

Des Disciplines et des Adeptes

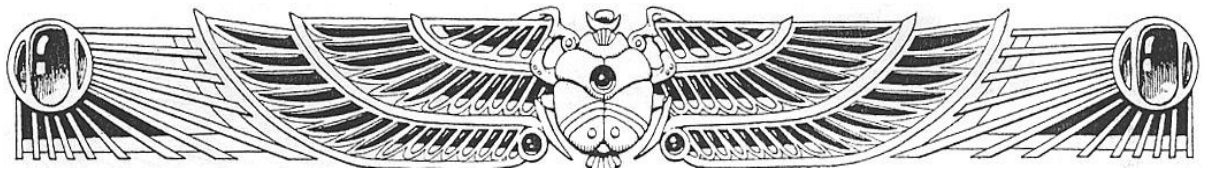
Ma discipline est plus qu'une simple vocation. Elle est ce que je suis. Tout ce que je suis, je le dois à ma discipline. Elle me guide au cours de mon séjour dans ce monde.

• **Jerreck, Sorcier elfe de Lowilla** •



Dans **Earthdawn**, les personnages joueurs sont des **adeptes**, des gens capables d'utiliser la magie pour développer des capacités spéciales appelées **talents**. Pour devenir un adepte, un personnage doit choisir une **discipline**. D'un certain point de vue, la discipline du personnage est sa profession. Mais une discipline implique bien d'autres choses. Elle représente métaphoriquement la manière dont le personnage perçoit le monde. Par exemple, un Troubadour verra le monde comme une gigantesque scène sur laquelle il est en représentation, tandis qu'un Guerrier verra le monde comme un vaste champ de bataille au milieu duquel il combat pour les causes qu'il a choisi de défendre. Chaque discipline est divisée en **cercles**, indiquant l'expérience et le niveau du personnage. Votre personnage commence le jeu au Premier cercle, et passe consécutivement d'un cercle au suivant à mesure qu'il gagne en expérience, représentée par des points de légende. Chaque cercle comprend une liste de talents que le personnage peut apprendre à ce niveau d'avancement, ainsi que d'éventuelles aptitudes ou options que le personnage acquiert en atteignant ce cercle.





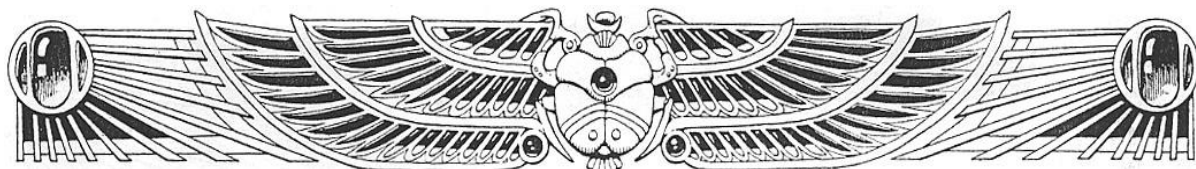
L'essai introductif suivant, écrit par Ilkith Fandor, un Troubadour et Forgeron humain, parle de ces éléments que toutes les disciplines ont en commun. Étant un adepte qui a suivi plusieurs disciplines et utilisé sa Polyvalence pour apprendre des talents appartenant à d'autres disciplines que les siennes, Fandor possède (du moins c'est l'avis de la Bibliothèque) des qualifications uniques pour dresser la liste des choses communes à la vie de tous les adeptes. À ma demande, son essai comprend aussi une brève discussion concernant les disciplines multiples et mineures, qui me semblaient logiquement devoir faire partie de ce document.

- Derrat, Sorcier de la cité d'Yistane, 1507 TH

D e la vie d'adepte

Je me lance dans l'écriture de ce manuscrit le cœur rempli de respect et de crainte, devant l'honneur que m'a fait la Grande bibliothèque de Throal et la lourde responsabilité que cet honneur fait reposer sur mes épaules. Car apporter sa petite pierre à l'accumulation des connaissances disponibles à tous est un acte de vertu, notamment aujourd'hui, alors que nous nous efforçons de rassembler les pièces du puzzle des savoirs perdus pendant le Châtiment. Et, si ma contribution à cet effort commun vaut plus que le prix de l'encre et du parchemin nécessaires à cette entreprise, je me dois de livrer une vérité complète et pertinente qui a résisté pendant des siècles à une définition énoncée en termes simples et généraux. Une vision et une philosophie communes existent pour tous les adeptes de Barsaive et pourtant, la clé pour comprendre nos expériences communes est un lien intime et personnel tissé entre chaque donneur-de-noms et l'émanation magique du monde. Chaque expérience d'adepte est unique et il n'y a pas deux manières similaires de pratiquer chaque discipline. L'adepte devient inextricablement lié à sa discipline, de sorte qu'aucune limite claire ne puisse se faire entre sa nature profonde et le monde extérieur. Être un adepte est l'expression la plus profonde de l'identité, mais cela demande aussi la soumission à une tradition et aux trames les plus fondamentales de notre existence. Comme tout ce qui est vraiment magique, le cœur de la voie de l'adepte est un paradoxe. Mes qualifications pour entreprendre cette tâche sont les suivantes. Bien que ma demeure se trouve désormais à Throal, j'ai vécu dans de nombreux endroits. Je suis un adepte, et ceci a autant d'importance que mon cœur ou mes poumons. Je pratique deux disciplines, celle du Troubadour et du Forgeron, et je connais donc très bien les défis que représente le fait d'embrasser complètement des voies de pensée magique apparemment très différentes. J'ai aussi usé de mes capacités raciales uniques pour apprendre des talents appartenant à d'autres disciplines, et je connais donc au moins quelques rudiments des voies des autres disciplines. De toutes ces voies, je connais les expériences partagées par tous les adeptes aussi bien que je connais ma raison et le fond de mon âme. Je crois que je peux prétendre énoncer certaines vérités sur ce que signifie le fait d'être adepte, sur la manière dont nous trouvons un équilibre entre ce que nous sommes et les traditions établies de nos disciplines, et sur ce qui peut arriver quand nous nous fondons trop dans nos traditions.





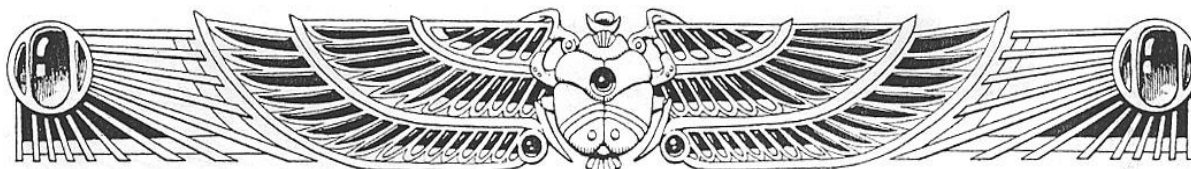
Des disciplines et de l'identité

Quand un donneur-de-noms devient un adepte, il s'engage sur un chemin qui le changera à jamais. L'adepte acquiert de nouvelles et formidables aptitudes qui émerveillent autant qu'elles effraient les gens du peuple, mais ce changement extérieur ne représente qu'une partie infime de la transformation qui frappe l'adepte. Nombre de jeunes adeptes se lancent dans une discipline en pensant simplement apprendre ces aptitudes, mais ils découvrent rapidement qu'ils ne peuvent pas les maîtriser sans que leur cœur et leur esprit aient changé. La voie de l'adepte ne se limite pas à une liste de pouvoirs mystérieux. C'est une façon de penser, de voir et d'être relié aux gens et au monde. Les pouvoirs que les non initiés admirent et envient tant ne sont que de simples bénéfices accidentels des disciplines que nous suivons. L'utilisation de nos talents nous raccorde profondément à nos trames intérieures et c'est cette connexion, et non pas les talents, qui sont au cœur de la vie de l'adepte. Pour un praticien de la discipline du Guerrier, frapper un adversaire avec son arme signifie plus que mettre celui-ci à genoux. C'est la déclaration ultime de l'expression magique de sa plus profonde identité. En se servant avec succès d'un talent de sa discipline, il ne fait subitement plus qu'un avec les vérités éternelles de la création. Une personne extérieure qui observerait des adeptes de différentes disciplines pourrait croire que certains utilisent ce qui semble être le même talent. Soyez assurés que chaque adepte ressent ses talents de manières très différentes. Quand un Guerrier frappe un adversaire avec son arme, il est traversé par la conscience primordiale de la force comme moyen de vaincre. Si je frappe un adversaire à travers ma discipline du Forgeron, j'éprouve une révélation sur la nature de l'épée que je manie et de toutes les épées en général. Mon adversaire ne verra peut-être aucune distinction entre mon coup d'épée et celui du Guerrier, mais le Guerrier et le Forgeron vivront leur acte de manière très différente.

