Cœur de lion, Contre-malédiction, Défense améliorée, Hypnose, Déguisement astral, Perfectionnement d'armure, Rejet de responsabilité.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Jugement fatal*, pour 3 points de dommages d'effort, l'adepte rend un verdict verbal négatif sur une prestation artistique de la cible. Il effectue un test de Tissage contre la Défense magique de la cible. S'il réussit, tous les effets bénéfiques gagnés à travers l'œuvre, y compris les habiletés utilisés pour gagner un avantage dans l'effort artistique, sont annulés, et prennent immédiatement fin.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Détection des mensonges.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Voix de barde.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Lien télépathique

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline : Pensée secrète

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Animation d'objet, Deuxième chance, Jugement du sang, Poche astrale, Tremper une arme, Tremper une armure.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Merveille*, l'adepte crée une œuvre originale en art ou en artisanat. Une fois achevée, il encaisse 3 points de dommages permanents. Toutes les fois où il utilisera dans le cadre de sa discipline ou lors de l'utilisation de l'une de ses compétences d'artisanat, il bénéficiera d'un bonus de +4.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Premier cercle de perfection

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Reconstitution

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Aura protectrice

MESSAGER

Attributs importants : Perception, Volonté.
Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs-de-noms, p240
Compétences artisanales : Calligraphie, Enluminure, Gravure sur cuir, Dessin

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Armes de mêlée, Escalade, Lecture et écriture, Mémoire livresque, Survie.

Premier cercle
Talents de discipline : Esquive, Détection de direction, Don des langues, Orientation, Rituel de karma.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Armes de jet, Déplacement silencieux, Détection des armes, Détection du danger, Endurance (6/5), Marchandage, Souvenirs livresques.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Dissimulation d'objet.

Troisième cercle
Talent de discipline : Sprint.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage de message).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Acrobaties en selle, Anticipation, Déguisement magique, Détection des pièges, Imitation de voix, Langage du vent, Marche des vents, Stabilité.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité de *Cryptographie*, pour 1 point de dommages d'effort, l'adepte peut rendre illisible un document ou un texte qu'il a en main. Le document est incompréhensible de tous sauf l'adepte. Le processus peut être inversé de la même façon qu'il l'a été, en réutilisant cette capacité.
Talent de discipline : Endurcissement.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline : Sang-froid.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests pour se défendre des influences extérieures à son esprit l'empêchant de délivrer son message.
Talent de discipline : Volonté de fer.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Guide élémentaire.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Abri végétal, Cœur de lion, Détection de la vie, Déviation de projectiles, Escamotage, Résistance au poison, Ultime sursaut, Vivacité du tigre.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Persévérance*, pour 2 points de dommages d'effort, l'adepte continue de voyager sans se reposer ou dormir pendant 24 h. Il peut utiliser cette capacité consécutivement un nombre de fois limité à son rang en Tissage.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Esprit du lion.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.
Talent de discipline : Pensée secrète.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Vision véritable.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Caméléon.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Arme éthérée, Défense améliorée, Détection des mensonges, Multilinguisme, Peau de pierre, Reconstitution.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Intégration de message*, pour 3 points de dommages de magie du sang, l'adepte effectue un rituel d'une minute pour fusionner le message dans son corps physique et astral. Il ne fait qu'un avec lui pour une durée d'un an et un jour. Sur le corps, le message est à peine visible et dans l'astral il n'apparaît pas. Une fois le message transmis, les points de dommages de magie du sang peuvent être soignés. Si le messager meurt, le message est perdu.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Marche élémentaire.

Quatorzième 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 par jour.
Talent de discipline : Deuxième chance.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Localisation par écho.

Moine

Attributs importants : Dextérité, Volonté.
Rituel de karma : voir le Recueil du joueur de la Cathay, p47.
Compétences artisanales : Mime, Comédie, Théâtre, Danse

Spécial : les Moines doivent choisir des styles de combats. Au début, un moine a accès aux techniques de base, puis ensuite il passe aux techniques animales de :

- ❑ la **grue** (représentée par l'air, ce sont des techniques de contre-attaque, de déviation et d'armes augmentant les capacités martiales à mains nues),
- ❑ la **panthère** (représentée par l'eau, ce sont des techniques de furtivité, de mouvement et de perception),
- ❑ le **serpent** (représenté par le feu, ce sont des techniques basées sur la vitesse, la précision et les manœuvres de contact),
- ❑ du **tigre** (représenté par la terre, ce sont des techniques agressives).

Finalement le Moine développe les techniques :

- ❑ du **Dragon** (représenté par l'élément métal).

Capacités des Initiés

Techniques de bases du moine : Armes de jet, Armes de mêlée, Armes de tir, Endurance (8/6), Saut de géant.

Premier cercle

Talents de discipline : Combat à mains nues, Esquive, Force tranquille, Méditation, Rituel de karma.

Capacités des Novices

Techniques de bases de la grue : Deuxième arme, Diversion, Parade, Riposte.
Techniques de bases de la panthère : Anticipation, Déplacement silencieux, Détection des défauts d'armure, Flip-flap.
Techniques de bases du serpent : Attaque du cobra, Danse de distraction, Sprint, Vivacité du tigre.
Techniques de bases du tigre : Attaque acrobatique, Attaque plongeante, Cœur de lion, Cri de guerre.

Deuxième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Coup de pied rapide.

Troisième cercle

Talent de discipline : Bloquer et contrer

Quatrième cercle

Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage du dragon).

Capacités des Compagnons

Cinquième cercle

Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Gagner la confiance*, pour 1 point de dommages d'effort, l'adepte effectue un test de Charisme contre la Défense sociale de la cible. Si c'est réussit, celle-ci est totalement convaincue que l'adepte et ses compagnons visibles, ne chercheront pas à lui nuire pour les 10 mn qui suivent. Les effets cessent immédiatement si elle est la cible d'une quelconque forme d'agression.
Talent de discipline : Clé d'étranglement

Sixième cercle

Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline : Désarmement.

Septième cercle

Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages sans arme.
Talent de discipline : Deuxième attaque.

Huitième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Balayage.

Capacités des Gardiens

Maîtrise de la grue : Arme spirituelle, Contrôle des adversaires, Déviation de projectiles.
Maîtrise de la panthère : Attaque en course, Caméléon, Œil d'aigle.
Maîtrise du serpent : Attaque critique, Attaque astrale, Tir rapide.
Maîtrise du tigre : Attaque enchaînée, Déchaînement, Destruction d'arme.

Neuvième cercle

Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Suis moi*, lorsque l'adepte renverse une cible, il peut immédiatement encaisser 1 point de dommages d'effort et effectuer un test de Dextérité contre la Défense physique de l'adversaire. Si c'est réussit, il agrippe son adversaire. Le degré de réussite détermine s'il reste debout, de façon normale.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Coup de pied sauté.

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Résistance à la douleur.

Onzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Coup fantomatique.

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Détournement des armes.

Capacités des Maîtres

Transcendance draconique: Annulation du karma, Écailles renforcées, Régénération, Souffle de dragon.

Treizième cercle

Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Perfection physique*, l'adepte peut remplacer ses tests de Dextérité seule, Force seule et Constitution seule par un test de Force tranquille.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Attaque multiple.

Quatorzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Attaque décisive.

Quinzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Venin.

NAVIGATEUR AÉRIEN

Attributs importants : Dextérité, Charisme
Rituel de karma : voir le Recueil du joueur, page 136
Compétences artisanales : Inscriptions runiques, Broderie sur voile, Poésie épique, Raconter une légende, Plumassier, Nacrier, Veloutier.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Armes de jet, Combat mains nues, Don des langues, Orientation, Parade.

Premier cercle
Talents de discipline : Armes de mêlée, Esquive, Escalade, Navigation aérienne, Rituel de karma.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Armes de tir, Chute de plume, Danse des airs, Endurance (6/5), Lecture et écriture, Marchandage, Rire encourageant, Saut de géant.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Diversion.

Troisième cercle
Talent de discipline : Sens empathique.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage des airs).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Attaque acrobatique, Cœur de lion, Désarmement, Étiquette, Impression durable, Riposte, Sarcasmes, Tactique.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Collaboration*, une fois par round, lorsqu'il accomplit la même action que ses alliés, le navigateur aérien, pour 2 points de dommages d'effort, peut donner un bonus de +2 aux tests d'action de ses alliés qui accomplissent le même objectif que lui.
Talent de discipline : Attaque en balancier.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.
Talent de discipline : Stabilité.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'action effectués sur un navire du ciel.
Talent de discipline : Sang-froid.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Commandement.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Attaque plongeante, Défense améliorée, Détection du danger, Deuxième arme, Endurance au froid, Langues élémentaires, Œil d'aigle, Purification par le froid,

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Bravade*, lorsqu'un navigateur aérien affronte une situation dangereuse ou un combat, il peut activer cette capacité, pour 2 points de dommages d'effort, et ainsi inspirer ses alliés. Ils gagnent alors un bonus de +3 à un test d'action qu'ils choisissent afin de faire face au danger, dans les 3 rounds qui suivent.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Lien télépathique.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talent de discipline : Perce-armure.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Ultime sursaut.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Ralliement.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Arme éthérée, Aura protectrice, Défi du champion, Esprit du lion, Flèche hurlante, Multilinguisme.

Treizième cercle
Capacité spéciale : *Conseiller élémentaire*, pour 3 points de dommages d'effort, l'adepte peu naviguer en empruntant une route tranquille dans un territoire peu familier en contactant mentalement un élémentaire d'air. Utiliser dans une tempête (comme celle provoqué par la capacité des Écumeurs du ciel), l'adepte effectue un test de Tissage contre une difficulté déterminer par le MJ (voir Les dangers du voyage dans **Le Recueil du maître de jeu** page 147), la Difficulté de dissipation de l'orage s'il est magique, ou opposé au test de tissage de l'Écumeur du ciel. Un succès indique que l'adepte à trouver un passage clair et que le navire s'en sort sans dommage.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Deuxième chance.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Transfert de blessure.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Vitalité.

NÉCROMANCIEN

Attributs importants : Volonté, Perception
Rituel de karma : voir le Recueil du joueur, page 143
Compétences artisanales : Gravure sur os, Broderie sur robe, Jouer une tragédie, Raconter une histoire triste ou drôle, Taxidermiste.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Déplacement silencieux, Don des langues, Lecture et écriture, Marmonnements sibyllins, Matrice de sort.

Premier cercle
Talents de discipline : Incantation, Lecture et écriture de la magie, Matrice de sort, Rituel de karma, Tissage de filament (Nécromancie), Vision astrale.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Analyse de créature, Domination des animaux, Endurance (4/3), Matrice de sort, Matrice de sort, Partage du sang, Possession d'animal, Regard terrifiant du maître.

Deuxième cercle
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline : Regard terrifiant.

Troisième cercle
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : Langue des esprits.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : Immobilisation d'esprit.

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Cœur de lion, Contre-malédiction, Détermination, Histoire des objets, Langues élémentaires, Matrice améliorée, Matrice améliorée, Volonté de fer.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Grandeur et décadence*, après avoir réussit un test d'Incantation contre la Défense magique de la cible, ou une difficulté de 6, et pour 1 point de dommages d'effort, l'adepte peut choisir l'un des effets suivant :
1. En touchant simplement un objet non magique, il provoque sa dégradation soudaine, par exemple il rouille du métal, pourrit de la nourriture, montrant des signes d'usures et de négligence.
2. En touchant simplement un objet non magique, il fait disparaître tous les signes de sa décrépitude, enlevant la rouille ou la pourriture, inversant les signes de la déchéance et du vieillissement.
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : Invocation (esprit allié).

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talent de discipline : Détection de la vie.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'effets de sorts.
Talent de discipline : Parade spectrale.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline : Esprit guetteur.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Animation d'objet, Attaque de matrices, Matrice renforcée, Matrice renforcée, Purification par le froid, Regard froid, Ultime sursaut.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Contrôle de l'outremonde*, pour 2 points de dommages d'effort, l'adepte peut ajouter un test de Détermination pour résister à la peur ou à tout autre effet magique pouvant lui faire perdre le contrôle de ses émotions. Si l'adepte ne peut normalement pas résister à ces effets, cette capacité ne fonctionne pas car elle renforce mais ne créer pas l'opportunité de résister.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Négociation avec une créature invoquée.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'action effectués par les créatures ou esprits qui sont sous son contrôle.
Talent de discipline : Cercle d'invocation.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sa Défense sociale.
Talent de discipline : Projection astrale.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Compas d'os.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Arme éthérée, Détection d'influence, Deuxième chance, Matrice partagée, Matrice partagée, Transfert de blessure.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Visage astral*, pour 3 points de dommages d'effort, l'adepte peut altérer l'aspect de sa tête et de son visage. Cette modification qui donne un visage lisse, avec une peau noire ou argentée, et d'autres altérations cosmétiques, permet surtout d'avoir une meilleure perception astrale. L'adepte gagne un bonus de +5 à ses tests d'incantations et d'effets tant que perdure le masque. Cette capacité disparaît lorsque l'adepte le souhaite ou au bout de 24 heures.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Verrou cristallin de sort.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Tissage multiple.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 à sa Défense sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +2 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Destruction d'âme.

PURIFICATEUR

Attributs importants : Force, Constitution.
Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs de noms, page 245
Compétences artisanales : Peinture corporelle, Sculpture minérale, Carreleur mosaïque, Dentelier.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Attaque acrobatique, Esquive, Cri de guerre, Sprint, Survie.

Premier cercle
Talents de discipline : Combat à mains nues, Contrôle corporel, Peau d'argile, Stabilité, Rituel de karma.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Analyse de créature, Armes de jet, Coup de pied rapide, Endurance (7/6), Manœuvre, Pistage, Rire encourageant, Vivacité du tigre.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Détection de la vie.

Troisième cercle
Talent de discipline : Langue des esprits.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Force.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage de terre).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Cœur de lion, Endurcissement, Peau tellurique, Regard froid, Sang-froid, Saut de géant, Vision astrale, Volonté de fer.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Purification*, voir **Recueil des donneurs de noms**, p245. La seule différence est que le personnage n'encaisse pas de dommage permanent.
Talent de discipline : Lien tellurique.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Constitution.
Talent de discipline : Ultime sursaut.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages à mains nues.
Talent de discipline : Coup dévastateur.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Attaque enchaînée.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Attaque astrale, Attaque critique, Attaque de matrice, Déchaînement, Esprit du lion, Protection contre le métal, Résistance à la douleur, Résistance au poison.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Poing de la terre*, pour 1 point de dommages d'effort, l'adepte gagne un bonus de +3 aux dommages de combat à mains nues. Il ne peut appliquer cette capacité que sur des cibles qui nuisent à la nature, ou à leurs alliés.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Guide élémentaire.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Abri végétal.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline : Vitalité.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Armure tellurique.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Attaque en course, Attaque tornade, Caméléon, Détection d'influence, Peau de pierre, Terre flottante.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Sanctification*, pour 3 points de dommages d'effort, il purifie une zone de 100m de rayon en 1 action ordinaire. Une cible qui corromprait une telle zone subirait à chaque round un nombre de points de dommages égal à son rang de Tissage de terre. Les effets s'estompent au bout de 24 h. L'adepte peut étendre les effets à 1 an et un jour en subissant ces dommages en dommage de magie du sang.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Deuxième chance.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Attaque décisive.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Marche élémentaire.

Soldat du fleuve

Attributs importants : Dextérité, Charisme.
Rituel de karma : voir le Recueil des donneurs de noms, page 250
Compétences artisanales : Broderie sur voile, Gravure sur bois, Sculpture sur bois, Chant marin.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Armes de jet, Combat à mains nues, Don des langues, Esquive, Marchandage.

Premier cercle
Talents de discipline : Armes de mêlée, Escalade, Natation, Pilotage de navire, Rituel de karma.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Armes de tir, Coup de pied rapide, Endurance (6/5), Évaluation, Manœuvre, Première impression, Rire encourageant, Stabilité.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Filet de protection.