De l'individualité et de la voie de l'adepte

Être un adepte implique plus que la simple adhésion à une liste de règles claires et évidentes. Il n'y a pas une manière d'être un Forgeron, un Troubadour ou tout autre type d'adepte. En fait, l'adepte doit être en accord avec sa vision personnelle de la discipline qu'il suit. Les légendes des grands Troubadours et des grands Forgerons m'ont toujours inspiré, mais je ne suis pas tenu d'imiter leurs comportements. Je dois forger ma propre voie, ou je ne suis pas un véritable adepte. Je dois découvrir ma route au fond de moi, redessinant les contours de ma discipline pour qu'elle corresponde à mon cœur et à mon âme. Bien sûr, la vision personnelle de sa discipline ne vient pas de nulle part et n'est pas indéfiniment modulable. Aucune personne saine d'esprit ne peut croire qu'il est possible d'être un Guerrier pacifiste ou un Maître des animaux qui n'aime pas la faune sauvage. De même, aucun pacifiste ni aucune personne haïssant les animaux ne cherchera à suivre ces disciplines. Et un adepte ne peut pas changer sa vision de sa discipline en un coup de baguette magique



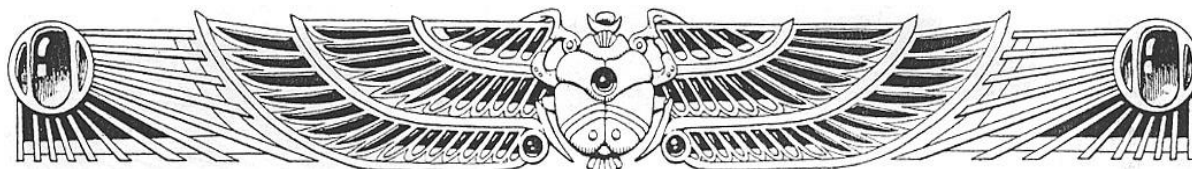


ou par opportunisme. La façon dont nous percevons notre discipline façonne ce que nous sommes et détermine la manière dont nous agissons. Si un Cavalier a toujours vu sa discipline comme une union avec sa monture, il ne peut pas aisément abandonner son cheval au cœur du combat. Mais un Cavalier qui pense sa discipline comme une domination de sa monture en la forçant à se soumettre à sa volonté, pourra se passer d'elle sans en subir les conséquences. Bien sûr, un Cavalier comme celui-ci n'inspirera pas facilement une grande loyauté à ses montures. La vision personnelle de la voie de l'adepte a toujours des avantages et des inconvénients. Entraîner un donneur-de-noms sur la voie de l'adepte revient à enseigner l'apprenti à réfléchir comme un adepte. Voilà pourquoi le professeur de l'adepte a une influence considérable sur la vision personnelle de la discipline de ce dernier, particulièrement quand il s'agit pour lui de son premier maître, de celui qui l'a initié à sa voie. Une grande partie de mes plus profondes convictions à propos de ma place dans le monde et de ma discipline me furent transmises par le professeur qui m'initia. Comme les étudiants de toutes les disciplines, j'ai pris tous les discours de mon maître pour argent comptant, et les ai crus indiscutables pendant un temps. Et bien que j'aie découvert mes propres vérités bien au-delà de celles de ces premières leçons, les premiers principes qui me furent inculqués sont les fondations sur lesquelles se sont construits mes apprentissages suivants, pour mes deux disciplines. D'autres éléments clés, faisant partie de nos vies personnelles, sont vitaux eux aussi et nous aident à nous faire une idée sur la manière dont un adepte de telle ou telle discipline doit agir : les contes qu'on a écouté enfant et qui évoquent les grands adeptes de Barsaive du passé ; le fait d'entendre ou de contempler les exploits d'un adepte dans un village voisin ; les proverbes et les métaphores à propos du fonctionnement du monde magique. Sans ces apprentissages précoces et ces aspirations, je n'aurai jamais suivi le chemin qui m'a mené jusqu'ici. Et comme ce fut le cas pour moi, il en va ainsi pour tous les autres adeptes de Barsaive. Nous comprenons tous nos disciplines à partir de ce qu'elles sont et à travers l'idée que nous nous en faisons.

Devenir un initié

Pour devenir un initié, il faut posséder deux qualités apparaissant rarement ensemble dans l'âme d'un donneur-de-noms : l'ouverture aux expériences nouvelles et la capacité à se consacrer entièrement à un mode de vie. J'ai échoué d'initier plus d'une fois un jeune prometteur qui ne parvenait tout simplement pas à accepter l'alliance de l'ouverture et de l'acceptation nécessaire pour s'engager sur la voie de l'adepte. Un certain degré d'équilibre physique paraît aussi nécessaire, peut-être parce que l'on a besoin de force pour contenir les énergies magiques des talents. Quelle que soit la raison, ceux dont l'architrame est marquée par une maladie sérieuse ou une infirmité ne peuvent pas devenir adeptes. En prenant en compte les capacités mentales et physiques indispensables, j'estime qu'un Donneur-de-nom sur vingt seulement a les moyens de se lancer sur la voie de l'adepte. Et ils sont encore moins nombreux à réussir à suivre la discipline qu'ils ont choisie. L'enseignement prend du temps, mais l'initiation se fait rapidement. Que cela soit pour une nouvelle discipline ou un nouveau talent de discipline, les adeptes apprennent par flashes de conscience, alors que la magie coule dans leurs architrames. Cette relative simplicité



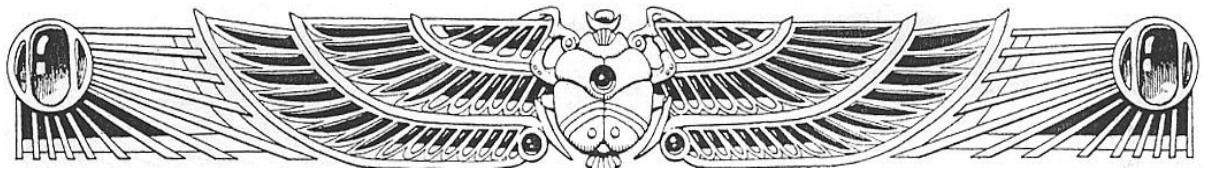


d'apprentissage est l'un des premiers avantages dont jouissent les adeptes par rapport à ceux qui ne le sont pas. Une grande partie des aptitudes que possède l'adepte peuvent être maîtrisées par des moyens plus habituels, mais l'acquisition de celles-ci est longue et difficile en comparaison. La voie de l'adepte réunit les aspects pratiques et magiques, accélérant le processus en parlant à l'esprit autant qu'à la raison et au corps. Dans de nombreux cas, les rituels d'initiation soumettent les apprentis adeptes à des chocs physiques, mentaux (ou les deux), de manière à stimuler leur conscience profonde. J'ai connu des adeptes ayant utilisé des rituels faisant appel à des substances nocives ou toxiques, à l'exploration des rêves, à la musique extatique, au jeûne, à la méditation, au casse-tête et même à la torture physique. Toutes ces nouvelles expériences sont destinées à ouvrir l'initié à de nouvelles perceptions du monde. Grâce à elles, l'esprit et la raison de ce dernier se connectent au cœur de sa discipline, et cette connexion devient une partie permanente de la nouvelle architrave de l'adepte.