Troisième cercle
Talent de discipline : Lecture de rivière.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage de filet).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Attaque acrobatique, Attaque surprise, Dissimulation d'objet, Distraction, Impression durable, Marque mystique, Saut de géant, Vivacité du tigre.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Vague de Kiatsu*, pour 2 points de dommages d'effort, l'adepte se déplace de la moitié de son mouvement et gagne un bonus de +2 pour mettre À terre un adversaire ou le faire basculer par dessus le bastingage.
Talent de discipline : Attaque en balancier.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.
Talent de discipline : Cœur de lion.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests à bord d'un navire fluvial.
Talent de discipline : Deuxième arme.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Désarmement.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Attaque critique, Attaque tornade, Contrôle des adversaires, Détection des mensonges, Deuxième attaque, Œil d'aigle, Perce-armure, Ralliement.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Force de Jik'harra*, pour 2 points de dommages d'effort, l'adepte peut refaire un test pour résister à une intimidation ou un effet de peur.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Esprit du lion.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline : Défense améliorée.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Ultime sursaut.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Tremper une lame.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Arme éthérée, Aura protectrice, Danse des eaux, Défi du champion, Déviation de projectile, Tir rapide.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Forge de P'skarrot*, l'adepte déclare sa destiné, son ultime défi, la meilleure de ses fins, l'accomplissement de sa vie. Il peut dépenser 1 point de karma supplémentaire (au prix de 1 point de dommages d'effort) lorsqu'il tente d'accomplir cette destinée. Une fois cette destinée achevée, il peut en déclarer une autre. En cas d'échec, le niveau de karma est diminué de 1. En cas de réussite, il gagne un bonus de +2 en Réputation auprès des t'skrangs.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Arme spirituelle.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +2 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Vitalité.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Deuxième chance.

Sorcier

Attributs importants : Volonté, Perception.
Rituel de karma : voir le Recueil du joueur, page 150
Compétences artisanales : Enluminure de manuscrit, Broderie sur robe, Calligraphie, Fabrication de mosaïques, Dentellier.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Analyse de créature, Analyse des indices, Éloquence, Matrice de sort, Marmonnement sibyllins.

Premier cercle
Talents de discipline : Incantation, Lecture et écriture de la magie, Matrice de sort, Rituel de karma, Tissage de filament (Sorcellerie), Vision astrale.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Contre-malédiction, Détection des armes, Don des langues, Endurance (4/3), Histoire des objets, Matrice de sort, Matrice de sort, Vigilance.

Deuxième cercle
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline : Lecture et écriture.

Troisième cercle
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : Mémoire livresque.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : Recherche.

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Détection de direction, Détection de la vie, Détection des pièges, Détermination, Esprit guetteur, Matrice améliorée, Matrice améliorée.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Livre du mage*, pour 2 points de dommages d'effort, l'adepte ne souffre pas de pénalité lorsqu'il effectue un tissage ou une incantation d'un sort à partir d'un grimoire.
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : Volonté de fer.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline : Souvenirs livresques.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'effets de sorts.
Talent de discipline : Sang-froid.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline : Maintient de filament.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Attaque astrale, Attaque de matrice, Guide élémentaire, Déguisement astral, Matrice renforcée, Matrice renforcée, Matrice renforcée, Poche astrale.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Matrice divisée*, pour 2 points de dommages d'effort il divise l'une de ses matrices (matrice de sort, matrice renforcée ou matrice améliorée) en deux. Une matrice doublée peut contenir deux sorts, au lieu d'un seul. Les cercles combinés des deux sorts ne peuvent pas excéder le rang de la matrice. Les matrices améliorées et les matrices renforcées ne contiennent pas de filament. Chaque utilisation de *Matrice divisée* se dissipe au bout de 24 heures, vidant tous les sorts dedans. Une matrice ne peut être doublé qu'une seule fois, mais l'adepte peut diviser toutes ses matrices.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Extension de trame.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.
Talent de discipline : Vision véritable.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Trame d'incantation.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Transfert des blessure.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Détection des mensonges, Matrice partagée, Matrice partagée, Matrice partagée, Multilinguisme, Premier cercle de perfection.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Triangle d'incantation*, pour 4 points de dommages d'effort. Il conjure en un round un triangle luminescent autour de lui, chaque coté faisant 2 m de long au maximum. Le triangle affecte seulement son créateur à qui il donne un bonus de +5 à tous les tests d'Incantation et de Tissage tant qu'il reste dedans. Le *Triangle d'incantation* se dissipe lorsque l'adepte le quitte.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Trame d'effet.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Initiative : l'adepte ajoute +2 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Détection d'influence.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 à sa Défense sociale.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Toile astrale.

TROUBADOUR

Attributs importants : Charisme, Perception.
Rituel de karma : voir le Recueil du joueur, page 156
Compétences artisanales : Musique, Conte, Calligraphie, Poésie épique, Raconter une légende, Plumassier, Parfumeur.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Armes de mêlée, Chant émouvant, Don des langues, Lecture et écriture, Marchandage.

Premier cercle
Talents de discipline : Histoire des objets, Imitation de voix, Impression, Première impression, Rituel de karma.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Armes de jet, Endurance (6/5), Esquive, Étiquette, Impression durable, Rire encourageant, Sarcasmes, Sourire ravageur.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Déguisement magique.

Troisième cercle
Talent de discipline : Sens empathique.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage d'histoire).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Barrière de lames, Diplomatie, Distraction, Mémoire livresque, Performance, Recherche, Rejet de responsabilité, Sortie gracieuse.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Le dernier mot*, si l'adepte échoue à un test d'action contre la Défense social ciblant une ou plusieurs personnes, il peut, pour 2 points de dommages d'effort, ajouter un dé de karma au résultat du test. Le nouveau résultat de test est comparé à la difficulté pour en déterminer le degré de réussite. Cette capacité ne peut être utiliser qu'une fois par test échoué.
Talent de discipline : Exaltation.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talent de discipline : Sang-froid.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'action sociale des autres personnes. Le troubadour doit prendre une part active dans le soutien pour justifier la dépense du point de karma.
Talent de discipline : Commandement.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Cœur de lion.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Détection des mensonges, Esprit du lion, Hypnose, Lien télépathique, Manipulation de foules, Multilinguisme, Ralliement, Tir d'avertissement.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Encore*, pour 1 point de dommages d'effort, l'adepte annonce son intention d'utiliser une capacité basée sur le Charisme deux fois durant un round de combat. Il utilise ladite capacité deux fois, mais avec un malus de –3 aux deux tests. Si la capacité nécessite une action Ordinaire, il encaisse 2 points de dommages d'effort supplémentaires. *Encore* ne peut être utilisée qu'une seule fois par round.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Voix de barde.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline : Chant de protection.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Onde mentale.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Détection d'influence.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Deuxième chance, Défi du champion, Jugement du sang, Guide élémentaire, Reconstitution, Ultime sursaut.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Chanson fantôme*, dans le Recueil du joueur p157.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Aura protectrice.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Premier cercle de perfection.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Confrontation d'Horreur.

Spécialisations
Sage : **Imitation de voix** (qui devient un talent optionnel d'initié) est remplacé par **Lecture et écriture** (qui devient talent de discipline de Cercle 1). **Déguisement magique** (qui devient alors un talent optionnel de compagnon) est remplacé par **Recherche** (qui devient un talent de discipline de Cercle 2). **Sens empathique** (qui devient alors un talent optionnel de compagnon) est remplacé par **Mémoire livresque** (qui devient un talent de discipline de Cercle 3).
Cartographe : **Imitation de voix** (qui disparaît de la liste des talents) est remplacé par **Orientation** (qui devient talent de discipline de Cercle 1). **Impression** (qui devient un talent optionnel d'initié) est remplacé par **Lecture et écriture** (qui devient talent de discipline de Cercle 1). **Déguisement magique** (qui devient alors un talent optionnel de compagnon) est remplacé par **Recherche** (qui devient un talent de discipline de Cercle 2). Le cartographe remplace sa demi magie du troubadour par des tests pour faire ou embellir des cartes. Le rituel de karma du cartographe nécessite qu'il dessine une carte précise de la zone dans laquelle il se trouve, incluant tous ses plus importants sites. Ce rituel d'une demi-heure rappelle au cartographe qu'il doit toujours savoir où il se trouve avant de savoir où il va (RdJ p157).

VOLEUR

Attributs importants : Dextérité, Perception
Rituel de karma : voir le Recueil du joueur, page 163
Compétences artisanales : Comédie, Poterie, Costumier, Flaconneur, Parfumeur, Bimbelotier, Boutonnier, Pipier, Empailleur, Modéliste.

Capacités des Initiés
Talents optionnels : Armes de jet, Armes de mêlée, Escalade, Esquive, Vigilance.

Premier cercle
Talents de discipline : Crochetage, Déplacement silencieux, Esquive des pièges, Rituel de karma, Vol à la tire.

Capacités des Novices
Talents optionnels : Attaque surprise, Déguisement magique, Détection des armes, Endurance (6/5), Marchandage, Première impression, Saut de géant, Sprint.

Deuxième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Détection des pièges.

Troisième cercle
Talent de discipline : Désamorçage des pièges.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage de voleur).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : Détection de direction, Dissimulation d'objet, Distraction, Évaluation, Imitation de voix, Mort feinte, Rappel des projectiles, Sortie gracieuse,

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Langage des voleurs*, pour 1 point de dommages d'effort le voleur peut utiliser cette capacité pendant 10 mn, voir Recueil du joueur p163.
Talent de discipline : Détection du poison.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talent de discipline : Rejet de responsabilité.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'action des autres personnes qui tente la discrétion, la dissimulation ou toute autre activité furtive. L'adepte doit assister de manière active dans la démarche de l'autre personne.
Talent de discipline : Escamotage.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Talent de discipline : Vision véritable.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : Augure d'évasion, Détection du danger, Deuxième arme, Évasion, Résistance au poison, Ricochet, Tir rapide, Vivacité du tigre.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Cape d'ombre*, pour 2 points de dommages d'effort il est virtuellement invisible dans les ombres ou le noir. Il bénéficie d'un bonus de +4 à la difficulté de détections des tests le visant. Bien que l'adepte soit visible en pleine lumière, celle-ci ne met pas fin à la Cape d'ombre ; l'adepte redevient virtuellement invisible s'il regagne les ombres. Sinon les effets durent jusqu'à ce l'adepte le décide ou disparaissent au bout de 24 heures.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : Détection de l'or.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Lecture sur les lèvres.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Talent de discipline : Poche astrale.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Caméléon.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : Attaque critique, Détection des mensonges, Détection des objets magiques, Deuxième chance, Guide élémentaire, Onde mentale,

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Guérison de l'ombre*, l'adepte doit déjà être revêtue d'une *Cape d'ombre* avant de pouvoir utiliser cette capacité. Cette capacité permet d'utiliser autant de points de karma que voulu sur le prochain test de récupération (nombre à spécifier avant le test). Les dommages sont soignés comme s'il s'agissait d'un test normal de récupération. L'ombre de la cape est consumée lors de l'utilisation de cette capacité, les deux se terminant au moment du test de récupération.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : Approche surprise.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Initiative : l'adepte ajoute +2 à son niveau d'Initiative.
Talent de discipline : Discrétion impossible.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 à sa Défense sociale.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : Aura protectrice.

CONCEPTION D'UNE NOUVELLE DISCIPLINE

Peu de changement par rapport au concepteur de discipline EDC. Toutefois, il faut noter une approche plus stricte, laissant moins de part à la fantaisie et surtout aux disparités. Une discipline comporte maintenant deux volets distincts, ce qui donne des disciplines basées en tout sur 45 points dont seulement 5 sont « libres » :

- Une répartition obligatoire de :
  - **Trois capacités spéciales** (au cercle 5, 9 et 13) qu'il faut concevoir. Si elles ne s'appliquent que sur des cibles spécifiques (les horreurs ou des artistes par exemples), alors elles peuvent être un peu plus puissantes.
    - Les **capacités de Compagnon** peuvent donner un petit bonus (de 1 à 3) et coûtent de 1 ou 2 points de dommages d'effort, en durant peu de temps (rounds ou minutes),
    - Les **capacités de Gardien** donneront des bonus plus importants (de 3 à 5) pour 3 à 4 points de dommages d'effort sur une durée en minutes ou heures, ou être permanentes si activées par la magie du sang,
    - Les **capacités de Maîtres** sont un peu plus puissantes que les précédentes.
  - **Distribution des talents** est indiquée dans l'exemple type ci-dessous,
  - Disponibilité de **3 matrices par types** (normale, améliorée, renforcée, etc.) au maximum,
  - **Bonus de karma** :
    - des **Attributs** aux cercles indiqués (4 et 6) suivant leur importance pour la discipline. L'attribut le plus important étant affecté au cercle 4, l'autre au cercle 6,
    - il y a aussi le karma aux **dommages** (disciplines martiales) ou **effets de sorts** (disciplines de magiciens) ou autres (pour les autres disciplines) du cercle 7,
    - aux **jets de récupération** (C9),
    - augmentation du **niveau** de karma au cercle 13,
  - Répartition des **bonus totaux défensifs** +5/+3/+2.
- Et seulement **5 points de construction** « libres ». Ces points libres sont à répartir dans les catégories suivantes :
  - **Endurance** :
    - Impossible de « gagner » un point en la réduisant.
    - Les magiciens ne peuvent pas augmenter leur Endurance (4/3),
    - Les autres ont une Endurance de base de (6/5) les coûts d'augmentations sont de :
      - 1 (7/6),
      - 2 (8/6),
      - 3 (9/7),
  - **Bonus de karma sur** un attribut (1 point), assignable uniquement aux cercles 10 à 15,
  - **Bonus +1 Initiative** (1 point), assignable uniquement aux cercles 10 à 15,
  - **Bonus +1 Test de récupération** (1 point), assignable uniquement aux cercles 10 à 15,

Note : dans l'édition révisée, l'Endurance est supprimée de la liste des talents optionnels pour apparaître dans la liste des talents de discipline. Donc la liste des talents optionnels des novices est diminuée d'un talent et au deuxième cercle la discipline a deux talents de discipline, dont l'Endurance.

RÈGLES SCORPINOU SUR LA PROGRESSION

Au passage au cercle 5, l'adepte peut choisir un talent optionnel des cercles précédents et le remplace par l'un des talents de disciplines. Ainsi par exemple, un adepte peut choisir le talent optionnel du cercle 3 pour l'échanger avec le talent de discipline du cercle 4. Ce ne sont pas les talents qui sont « déplacés » mais le fait qu'ils soient de discipline et optionnel. Dans l'exemple précédent, le talent de cercle 3 devient un talent de discipline et le talent de cercle 4 devient un talent optionnel. La conséquence c'est qu'au cercle 3 le personnage se retrouve avec deux talents de disciplines et aucun au cercle 4.

Au passage du cercle 9, l'adepte peut recommencer, échangeant ainsi l'un de ses talents de discipline de cercle 1 à 8, avec un talent optionnel dans la même gamme de cercle. Enfin, au cercle 13, il peut recommencer en échangeant encore un talent optionnels avec un autre de discipline, des cercles 1 à 12.

Le niveau de karma augmente aux cercles 9 et 13, pas uniquement au 13.

Nouvelle Discipline

Attributs importants : seulement deux parmi : Dextérité, Force, Constitution, Charisme, Volonté, Perception
Restriction raciale : Aucune
Rituel de karma : voir le Recueil des _____ p_____
Compétences artisanales : si possible originales

Capacités des Initiés
Talents optionnels : liste des cinq premiers talents optionnels.

Premier cercle
Talents de discipline : Rituel de karma, Nom des 4 talents essentiels (obligatoirement de Discipline), Lecture et écriture de la magie (si magicien).

Capacités des Novices
Talents optionnels : Endurance (_____/_____), liste des 7 autres talents.

Deuxième cercle
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique/physique/sociale.
Talent de discipline : _____.

Troisième cercle
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : _____.

Quatrième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de ATTRIBUT.
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : Tissage de filament (Tissage de _____).

Capacités des Compagnons
Talents optionnels : liste des 8 talents.

Cinquième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Nomcapacité*, blabla.
Sort : l'adepte apprend un nouveau sort de son cercle actuel.
Talent de discipline : _____.

Sixième cercle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de ATTRIBUT.
Talent de discipline : _____.

Septième cercle
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages/d'effets de sorts.
Talent de discipline : _____.

Huitième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique/physique/sociale.
Talent de discipline : _____.

Capacités des Gardiens
Talents optionnels : liste des 8 talents.

Neuvième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Nomcapacité*, blabla.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique/physique/sociale.
Karma : l'adepte peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.
Talent de discipline : _____.

Dixième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique/physique/sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : _____.

Onzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique/physique/sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : _____.

Douzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique/physique/sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : _____.

Capacités des Maîtres
Talents optionnels : liste des 6 talents.