De l'initiation d'autres adeptes

Chacun de nous laisse sa propre empreinte sur la discipline qu'il pratique en initiant des apprentis adeptes. Bien que les praticiens de certaines disciplines gardent jalousement leurs secrets, la plupart des adeptes voient l'enseignement comme une façon de perpétuer leur propre esprit au-delà de la mort. Je suis marqué pour toujours par les enseignements de mes maîtres, auxquels j'ai ajouté la sagesse accumulée au cours de mes expériences. Quand je transmets mes connaissances à des Forgerons ou des Troubadours en devenir, je leur offre une partie de moi-même, une partie de mes maîtres, ainsi que celle des maîtres de mes maîtres et ainsi de suite. De cette manière, l'architrave de chaque adepte est reliée à l'architrave du praticien original de sa discipline, même si le nom de cet être ancien s'est perdu dans les méandres du temps. Le choix des apprentis que les maîtres choisissent d'initier ou de prendre sous leur aile est très important. Aucun adepte ne souhaite assombrir sa vision personnelle en initiant un candidat qui ne convient pas. En ces temps d'aventures et d'explorations, il est très rare de se rendre dans un nouvel endroit sans attirer une foule de jeunes gens fougueux désirant qu'on leur enseigne la voie de l'adepte. Je rejette pratiquement toujours ces demandes après de brèves conversations, car ils souhaitent généralement apprendre n'importe quelle discipline, et pas spécifiquement les miennes. Je ne souhaite enseigner qu'à ceux qui sont nés pour être des Troubadours ou des Forgerons, qu'à ceux qui ont l'amour du chant ou de l'enclume. Ceux dont la tête est remplie de rêves d'or ou de buts tout aussi méprisables doivent se trouver un autre maître que moi. Les adeptes d'autres disciplines qui souhaitent apprendre les miennes ne font généralement pas de meilleurs initiés que les jeunes des villages que je viens de mentionner. Certains ne pensent qu'à acquérir un talent particulièrement utile et oublient qu'ils doivent d'abord apprendre une nouvelle vision du monde. Pour les autres, la vision de leur discipline actuelle est pratiquement incompatible avec toutes les visions possibles de la discipline qu'ils souhaitent suivre. Dans mon cas, j'ai passé de nombreux mois à persuader mon second maître d'inculquer la discipline méthodique et exigeante du Forgeron à ce qui ressemblait pour elle à un Troubadour insouciant et sans expérience. C'est seulement après avoir fait la preuve de ma détermination tout au long d'un long processus d'apprenti ordinaire dans sa forge qu'elle m'a accordé l'honneur de l'initiation. Pour un jeune aventurier déjà lancé dans une carrière





excitante et profitable, comme c'était le cas pour moi à l'époque, cet honneur a nécessité de nombreux sacrifices. Mais, après quelques dizaines d'années, ma connaissance dans la voie du Forgeron m'a largement remboursé ces efforts. L'expérience m'a aussi enseigné que la plupart des adeptes sont aussi méfiants que le fut mon second maître quand des humains se présentent à eux pour employer leur talent de Polyvalence et apprendre un ou deux talents d'une autre discipline que la leur. Ma race jouit d'une affinité naturelle pour la souplesse d'esprit, ce qui nous permet d'appriivoiser les rudiments des visions liées aux différents talents, mais les adeptes, notamment les membres des autres races, voient notre capacité d'adaptation comme quelque chose d'indécent. Pour convaincre un adepte d'enseigner à un humain un talent ou deux, celui-ci doit souvent passer un test moral ou rendre un service des plus onéreux.

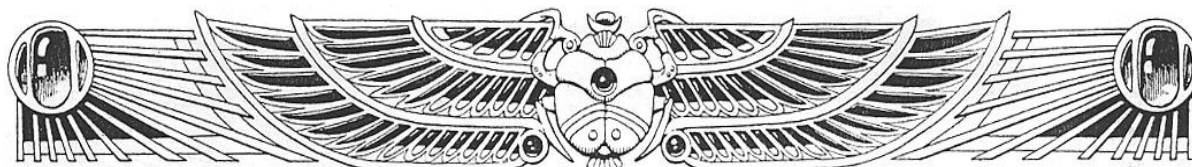
Du phénomène des crises de talent

Un adepte qui ne parvient pas à utiliser un talent parce qu'il a, d'une manière ou d'une autre, violé les concepts mêmes de sa discipline fait l'expérience de ce que l'on appelle une crise de talent. Pour activer ses talents magiques dans des circonstances habituelles, un adepte doit se concentrer totalement sur sa vision de la discipline, créant un moment de concentration intense au cours duquel il invite la magie à traverser son architrave. Cette énergie permet à l'adepte de réaliser des exploits formidables qui le distinguent des gens ordinaires. Quand un adepte doute de la vision de sa voie, il lui est difficile d'avoir l'état d'esprit nécessaire pour être correctement lié à son architrave. Je ne parle pas d'un excès de confiance passager menant à l'échec, comme cela peut parfois arriver à n'importe quel donneur-de-noms, mais d'un doute profond en rapport avec des actes clairement opposés à la vision personnelle que l'adepte a de sa discipline. Par exemple, un Guerrier qui définit sa voie comme celle du courage face à l'adversité peut se retrouver dans l'incapacité d'utiliser ses talents après avoir fui le champ de bataille. Un Voleur qui voit l'égoïsme comme un fondement de sa discipline pourra perdre ses moyens après avoir fait preuve de générosité. Une crise de talent peut frapper même quand l'adepte a rationalisé la transgression de sorte qu'elle s'accorde à sa vision de la discipline, car le cœur et l'esprit, plus que la raison, prévalent sur la signification de telles actions. La sévérité d'une crise de talent dépend de la distance dont l'adepte s'est éloigné de sa vision personnelle. La plupart du temps, la crise est mineure et se manifeste comme un manque de précision pendant un court moment. Dans certains cas extrêmes, pourtant, un adepte peut perdre l'usage de tous ses talents jusqu'à ce qu'il se soit racheté de sa rupture avec son propre code de conduite.

De l'acquisition des disciplines multiples

Les adeptes qui souhaitent suivre plusieurs voies simultanément affrontent chaque jour une situation difficile. Pour suivre plus d'une discipline, un adepte doit non seulement persuader un maître de lui faire passer une indispensable seconde





initiation, mais il doit aussi acquérir la capacité à voir le monde au travers d'un prisme de pensée ayant de multiples facettes. La nouvelle discipline choisie ne peut pas être complètement incompatible avec la vision que l'adepte a d'ores et déjà développée pour sa discipline actuelle. Si les deux visions sont trop différentes, il ne pourra pas acquérir la nouvelle discipline, quels que soient les efforts qu'il déploiera pour cela. J'ai connu un Maître d'armes qui définissait sa discipline comme l'art de trouver des failles dans les grands idéaux et de les pointer de sa lame. Il songeait à devenir un Maître des animaux et essaya d'apprendre la discipline d'un adepte qui inculquait à ses apprentis le plus profond respect pour tous les êtres vivants. Mon compagnon se trouva incapable de montrer un tel degré de sérieux et ne parvint pas à apprendre la discipline du Maître des animaux. J'ai aussi connu d'autres adeptes qui pratiquaient ces deux disciplines simultanément. Ils avaient réussi là où mon compagnon avait échoué, parce qu'ils avaient appris des visions différentes de ces disciplines. La comptabilité des disciplines n'est pas régie par des règles prédéterminées, elle dépend de chaque individu. Et la vision d'une nouvelle discipline ne doit pas imiter un code de conduite déjà existant. Pour apprendre une nouvelle discipline, il faut radicalement réajuster sa façon de voir le monde. Autrefois, j'ai essayé et n'ai pas réussi à apprendre la discipline de l'Élémentaliste, pensant que je pouvais simplement adapter mes connaissances en ferronnerie au façonnage des éléments grâce à la magie. Cette méthode ne m'aida pas du tout. J'essayais de façonner ma vision à ma convenance plutôt que de permettre à ma vision de me changer. Il faut se préparer à changer par le biais de l'initiation, sinon, la révélation nécessaire ne viendra pas.