Treizième cercle
Capacité spéciale : l'adepte peut utiliser la capacité *Nomcapacité*, blabla.
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique/physique/sociale.
Karma : le niveau de karma de l'adepte augmente d'un niveau.
Talent de discipline : _____.

Quatorzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique/physique/sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : _____.

Quinzième cercle
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique/physique/sociale.
Initiative : l'adepte ajoute +1 à son niveau d'Initiative.
Test de récupération : l'adepte gagne 1 test par jour.
Talent de discipline : _____.

LISTE DES TALENTS ED3

Pages : **Rdj** (Recueil du joueur, p166-212), **Rdn** (Recueil des Donneurs-de-Noms, p260-271), **Cd** (Concepteur de Discipline, p12-14), **PG3** (Player's Guide, Earthdawn 3ieme édition), **PC3** (Player's Companion, 3ieme édition), **NB3** (Namegivers of Barsaive, 3ieme édition)

Types d'action : Ordinaire (O), Simple (S), Libre (L), Maintenue (M), Non Applicable (NA).

Talents du Players Guide et du Player's Companion Guide.

Talent	Niv	Action	K	Eff	Page
Abri végétal	Rg+Cha	M	Non	1	Rdj 167
Acrobaties en selle	Rg+Dex	S	Non	1	Rdj 168
Affolement des troupeaux	Rg+Vol	M	Non	1	Rdj 168
Altération de projectile	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 168
Analyse de créature	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 169
Analyse des indices	Rg+Per	M	Non	1	Rdj 169
Animation d'objet	Rg+Vol	O	Oui	0	Rdj 169
Anticipation	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 170
Appel de monture	Rg+Vol	O	Non	1	Rdj 170
Appel du compagnon animal	Rg+Vol	O	Non	1	Cd 13
Apprivoisement	Rg+Cha	O	Non	0	Rdj 170
Approche surprise	Rg+Vol	S	Oui	1	Rdj 170
Arc de vent	Rg+For	O	Non	1	Rdj 170
Arme corporelle	Rg+For	L	Oui	0	Rdj 171
Arme éthérée	Rg+Dex	O	Non	2	Rdj 171
Arme spirituelle	Rg	O	Non	1	Rdn 260
Armes de jet	Rg+Dex	O	Non	0	Rdj 171
Armes de mêlée	Rg+Dex	O	Non	0	Rdj 171
Armes de tir	Rg+Dex	O	Non	0	Rdj 171
Armure spirituelle	Rg	O	Non	1	Rdn 260
Armure tellurique	Rg+Vol	O	Oui	0	Rdj 171
Attaque acrobatique	Rg+Dex	S	Non	1	Rdj 171
Attaque annoncée	Rg+Dex	O	Non	1	Rdj 171
Attaque astrale	Rg+Vol	O	Non	1	Rdj 172
Attaque critique	Rg	L	Oui	0	Rdj 172
Attaque décisive	Rg+Per	S	Oui	1	Rdj 172
Attaque de matrices	Rg+Vol	S	Non	1	Rdj 172
Attaque du cobra	Rg+Dex	L	Non	1	Rdj 172
Attaque enchaînée	Rg+Dex	S	Non	1	Rdj 172
Attaque en balancier	Rg+Dex	O	Non	1	Rdj 172
Attaque en course	Rg	S	Oui	2	Rdj 173
Attaque multiple	Rg+Dex	O	Oui	1/att	Rdj 173
Attaque plongeante	Rg+For	L	Non	1	Rdj 173
Attaque surprise	Rg+For	L	Non	1	Rdj 173
Attaque tornade	Rg+Dex	O	Non	2	Rdj 173
Attaque tournoyante	Rg+Dex	O	Oui	1	Rdj 173
Augure d'évasion	Rg+Per	M	Non	1	Rdn 261
Aura protectrice	Rg+Vol	O	Non	2	Rdj 173
Barrière de lames	Rg+Dex	O	Non	1(sp)	Rdj 173
Bouclier tonnerre	Rg+Vol	O	Non	2	Cd 13
Caméléon	Rg+Vol	S	Oui	1	Rdj 174
Cercle d'invocation	Rg+Vol	M	Oui	0	Rdj 174
Chant de protection	Rg+Vol	O	Oui	1	Rdj 175
Chant émouvant	Rg+Cha	M	Non	0	Rdj 174
Charge dévastatrice	Rg+For	L	Non	0	Rdj 175
Charge multiple	Rg+Dex	O	Oui	1/att	Rdj 175
Charge terrifiante	Rg+Vol	S	Non	2	Rdj 175
Chute de plume	Rg+Vol	O	Non	0	Rdj 176
Cœur de lion	Rg+Vol	L	Non	0	Rdj 176
Combat à mains nues	Rg+Dex	O	Non	0	Rdj 176
Commandement	Rg+Cha	M	Oui	0	Rdj 176
Commandement des animaux	Rg+Cha	O	Oui	0	Rdj 176
Communication animale	Rg+Per	O	Oui	0	Cd 13
Compas d'os	Rg+Per	O	Oui	2	PC3 - 123
Confrontation d'Horreur	Rg+Cha	O	Oui	5	Rdj 176
Constitution bestiale	Rg+Con	S	Oui	0	Rdj 176
Contre-malédiction	Rg+Vol	O	Non	1	Rdj 177
Contrôle de la température	Rg+Vol	O	Non	1	Rdj 177
Contrôle des adversaires	Rg+Dex	O	Non	0	Rdj 177
Coup de bouclier	Rg+For	L	Non	1	Rdj 177
Coup de pied rapide	Rg+Dex	S	Non	1	Rdj 177
Coup dévastateur	Rg+For	L	Oui	1	Rdj 177
Cri de guerre	Rg+Cha	S	Non	1	Rdj 178
Crochetage	Rg+Dex	O	Non	0	Rdj 178
Danse des airs	Rg+Dex	L	Non	1	Rdj 178
Danse des eaux	Rg+Cha	O	Oui	0	Rdj 178
Déchaînement	Rg+Dex	O	Oui	1/att	PG3 - 71
Défense améliorée	Rg+Dex	O	Oui	1	Rdj 179
Défense tournoyante	Rg	S	Non	1	Rdj 179
Défi du champion	Rg+Cha	O	Oui	0	Rdj 179
Déguisement magique	Rg+Per	O	Oui	0	Rdj 179
Déguisement astral	Rg+Vol	O	Oui	0	Rdn 264
Déplacement silencieux	Rg+Dex	S	Non	0	Rdj 179
Désamorçage des pièges	Rg+Dex	O	Sp	1	Rdj 180
Désarçonnement	Rg+For	S	Non	0	Rdj 180
Désarmement	Rg+Dex	O	Non	1	Rdj 180
Destruction d'âme	Rg+Vol	S	Oui	1	Rdj 180
Destruction d'arme	Rg+For	S	Oui	0	Rdj 180
Détection d'influence	Rg+Per	O	Oui	0	Rdj 181
Détection de direction	Rg+Per	O	Oui	2	Rdn 264
Détection de l'or	Rg+Per	O	Oui	0	Rdj 180
Détection de la vie	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 180
Détection des armes	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 181
Détection des défauts d'armure	Rg+Per	S	Oui	0	Rdj 181
Détection des mensonges	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 181
Détection des objets magiques	Rg+Per	O	Non	1	PC3 - 113
Détection des pièges	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 181
Détection du danger	Rg+Per	O	Non	1	Rdn 265
Détection du poison	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 181
Détérioration d'arme	Rg+Vol	O	Non	0	Rdj 182
Détermination	Rg+Vol	L	Non	1	Rdj 182
Détournement des armes	Rg+Vol	O	Oui	1	PC3 - 116
Deuxième arme	Rg+Dex	S	Non	1	Rdj 182
Deuxième attaque	Rg+Dex	S	Oui	1	Rdj 182
Deuxième chance	Rg+Vol	S	Non	1	Rdj 182
Deuxième tir	Rg+Dex	S	Oui	1	Cd 13
Déviation de projectiles	Rg+Vol	O	Oui	0	Rdj 182
Diplomatie	Rg+Cha	M	Non	0	Rdn 265
Discrétion impossible	Rg+Vol	O	Oui	0	Rdn 265
Dissimulation d'objet	Rg+Dex	O	Non	1	PG3 - 64
Distraction	Rg+Cha	O	Non	1	Rdj 183
Diversion	Rg+Cha	O	Non	0	Cd 13
Domination des animaux	Rg+Vol	O	Non	1	Rdj 183
Domination des flèches	Rg+Vol	O	Non	1	Rdj 183
Don des langues	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 183
Double charge	Rg+Dex	S	Oui	1	PG3 - 66
Dressage	Rg+Cha	M	Non	0	Rdj 184
Dressage de monture	Rg+Cha	O	Oui	0	Rdj 184
Éloquence	Rg+Cha	M	Non	0	Rdn 265
Emprunt sensoriel	Rg+Vol	O	Non	0	Rdj 184
Endurance	Rg	NA	Non	0	Rdj 184
Endurance au froid	Rg+Con	L	Non	0	Rdj 184
Endurance de la monture	Rg	NA	Non	0	Rdj 185
Endurance du compagnon animal (6/5)	Rg	NA	Non	0	PG3 - 60
Endurance du familier (4/3)	Rg	NA	Non	0	PG3 - 69
Endurcissement	Rg+Vol	M	Non	0	Rdj 185
Endurcissement d'autrui	Rg+Vol	M	Non	0	Rdj 185
Escalade	Rg+Dex	O	Non	0	Rdj 185
Escamotage	Rg+Dex	O	Oui	0	Rdj 186
Esprit du lion	Rg	NA	Non	0	Rdj 186
Esprit guetteur	Rg+Per	O	Oui	0	Rdj 186
Esquive	Rg+Dex	L	Non	1	Rdj 186
Esquive des pièges	Rg+Dex	L	Non	1	Rdj 186
Étiquette	Rg+Cha	M	Non	0	Rdn 266
Évaluation	Rg+Per	O	Non	0	Rdn 266
Evasion	Rg+Dex	M	Non	1	Rdn 266
Exaltation	Rg+Cha	O	Oui	0	Cd 13
Extension de trame	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 186
Faux semblants	Rg	S	Non	1	Rdj 186
Flèche de direction	Rg+Per	O	Oui	2	Rdj 187
Flèche enflammée	Rg+Vol	L	Oui	2	Rdj 187
Flèche hurlante	Rg+Cha	S	Non	1	Rdj 187
Griffes	Rg+For	S	Oui	0	Rdj 187
Guérison par le feu	Rg+Vol	M	Non	0	Rdj 187
Guide élémentaire	Rg+Per	O	Oui	0	Rdj 188
Hache du tonnerre	Rg+For	L	Non	1	Rdj 188
Histoire des objets	Rg+Per	M	Oui	0	Rdj 188
Hurlement	Rg+Cha	O	Non	1	Rdj 189
Hypnose	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 189
Imitation de voix	Rg+Cha	S	Non	0	Rdj 189
Immobilisation d'élémentaire	Rg+Vol	O	Non	1	Rdj 189
Immobilisation d'esprit	Rg+Vol	O	Non	1	Rdj 189
Impression	Rg+Cha	O	Non	1	Cd 13
Impression durable	Rg+Cha	O	Oui	0	Rdj 190
Incantation	Rg+Per	O	Non	0	Rdj 190
Invocation	Rg+Per	O	Oui	0	Rdj 190
Jugement du sang	Rg+Per	O	Oui	0	Rdj 190
Langage du vent	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 190
Langue des esprits	Rg+Per	O	Oui	1	Rdj 191
Langues élémentaires	Rg+Per	O	Oui	1	Rdj 191
Lecture et écriture	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 191
Lecture et écriture de la magie	Rg+Per	O	Non	0	Rdj 192
Lecture sur les lèvres	Rg+Cha	O	Oui	1	Rdj 192
Lien télépathique	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 192
Localisation de tireur	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 192
Localisation par écho	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 192
Maintien de filament	Rg+Vol	S	Non	1	Rdj 193
Manipulation de foules	Rg+Vol	M	Non	1	Rdj 193
Manœuvre	Rg+Dex	O	Non	0	Rdj 193
Marchandage	Rg+Cha	M	Non	0	Rdj 193
Marche des vents	Rg+Dex	L	Non	1	Rdj 193
Marche élémentaire	Rg+Vol	O	Oui	2	Cd 14
Marmonnements sibyllins	Rg+Cha	O	Oui	0	Rdj 194
Marque mystique	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 194
Marque paralysante	Rg+Cha	O	Non	1	Rdj 194
Matrice améliorée	Rg	NA	Non	0	Rdj 194
Matrice de sort	Rg	NA	Non	0	Rdj 194

Matrice partagée	Rg	NA	Non	0	Rdj 195
Matrice renforcée	Rg	NA	Non	0	Rdj 195
Mémoire des images	Rg+Per	O	Oui	0	Rdj 195
Mémoire livresque	Rg+Vol	O	Oui	0	Rdj 195
Monture agressive	Rg	S	Non	1	Rdj 195
Monture spectrale	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 195
Mort feinte	Rg+Vol	S	Non	1	Rdj 196
Multilinguisme	Rg+Per	O	Non	1/mn	Rdj 196
Navigation aérienne	Rg+Vol	M	Non	0	Rdj 196
Négociation avec créature invoquée	Rg+Cha	O	Non	1	Rdj 196
Œil d'aigle	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 197
Onde mentale	Rg+Vol	O	Oui	0	Rdj 197
Ordre empathique	Rg+Vol	L	Non	0	Rdj 197
Orientation	Rg+Per	M	Non	0	Cd 14
Parade	Rg+Dex	L	Non	1	Cd 14
Parade spectrale	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 197
Partage du sang	Rg+Con	O	Oui	0	Rdj 197
Peau de bois	Rg+Con	O	Oui	0	Rdj 198
Peau de pierre	Rg+Con	O	Oui	0	Rdj 198
Peau tellurique	Rg+Con	O	Oui	0	Rdj 198
Pensée secrète	Rg+Vol	O	Oui	0	Rdj 198
Perce-armure	Rg	S	Oui	1	Rdj 198
Perfectionnement d'armure	Rg+Per	M	Non	2	Rdj 198
Perfectionnement de lame	Rg+Per	M	Non	1	Rdj 199
Performance	Rg+Cha	S	Oui	1	Rdn 269
Piétinement	Rg	L	Non	1	Rdj 200
Pistage	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 200
Pistage olfactif	Rg+Per	O	Non	1	Rdn 269
Poche astrale	Rg+Per	O	Non	1(sp)	Rdj 200
Polyvalence	Rg	NA	Non	0	Rdj 200
Possession d'animal	Rg+Vol	O	Non	2	Rdj 200
Premier cercle de perfection	Rg+Per	S	Oui	0	Rdj 201
Première impression	Rg+Cha	O	Non	0	Rdj 201
Projection astrale	Rg+Vol	O	Oui	0	Rdj 201
Protection contre le métal	Rg+Per	O	Oui	0	Rdj 202
Protection de monture	Rg+Vol	S	Non	1	Rdj 202
Purification par le froid	Rg+Vol	M	Non	0	Rdj 202
Questeur	Rg	NA	Non	0	Rdj 202
Ralliement	Rg+Cha	O	Oui	0	Rdj 202
Rappel des projectiles	Rg+Per	O	Non	1	PG3 - 63
Recherche	Rg+Per	M	Non	0	Rdn 270
Reconstitution	Rg+Per	M	Oui	0	Rdj 202
Récupération bestiale	Rg+Con	NA	Non	0	Rdj 203
Regard froid	Rg+Cha	O	Non	1	Rdj 203
Regard terrifiant	Rg+Vol	O	Oui	0	Rdj 203
Regard terrifiant du maître	Rg+Cha	O	Oui	0	Rdj 203
Rejet de responsabilité	Rg+Cha	O	Oui	1	Rdj 203
Remodelage d'objet	Rg+Vol	O	Non	2	Rdj 203
Résistance à la douleur	Rg	NA	Non	0	Cd 14
Résistance au poison	Rg+Con	L	Non	0	Rdj 204
Révélation des défauts d'armure	Rg+Per	O	Non	2	Rdj 204
Ricochet	Rg+Dex	O	Non	1	Rdj 204
Riposte	Rg+Dex	L	Non	2	Rdj 204
Rire encourageant	Rg+Cha	O	Oui	0	Rdj 204
Rituel de karma	Rg	NA	Non	0	Rdj 204
Rugissement de guerre	Rg+Cha	S	Non	1	Rdj 205
Sang de feu	Rg+Con	O	Non	0	Rdj 205
Sang-froid	Rg+Vol	L	Non	1	Rdj 205
Sarcasmes	Rg+Cha	S	Non	0	Rdj 206
Saut de géant	Rg+Dex	L	Non	1	Rdj 206
Sens animal	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 206
Sens empathique	Rg+Cha	O	Non	1(sp)	Rdj 206
Soin de compagnon animal	Rg+Con	O	Non	0	Rdj 206
Sortie gracieuse	Rg+Cha	O	Non	0	Rdj 207
Sourire ravageur	Rg+Cha	O	Non	0	Rdj 207
Souvenirs livresques	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 207
Sprint	Rg	S	Oui	1	Rdj 207
Stabilité	Rg+For	L	Non	0	Rdj 207
Survie	Rg+Per	M	Non	0	Rdn 270
Symbole animal	Rg+Per	M	Non	0	Rdj 208
Tactique	Rg+Per	O	Non	0	Cd 14
Tenue en selle	Rg+For	L	Non	0	Rdj 208
Terre flottante	Rg+Vol	O	Oui	0	Rdj 208
Tir d'avertissement	Rg+Cha	L	Non	0	Rdj 208
Tir en aveugle	Rg+Per	S	Oui	0	Rdj 208
Tir impressionnant	Rg+Dex	O	Non	1	Rdj 209
Tir infaillible	Rg+Dex	O	Oui	0	Rdj 209
Tir longue portée	Rg+Per	S	Oui	0	Cd 14
Tir multiple	Rg+Dex	O	Non	1/att	Rdj 209
Tir rapide	Rg+Dex	O	Non	1/att	Rdj 209
Tissage de filament	Rg+Per	O	Non	0	Rdj 209
Tissage multiple	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 209
Toile astrale	Rg+For	O	Non	3	Rdj 210
Trame d'effet	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 210
Trame d'incantation	Rg+Per	O	Non	1	Rdj 210
Transfert de blessure	Rg+Vol	O	Oui	0	Rdj 210
Tremper une arme	Rg+Per	O	Oui	1	PC3 – 108
Tremper une armure	Rg+Per	O	Oui	2	PC3 – 108
Tremper une lame	Rg+Per	O	Oui	2	PC3 - 108
Ultime sursaut	Rg+Con	L	Non	0	Rdj 211
Venin	Rg+Con	S	Oui	0	Rdj 211
Verrou cristallin de sort	Rg+Per	O	Non	0	Rdj 211
Vigilance	Rg+Per	O	Non	1	Rdn 271
Visage miroir	Rg+Per	O	Non	0	Rdj 211
Vision astrale	Rg+Per	S	Non	1	Rdj 212
Vision véritable	Rg	NA	Non	0	Rdj 212
Vitalité	Rg+Con	M	Oui	0	Rdj 212
Vivacité du tigre	Rg	L	Non	1	Rdj 212
Voix de barde	Rg+Cha	O	Non	1	Rdj 212
Vol à la tire	Rg+Dex	O	Non	0	Rdj 212
Volonté de fer	Rg+Vol	L	Non	1	Rdj 212

Talents présents du Namegivers of Barsaive

Talents Rdn	Niv	Action	K	Eff	Page
Analyse des Horreurs (Call of harrow)	Rg+Per	O	Non	1	NB3 218
Attaque plongeante / en piqué	Rg+For	L	Non	1	Rdj 173 / Rdn 260
Bourdonnement	Rg+Dex	O	Non	0	Rdn 261
Communication sylvestre	Rg+Per	O	Non	1	Rdn 261
Communication volatile	Rg+Per	O	Non	0	Rdn 261
Contrôle corporel	Rg+For	S	Oui	0	Rdn 262
Coup pour coup	Rg+Vol	L	Oui	0	Rdn 262
Création de fétiche	Rg+Per	O	Non	0	Rdn 262
Cri de justice	Rg+Cha	O	Oui	0	Rdn 263
Danse caudale	Rg+Dex	S	Non	1	Rdn 263
Danse de distraction	Rg+Cha	O	Non	1	Rdn 263
Danse du vent	Rg+Per	S	Non	1	Rdn 264
Détection de le liberté	Rg+Per	M	Non	1	Rdn 264
Détection de prisonniers	Rg+Per	O	Oui	0	Rdn 265
Dissipation d'influence	Rg+Vol	O	Oui	0	Rdn 265
Éblouir(Bedazzle)	Rg+Cha	L	Non	1	NB3 218
Envolée	Rg+Dex	S	Non	0	Rdn 266
Esprit libre	Rg+Cha	M	Non	0	Rdn 266
Fétiche amélioré	Rg	NA	Non	0	Rdn 267
Fétiche de sort	Rg	NA	Non	0	Rdn 267
Fétiche partagé	Rg	NA	Non	0	Rdn 267
Fétiche renforcé	Rg	NA	Non	0	Rdn 267
Filet de protection	Rg+Dex	L	Non	1	Rdn 267
Flèche traçante	Rg+Per	S	Non	1	Rdn 267
Frappe d'ostracisme (Bane strike)	Rg	L	Non	2	NB3 217
Guérison des esclaves	Rg+Vol	O	Non	0	Rdn 267
Lien tellurique	Rg+Con	O	Non	0	Rdn 268
Natation	Rg+For	O	Non	0	Rdn 268
Menottes fictives	Rg+Dex	O	Non	1	Rdn 268
Peau d'argile	Rg+Con	O	Oui	0	Rdn 269
Pilotage de navire	Rg+Vol	M	Non	0	Rdn 269
Pulsion de liberté	Rg+Vol	O	Oui	1	Rdn 269
Quarantaine	Rg+Vol	L	Non	1	Rdn 270
Lecture / compréhension de la rivière	Rg+Per	O	Non	0	Cd 13
Sciences appliquées (Applied sciences)	Rg + Cha	S	Non	1	NB3 217
Transport sylvestre	Rg+Vol	M	Oui	1	Rdn 270

Talents du Recueil du joueur qui n'ont pas été repris : Amélioration d'arme, Amélioration d'armure, Bond de lézard, Création de flèches, Déchaînement des griffes, Détection des armes magiques, Enracinement, Histoire des armes, Patte de velours, Recel, Rituel du maître fantôme, Sens des serrures, Trame d'attribut, Tramage de talent, Vive lame
Talent du Recueil des Donneurs-de-noms qui n'ont pas été repris : Vol à l'arraché, Morphisme et Stabilité aérienne.
Talents du concepteur de discipline qui n'ont pas été repris : Amélioration d'arme, Deuxième charge, Langue animale.

TALENTS DU CONCEPTEUR DE DISCIPLINE

Appel du compagnon animal

Niveau : rang + Volonté
Action : Ordinaire
Karma requis : 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 100 m.

Bouclier tonnerre

Niveau : rang + Volonté
Action : Ordinaire
Karma requis : non **Effort :** 2

Le talent de Bouclier tonnerre permet à l'adepte de créer quand il le souhaite un bouclier de pure énergie. 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 round 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 protége 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'ajoute 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**.

Deuxième tir

Niveau : rang + Dextérité
Action : Simple
Karma requis : oui **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 : Ordinaire
Karma requis : non **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 réussit, 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).

Exaltation

Niveau : rang + Charisme
Action : Ordinaire
Karma requis : oui **Effort :** 0

Le talent d'Exaltation permet à un adepte de motiver ses compagnons, augmentant leur courage et renforçant le 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. Ceux-ci se dissipent au bout d'un nombre de round égal au rang du talent.

Impression

Niveau : rang + Charisme
Action : Ordinaire
Karma requis : non **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 réussit, 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.

Marche élémentaire

Niveau : rang + Volonté
Action : Ordinaire
Karma requis : oui **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 du 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. Le talent Marche élémentaire procure aussi une immunité au pouvoir Engloutissement des esprits élémentaires (Recueil du maître de jeu, p.365) ainsi que contre les autres capacités ou sorts basés sur un seul type d'élément. 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 peut uniquement utiliser ce talent pour se protéger d'une source élémentaire à la fois. Pour plus d'information sur les plans élémentaires, consultez le chapitre sur **L'espace astral**, du **Recueil du maître de jeu**, p.73.

Parade

Niveau : rang + Dextérité
Action : Libre
Karma requis : non **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.

Résistance à la douleur

Niveau : rang
Action : NA
Karma requis : 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 du 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 du 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 à toutes ses actions pour ignorer une intense douleur immobilisante qui ne provoque pas de dommages (comme par exemple les effets du sort de Douleur des Nécromanciens).

Tir longue portée

Niveau : rang + Perception
Action : Simple
Karma requis : oui **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 portée, 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.

DÉTAILS DES TALENTS, EXEMPLES DE CHANGEMENT

Il y a seulement 11 nouveaux talents, et encore, 5 sont « vraiment » nouveaux, les autres étant des talents plus génériques que précédemment, comme par exemple la Détection des objets magiques qui remplace celles des armes, ou la même chose pour la dissimulation. La très grande majorité des talents sont identiques, la présentation est surtout plus concise et plus précise. Et même si quelques talents subissent des changements assez faibles, les plus notables et intéressants sont :
Général : il n'y a plus d'indication sur des effets « catastrophiques » (comme indiqué dans le talent Esquive par exemple) ou de bonus fixe supplémentaire autre que le rang (comme dans le talent Escalade avec son bonus de +3 m).

Analyse des Horreurs : équivalent à Analyse des créatures, mais limité uniquement aux Horreurs et leurs rejetons. De plus, durant Rang round, l'adepte bénéficie d'un bonus de +1 par niveau de réussite pour tous ses tests contre l'Horreur ou le rejeton.
Anticipation : le nombre de cible affecté par le changement de Défense est égal au rang du talent.
Altération de projectile : s'applique à tous les types de projectiles, pas uniquement aux armes de traits.
Appel de monture : portée de rang x100m.
Arc de vent : création de n'importe quelle arme à projectile, choisie par l'adepte. L'arme a les mêmes caractéristiques que l'arme choisie, sauf pour les dommages qui sont remplacés par un test d'Arc de vent. L'arme reste rang minutes sauf si l'adepte en décide autrement, ou si elle est brisée ou détruite.
Arme éthérée : l'Armure physique de la cible est remplacée par son Armure mystique.
Attaque en course : le mouvement est augmenté de 2 m par rang du talent, l'adepte peut s'arrêter autant de fois qu'il le veut, sans subir de malus, mais chaque arrêt augmente le coût en effort de 1 point. Ce talent ne peut pas être combiner avec d'autres talents basés sur le mouvement ou d'autres options de combat. Les tests d'attaque ou autre s'effectue avec d'autres talents.
Attaque tournoyante : il faut utiliser l'option de combat Déplacement en deux temps (p405), sans subir de malus ou de dommage d'effort.
Cœur de lion : mélange durant la traduction. Les effets de Cœur de lion sont : l'adepte utilise le talent à la place de la Volonté pour tous les tests visant à résister aux effets de peur ou d'intimidation.
Commandement : Nombre de cible égal à rang x20, difficulté du test égal à plus haute Défense sociale. Succès excellent, durée en jour x rang.
Compas d'os : connexion avec une architrame déjà étudiée qui se trouve à moins de rang km. Test contre Défense magique, si réussit, le petit os qui flotte dans la paume indique la direction pendant rang heure.
Contre-malédiction : la portée n'est plus de 3m mais elle est égale au rang en mètres.
Déchaînement : ne nécessite plus l'activation préalable du talent Griffes.
Cri de guerre : la portée est de 3m par rang.
Défense tournoyante : la vitesse est réduite à 4m, les effets du talent cessent à la fin du round suivant. Si la vitesse est plus important, les effets cessent immédiatement.
Déplacement silencieux : la vitesse ayant réduite, la base maximum de déplacement pour continuer de bénéficier des effets du talent est égale au mouvement de base (et non la moitié).
Désarmement : la distance est égale au rang, divisé par 3, en mètres.
Destruction d'arme : le niveau de dommage est réduit de 2 par niveau de sucés. Sur un résultat Extraordinaire les armes non magiques sont détruites et ne pourront pas être réparées. Les armes à filaments ont un niveau de dommage de 1 et pourront être réparées. Ce talent ne fonctionne pas sur les armes naturelles.
Détection des mensonges : succès Moyen, l'adepte sait que la cible lui ment. Succès Bon, l'adepte sait si c'est une demi-vérité ou une affabulation complète. Succès Excellent, l'adepte sait précisément ce qui est faux.
Détournement des armes : le rang s'ajoute aux Défenses magique, physique et sociale durant un nombre de round égal au résultat du test, tant que l'adepte est la cible d'attaque en relation avec une arme comme par exemple Armes de mêlée, Marque paralysante ou Attaque annoncée.
Deuxième chance : une fois par round l'adepte peut tenter un test pour remplacer celui d'un test d'action qui vient d'échouer. Mais l'adepte devra accepter le nouveau résultat, même s'il est plus petit. Si le niveau de Deuxième chance est plus élevé que le niveau original du test d'action, alors le résultat du test de Deuxième chance subira un malus égal à la différence entre les deux niveaux.
Déviation de projectiles : s'applique à tous les types de projectiles, pas uniquement aux flèches.
Distraction : durée en rang minutes.
Don des langues : une nouvelle langue dans le tableau, le Théran (5).
Double-charge : si attaque la même cible, adepte doit utiliser une arme à une main. Si attaque une autre cible, celle-ci doit être à plus de 2 m de la première. Les dommages sont identique à ceux d'une charge classique.
Éblouir : après avoir réussit un test d'une quelconque habileté (compétence ou talent), l'adepte effectue immédiatement un test de Éblouir comme un test d'interaction contre une seule cible qui est témoin de la scène d'utilisation de la première habileté. Ce talent ne peut être utilisé qu'une seule fois par round. La cible doit être en mesure d'être affectée par le test d'interaction, les animaux sont, par exemple, insensibles à une prestation artistique. Par exemple, lors d'un combat, Syalal utilise son talent Arme de mêlées et décide d'impressionner l'un de ses adversaires avec Éblouir. En choisissant l'intimidation en test d'interaction pour éblouir, elle essaye de stopper les attaques de l'un de ses adversaire. Son test de talent Éblouir étant un succès moyen, elle n'est tranquille que pendant un round vis à vis de cet adversaire.
Escalade : la vitesse étant moindre, la distance parcourue avec ce talent est égale au rang du talent, en mètres.
Esprit du lion : oublie lors de la traduction. Ce talent passif augmente la Défense (sociale ou magique) en ce qui concerne les effets de peur ou d'intimidation. La description présente dans le Recueil du joueur, sous l'appellation Cœur de lion (p176), correspond au talent Esprit du lion.
Extension de trame : portée = rang x20m.
Frappe d'ostracisme : le rang du talent s'ajoute aux dommages contre les Horreur ou leurs rejetons.
Guérison par le feu : 10mn par test supplémentaire.
Hurlement : difficulté égale à la plus haute Défense sociale, +1 par cible supplémentaire.
Impression durable : les conditions en début de description disparaissent (limite de 24h et nombre maxi de cibles).
Lecture et écriture : une nouvelle langue dans le tableau, le Théran (5).
Marche des vents : le déplacement est égal au résultat du test, multiplié par deux, en mètre, sans pouvoir dépasser sa vitesse de base, sauf s'il « court ».