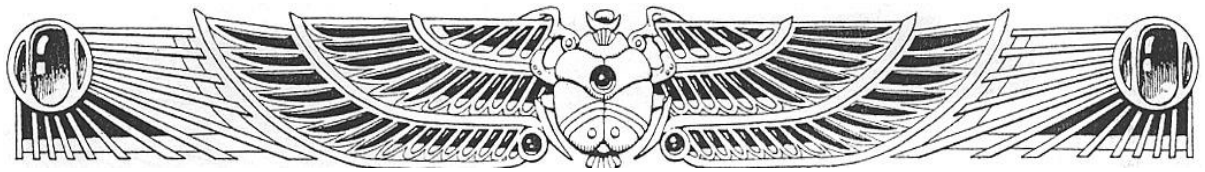
De la pratique des disciplines multiples

Un adepte qui suit plusieurs voies ne mélange pas ses différentes visions en une. En fait, il passe d'une manière de penser à une autre, comme l'on changerait de manteau. Souvent, quand je dois prendre une décision, je prends du recul et observe la situation de deux points de vue différents. Mon côté Troubadour souhaite alors faire une chose, tandis que l'esprit du Forgeron parvient à une conclusion complètement différente. Ces divergences de pensée sont délicates à concilier, c'est le moins que l'on puisse dire. Les adeptes de disciplines multiples paraissent souvent très particuliers, voire fous aux autres adeptes, car nous donnons l'impression de parler avec deux voix différentes. Cette impression peut parfois être réelle et impressionnante. J'ai rencontré des personnes qui adoptent de temps en temps des personnalités, des manières de parler, et des attitudes complètement différentes en fonction de la discipline qu'ils emploient. Cela dit, je soupçonne la plupart de ces personnes d'exagérer intentionnellement les effets des disciplines multiples pour troubler leurs ennemis et amuser leurs amis.

À propos des autres disciplines

Quand les Barsaiviens parlent des adeptes, ils pensent généralement à une personne suivant l'une des disciplines les plus communes : Archer, Cavalier, Maître des animaux, Navigateur du ciel... Pourtant, dans nos contrées, d'autres adeptes suivent d'autres disciplines avec la même dévotion. La pratique de la voie de l'adepte



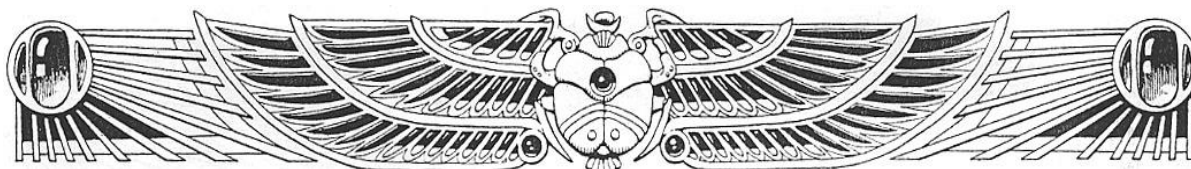


est intimement liée à sa perception du monde, et ainsi, il peut y avoir autant de disciplines qu'il y a de manières de voir le monde. En fait, ici, à la bibliothèque, nos recherches les plus assidues nous montrent que toutes les races de donneurs-de-noms, si ce n'est les humains, ont développé des disciplines spécifiques : l'Érudit explorateur chez les nains, le Gardien des bois chez les elfes, le Purificateur chez les obsidiens, le Libérateur chez les orks, le Guerrier exilé chez les trolls, le Soldat du fleuve et le Danseur de guerre chez les t'skrangs et le Danseur du vent, le Maître du vent et l'Éclaireur du vent chez les sylphelins. De nombreux adeptes jugent ces disciplines raciales comme moins importantes que les autres, mais aucun argument ne vient réellement étayer cette opinion. Toutes ces disciplines, et le nombre infini de celles que nous n'avons pas encore découvertes, sont de véritables voies et leurs fidèles pratiquants adhèrent aux mêmes idéaux que les adeptes des disciplines de base dont nous traitons dans ce volume. Malheureusement, la discussion traitant des disciplines raciales et des autres, moins courantes, ne trouvera pas sa place dans ce livre.

D es adeptes mineurs ou des demi-adeptes

De ce sujet, j'admets en savoir peu, mais je partagerai ici le peu de choses que je connaisse. Ceux qu'on appelle les adeptes mineurs, ou demi-adeptes, sont des gens qui puisent dans la magie du monde pour accomplir des tâches ordinaires comme le commerce, la navigation, la culture, la guérison, et ainsi de suite. On trouve des adeptes mineurs dans de nombreuses villes et de nombreux villages de Barsaive, et ils jouent souvent un rôle important dans la vie de ceux-ci. Bien qu'elle fonctionne comme les véritables talents magiques, la demi-magie est très différente. Pour des raisons qui m'échappent, aucun adepte mineur ne suit de discipline, alors que les vrais adeptes peuvent apprendre les aptitudes de demi-magie qui correspondent à leur discipline. Je pense que la volonté et l'intensité émotionnelle requises pour un adepte sont simplement supérieures aux capacités réelles des adeptes mineurs. Alors que la demi-magie s'apprend lentement, progressant à mesure que l'adepte atteint les cercles suivants, un adepte normal se repose sur les flashes de conscience qui accompagnent l'apprentissage des disciplines. Un adepte peut apprendre certaines aptitudes de demi-magie, mais il ne peut pas pratiquer sa discipline et apprendre conjointement l'étendue des aptitudes à laquelle à accès un adepte mineur : on ne peut pas être un adepte et un demi-adepte. Je tiens cette histoire de discussions avec d'autres adeptes ainsi que de ma propre expérience. Quand j'étais jeune, avant que je m'engage sur la voie du Troubadour, j'ai étudié la magie de l'agriculture de sorte que je puisse prendre un jour la place de mon père dans mon village. Quand j'ai commencé mon entraînement de Troubadour, je me suis aperçu que j'avais perdu toutes mes compétences et mes facilités en agriculture. La magie m'avait quitté. À sa place je découvrais mes talents de la voie de l'adepte. Je n'ai jamais regretté ni n'ai eu la nostalgie de cette époque.





La vision d'Ikith de la voie de l'adepte, certes acquise avec l'expérience, demeure néanmoins la vision d'une seule personne. Le lecteur attentif doit méditer les mots d'Ikith sans les accepter automatiquement comme des faits établis.

- Merrox, maître de la Salle des Archives

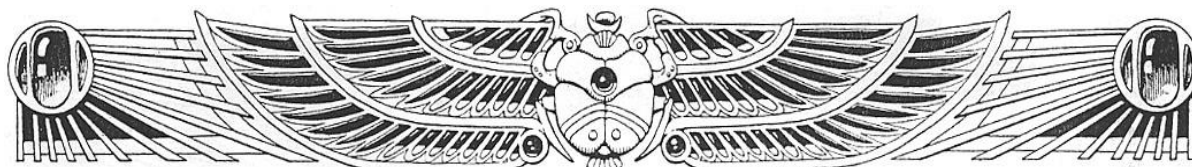
Les visions personnelles

Comme décrit dans l'essai précédent, les adeptes manient leurs pouvoirs en trouvant ce qui relie leur propre personnalité et leur expérience d'un côté, et les grandes traditions de leurs disciplines de l'autre. Aucun adepte ne fait appel à sa discipline exactement de la manière qu'un autre, et aucun personnage ne devient adepte simplement en se conformant à la vision du monde de quelqu'un d'autre. L'adepte doit apporter quelque chose de personnel à sa discipline et construire quelque chose de nouveau plutôt que de copier des trames du passé. Les récits introductifs des différentes disciplines présentées dans les chapitres suivants sont, dans un sens, des visions personnelles élaborées. Les réflexions des narrateurs de ces passages sont biaisées par leur propre façon de voir les choses, et bien qu'ils se rapprochent des pratiques les plus communes de ces disciplines, ils **ne livrent pas** des obligations ou des règles d'interprétation que les personnages joueurs doivent absolument suivre. **Quand vous créez votre personnage, vous devez réfléchir quelques instants à la vision personnelle qu'il a de sa discipline.** Vous devez penser à ses crédos et peut-être à quelques exemples de choses que le personnage considère comme des tabous. Une vision personnelle peut offrir une profondeur et un destin aux personnages, des fondations pour son interprétation future. Tout ceci peut aussi bien prendre la forme de quelques phrases que celle d'un essai détaillé.