Monture spectrale : les caractéristiques sont légèrement meilleures, avec deux pouvoirs pour sauter les obstacles et sprinter.
Parade : sans objet pour parer, il faut obtenir un succès Bon pour ne pas être touché. Avec une arme, l'adepte ajoute en bonus la taille de l'arme. Avec un bouclier, il ajoute le bonus de Déflection. Et avec un autre objet, le MJ gérera.
Peau de pierre : durée résultat du test round.
Perfectionnement des armes : Il faut le matériel, les outils et les matériaux nécessaires pour utiliser le talent. La difficulté est égale au niveau de dommage actuel +9. Si le résultat du test est réussit, le niveau de dommage est augmenté. Il est possible de renouveler l'opération autant de fois que la taille de l'arme. Il est n'est pas possible d'augmenter plus de fois que le rang du talent. Par exemple, si l'adepte possède un rang 6 dans son talent, il ne pourra pas augmenter plus de 6 fois l'arme. Il ne pourra ajouter un autre bonus de +1 que lorsqu'il aura le rang 7 dans son talent. Les effets durent un an et un jour. Le coût d'amélioration est de : 250pa pour les deux premières augmentations, 500pa pour les augmentations 3 et 4, 750pa pour les augmentations 5 et 6. Il est impossible d'utiliser ce talent sur un objet magique à filament.
Perfectionnement des armures : Il faut le matériel, les outils et les matériaux nécessaires pour utiliser le talent. La difficulté est égale à la somme des valeurs actuelles de l'Armure mystique + l'Armure physique +9. Si le résultat du test est réussit, l'une des deux valeurs peut être augmentée, mais si l'Armure mystique est égale à 0, elle ne pourra pas être augmentée. Il est possible de renouveler l'opération, mais une valeur ne peut pas augmenter plus de la moitié de sa valeur initiale. Il est n'est pas possible d'augmenter plus de fois que le rang du talent. Par exemple, si l'adepte possède un rang 6 dans son talent, il ne pourra pas augmenter plus de 6 fois l'armure. Il ne pourra ajouter un autre bonus de +1 que lorsqu'il aura le rang 7 dans son talent. Les effets durent un an et un jour. Le coût d'amélioration est de : 300pa pour les trois premières augmentations, 600pa pour les augmentations 4 à 6, 2000pa pour les augmentations 7 à 9 et 3000pa pour les augmentations au-delà de 10. Il est impossible d'utiliser ce talent sur un objet magique à filament.
Polyvalence : un talent acquis est du cercle auquel l'humain l'apprend, même si l'enseignant l'a appris à un cercle inférieur. Par exemple, l'humain apprend le talent alors qu'il est cercle 7, alors il développera le talent comme un talent de cercle 7, même si son enseignant l'a appris au deuxième cercle.
Premier cercle de perfection : utilisable sur tout talent dont le type d'action est « Maintenue ».
Rappel des projectiles : portée rang x20m (rang x10m en édition révisée).
Reconstitution : rang année et jour dans le passé.
Rituel de Karma : il faut multiplier le modificateur racial et le rang du talent pour connaître la limite de la réserve de karma. Les points de karma ne demandent plus de points de légende pour être acquis mais en option il est possible de toujours les acheter à 10 points de légende.
Rugissement de guerre : la portée est de 3m par rang.
Sciences appliquées : permet d'exploiter les compétences de Connaissances ou les talents comme Mémoires livresque, Analyse de créature, ou Vision astrale. L'adepte effectue un test contre la Défense magique de la cible ou une difficulté de 6. Pour chaque degré de succès, l'adepte offre un bonus de +1 pour un type d'action. Le nombre de bénéficiaire est maximum égal au rang du talent.
Sourire ravageur : dure un nombre d'heure égal au rang du talent.
Sprint : ajoute le rang au mouvement du personnage. Ne peut pas être utiliser dans le même round d'utilisation qu'un autre talent basé sur le mouvement, comme Saut de géant. Le bonus ne double pas si l'adepte court.
Tactique : le nombre de troupe affectée est égal à rang x20.
Terre flottante : la section est 4x4m, avec une vitesse de 12m.
Tir rapide : dans le même round, le talent ne peut pas être utiliser avec un autre talent ou compétence procurant d'autres attaques.
Tremper une armure : il **ne faut pas** 30 mn pour mettre en œuvre le talent, mais 1 round. La difficulté du test égale à la plus haute entre la Défense magique de l'armure et la somme des valeurs courantes de l'Armure physique + l'Armure mystique +5. Si réussit, les deux valeurs d'armure augmentent de +1 par degrés de succès pendant rang heures. Une armure ou un bouclier ne peut bénéficier que d'un seul effet de ce talent, qui peut être en plus du Perfectionnement des armures. En cas de « 1 », une armure non magique sera détruite.
Tremper une lame/arme : il **ne faut pas** 30 mn pour mettre en œuvre le talent, mais 1 round. La difficulté du test égale à la plus haute entre la Défense magique de l'arme (ou les munitions) et le Niveau de dommage actuel +5. Si réussit, le niveau de dommage augmente de +1 par degrés de succès pendant rang heures. Une arme ne peut bénéficier que d'un seul effet de ce talent, qui peut être en plus du Perfectionnement des armes. En cas de « 1 », une arme non magique sera détruite.
Visage miroir : portée = 50m x rang.
Vitalité : il n'y a plus l'obligation de ne pas tenir compte du dé de karma, il est lancé normalement, comme tous les autres talents.

Talents présents dans Cathay : the Five Kingdomes Players Guide

Talents Cathay	Niv	Action	K	Eff	Page
Annulation du karma (Karma cancel (option maître))	Rg+Vol	O	Non	1	CPG 87
Balayage (Takedown (C8))	Rg+Dex	O	Non	1	CPG 91
Bloquer et contrer (block and counter (C3))	Rg+Dex	L	Non	2	CPG 81
Clé d'étranglement (Joint block (C5))	Rg+Dex	O	Non	1	CPG 87
Coup de pied sauté (Great kick (C9))	Rg	L	Oui	1	CPG 86
Coup fantomatique (Phantom strike (C11))	Rg+Dex	O	Oui	1	CPG 90
Écailles renforcées (Dragonscales (option maître))	Rg+Con	NA	Non	0	CPG 84
Flip-flap (Kip (option novice/compagnon))	Rg+Dex	S	Non	2	CPG 87
Force tranquille (Inner strength (C1))	Rg+Vol	L	Non	1	CPG 87
Méditation (Meditate (C1))	Rg+Vol	M	Oui	0	CPG 89
Régénération (option maître)	Rg+Con	S	Non	0	CPG 90
Souffle de dragon (Dragonfire (option maître))	Rg+Vol	L	Oui	1	CPG 84

Annulation du karma : identique au pouvoir des dragons (voir **Recueil du maître de jeu**, p397). Lorsque l'adepte utilise le talent, ses yeux semblent fixer quelque chose d'invisible.
Balayage : lorsque l'adepte utilise l'option de combat pour Renverser (voir **Recueil du joueur** p406), il effectue un test du talent à la place du test d'attaque. Le test de dommages détermine la difficulté (qui est augmentée du rang du talent) du test d'équilibre.
Bloquer et contrer : l'adepte utilise sont corps pour bloquer une attaque sans arme et répliquer, comme avec le talent Riposte.
Clé d'étranglement : l'adepte effectue un test de talent pour agripper et immobiliser une cible. S'il réussit, il peut effectuer un test de dommages sans provoquer la fin de l'immobilisation et le résultat du test devient la difficulté de l'adversaire pour se dégager.
Coup de pied sauté : l'adepte doit faire au moins la moitié de son déplacement avant de placer un grand coup de pied sauté. Le rang du talent s'ajoute alors au bonus aux dommages de l'attaque sans arme.
Coup fantomatique : délivre une attaque sans arme à distance. L'adepte effectue un test à la place d'un test d'attaque au contact sans arme contre un adversaire visible. La portée du talent est de 2 m par rang. Si l'attaque est réussie, l'adepte effectue un test de dommages normal. L'adepte ne peut pas faire d'autres attaques pendant le round. Toutes les règles de Tirer dans la mêlée s'appliquent, voir **Recueil du joueur** p412.
Écailles renforcées : le niveau de talent remplace l'Armure physique et l'Armure mystique, même si l'adepte porte une armure ou une armure naturelle.
Flip-flap : l'adepte effectue un test de talent à la place d'un test de Dextérité lorsqu'il utilise l'option de combat Bond de rétablissement (**Recueil du joueur**, p404). Le coût en fatigue inclus celui de l'option de combat. Toutes les pénalités d'initiative s'appliquent lors de ce test.
Force tranquille : si l'adepte a focaliser son esprit pendant au moins une heure, en utilisant le talent Méditation, le talent remplace la force lorsqu'il effectue des tests de dommages sans arme.
Méditation : après une heure de méditation, l'adepte récupérer ses test de récupération, comme s'il venait de passer une nuit à dormir. Il peut faire ces médiation pendant un nombre de jour égal au rang du talent avant de devoir réellement dormir. Il peut aussi méditer pendant une heure, dépenser un test de récupération et effectuer un test de talent pour récupérer un nombre de points de dommage égal au résultat du test. Après deux heures de méditation, il substitue son niveau de talent pour résister à des poisons ou maladies.
Régénération : le talent fonctionne comme le pouvoir du dragon, voir **Recueil du maître de jeu** p401. La densité du corps change, augmentant le poids de 2.5 kg par rang dans le talent.
Souffle de dragon : l'adepte fait sortir du feu de la paume de ses mains, comme le pouvoir de souffle des dragon, voir **Recueil du maître de jeu** p401, avec les ajustements suivants. L'adepte ne peut pas faire d'autre attaque se round là. Il remplace le test d'Incantation par un test de Combat à mains nues. Le feu ne brûle que ce qui est inflammable et la portée est de 200m. L'adepte peut affecter un arc de cercle en utilisant le talent Attaque multiple à la place de Combat à mains nues.

SPÉCIALISATIONS

Les talents « Rituel de maître fantôme, Trame d'attribut, Tramage de talents » sont devenus des spécialisations. Sinon, il y a environ une douzaine de nouvelles spécialisations et d'autres qui ont disparues. Les conditions d'accès n'associent plus de discipline, il suffit juste d'avoir le talent, sauf pour le talent tissage des magiciens qui ne donne, qu'à eux, l'accès aux spécialisations de créations d'objets magiques.

Pages : **Rdj** (Recueil du joueur, p166-212), **Rdn** (Recueil des Donneurs-de-Noms, p260-271), **PC3** (Player's Compagnon, 3ieme edition), **NB3** (Namegivers of Barsaive, 3ieme edition)

Spécialisation	Talent	Rg	Eff	Page
Air conditionné	Contrôle de la température	5	1	Rdj 216
Amortissement	Esquive	9	2	Rdj 216
Analyse d'Horreur	Analyse de créature	7	1	Rdj 216
Ancrage de sort	Incantation	8	1 BG	Rdj 216
Allié bénit	Deuxième chance	12	4	PC3 - 123
Apaisement	Sens empathique	9	2	Rdj 216
Apaisement de troupeau	Affolement des troupeaux	8	2	Rdj 216
Apaisement des foules	Manipulation de foules	8	2	Rdj 216
Apparence angélique	Déguisement magique	7	1	Rdj 216
Arme hurlante	Armes de mêlée	6	2	Rdj 217
Arme improvisée	Armes de mêlée	5	1	Rdj 217
Armes assorties	Deuxième arme	5	0	Rdj 217
Armure souple	Perfection d'armure	7	4	Rdj 217
Blessure ardente	Sang de feu	7	3	Rdj 217
Blessure béante	Incantation	7	2	Rdj 217
Blocage de projectiles	Tir impressionnant	7	2	Rdj 218
Bouclier spectral	Parade spectrale	9	3	Rdj 218
Brise projectile	Parade	9	2	Rdj 218
Chant inspirant	Chant émouvant	5	1+ (cf txt)	Rdj 218
Charge déstabilisante	Charge dévastatrice	6	2 (cf txt)	Rdj 218
Chirurgie esthétique	Guérison par le feu	9	2 (cf txt)	Rdj 218
Clouage au mur	Armes de jet	6	1	Rdj 218
Compas de sang	Compas d'os	9	3	PC3 - 123
Compas de portail astral	Compas d'os	12	3	PC3 - 123
Conversation privée	Langage du vent	6	1	Rdj 219
Coup de boule	Combat à mains nues	5	2	Rdj 219
Coup de pied sauté	Saut de géant	5	2	Rdj 219
Création d'objets à filament	Tissage (magicien + Forge)	5	2	Rdj 219
Création d'obj mag communs	Tissage (magicien)	5	2	PC3 - 124
Création d'obj. matr. amél.	Tissage (magicien)	8	2	Rdj 219
Création d'obj. matr. sort	Tissage (magicien)	5	2	Rdj 219
Création d'obj. matr. part.	Tissage (magicien)	15	2	Rdj 219
Création d'obj. matr. renf.	Tissage (magicien)	12	2	Rdj 220
Création d'orichalque	Tissage Elementalisme	11	2	Rdj 220
Déplacement dans les ombres	Déplacement silen.	5	1	Rdj 220
Détection de la mort	Détection de la vie	9	3	Rdj 220
Détente sèche	Saut de géant	5	1	Rdj 220
Détérioration d'arc et arbalète	Altération de projectile	7	2	Rdj 220
Détissage de filament	Tissage de filament	5	2+ (cf txt)	Rdj 220
Deuxième riposte	Deuxième arme	7	4	Rdj 220
Dévalorisation	Marchandage	7	2	Rdj 221
Diagnostique	Vision astrale	7	2	Rdj 221
Dissimulation de filament	Tissage de filament	5	2	Rdj 221
Diversion	Vol à la tire	5	2	Rdj 221
Du bout des doigts	Escalade	7	4	Rdj 221
Échange de sens	Emprunt sensoriel	7	2	Rdj 221
Emprisonnement d'esprit	Invocation	6	2	Rdj 221
Épopée	Chant émouvant	5	1	Rdj 221
Esprit sentinelle	Esprit guetteur	7	1	Rdj 221
Esprit modelé	Invocation	11	2	PC3 - 123
Estimation instinctive	Marchandage	7	0	Rdj 222
Extension de portée	Tir longue portée	10	3	Rdj 222
Fenêtre sur l'astral	Vision astrale	7	1 / mn	Rdj 222
Filament tressés	Tissage de filament	7	2	Rdj 222
Flamme spectrale	Flèche enflammée	5	4	Rdj 222
Flèche dans le dos	Ricochet	7	3	Rdj 222
Flèche de feu	Flèche enflammée	3	1	Rdj 222
Flèche enflammée explosive	Flèche enflammée	8	4	Rdj 222
Force du regard	Regard froid	9	4	Rdj 223
Foulée sans trace	Déplacement silencieux	8	1	PC3 – 123
Fracas d'arme	Attaque enchaînée	9	2	PC3 - 123
Grâce féline	Patte de velours	7	2	Rdj 223
Griffes-outils	Griffes	4	2 / mn	Rdj 226
Guérison d'autrui par le feu	Guérison par le feu	5	1+ (cf txt)	Rdj 223
Guérison des bless. graves	Guérison par le feu	3	2 (cf txt)	Rdj 223
Guetteur astral	Esprit guetteur	9	1+ (cf txt)	Rdj 223
Identification des traces	Pistage	5	2 1	Rdj 224
Image tenace	Faux semblants	9	1	Rdj 224
Imitation musicale	Imitation de voix	6	2	Rdj 224
Immobilisation au sol	Combat à mains nues	3	1	Rdj 224
Injonction	Onde mentale	7	1	Rdj 224
Lancer en puissance	Armes de jet	5	2 / att	Rdj 224
Langue des grands vents	Langage du vent	7	2	Rdj 224
Le meilleur ami de l'adepte	Pistage	6	3	Rdj 224
Le meilleur ami du compagnon	Pistage	6	4	PC3 – 121
Lit de mort (Illusion)	Mort feinte	7	1 / mn	Rdj 224
Maintient multiple de filament	Maintient de filament	8	2+ (cf txt)	Rdj 224
Maîtrise de l'abordage	Navigation aérienne	8	4	Rdj 225
Maîtrise de l'assaut aérien	Navigation aérienne	8	4	Rdj 225
Manœuvre en duo	Manœuvre	6	2	Rdj 225
Marmonnements maudits	Marmonnements sibyllins	7	1	Rdj 225
Marmonnement subliminaux	Marmonnements sibyllins	7	2	Rdj 225
Mauvaise influence	Diplomatie	6	1	PC3 - 123
Mémoire des conversations	Mémoire livresque	7	2	Rdj 225
Mémoire photographique	Mémoire livresque	9	3	Rdj 225
Mensonge	Détection des mensonges	7	1	Rdj 226
Monture aquatique	Monture spectrale	9	1/rd	Rdj 226
Monture favorite	Monture spectrale	10	3	PC3 - 123
Monture volante	Monture spectrale	13	6	Rdj 226
Neutralisation de maladie	Purification par le froid	5	2	Rdj 226
Objet du désir	Marchandage	7	4	Rdj 226
Parade améliorée	Armes de mêlée	8	1	Rdj 226
Partage des bless. graves	Partage du sang	5	2	Rdj 226
Passe-armure	Armes de mêlée	10	3	Rdj 226
Passer le faubert	Armes de mêlée	9	3	Rdj 226
Personnalisation de sorts	Incantation	7	1	Rdj 227
Pied aérien	Navigation aérienne	4	2	Rdj 227
Pistage astral	Pistage	9	2	Rdj 227
Pluie de projectile	Armes de jet	7	1+ (cf txt)	Rdj 227
Projectile improvisé	Armes de jet	6	1	Rdj 227
Projection puissante	Combat à mains nues	7	2	Rdj 227
Récit émouvant	Chant émouvant	4	0	Rdj 227
Renforcement de flèches	Perfectionnement de lame	3	2	Rdj 227
Répartie cinglante	Sang-froid	8	4	Rdj 228
Reste de créature	Analyse de créature	7	2	Rdj 228
Retraite feinte	Acrobaties en selle	5	3	Rdj 228
Riposte d'attaque naturelle	Riposte	9	3	Rdj 228
Rituel de maître fantôme	Tissage	7	0	PC3 - 123
Sabot montagnard	Acrobaties en selle	6	2/rd (cf txt)	Rdj 228
Sabot rapide	Acrobaties en selle	3	1	Rdj 228
Sort nommé	Incantation	7	1+ (cf txt)	Rdj 228
Sorts simultanés	Incantation	9	2+ (cf txt)	Rdj 228
Suspension des filaments	Incantation	7	1+ (cf txt)	Rdj 229
Tir en puissance	Armes de tir	5	2 / att	Rdj 229
Traduction	Langue des esprits	7	1 / mn	Rdj 229
Trame d'attribut	Tissage	15	2	PC3 – 122
Trame de talent	Tissage	13	2	PC3 – 123
Tromperie durable	Faux semblants	12	6	PC3 – 123
Union de talents	Tissage de filament	5	2+ (cf txt)	Rdj 229
Vol plané	Chute de plume	8	2	Rdj 229
Voltige dans le gréement	Escalade	3	0	Rdj 229