Somok Grément-de-nuit pense que la voie de l'Écumeur du ciel consiste à prendre sans s'excuser et à éviter à tout prix de devoir battre en retraite. Il ne montre jamais de regrets pour ce qu'il fait et déteste s'avouer vaincu, même face aux plus grands des périls. Il ne pille pas de la même manière que le voleur, et il considère la ruse et la discrétion comme étant la voie du couard. Il pense que l'attaque frontale et brutale est la marque de grandeur des véritables Écumeurs du ciel.

Le maître de jeu doit aider ses joueurs à développer cet aspect important de leur personnage. Tant que la vision personnelle est sensée, il devrait l'accepter comme telle. Un Maître des animaux qui déteste les animaux ou un Maître d'armes qui ne supporte pas d'attirer l'attention sur lui, voilà deux exemples problématiques, mais après tout, on trouve de nombreuses choses inattendues en Barsaive. Il existe peut-être, quelque part, un Guerrier sans sens de l'honneur ou un Nécromancien ayant peur du noir ? Si vous n'aimez pas les visions présentées dans ce livre, les essais offrent généralement d'autres exemples de voies, et le dialogue qui apparaît comme exemple avec l'archétype de chaque discipline offre des idées supplémentaires sur lesquelles bâtir la vision personnelle d'un personnage. Si le maître de jeu et les





joueurs souhaitent utiliser la règle optionnelle des crises de talent, chaque personnage doit déterminer sa vision personnelle de sa discipline.

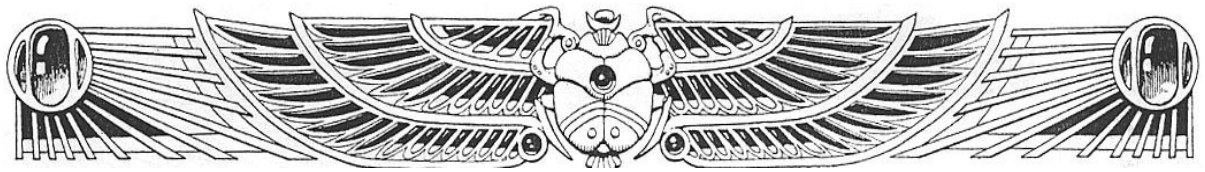
L'initiation à une discipline

Le temps que prend un adepte potentiel pour être initié à sa première discipline varie d'une discipline et d'un maître à l'autre. Devenir un Sorcier peut prendre des années, tandis que devenir un Voleur peut prendre à peine quelques jours. Le temps nécessaire à l'apprentissage de disciplines supplémentaires est quant à lui plus standard. La différence de durée de l'initiation entre l'acquisition de la première discipline et les suivantes provient de la difficulté initiale à apprendre à voir le monde du point de vue magique. Une fois que le personnage a dépassé ce moment crucial, l'acquisition de disciplines supplémentaires n'est plus qu'une question d'apprentissage et de désapprentissage de nouvelles habitudes. S'engager sur la voie d'une seconde, d'une troisième ou d'une quatrième discipline ressemble plus à une progression de cercle qu'à une nouvelle initiation à sa première discipline. L'initiation à une discipline crée un lien mystique entre l'architrave de l'initié et la voie de sa discipline. Chaque discipline propose des rites d'initiation variés souvent inspirés (mais pas toujours) de leur manière particulière de voir le monde. L'initiation d'un Voleur égoïste est beaucoup plus brutale que celle d'un Voleur escroc, par exemple. Après l'initiation, l'adepte atteint le Premier cercle de la discipline et est désormais considéré comme un initié. Les professeurs ne font généralement pas payer les étudiants à l'initiation à leur première discipline. Les professeurs ont pourtant besoin que leurs élèves y investissent un temps substantiel, c'est pourquoi rares sont les maîtres à prendre des apprentis à la légère. Tous les adeptes présélectionnent avec soin les adeptes potentiels afin d'être certains qu'ils feront d'admirables adeptes de leur discipline. Seul un adepte ayant au moins atteint le statut de compagnon dans sa discipline peut initier des apprentis.

L'entraînement pour la progression de cercle

En atteignant le Deuxième cercle, les adeptes perdent leur statut d'initié et deviennent des **novices**, puisqu'ils se sont montrés dignes de s'entraîner pour atteindre les cercles suivants. Au Cinquième cercle, ils ont généralement gagné le respect des autres adeptes et atteint le statut de **compagnon**. Les adeptes qui progressent jusqu'au Neuvième cercle ont acquis l'essentiel des secrets de leur discipline et sont appelés **gardiens**. Mais la réelle maîtrise n'est accessible qu'à partir du Treizième cercle, quand le personnage atteint le statut de **maître**. Comme pour l'initiation, le temps requis pour passer au cercle suivant varie selon les disciplines. La plupart des entraînements consistent à pratiquer les talents disponibles au nouveau cercle et à avoir des discussions plus ou moins théoriques sur le sujet. Cela dit, l'équilibre entre les deux aspects de l'entraînement peut varier grandement. Par exemple, les disciplines de combattants ont tendance à minimiser la théorie, tandis que les disciplines de magiciens se concentrent sur la théorie plus que



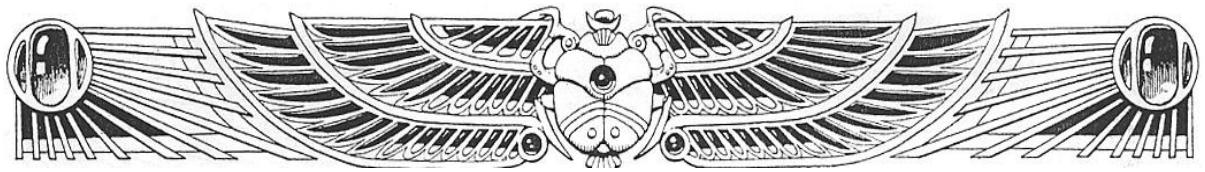


sur la pratique. Les adeptes progressant dans les disciplines de magiciens apprennent généralement un nouveau sort du cercle en question au cours de leur entraînement. On considère que ce sort est appris automatiquement et le personnage n'a donc pas besoin de réussir un test pour l'obtenir. Les maîtres de jeu généreux peuvent permettre aux joueurs de choisir le sort qu'il souhaite apprendre, sinon, déterminez-le au hasard. N'importe quel adepte peut entraîner un personnage de sa discipline pour qu'il passe au cercle suivant, si tant est qu'il soit d'un cercle strictement supérieur à celui de l'élève. De nombreux instructeurs sont des aventuriers à la retraite gagnant leur vie grâce à l'expérience qu'ils ont accumulée. De plus, les adeptes gagnent souvent de l'argent en entraînant des collègues de cercle inférieur afin de pouvoir payer un instructeur pour qu'il les entraîne à leur tour.