Exemples de spécialisations

Allié bénit (bless ally) : en réservant son action il est possible d'effectuer un test de Deuxième chance si la cible échoue à son test d'action. Les pénalités d'usages s'appliquent.
Blocage de projectile : test de Tir impressionnant contre Défense physique. Sur succès Moyen ou Bon, l'attaque rate. Sur succès Excellent ou mieux, la cible subit 1 point de dommage et l'adepte peut immédiatement réaliser un test contre la Défense sociale.
Chirurgie esthétique : l'utilisation de cette spécialisation permet de soigner l'apparence plutôt que les dommages. Il faut utiliser un Test de récupération et effectuer le test du talent comme avec une Guérison par le feu ordinaire. Il est possible de combiner avec la spécialisation Guérison d'autrui par le feu et dans ce cas les coûts en effort se cumulent.
Compas de portail astral (nether sextant) : permet de détecter les portails vers un plan d'existence déjà visité.
Compas de sang (blood compass) : il est possible d'utiliser le talent même sans avoir étudier l'architrame, mais il faut avoir un élément matériel pour avoir un lien avec cette dernière.
Création d'objet magique commun : (Tissage (magiciens uniquement)) l'adepte peut créer des objets magiques communs.
Esprit modelé (mold spirit) : l'adepte choisit d'appliquer un malus ou un bonus de +1 à tous les tests d'action de la créature qu'il invoque.
Extension de portée : permet d'annuler les pénalités de portée.
Flèche enflammée explosive : les armures peuvent être ignorées si le degré de succès est supérieure de 1 degré à celui requis.
Foulée sans trace (traceless stride) : l'adepte ne laisse pas de trace de pas derrière lui, pour une durée égale à rang rounds.

Fracas d'arme (weapons smash) : l'adepte qui ignore une armure, claque son arme ou son bouclier sur son adversaire, produisant un bruit impressionnant, lui permettant d'effectuer immédiatement un test Cri de guerre, même s'il en avait déjà poussé un dans le round.
Langue des grands vents : portée rang x20m
Le meilleur ami du compagnon (animal best friend) : permet l'effet inverse de la spécialisation du « Meilleur ami de l'adepte ». Cette fois, c'est en partant du compagnon qu'il est possible de remonter la piste du propriétaire.
Mauvaise influence (poisoned influence) : permet de diminuer l'attitude de la cible, plutôt que de l'augmenter.
Monture arienne : la monture a une vitesse normale. Nécessite un succès Bon pour l'invoquer.
Monture favorite (favored monunt) : permet de choisir une race spécifique, pratique pour les trolls ou les sylphelins. Choisir une monture capable de voler coûte 4 points de dommages.
Passe-armure : permet juste d'ignorer le bonus de déflexion, pas de diminuer le degré de réussite pour ignorer l'armure.
Trame d'attribut : La durée et les effets sont basés sur le talent Tissage.
Tromperie durable (lasting deceit) : prolonge la durée des illusions en se basant sur le rang de Faux semblants plutôt que sur un autre talent. Il faut déclarer son usage avant tout jet (notamment pour les sorts) et dépenser un point de karma.

Compétences

Compétence	Niv	Défaut	Actio	Eff	Page
Acrobaties en selle	Rg+DEX	Non	S	1	Rdj 234
Alchimie	Rg+PER	Non	M	0	Rdj 234
Apprivoisement	Rg+CHA	Non	O	0	Rdj 235
Armes de jet	Rg+DEX	Oui	O	0	Rdj 235
Armes de mêlée	Rg+DEX	Oui	O	0	Rdj 235
Armes de tir	Rg+DEX	Oui	O	0	Rdj 235
Art	Rg+CHA	Non	M	0	Rdj 236
Artisanat	Rg+DEX	Non	M	0	Rdj 236
Artiste	Rg+CHA	Non	M	0	Rdj 236
Attaque acrobatique	Rg+DEX	Non	S	1	Rdj 236
Attaque enchaînée	Rg+DEX	Non	S	1	Rdj 237
Attaque plongeante	Rg+FOR	Non	L	1	Rdj 237
Attaque surprise	Rg+FOR	Non	L	1	Rdj 237
Attaque tournoyante	Rg+DEX	Non	O	2	Rdj 237
Barrière de lames	Rg+DEX	Non	O	1 sp	Rdj 237
Cartographie	Rg+PER	Non	M	0	Rdj 237
Chant émouvant	Rg+CHA	Non	M	0	Rdj 237
Charge dévastatrice	Rg+FOR	Non	L	0	Rdj 237
Chasse	Rg+DEX	Non	M	0	Rdj 238
Combat à mains nues	Rg+DEX	Oui	O	0	Rdj 238
Comédie	Rg+CHA	Non	M	0	Rdj 238
Compréhension des rivières	Rg+PER	Non	M	0	Rdj 238
Connaissance	Rg+PER	Non	O	0	Rdj 239
Connaissance de la rue	Rg+PER	Non	M	0	Rdj 239
Corruption	Rg+CHA	Oui	O	0	Rdj 239
Coup de bouclier	Rg+FOR	Non	L	1	Rdj 239
Coup de pied rapide	Rg+DEX	Non	S	1	Rdj 239
Création d'arme	Rg+PER	Non	M	0	Rdj 239
Création d'armure	Rg+PER	Non	M	0	Rdj 240
Cri de guerre	Rg+CHA	Non	S	2	Rdj 241
Crochetage	Rg+DEX	Non	M	0	Rdj 241
Défense tournoyante	Rg+DEX	Non	S	1	Rdj 241
Déguisement	Rg+PER	Non	M	0	Rdj 241
Déplacement silencieux	Rg+DEX	Non	O	0	Rdj 241
Désamorçage des pièges	Rg+DEX	Non	M	1	Rdj 241
Désarmement	Rg+DEX	Non	O	1	Rdj 241
Détection des armes	Rg+PER	Oui	O	1	Rdj 242
Détection des pièges	Rg+PER	Non	O	1	Rdj 242
Deuxième arme	Rg+DEX	Non	S	1	Rdj 242
Deuxième attaque	Rg+DEX	Non	S	2	Rdj 242
Deuxième tir	Rg+DEX	Non	S	2	Cd 13
Diplomatie	Rg+CHA	Non	M	0	Rdn 265
Dissimulation d'arme	Rg+DEX	Non	O	1	Rdj 242
Distraction	Rg+CHA	Oui	O	1	Rdj 242
Diversion	Rg+CHA	Oui	O	1	Cd 13
Don des langues	Rg+PER	Non	O	0	Rdj 242
Dressage	Rg+CHA	Non	M	0	Rdj 242
Éloquence	Rg+CHA	Oui	M	0	Rdj 243
Escalade	Rg+DEX	Oui	O	0	Rdj 243
Escamotage	Rg+DEX	Non	O	1	Rdj 243
Esquive	Rg+DEX	Oui	L	1	Rdj 243
Esquive des pièges	Rg+DEX	Non	L	1	Rdj 243
Étiquette	Rg+CHA	Oui	M	0	Rdj 243
Falsification	Rg+DEX	Non	M	0	Rdj 244
Flirt	Rg+CHA	Oui	M	0	Rdj 244
Hypnose	Rg+CHA	Non	M	1	Rdj 244
Imitation de voix	Rg+PER	Non	S	0	Rdj 244
Impression	Rg+CHA	Non	M	1	Cd 13
Lecture et écriture	Rg+PER	Non	O	0	Rdj 244
Lecture et écriture de la magie	Rg+PER	Non	O	0	Rdj 244
Lecture sur les lèvres	Rg+CHA	Non	O	2	Rdj 244
Maîtrise d'animaux	Rg+VOL	Oui	O	0	Rdj 245
Manœuvre	Rg+DEX	Non	O	0	Rdj 245
Marchandage	Rg+CHA	Oui	M	0	Rdj 245
Marmonnements sibyllins	Rg+CHA	Non	O	1	Rdj 245
Médecine	Rg+PER	Non	M	0	Rdj 245
Monture agressive	Rg	Non	S	1	Rdj 245
Mort feinte	Rg+VOL	Non	S	1	Rdj 245
Natation	Rg+FOR	Oui	O	0 sp	Rdj 245
Navigation	Rg+DEX	Non	M	0	Rdj 246
Navigation aérienne	Rg+VOL	Non	M	0	Rdj 246
Orientation	Rg+PER	Non	M	0	Rdj 246
Parade	Rg+DEX	Oui	L	1	Cd 14
Pêche	Rg+PER	Non	M	0	Rdj 247
Performance	Rg+CHA	Non	S	2	Rdn 269
Pilotage de navire	Rg+VOL	Non	M	0	Rdj 247
Pistage	Rg+PER	Oui	O	1	Rdj 247
Première impression	Rg+CHA	Non	O	0	Rdj 247
Recherche	Rg+PER	Oui	M	0	Rdj 248
Rejet de responsabilité	Rg+CHA	Oui	O	2	Rdj 248
Rhétorique	Rg+PER	Non	M	0	Rdj 248
Riposte	Rg+DEX	Non	L	2	Rdj 248
Rire encourageant	Rg+CHA	Non	O	1	Rdj 248
Sang-froid	Rg+VOL	Oui	L	1	Rdj 248
Sarcasmes	Rg+CHA	Non	O	0	Rdj 248
Saut de géant	Rg+DEX	Non	L	1	Rdj 248
Séduction	Rg+CHA	Oui	M	0	Rdj 249
Sortie gracieuse	Rg+CHA	Non	O	0	Rdj 249
Sprint	Rg	Non	S	3	PG3 102
Stabilité	Rg+FOR	Non	L	0	Rdj 249
Survie	Rg+PER	Oui	M	0	Rdj 249
Tactique	Rg+PER	Non	O	0	Rdj 249
Tenue en selle	Rg+FOR	Non	L	0	Rdj 250
Troubadour	Rg+CHA	Non	M	0	Rdj 250
Vigilance	Rg+PER	Non	O	1	Rdn 280
Vol à la tir	Rg+DEX	Non	O	0	Rdj 250

Des petits changements du style des difficultés d'artisanats qui sont légèrement modifiées, mais pour le reste rien de notable sauf pour :
Médecine : si le médecin s'occupe des blessures graves, celles-ci ne seront pas soignées, mais elles n'occasionneront plus de malus à la récupération.
Tactique : la différence avec le talent est la quantité affectée, ici ce n'est que le rang x10.

OPTIONS DE COMBAT

Dans les nouveautés il y a, en plus des types d'action (voir ci-dessous), plusieurs adaptations au nouveau système :
Course : au prix d'une action Ordinaire et 1 point de dommages d'effort, l'adepte double son mouvement de base. Pendant ce temps l'adepte est considéré comme Harcelé. Tous talents ou capacités augmentant le mouvement voit son bonus doublé en cas de course, sauf le talent Sprint.
Déplacement en deux temps : l'utilisation de cette option expose l'adepte au modificateur de situation Harcelé.
Portée des armes à distance : il existe seulement deux types de portées : courte et longue (-2 attaque et dommages).

Arme	Portée courte/longue
Dague	2-10/11-20
Arc court	2-30/31-60
Arc long	2-40/41-80
Arc de guerre elfique	2-48/49-96
Arbalète	2-40/41-80
Hache faucon	2-24/25-48
Lance	2-10/11-20

RÉCAPITULATIF DES ACTIONS DANS UN ROUND

Il existe plusieurs types d'action qui demandent plus ou moins de temps et de concentration durant le **round de 6 secondes**.
Ordinaire (O) : requiert attention, une seule par round, par exemple
- attaquer,
- courir (considéré comme Harcelé),
- lancer un sort,
- etc.

Simple (S) : requiert peu d'effort et d'attention, pas de limite mais pour ceux qui veulent conserver un équilibre, une limite de trois par round est raisonnable. Exemples d'actions simples :
- dire quelques mots (un douzaine),
- dégainer ou jeter une arme,
- lâcher un bouclier ou enlever un sac à dos,
- saisir ou mettre un objet dans un sac en bandoulière, ou d'une bourse de ceinture,
- inspecter rapidement un mur ou une porte,
- se déplacer de son mouvement de base ou moins (seulement une fois par round),
- etc.

Libre (L) : aucune limite au nombre d'utilisation, mais les actions libres sont toujours sujettes à conditions, comme l'esquive, l'augmentation de dommages, etc. Ce sont les seules actions qu'il est possible d'utiliser en dehors du moment de la résolution des actions durant la passe d'initiative du round.
Maintenue (M) : nécessite plus d'un round pour être achevé. Ce type d'action remplace l'action Ordinaire et demande des rounds, minutes, ou heures, pour être résolut, comme il est indiqué dans la description du talent. Par exemples :
- trouver un objet spécifique dans le sac à dos (3 à 4 rounds),
- inspecter soigneusement un mur ou une porte (9 à 10 rounds),
- enfiler ou enlever une armure (9 à 10 rounds),
- boire une potion ou administrer un baume (1 round),
- défoncer une porte fermée (2 à 3 rounds),
- etc.

Non applicable (NA) : certains talents ne sont pas concernés par ce type de considération, exemple le talent Endurance.

Lors d'un round de combat il est possible de faire deux types d'actions, illustré par le tableau suivant :

Soit	Soit
1 action Maintenue	1 action Ordinaire +3 actions Simples
Une « infinité » d'actions Libres	

Voici des exemples d'actions Ordinaires combinées avec 3 actions Simples, l'ordre des actions n'étant pas forcement celui indiqué. Par exemple la dernière citée en exemple verra peut être le dégainer et la prise de bouclier, puis le déplacement et enfin l'attaque.

Action ordinaire	Action simple	Action simple	Action simple
Tisser ou Incanter un sort	Déplacement de base	Prendre une potion à la ceinture	Deuxième attaque
Courir (2 x déplacement de base)	Deuxième attaque	Deuxième arme	Coup de pied rapide
Attaque astrale	Vision astrale (pour ne pas avoir le malus de 5)	Deuxième arme	Deuxième attaque
Attaque multiple	Attaque enchaînée	Deuxième arme	Deuxième attaque
Attaque	Attaque enchaînée	Deuxième arme	Deuxième attaque
Attaque	Attaque acrobatique	Anticipation	Rugissement de guerre
Attaque	Déplacement de base	Dégainer	Prendre son bouclier ou autre arme

Règle Scorpinou sur la gestion du combat à haut cercle

Afin de conserver un intérêt aux combats à haut cercle et éviter qu'ils se résument à « celui qui a l'initiative gagne », toutes les « attaques » multiples (comme les tirs, charges, etc.) ne permettent pas de faire plus de 5 attaques sur une même cible. Ainsi au rang 15 ces talents permettront d'attaquer 5 fois 3 adversaires différents. Dans tous les cas un adepte ne pourra pas attaquer plus de 5 fois une même cible, tous talents ou toutes capacités confondues.

SORT DE DÉPLACEMENTS

Les sorts comme Aile de métal, Trône des vents, Vol en solitaire, etc. ont une vitesse de déplacement de 16m par round.
Une seule exception, le tapis volant est à 100m par round, ce qui en fait le mode de déplacement le plus rapide qui existe, loin devant les autres.

Nouveaux équipements

Les armes et boucliers donnent le moyen de mieux se défendre.
Lorsqu'une arme est utilisée avec Parade, l'adepte ajoute la taille de l'arme en bonus à son test d'action.
Les boucliers ont une nouvelle caractéristique, la Déflection, qui permet de donner un bonus pour éviter les coups critiques (voir p402 du Recueil du joueur). Il y a deux valeurs, la première pour les attaques physiques et la deuxième pour les attaques magiques.

Bouclier	Déflection
Écorce	2/1
Écu	4/0
Targe	1/0
Targe en cristal	1/1
Bouclier en cristal	3/3
Bouclier en tresselierre	1/2
Bouclier d'infanterie	2/0
Bouclier de cavalerie	2/0

Les heaumes donnent un bonus de Déflection de 2/2 mais ils occasionnent une pénalité de –1 à tous les tests d'action basés sur la Perception. Pour bénéficier du bonus de Déflection magique, il faut que l'armure donne une Protection mystique.

Objets magiques à filament communs

D'une manière générale tous les objets magiques « Novice » ont quatre rangs de filament et augmente de 1 à chaque rang, pour plus d'informations, aller voir le tableau juste après. Les objets magiques Compagnon augmentent rarement de plus d'un point et ont souvent une limite de 8 rangs de filaments maximum.
Le coût en points de légende du rang 1 dépend de ce qui est indiqué. Si c'est « Novice » alors l'objet magique coûtera 100 points de légende, puis 200 pour le rang 2, puis 300 pour le rang 3 et enfin 500 pour le rang 4. Si c'est « Compagnon », alors le coût de développement de l'objet magique sera similaire à celui d'un talent de cercle 5 (200 pour le rang 1, puis 300 pour le rang 2, puis 500 pour le rang 3, puis 800 pour le rang 4, etc.) et ainsi de suite pour les autres types d'objets magiques.

Arme à distance
Nombre de filament maximum : 2 Défense magique : 11
Coût en points de légende : Novice
Filament de rang 1
Connaissance clef : le nom de l'objet
Effet : l'arme a les mêmes caractéristiques que si elle bénéficiait de toutes les améliorations du talent Perfectionnement d'arme. En général son niveau de dommages est augmenté de sa taille.
Filament de rang 2
Effet : les portées sont augmentées de 25%.
Filament de rang 3
Effet : le niveau de dommages augmente de 1.
Filament de rang 4
Effet : les portées sont encore augmentées de 25%, passant le bonus total à +50%.

Arme de mêlée
Nombre de filament maximum : 2 Défense magique : 11
Coût en points de légende : Novice
Filament de rang 1
Connaissance clef : le nom de l'objet
Effet : l'arme a les mêmes caractéristiques que si elle bénéficiait de toutes les améliorations du talent Perfectionnement d'arme. En général son niveau de dommages est augmenté de sa taille.
Filament de rang 2
Effet : le niveau de dommages augmente de 1.
Filament de rang 3
Effet : le niveau de dommages augmente de 1.
Filament de rang 4
Effet : le niveau de dommages augmente de 1. À ce stade, le niveau de dommage est égal au niveau de dommages de l'arme non magique + taille + 3

Armure légère
Nombre de filament maximum : 2 Défense magique : 12
Coût en points de légende : Novice
Filament de rang 1
Connaissance clef : le nom de l'objet
Effet : l'armure a les mêmes caractéristiques que si elle bénéficiait de toutes les améliorations du talent Perfectionnement d'amure. En général les valeurs sont augmentées de moitié, arrondi au supérieur. Une valeur à zéro reste à zéro, sauf si les deux sont à zéro, dans ce cas ajoutez 1 en Armure.
Filament de rang 2
Effet : l'un des bonus d'armure augmente de 1.
Filament de rang 3
Effet : l'un des bonus d'armure augmente de 1.
Filament de rang 4
Effet : l'un des bonus d'armure augmente de 1.

Armure lourde
Nombre de filament maximum : 2 Défense magique : 13
Coût en points de légende : Novice
Filament de rang 1
Connaissance clef : le nom de l'objet
Effet : l'armure a les mêmes caractéristiques que si elle bénéficiait de toutes les améliorations du talent Perfectionnement d'amure. En général les valeurs sont augmentées de moitié, arrondi au supérieur (un zéro restant à zéro).
Filament de rang 2
Effet : la pénalité d'initiative diminue de 1
Filament de rang 3
Effet : +1 en Défense physique ou +1 en Armure physique.
Filament de rang 4
Effet : la pénalité d'initiative diminue de 1

Objet à consommable
Nombre de filament maximum : 2 Défense magique : 14
Coût en points de légende : Novice
Exemple typique de ce type d'objet : une fiole de potion.
Filament de rang 1
Connaissance clef : le nom de l'objet
Effet : l'objet produit les effets une fois par jour. Mais le niveau d'effet ou le bonus sont la moitié de ceux de l'objet normal.
Filament de rang 2
Effet : le niveau d'effet ou le bonus est égal à celui de l'objet non magique. S'il n'y avait pas de bonus, maintenant l'objet donne un bonus de +2 à la caractéristique appropriée, par exemple un +2 pour les tests de récupération pour un objet nourrissant.
Filament de rang 3
Effet : le niveau d'effet ou le bonus est augmenté de 25 %. S'il n'y avait pas de bonus, maintenant l'objet donne un bonus de +3.
Filament de rang 4
Effet : l'objet permet de bénéficier des effets deux fois par jour.

Objet défensif
Nombre de filament maximum : 2 Défense magique : 13
Coût en points de légende : Novice
Exemple typique de ce type d'objet : une broche ou un heaume. La nature de l'objet indique la nature des bonus défensifs qui seront donnés. Par exemple une broche peut donner des bonus sociaux ou magiques et un heaume tous ceux que le maître de jeu désire.
Filament de rang 1
Connaissance clef : le nom de l'objet
Effet : l'objet donne un bonus de +1 à l'une des défenses.
Filament de rang 2
Effet : la somme des bonus aux défenses est maintenant de +2 en tout.
Filament de rang 3
Effet : l'objet donne un bonus de +1 rang à l'un des talents défensifs, Esquive pour le physique, Volonté de fer pour le magique et Sang-froid pour le social.
Filament de rang 4
Effet : la somme des bonus aux défenses est maintenant de +3 en tout.

Outils de maître
Nombre de filament maximum : 2 Défense magique : 14
Coût en points de légende : Novice
Exemple typique de ce type d'objet : des outils affectés à une tache particulière comme la forge des armures ou des armes, un bandeau pour le déguisement ou l'imitation des voix, des gants pour le corps à corps ou attaquer à distance ou au contact ou l'escalade ou les tests de Charisme, etc.
Filament de rang 1
Connaissance clef : le nom de l'objet
Effet : l'objet donne un bonus de +1 rang au talent, ou à la compétence, associée à l'outil. Ou un bonus de +1 au résultat du test affecté par la tâche.
Filament de rang 2
Effet : l'objet donne un bonus de +1 rang à un autre talent, ou compétence, associée à l'outil. Ou un bonus de +1 au résultat du test affecté par un autre type de tâche.
Filament de rang 3
Effet : l'objet donne un bonus de +1 rang à un talent, ou compétence, associée à l'outil autre que celle du rang 2, cela peut être la tâche du rang 1, passant ainsi le bonus à +2. De la même manière, cela peut être un bonus de +1 au résultat du test affecté par un autre type de tâche.
Filament de rang 4
Effet : l'objet donne un bonus de +1 rang ou un bonus de +1 au résultat du test à une autre tâche ou talent ou compétence, mais le bonus étant de +2 maximum.

TISSAGE DES FILAMENTS DES OBJETS MAGIQUES À FILAMENT

Lorsque l'adepte tente de tisser un filament sur un objet magique à filament, il effectue un test de tissage contre une difficulté indiqué par le tableau ci-contre. Si le test est réussit, pas de différence avec l'EDC, le filament plus puissant remplace l'ancien. Par contre, si le test échoue, il ne peut pas tenter de refaire de test durant la journée, sauf s'il utilise l'un de jets de récupération pour effectuer à nouveau un test de tissage. L'obligation de monter le talent de tissage n'existe plus.

Ce tableau est aussi le nouveau tableau pour dissiper les sorts.

Rang du filament	Difficulté de tissage
1	9
2	11
3	13
4	15
5	16
6	17
7	18
8	20
9	21
10	23
11	24
12	25
13	26
14	28
15	29

Tableau des objets magiques à filament

Voici un récapitulatif des caractéristiques des objets magiques selon leurs degrés de puissance :

Objet magique à filament	Rang maxi	Déf mag	Coût en points de légende	Disponibilité	Coût en pa	Bonus moyen par rg	Rang des connaissances clefs	Exemple de connaissance clef typique
Objet magique commun	4	10-14	Initié / Novice	Rare	3 000+	1	1	Nom de l'objet
Objet magique rare	6	12-16	Compagnon	Très rare	5 000+	1 à 1,5	1 et 5	Nom du créateur, matériaux utilisés
Objet magique unique	6	14-18	Compagnon	Très rare	10 000+	1 à 2	1, 3, 5	Source des matériaux utilisés, lieux ou circonstances de développements de puissance de l'objet
Objet magique unique rare	8	16-20	Gardien	Très rare	20 000+	1 à 2	1, 3, 5 et 7	Informations supplémentaires sur la création ou le développement de puissance de l'objet.
Trésor légendaire	15	14-24	Tous	NA	NA	1 à 3	1 et n'importe lequel	Connaissances relatives aux événements qui ont créé la légende

Rappel : le coût en points de légende du **rang 1** est de **100** pour un objet magique à filament **Initié/Novice**, il est de **200** pour un **Compagnon**, **300** pour un **Gardien** et **500** pour un **Maître**.

Les deux premières catégories donneront presque exclusivement des bonus numériques (par exemple un bonus aux dommages, protection, talents, etc.), très peu de capacité ou d'originalité. Les objets uniques ou légendaires donneront souvent des bonus étranges, des capacités équivalentes à des sorts ou des talents.

Effets les plus fréquents du rang 1

Armes, armures et boucliers : au premier rang, l'objet bénéficie des effets maximums du talent de Perfectionnement. Pour les armes le niveau de dommages augmente de sa taille et pour les armures c'est une augmentation de 50% de ses valeurs initiales à condition qu'elles existent. Si elles sont nulles toutes les deux, alors l'une d'elles peut augmenter de 1.

Effets les plus fréquents du rang 5

Bouclier/heaume : Augmentation du bonus de Déflection de +2.
Tous les objets :
- capacité similaire à un sort de quatrième cercle maximum, pour un coût de 2 points d'effort, utilisable une fois par jour,
- +1 jet de récupération par jour,
- +2 à un attribut,
- +3 à un type de test relatif à la fonction de l'objet, pour un prix de 1 point de dommage par utilisation, comme par exemple aux combat sans arme, aux attaques à distance, aux tests de Charisme, aux tests d'Escalade, aux tests d'Initiative,
- +2 de bonus à une Défense ou au seuil de blessure grave, pendant plusieurs rounds, pour un coût de 1 point d'effort,
- +2 de bonus à un test contre un type très spécifique de cible pour tout type d'action.

Effets les plus fréquents du rang 7

Objet : deux effets utilisables à tous les rangs, ou un effet utilisable à tous les rangs avec un double bonus,
Tous les objets :
- une capacité similaire à un sort de cercle 6 ou moins, pour un coût d'activation de 3 points d'effort, utilisable trois fois par jour ou ne coûtant pas de dommages d'effort mais utilisable qu'une seule fois par jour,
- +2 de bonus sur un test, pendant un round (pour un bonus exploitable en combat, ou pendant 10mn (pour des activités non martiales)) pour un coût d'activation de 2 points de dommages d'effort.

Effets les plus fréquents de tous les rangs

Arme : +1 au niveau de dommage de l'arme.
Armes à distance : augmentation de 25% des portées.
Armure/bouclier/vêtement : +1 à l'Armure physique ou mystique.
Armure/bouclier : réduction de la pénalité d'initiative de 1.
Tous les objets :
- +1 à une Défense magique, physique ou sociale,
- +1 à un type de test relatif à la fonction de l'objet, comme par exemple aux combats sans arme, aux attaques à distance, aux tests de Charisme, aux tests d'Escalade, aux tests d'Initiative,
- +1 rang de bonus à un talent,
- un effet spécifique relatif à l'utilisation directe de l'objet, de son aspect visuel ou tout autre propriété, par exemple une enclume de deux kilos, un vêtement s'adaptant parfaitement à n'importe qui, un bâton télescopique, etc.

RÈGLES SCORPINOU POUR LA SIMPLIFICATION DE GESTION D'ÉQUIPEMENT

Paquetage d'aventurier (500 pa, DE 14, 8 kg) : ce paquetage contient 100 objets d'une valeur maxi égale à 20 pa ou des armes de taille 2 maxi. Il est possible d'y puiser n'importe quel objet d'une valeur inférieur à la limite et dans la limite des charges disponibles.

Sac à dos de richesse (1 000pa, DE 18, 12 kg) : même principe que Paquetage d'aventurier, sauf que la valeur maximale d'un objet est de 50 pa ou des armes de taille 3. il est possible de tenter d'avoir un objet d'une valeur jusqu'à 100 pa en réussissant un test de Perception (7). En cas d'échec, l'aventurier à l'objet en question, mais d'une qualité médiocre.

Sac à dos d'extrême richesse (2 000pa, DE 22, 16 kg) : même principe que Paquetage d'aventurier, sauf que la valeur maximale d'un objet est de 100 pa ou des armes de taille 4. il est possible de tenter d'avoir un objet d'une valeur jusqu'à 300 pa en réussissant un test de Perception (10). En cas d'échec, l'aventurier à l'objet en question, mais d'une qualité médiocre.

Recharger l'un de ces objets coûte le tiers du prix d'achat.

RÉCOMPENSES EN POINTS DE LÉGENDE

La plus importante modification pour les joueurs est la récompense en points de légende. En effet, les critères d'obtention des cercles sont plus exigeants en terme de points de légende, les récompenses sont donc augmentées en proportion :

Cercle actuel	Récompense légendaire	Maximum de points de légende attribué par session
1	25–75 (50)	100–300 (200)
2	100–300 (200)	400–1 200 (800)
3	200–500 (350)	800–2 000 (1 400)
4	250–700 (475)	1 000–2 800 (1 900)
5	500–1 500 (1 000)	2 000–6 000 (4 000)
6	900–2 700 (1 800)	3 600–10 800 (7 200)
7	1 650–4 900 (3 275)	6 600–19 600 (13 100)
8	2 350–7 000 (4 675)	9 400–28 000 (18 700)
9	4 800–14 200 (9 500)	19 200–56 800 (38 000)
10	8 600–25 800 (17 250)	34 400–103 200 (68 800)
11	15 450–46 350 (30 900)	61 800–185 400 (123 600)
12	22 950–68 850 (45 900)	91 800–275 400 (183 600)
13	42 500–127 500 (85 000)	170 000–510 000 (340 000)
14	77 500–232 500 (155 000)	310 000–930 000 (620 000)
15	120 000–360 000 (240 000)	480 000–1 440 000 (960 000)

* La récompense moyenne pour chaque cercle figure entre parenthèses.

Avec cette nouvelle table, le rythme de progression est plus linéaire, plus homogène que l'édition classique.

ESTIMATION DES CRÉATURES

Pour le maître de jeu, ce qui change le plus, c'est l'approche des créatures. En effet, chacune d'elle est estimée en matière de dangerosité et de récompense en points de légende, par rapport au cercle. Par exemple, s'il est indiqué « C5 » (cinquième cercle), alors cela signifie que la créature est un adversaire pour un personnage de cercle 5. S'il est indiqué « 2C5 » (cinquième cercle, 1 pour 2 PJ) alors cela signifie que pour un groupe de 8 personnages joueurs, il faudra mettre 4 créatures pour obtenir un combat digne de ce nom. Si il est indiqué « G8 » (huitième cercle, groupe) alors il faudra un groupe complet de personnage de joueurs pour en venir à bout. Petit détail important, un groupe, dans Earthdawn, c'est minimum 5 PJ, l'idéal étant 7-8 PJ. Si le groupe est de moindre importance, il faut être vigilant soit en diminuant la dangerosité de la rencontre, soit en acceptant plus facilement les multidisciplines… ou les pertes parmi les PJ.