Les crises de talent

Règle optionnelle : le pouvoir des adeptes dépend du fait qu'ils agissent en accord avec leur vision mystique du monde. De ce fait, être spirituellement trop éloigné de celle-ci peut faire perdre à l'adepte le contrôle de ses talents. Ce phénomène, appelé **crise de talent**, intervient généralement quand l'adepte se comporte délibérément et librement de façon contraire à sa vision personnelle de la discipline. À la suite d'un tel acte, l'adepte a souvent l'impression que ses talents le fuient. Parfois, il a simplement l'impression de manquer de précision mais, plus rarement cependant, toute utilisation de ses talents peut échouer de façon systématique. Les maîtres de jeu utilisant la règle optionnelle des crises de talent doivent s'assurer que la vision personnelle des personnages comprend des interdictions qui auront des implications au cours du jeu. Souvenez-vous que la vision personnelle est le point d'ancrage de la philosophie du personnage, pas seulement une liste d'habitudes sans importance. Un Guerrier qui jure de ne jamais blesser un adversaire sans défense choisit de jouer avec une réelle restriction. Un Sorcier qui a juré de ne jamais manger de carottes est manifestement une invention de joueur pour éviter d'encourir les désagréments des crises de talent. Quand le maître de jeu pense qu'un personnage joueur est allé à l'encontre de sa vision personnelle ou des bases philosophiques de sa discipline, il peut appliquer une pénalité à tous ses tests de talent de la discipline en question. Le maître de jeu doit déterminer quelle est la sévérité de cette violation et la révéler au joueur. Les adeptes ont toujours conscience du fait qu'ils traversent une crise de talent. Une crise ne commence pas toujours immédiatement après la violation, mais dès que le personnage essaie d'utiliser un talent de la discipline en question. Les adeptes ayant instinctivement conscience d'avoir enfreint leur vision personnelle, ils deviennent immédiatement anxieux, se sentent coupables, souffrent de nausée, et ainsi de suite. Si les joueurs n'ont pas conscience du fait que leur personnage a enfreint sa vision personnelle, le maître de jeu doit prendre l'initiative de lui révéler les implications de la crise de talent. La durée et la pénalité d'une crise de talent dépendent de la sévérité de la violation du personnage. Si le maître de jeu le souhaite, il peut écourter ou rallonger aléatoirement cette durée de manière à la rendre moins prévisible. Utilisez la Table des crises de talent comme une simple indication concernant la marche à suivre. **La règle optionnelle des crises de talent a pour objectif d'ajouter de la profondeur au monde de Earthdawn et non de servir de mécanisme de règle pour que le maître de jeu impose sa propre vision de la façon dont les joueurs doivent interpréter leurs personnages.** En accord avec l'esprit des





règles, le maître de jeu ne doit pas pénaliser les personnages joueurs à la moindre violation insignifiante comme dire une phrase contraire à la vision personnelle du personnage. De plus, si un personnage n'a pas d'autre choix que d'enfreindre sa philosophie personnelle, le maître du jeu doit réduire la pénalité en conséquence.

Somok Grément-de-nuit marmonne des excuses à quelqu'un qu'il a bousculé dans la rue, commettant ainsi une violation insignifiante de sa vision personnelle. Plus tard, il bouscule un de ses ennemis, déguisé. Il marmonne de nouveau des excuses, commettant sans s'en rendre compte une violation modérée. Le souvenir de l'incident le tarade un moment, affectant ses performances. Quelques jours plus tard, il vole discrètement un objet, ce qui constitue une violation sérieuse de sa vision personnelle de sa discipline. Grément-de-nuit commence maintenant à ressentir une sensation tenace de culpabilité, ce qui affecte d'autant plus ses performances. Des mois plus tard, Somok bat en retraite au milieu d'un duel avec un de ses ennemis. Cet acte est une violation grave. Il a trahi ses convictions personnelles et il lui devient difficile de se concentrer. Pendant une journée entière, il a du mal à agir comme un véritable Écumeur du ciel. Le jour suivant, il refuse le défi que lui tend son plus grand ennemi, commettant une violation odieuse. Cet incident accapare alors tout son esprit, à tel point qu'il ne parvient plus à dormir la nuit.

Les Actes de rédemption

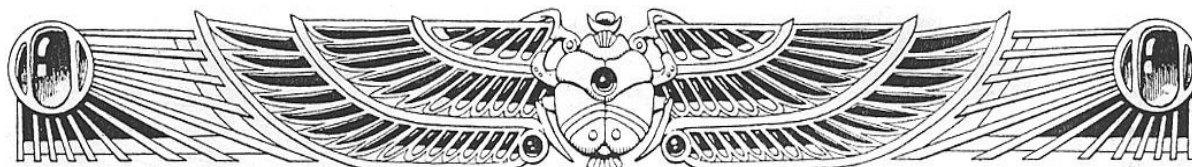
Si un personnage commet une violation odieuse de sa vision personnelle, la crise de talent qui en résulte ne s'estompe pas tant que l'adepte n'a pas réussi à se repentir de son erreur à travers un Acte de rédemption. Cet Acte doit être embarrassant, compliqué et risqué dans des proportions équivalentes à la gravité de la violation. Le joueur doit concevoir un Acte de rédemption en accord avec la vision personnelle de son personnage, et le maître de jeu doit décider si l'Acte choisi est suffisant pour mettre un terme à la crise de talent.

Pour oublier qu'il a évité un affrontement avec son plus grand ennemi, Somok Grément-de-nuit doit accomplir un Acte de rédemption l'obligeant à retrouver son ennemi et à l'affronter lors d'un combat à mort.

La demi-magie

Bien que le système de compétences de **Earthdawn** soit là pour faire l'inventaire des savoirs que le personnage possède et pour lesquels il n'a pas besoin de la puissance maximale de sa magie d'adepte, ce système ne met pas en valeur les différences de connaissance entre deux personnages de la même discipline mais de cercle différent. Les règles de demi-magie couvrent les domaines de connaissance comme les principes de la fabrication d'armes, la survie, les légendes et la connaissance d'une discipline. Ainsi, les adeptes de toutes les disciplines apprennent des vies et des choix que d'autres adeptes de leur discipline ont faits avant eux, comme ceux des héros Nioku l'Archère, Venna la Guerrière et tous les autres héros que le maître du jeu souhaite ajouter au monde de **Earthdawn**. Par exemple, un personnage Élémentaliste peut posséder les compétences de connaissance Histoire





ancienne et Connaissance des Horreurs, mais un adepte de cette discipline se doit aussi de savoir beaucoup de choses à propos des plantes, du climat, des formations rocheuses, des marées et d'autres sujets intimement liés aux cinq éléments. De plus, en théorie, ces connaissances devraient s'améliorer avec l'expérience. Parce qu'elles sont associées à la discipline du personnage mais pas spécifiquement à l'usage de talents, elles tombent dans le domaine de la demi-magie. Le système de demi-magie offre aussi l'opportunité de déterminer la réussite ou l'échec d'un adepte lorsqu'il accomplit des tâches pratiques en rapport avec sa ou ses disciplines. Un Maître des animaux, par exemple, pratique quelques techniques de soin des animaux, tandis qu'un Navigateur du ciel sait faire de bons nœuds et diriger un navire du ciel. Ces compétences sont censées être l'apanage de tous les membres d'une même discipline, c'est pourquoi elles tombent elles aussi dans le domaine de la demi-magie. Chaque description de discipline expose des suggestions d'utilisation de demi-magie. Les joueurs et les maîtres de jeu sont encouragés à se mettre d'accord et à développer les domaines couverts par la demi-magie, mais c'est toujours au maître de jeu de décider si elle peut être utilisée dans une situation donnée.