Abréviations utilisées : dans la colonne « niveau de danger », il est indiqué le nombre et le cercle des PJ que la créature est en mesure d'affronter. Par exemple, s'il est indiqué « C5 », alors il s'agit d'un seul PJ de cercle 5. « 2C5 » désigne deux PJ de cercle 5 en mesure d'affronter la créature. « G8 » désigne une créature en mesure d'affronter un groupe d'adepte de cercle 8. Et « 5G15 » indique qu'il faut cinq groupes d'adeptes de cercle 15 pour affronter une telle créature.

En plus d'indiquer le niveau de danger, cette estimation indique aussi le nombre de récompense. Ainsi par exemple une créature de « C5 » représente une seule récompense a diviser entre tous les membres du groupe alors qu'un « G5 » signifie que la créature représente une récompense par personne du groupe.

La deuxième valeur de déplacement correspond à des déplacement inhabituels, comme le vol, l'escalade, etc.

Nom créature	Niveau de danger	Déplacement
Abeille de sang	C1	4/12
Aigle	C1	4/18
Aigle de feu	2C4	4/20
Aigle sentinelle	G4	4/18
Aiguillon	C5	16/8
Alligator	C1	12/16
Anguille des mangroves	2C2	6
Araignée géante	C2	16
Araignée géante à trappe	C1	16
Arpenteur des eaux	C1	16
Augure des passions	G9	12
Basilic	G5	12
Bat	C1	4/16
Béhémoth	2C6	16
Bête de la toundra	C4	16
Bête du magma	G10	10
Blaireau des neiges	2C3	14/6
Brithan	C2 ou G2	16
Broccha	C2	16
Chakta	C3	4/16
Changelin	C5	4/16
Chat	C1	14
Chauve-souris hurlante	2C3	4/16
Chauve-souris messagère	C1	4/16
Cheval de selle	C1	20
de trait	C1	16
de guerre	C2	16
poney	C1	16
Chèvre	C1	16
Chien de chasse	C1	14
de guerre	C1	14
de garde	C1	14
Chimère	2C4	18
Chimère classique	G5	18
de feu	G7	18
de foudre	G7	18
de glace	G7	18
Cockatrice	C3	14
Corbeau de sang	C1	4/16
Corneille des tempêtes	C1	4/16
Crabe des cavernes	2C6	14
Craquebec	C1	14
Crojen	2C5	16
Demi-spectre	2C2	12
Destrier des rivières	C1	16
Dyre	C5	16
Écaille de feu	C5	16
Écureuil géant carnivore	C3	14
Éléphant	C3	16
Espagra	2C3	18
Esprit musical	C2	16
Éthandrille	C3	16
Fanecroc	C5	10
Faucon	C3	4/18
Félux	2C4	16
Feu follet	Spécial	16
Gargouille	2C5	10/16
Génhisse adulte	C2	16
bébé	C3	16
Globberog	G5 à G7	8
Gob du marais	C2	8
Granlain	C1	16
Griffon	C2	16
Griffon des jungles	C5	20
Guépard	C1	18
Guêpe de sang	G3	12
Harpie	C2	20
Homard des sables	2C5	16/8
Hulker	2C5	10
Huttawa	C1	16
Inshalata	G3	18
Jub jub	C2	8/14
K'sathra	G3	12
Kraken	G13	18
Krillra	G4	18
Kué	C1	16
Léopard	C1	16
Lézard	C1	14
Lézard électrique	2C4	16
Lézard goule	C2	16
Lézard pestiféré	C2	16
Licorne après Châtiment	C5	20
avant Châtiment	2C6	20
Lion	C1	16
Lion de pierre	2C5	16
Lion des bois	C5	16
Loup	C2	16
Loup des tempêtes	C3	16
Loutre henghyoké	C3	16
Manticore	2C4	16
Marcheur des racines	2C4	10/6
Mastrylith	C5	16
Mille-pattes cerveau	C1	8
Molgrim	2C3	12
Molosse du Châtiment	C2	16
Molosse infernal	C3	12/16
Mousse-qui-roule	C2	--
Mule de bât	C1	16
Naga	C2	10
Nautilide	C2	14
Nénuphars de rmous	C3	--
Ogre	C3	12
Ogre jumeaux	2C4	12
Oiseau de feu	2C3	4/20
Oiseau nuage, adulte	2C5	8/20
oisillon	C2	16
Ours	C1	16
Pangolus	2C3	10/14
Papillon de mort	C2	16
Précès	C3	12
Prestegriffe	C3	14/8
Primate	C1	12/14
Prisma adulte	C2	16
Larve	C1	16
Q'wril terrestre	C1	14/6
Quadrilobe	C1	16
Racine de chêne sang	2C8	6/12
Raie-scorpion	C2	16
Rat	C1	12
Rat parasite	C3 (spécial)	14
Relan	C2 (spécial)	6/sp
Rhinocéros	C3	16
Sanglier sauvage	C2	16
Saural	2C2	14
Sélachi	2C5	16
Serpent	C1	10

Serpent marin	C3	10/14
Serpent porc-épic	C2	10/12
Shilagrue	C1	Variable
Singe	C1	12/14
Singe de glace	C3	16
Singe de sang	C5	12/14
Skéorx	G5	18
Spectre de feu	2C3	16
Stajian	C3	22
Termite géante	C1	16
Tigre	C1	16
Triplicant	G4	14
Troajin	C1	16
Troll des cavernes	C5	14
Velos	2C5	12
Ver des roches	C3	10/8
Ver kril	C1	14
Vetta	C3	10
Vignes empoisonnées	C1	--
Vignes rampantes	C3	6
Viraas	2C5	16
Volus	C5	12/6
Zoak	C1	4/18

Nom créature	Niveau de danger	Déplacement
Esprit PUI 1-4	Cercle PUI	--
5-8	2 C PUI	--
9-12	G PUI	--
13	G14	--
14	G15	--
15	2G15	--
Esprit allié	--	12
Ombre (exemple)	--	12/10
Esprit de l'air	--	12/14
Esprit de la terre	--	12/10
Éclat (exemple)	C5	10
Esprit de l'eau	--	12/14
Esprit du bois	--	12/10
Homme épine (exemple)	C1	10
Esprit du feu	--	12
Esprit invaés	--	12/16

Dragon	Niveau de danger	Déplacement
Drake	C6 ou Groupe si discipline	14/20
Faux drake (drake inférieur)	2C4	14/20
Hydre	G12	10
Wyverne	G4	10/20
Dragon commun	G14	14/24
Dragonnet commun	G6	14/20
Asante	G15	14/24
Sourire-de-charbon	G15	14/24
Ciel-nocturne	G15	14/24
Leviathan	G13	10/20/24
Dragon du Cathay	G13	14/24
Grand dragon	2G15	14/28
Aban	3G15	14/28
Aile-de-givre	3G15	14/28
Alamaise	3G15	14/28
Ombre-sous-la-montagne	3G15	14/28
Racine-de-terre	3G15	14/28
Usun	3G15	14/28
Vasdenjas	3G15	14/28
vestrivan	3G15	14/28

Horreur	Niveau de danger	Déplacement
Cadavéreux	C3	10
Danseur spectral	C7	12
Goule	C2	10
Horreur shilagrue	Spécial	6
Imitation homme de paille	C1	10
homme de cire	C1	10
hommes de pierre	2C5	10
homme d'acier	2C10	10
Infestations	G8	14
Jehuthra	2C4	16
Mante noire	G6	18
Qural'lotectica	G8	6
Traîne-os	2C7	10
Horreurs mineures	**Niveau de danger**	**Déplacement**
Baggi	2C13	10/12
Boursouflure	G11	8
Fla tra lys	G12	6
Doppler	G4 ou plus	12
Écorcheur volant	G11	12
Entité de cristal	G6	--
Ago'astia	G10	--
Fouineuse	C3	14
Gharmhek	G4	8/4
Glissombre	2C7	16
Gnasher	C4	12
Iota de terreur	C5	--
Kreescra	C4	12
Larve du désespoir	G5	14
Mystificatrice	C9	12
Sangsue cérébrale	C3	10
Vermicrâne	G11	10
Bone-shambler	G10	16
Stormwraith	2C4	14
Horreurs nommées	**Niveau de danger**	**Déplacement**
Aazhvat aux mille-yeux	G15	8
Artificieur	G15	10
Buualgathor	G15	12
Couronne d'os l'usurpatrice	G14	12
Druistadt	G13	12
Généreuse	G12	12/16
Haine	G10	10
Horreur de Chantrelle	G14	12
Joie	G9	12
Nebis	G8-9 (physique/astral)	12
Némésis	2G15	12
Ravageur des terres	G14	14
Ristul	NA	--
Souillure	G10	12
Tentatrice	2G15	16
Ubyr	G12	10
Verjigorm	5G15	24
Ysrthgrathe	G11	12

Cercle	Niv attribut	Rang attaque pouvoir	Niv dmg	Déf Arm	Seuil de mort
1	2–8	1–3	1–5	0–10	19–46
2	3–10	2–4	2–6	2–13	35–66
3	4–11	3–5	3–7	3–14	45–74
4	5–12	4–6	4–8	4–15	55–86
5	6–14	5–7	5–9	5–18	65–105
6	7–15	6–8	6–10	6–19	75–116
7	8–16	7–9	7–11	7–20	85–127
8	9–17	8–10	8–12	8–21	95–138
9	10–19	9–11	9–13	9–24	105–157
10	11–20	10–12	10–14	10–25	115–174
11	12–21	11–13	11–15	11–27	125–186
12	13–22	12–14	12–16	12–28	135–198
13	14–24	13–15	13–17	13–31	145–227
14	15–25	14–16	14–18	14–32	155–240
15	16+	15+	15+	15+	165+

Règles scorpinou de gestion de créatures

Assez rapidement il y a un décalage entre les seuils de mort des créatures et les dommages que peuvent infliger les personnages. C'est d'autant plus flagrant lorsque les personnages commence à maîtriser des talents augmentant les niveaux de dommages. Si vous constatez que vos créatures ont une durée de vie très courte en combat (ne dépassant pas trois rounds), voilà **une nouvelle table de seuil d'inconscience et de mort en fonction du niveau de constitution** :

Niv	Seuil ICS	Seuil mort
2	11	20
3	15	24
4	19	28
5	24	32
6	28	36
7	32	40
8	36	44
9	41	48
10	45	52
11	49	56
12	53	60
13	57	66
14	63	74
15	71	85
16	82	99
17	96	117
18	114	139
19	136	166
20	163	198
21	195	236
22	233	280
23	277	331
24	328	389
25	386	455
26	452	529
27	526	612
28	609	704
29	701	806
30	803	918
31	915	1 041
32	1 038	1 175
33	1 172	1 321
34	1 318	1 479
35	1 476	1 650
36	1 647	1 834
37	1 831	2 032
38	2 029	2 244
39	2 241	2 471
40	2 468	2 713

Le principe de cette table c'est de prendre en considération une valeur d'attribut de 7 à 9, un niveau de dommages de l'arme qui augmente jusqu'à 13 (une épée large à filament) et des talents qui s'ajoutent (comme Coup dévastateur, Attaque critique, etc.). Cela donne une moyenne de dommage supérieure à 50 pour un maître qui peut faire au moins trois fois cette attaque (attaque de base, plus deuxième attaque et deuxième arme), sans prendre en considération des attaques supplémentaires comme Coup de pied rapide, Attaque multiple, etc. ou des armes ou des filaments qui augmentent encore davantage ces dommages. L'objectif étant que les dommages effectués par trois à cinq personnages ne tuent pas la créature en un round.

Augmenter l'armure n'est pas une bonne idée, car des talents permettent de l'ignorer plus facilement (Détection des défauts d'armure, Perce-armure, Passe armure, etc.). Mais surtout, il faut laisser la possibilité, à ceux qui n'ont pas ces capacités, d'occasionner des dommages malgré tout. Les autres valeurs ont besoin d'un petit ajustement. Et voici le tableau récapitulatif associé et réajusté :

Cercle	Niv attribut	Rang attaque / pouvoir	Niveau dommage	Défenses / Armures	Seuil de mort
1	2–8	1–3	1–13	0–10	19–46
2	3–10	2–4	2–15	2–13	35–66
3	4–11	3–5	3–16	3–14	45–74
4	5–12	4–6	4–17	4–15	55–86
5	6–14	5–10	5–19	5–18	67-144
6	7–15	6–12	6–22	6–19	82-171
7	8–16	7–14	7–25	7–20	97-202
8	9–17	8–16	8–28	8–21	112-238
9	10–19	9–18	9–31	9–24	129-279
10	11–20	10–20	10–34	10–25	155-370
11	12–21	11–22	11–37	11–27	194-488
12	13–22	12–24	12–40	12–28	250-637
13	14–24	13–26	13–43	13–31	327-821
14	15–25	14–28	14–46	14–32	429-1 044
15	16+	15+	15+	15+	560+

Nouvelle table d'Endurance

Suivant la taille de la créature, de sa capacité à encaisser les coups et de la magie qui l'anime :

Taille	Naturel	Naturel résistant	Magique	Magique résistant
Humaine ou plus petit	4/3	6/5	6/5	7/6
Cheval	7/6	8/6	8/6	9/7
Éléphant	9/7	11/9	11/9	15/13
Grand dragon	15/13	19/17	19/17	23/21

Attaque créature titanesque

L'**amplitude des attaques** dépasse la cible visée. Chaque attaque ou parade affecte 9 m de chaque coté de la cible.

La puissance nécessaire pour **dévier une attaque est hors de portée** d'un donneur de nom, ce qui fait qu'il est impossible d'utiliser des talents le permettant (comme Parade ou Parade spectrale). Toutefois, sur un résultat Extraordinaire le donneur de nom se dévie lui-même, plutôt que l'attaque.

Le corps est **tellement massif** que la créature peut prendre plusieurs fois le talent Endurance, les effets se cumulant. De plus il est très difficile d'utiliser des talents ciblant des points vitaux comme Attaque décisive. Il faut deux degrés de réussite supplémentaire pour que le talent fonctionne correctement.

L'**armure est tellement épaisse** qu'il est très difficile d'y trouver une faille, même aux articulations. Il faut **deux degrés de plus pour réussir une attaque critique**. Par exemple, une utilisation réussit de Détection des défauts d'armure permettra de réussir une attaque critique sur un résultat Extraordinaire.

L'emprise au sol est telle qu'il est **très difficile de faire tomber** une telle créature. Une blessure grave déclenche un test d'équilibre uniquement si le Seuil de blessure grave est dépassé par le double de la valeur normale. Le test d'équilibre est alors égal à 7+ le montant de dommages supérieur à la valeur. Par exemple, si le Seuil de blessure grave est de 30 et que la créature subit une attaque lui faisant 70 points de dommages, alors le test d'équilibre sera de 17.

La taille impressionnante et l'aspect sont tels qu'il y a une **aura de peur permanente**. La créature n'a pas besoin de l'activer.

Chaque parade compte également comme une riposte automatique, avec uniquement des dommages d'écrasement, voir attaque massive.

Attaque massive, Lorsque la créature attaque avec son corps (griffes, queue ou autre), la masse du corps est telle que si jamais elle touche, il faut faire un deuxième jet de dommages équivalent à une chute (donc sans que l'Armure physique puisse réduire). La hauteur de chute est équivalente à l'amplitude des attaques (18 m) et la cible subit également une projection égale à la moitié de cette hauteur (donc 9 m).

Maîtrise de la magie, la créature bénéficie d'actions automatiques gratuites à son tour. Chaque round, elle effectue un test de Suppression de la magie contre chaque adversaire qui l'a attaqué. Si le test est réussit, l'adversaire subit un malus de 40 niveaux jusqu'à la fin du combat, ou jusqu'à dissipation. La créature cible uniquement le premier talent utilisé pour l'attaquer.

Si une créature a un poids se mesurant en tonnes (éléphant, dragon…), les armes de taille 1 nécessitent un degré de réussite supplémentaire pour faire un critique.

Si une créature est encore plus grande (grand dragon…), les armes de taille 1 nécessitent deux degrés de réussite et les armes de taille 2 nécessitent un degré de réussite pour faire un critique.