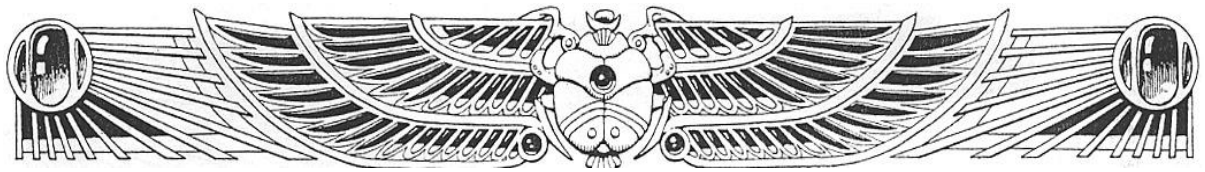
Faire un test demi-magie

Quand vous voulez faire un test de demi-magie, vous devez tout d'abord déterminer votre rang de demi-magie. Celui-ci est égal au cercle du personnage divisé par 2 (arrondi à l'entier supérieur). Ainsi, les personnages de Premier et Deuxième cercle ont un rang de demi-magie de 1 et les personnages de Troisième et Quatrième cercle de 2. Ensuite, le maître de jeu choisit l'attribut le plus approprié pour la résolution de l'action que souhaite accomplir le personnage. Le joueur peut suggérer quel attribut lui semble le plus approprié, mais là encore, c'est le maître de jeu qui a le dernier mot. La somme du rang de demi-magie et du niveau de l'attribut donne le niveau du test de demi-magie. Dans tous les cas, les adeptes ont la possibilité, s'ils le souhaitent, de dépenser 1 point de karma sur leurs tests de demi-magie.

Demi-magie et compétences

De nombreuses aptitudes de demi-magie sont similaires à certaines compétences générales ou certaines compétences de connaissance. Par exemple, les adeptes Éclaireurs peuvent utiliser la demi-magie pour les aider dans des situations correspondant à l'utilisation de la compétence Survie. De la même manière, les Forgerons peuvent utiliser la demi-magie pour fabriquer des armes et des armures. Ceci n'est pas un hasard. **Earthdawn** se focalise principalement sur les adeptes et leurs talents magiques. Tenir le compte de toutes les compétences ordinaires d'un adepte ajouterait une masse d'informations qui compliquerait les choses. Si le maître de jeu souhaite diminuer l'importance de la demi-magie et ajouter plus de détail du point de vue des compétences du personnage, il le peut, mais il devra offrir plus de points de légende et plus de temps aux personnages pour qu'ils puissent faire progresser les rangs de leurs compétences. Quand un adepte possède une compétence faisant doublon avec une aptitude de demi-magie de sa discipline, il a la possibilité de choisir de faire le test de demi-magie ou de faire celui de compétence. S'il choisit de faire le test de compétence, il ne peut pas dépenser de point de karma sur le test. Les tests de demi-magie remplacent aussi l'utilisation par défaut des compétences générales ou de connaissances. Cela signifie que les adeptes utilisant la demi-magie





au lieu d'une compétence devront généralement obtenir un degré de résultat supérieur d'un niveau pour réussir leur action. Cet inconvénient est en partie compensé par la capacité à utiliser le karma sur le test de demi-magie.

Un Éclaireur de Quatrième cercle (rang de demi-magie de 2) possédant la compétence Survie au rang 3 et un niveau de Perception de 6 cherche une source d'eau potable. Trouver de l'eau est une aptitude de demi-magie des Éclaireurs mais correspond aussi à l'utilisation de la compétence Survie. L'adepte peut donc faire un test de demi-magie basé sur la Perception de niveau 8 (2+6) qui requière un degré de résultat Bon, avec la possibilité d'utiliser un point de karma. Il peut aussi choisir de faire un test de Survie de niveau 9 (3+6) qui requière un degré de résultat Moyen, mais sans la possibilité d'utiliser un point de karma et sans additionner son rang de demi-magie.

Descriptions des disciplines

Chaque discipline est détaillée dans son chapitre correspondant, lequel commence par un essai décrivant la perception d'un membre de la discipline concernée. **Il est important de noter que cela n'est pas la seule version possible de chaque discipline.** Les joueurs (et les maîtres de jeu) sont encouragés à se servir des informations de ces chapitres comme des indications sur la marche à suivre. En tant que joueur, vous êtes entièrement libre de concevoir votre personnage comme vous l'entendez. La seconde partie de chaque chapitre contient des informations de jeu et le détail des aptitudes accordées aux membres de la discipline en question. Les informations des catégories suivantes expliquent la façon dont elles s'utilisent dans le jeu **Earthdawn**.

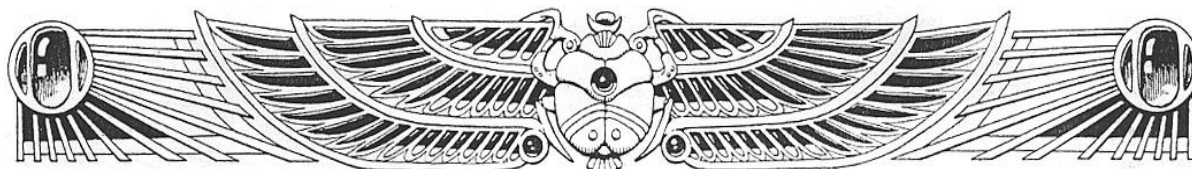
Attributs principaux

Les joueurs dont les personnages appartiennent à cette discipline doivent privilégier ces attributs lorsqu'ils créent leur personnage. Les attributs principaux correspondent à ceux dont la plupart de leurs talents dépendent.

Restrictions raciales

Certains donneurs-de-noms ne peuvent pas devenir des membres de cette discipline. Les indications correspondent aux races de donneurs-de-noms **ne pouvant pas** devenir membres de la discipline. Ainsi, l'annotation «Restriction raciale : obsidien» pour la discipline de l'Archer signifie que les personnages obsidiens ne peuvent pas être Archers. Le maître de jeu peut décider d'ignorer ces limitations raciales. Cependant, dans les publications **Earthdawn**, ces limitations seront toujours prises en compte et le maître de jeu devra donc faire les changements qui s'imposent ou adapter aux incohérences qu'elles pourraient engendrer. Pour terminer, les personnages joueurs dont la combinaison entre la race et la discipline est normalement restreinte seront rares parmi les leurs, ce qui peut représenter en soi un défi de jeu supplémentaire.





Rituels de progression

Règle optionnelle : Earthdawn permet aux adeptes de progresser dans leur discipline en dépensant des points de légende. Mais cette progression statistique peut aussi se refléter dans les aventures des joueurs d'**Earthdawn** et dans la vie des personnages. Souvenez-vous que les rituels de progression sont conçus comme une règle optionnelle permettant d'approfondir et de complexifier le jeu. Si cette règle ne convient pas au style de jeu de votre groupe, ignorez-la. L'augmentation des points de légende représente la lente (ou météoritique) progression du personnage jusqu'à la consécration au sein de sa discipline. À mesure qu'un adepte passe d'un cercle au cercle suivant, un aîné, d'un cercle supérieur donc, passe en revue les accomplissements du personnage lors d'un bref rituel de progression. L'aîné accepte les performances de l'adepte comme un acte prouvant qu'il a atteint le cercle supérieur. Les rituels de progression changent à mesure que l'adepte avance et passe du statut de novice (2-4) à celui de compagnon (5-8) et de gardien (9-12). Les adeptes qui atteignent les cercles de maîtrise (13+) conçoivent eux-mêmes leurs rituels de progression afin de se prouver que leurs aptitudes magiques continuent de progresser. La section des rituels de progression offre des suggestions sur la façon dont peuvent se passer ces cérémonies, que le personnage soit novice, compagnon ou gardien. Les joueurs sont encouragés à développer de nouveaux rituels de progression pour leur personnage en accord avec le maître de jeu. La description des rituels de chaque discipline commence avec la manière habituelle avec laquelle les adeptes recrutent de nouveaux membres. Vous pouvez utiliser cela pour donner corps à l'histoire de votre adepte ou comme introduction à la campagne. Utilisez les rituels de progression avec parcimonie ! Nous vous recommandons de jouer en moyenne un rituel de progression d'un adepte différent à chaque fois que le groupe entier change de cercle. Si les rituels ne sont joués que de temps en temps, les joueurs comprendront qu'ils sont des moments marquants dans l'histoire de leurs personnages et dans la construction de leur légende.

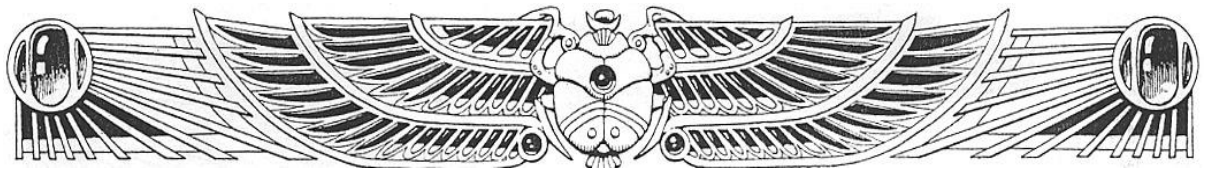
Rituel karmique

Chaque discipline comprend un rituel permettant aux personnages qui la suivent de gagner des points de karma. Pour ce faire, un personnage doit dépenser des points de légende et ensuite accomplir le rituel pour obtenir les points de karma. Le joueur n'a pas besoin de faire de test pour accomplir son Rituel de karma : celui-ci réussit toujours. Chaque rituel dure une demi-heure et votre personnage peut accomplir son Rituel de karma une seule fois par jour. Chaque Rituel de karma de chaque discipline est un talent unique qui permet au personnage d'acheter des points de karma supplémentaires, lesquels lui offriront de meilleures chances de réussite lors d'actions spécifiques. Le rang du personnage en Rituel de karma est égal au nombre maximum de points de karma qu'il peut acheter par rituel. Par exemple, un adepte qui possède le talent Rituel de karma au rang 3 peut acheter jusqu'à 3 points de karma chaque jour en accomplissant son rituel d'une durée d'une demi-heure.

Compétences d'art

Chaque discipline indique la liste des compétences d'Art communes aux adeptes de celle-ci. Certaines disciplines encouragent une variété de compétences, tandis que d'autres n'en recommandent qu'une seule. Par exemple, les magiciens





apprennent traditionnellement la compétence Broderie pour décorer leurs robes de mage. Si le maître de jeu est d'accord, les personnages peuvent exceptionnellement choisir une compétence d'Art qui n'est pas dans la liste de leur discipline.

Talents

Chaque discipline donne la liste des talents disponibles à votre personnage à mesure qu'il progresse d'un cercle à l'autre. Vous devez acheter des rangs pour chaque talent. Notons toutefois une différence entre les talents génériques qui sont facultatifs et les talents de disciplines, plus étroitement liés à la discipline que suit l'adepte et qui sont obligatoire pour la progression vers les cercles supérieurs.

Bonus de caractéristiques

À mesure que votre personnage progresse, il obtient automatiquement des bonus à certaines caractéristiques. La description de ces bonus apparaît juste en dessous de chaque cercle. Les **bonus de défense** augmentent de façon permanente la Défense physique, magique ou sociale de votre personnage du chiffre indiqué. Les **bonus d'initiative** augmentent de façon permanente le niveau d'initiative de votre personnage du niveau indiqué. Les **bonus de récupération** augmentent de façon permanente le nombre de tests de récupération par jour que le personnage peut réaliser. Les bonus de caractéristiques sont cumulatifs au sein d'une même discipline.

Sorts supplémentaires

Les **sorts supplémentaires** offrent au personnage un nouveau sort lorsqu'il atteint le cercle correspondant. On considère que c'est le maître du personnage qui le lui apprend gratuitement lors de l'apprentissage du nouveau cercle. À la discrétion du maître de jeu, ce sort peut être choisi par le personnage joueur, sinon, il peut être déterminé aléatoirement. Les sorts supplémentaires ne sont enseignés qu'aux magiciens novices du Deuxième au Quatrième cercle. Une fois que le personnage a atteint le statut de compagnon, dès le Cinquième cercle de sa discipline, il apprend un dernier sort et doit par la suite les apprendre par lui-même : les maîtres n'enseignent plus de sorts supplémentaires au delà du Cinquième cercle.

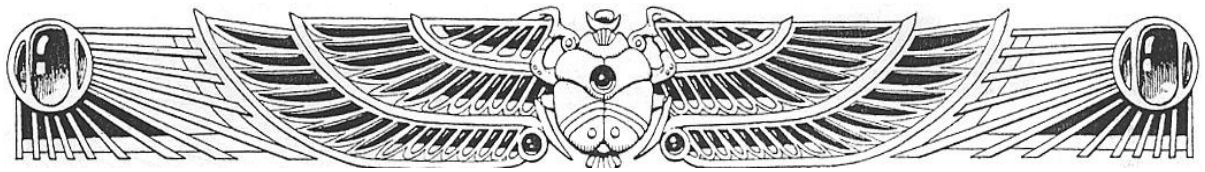
Aptitudes de discipline

Les aptitudes de discipline donnent aux personnages la possibilité d'utiliser la magie du sang pour obtenir des capacités basées sur leur discipline. Disponibles à différents cercles en fonction des disciplines, les aptitudes de discipline coûtent au joueur, pour être effectives, des points de dommages permanents. Si un joueur décide de donner à son personnage une aptitude de discipline, il doit réduire de manière permanente ses Seuils de mort et d'inconscience par le chiffre indiqué. Ces dommages ne peuvent jamais être récupérés. Dans la plupart des cas, le personnage peut se servir de l'aptitude dès qu'il a subi ces dommages. Certaines aptitudes de discipline offrent des augmentations permanentes à certains talents ou aux niveaux de certaines capacités.

Bonus de karma

Les **bonus de karma** permettent à votre personnage de dépenser des points de karma lors de tests correspondant aux types d'action indiqué. À haut cercle, les personnages obtiennent des bonus de karma d'un autre genre. Quand un personnage





atteint le statut de maître, il ajoute +25 à son maximum de points de karma. Cette augmentation est permanente. Par exemple, un Archer humain atteignant le Treizième cercle voit son maximum de points de karma augmenter de 25, portant son total à 65 (40, le maximum pour les personnages humains, +25).

Tests restreints d'attribut

Les **tests restreints d'attribut** sont des tests d'action effectués en utilisant uniquement le niveau d'attribut du personnage. Par exemple, un test de Force pour déplacer un rocher ou un test de Dextérité pour s'agripper à une branche en tombant d'un arbre. Si la description de la discipline indique un attribut spécifique, l'adepte peut dépenser un point de karma sur les tests d'action uniquement basés sur cet attribut. Cette notion inclut les tests de compétence utilisant cet attribut en appliquant la règle de l'utilisation de compétence par défaut. Certains tests d'action demandent au personnage de faire un test d'attribut. Par exemple, les tests de récupération correspondent à un test de Constitution, les tests d'initiative correspondent à un test de Dextérité, et ainsi de suite. Ces tests **ne sont pas** considérés comme des tests restreints d'attribut et les adeptes ne peuvent donc pas dépenser des points de karma pour eux, sauf si la discipline le permet spécifiquement. Par exemple, certaines disciplines accordent à l'adepte la dépense de karma pour les tests de dommages, tandis que toutes les disciplines autorisent à haut cercle la dépense de karma pour les tests de récupération.

Informations supplémentaires

Certaines informations supplémentaires sont données à la suite des talents, des aptitudes et des bonus de discipline accordés par chaque cercle. D'abord, on trouve une liste de propositions d'aptitudes de demi-magie comprenant des règles spécifiques pour l'utilisation de la demi-magie commune à chaque discipline ; Certaines disciplines proposent aussi des règles pour jouer des variantes ou des **spécialistes** de la discipline. Avec l'accord du maître de jeu, les joueurs peuvent choisir ces variantes pour leurs personnages. Une liste de **violations de discipline** possibles est proposée au maître de jeu qui souhaite se servir de la règle optionnelle des **crises de talent**. Ces suggestions sont basées sur les philosophies les plus répandues pour chaque discipline et peuvent très bien ne pas s'appliquer aux personnages dont la vision personnelle diffère de celle qui est présentée dans ce livre. Des exemples de **rituels de progression** sont fournis. Comme les exemples de Rituel de karma, les joueurs et les maîtres de jeu sont encouragés à développer des rituels différents pour leurs parties.

