

Des Talents (EDN)

-« Nous recherchons des érudits dotés de compétences sérieuses en réécriture de manuscrits et surtout en simplification... Vous semblez disposer d'un esprit de synthèse tout à fait intéressant mon ami, que diriez-vous de travailler quelques temps pour nous ? »

• K'ranks, t'skrang bibliothécaire caractériel de de Roc-Val •



Cette aide de jeu est une règle maison qui consiste à grandement diminuer le nombre de talents pour la version EDN et à optimiser certains d'entre eux en s'inspirant des règles ED4. Le constat de départ est le suivant :

- un certain nombre de talents ont des effets très (trop) proche,
- un certain nombre de talents octroient des capacités trop peu intéressantes et/ou limitées.

Le postulat de cette aide de jeu est donc le suivant :

- Si les effets de plusieurs talents se complètent ou sont très proches alors ils dépendent d'un seul et même talent,
- Si les effets sont trop spécifiques/limités alors le talent est simplement et purement supprimé.

Cette aide de jeu va tenter d'aller plus loin en proposant en plus, un équilibrage du nombre de talents par statut ainsi qu'une tentative de classification des talents par puissance d'effet et donc un équilibrage de puissance par statut.

In fine, le résultat est le suivant :

- en ED1 : 277 talents,
- en EDC (LRJ) : 245 talents,
- en EDC (+LCD & LRDDN) : 310 talents,
- en ED3 : 269 talents,
- en ED4 : 237 talents,
- en EDC+ : 212 talents,
- en EDN : 146 talents.

Afin de profiter de cette aide de jeu, il est obligatoire de posséder **Le Recueil du Joueur**, **Le Concepteur de Discipline** et **Le Recueil des Donneurs-de-noms** en EDC ainsi que les suppléments **Player's Guide** et le **Companion** en ED4.

Il sera nécessaire d'avoir l'aide de jeu « **ED_BACV_Des Règles (EDN)** » afin d'obtenir toutes les informations nécessaires pour utiliser cette simplification des talents.

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Fasa Games, Inc comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ni par Fasa Games, Inc et n'a donc reçu aucun aval ni une quelconque approbation de leur part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, veuillez consultez le site suivant www.black-book-editions.fr, ou sur Fasa Games, Inc, veuillez consultez le site suivant fasagames.com.

No challenge or claim of the ownership of these trademarks is intended or implied. This is a not-for-profit fan work and is believed to reside within fair use.

Ecriture, mise en page & relecture : Notaure.



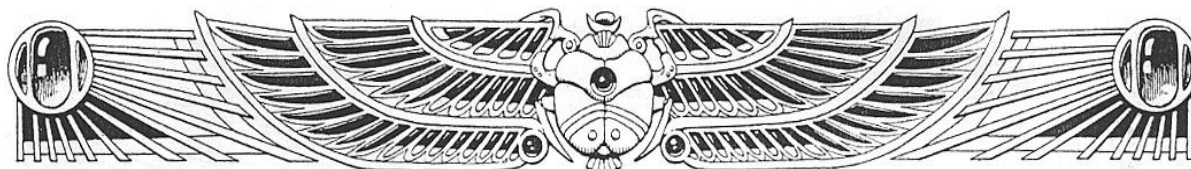
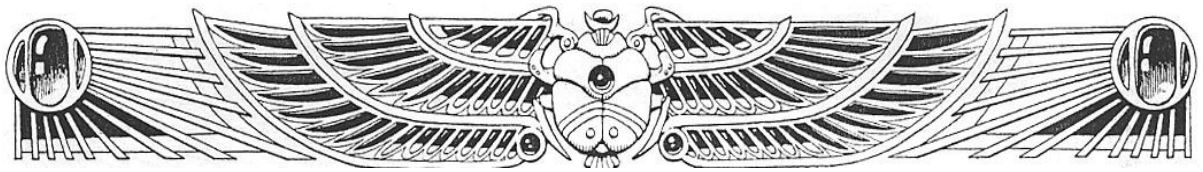


Table des matières

1-DES CATEGORIES DE TALENTS.....	3
1-1-Effets des talents de statut novice :	3
1-2-Effets des talents de statut compagnon :.....	3
1-3-Effets des talents de statut gardien :	3
1-4-Effets des talents de statut maître :	3
2-DES TALENTS SUPPRIMES.....	3
3-DES TALENTS QUI ONT CHANGE DE NOM	4
4-DES TALENTS QUI ONT FUSIONNE	4
5-DES NOUVEAUX TALENTS.....	5
6 : DES TALENTS DE STATUT NOVICE.....	6
7 : DES TALENTS DE STATUT COMPAGNON.....	12
8 : DES TALENTS DE STATUT GARDIEN.....	18
9 : DES TALENTS DE STATUT MAITRE	25





1-DES CATEGORIES DE TALENTS

1-1-Effets des talents de statut novice :

- talents qui octroient une nouvelle capacité de puissance limitée,
- talents qui octroient un bonus de +2 à un personnage ou un malus de -2 à un adversaire, par succès obtenu à un test (généralement contre l'une des défenses d'un adversaire), et pendant une durée d'1 seul round. Ne nécessite pas d'action,
- talents qui octroient un bonus de +2 à un personnage ou un malus de -2 à un adversaire, par succès obtenu à un test (généralement contre l'une des défenses d'un adversaire), et pendant une durée de plusieurs rounds. Nécessite la dépense d'1 action.

1-2-Effets des talents de statut compagnon :

- talents qui octroient une nouvelle capacité de puissance moyenne,
- talents qui remplacent un niveau par un « niveau+rang »,
- talents qui octroient un bonus de « +résultat d'un test » contre le sacrifice d'un test de récupération,
- talents qui octroient un bonus de +2 à un groupe de personnages ou un malus de -2 à un groupe d'adversaires, par succès obtenu à un test (généralement contre l'une des défenses des adversaires), et pendant une durée de plusieurs rounds. Nécessite la dépense d'1 action.

1-3-Effets des talents de statut gardien :

- talents qui octroient une nouvelle capacité de forte puissance,
- talents qui octroient un bonus de « + rang » contre un test contre la défense d'un adversaire,
- talents qui octroient un bonus de « + rang » contre le sacrifice d'un test de récupération.

1-4-Effets des talents de statut maître :

- talents qui octroient une nouvelle capacité de puissance héroïque,
- talents qui octroient un bonus de « + rang » par simple activation et ne nécessitant donc aucun test.

2-DES TALENTS SUPPRIMES

163 talents ont été supprimés suivant :

•Les talents étant maintenant considérés comme des compétences à part entière suivant les nouvelles règles EDN comme par exemple : Armes de mêlée, Esquive, Lecture & écriture, Orientation, Réflexes éclairs, Vigilance, etc...

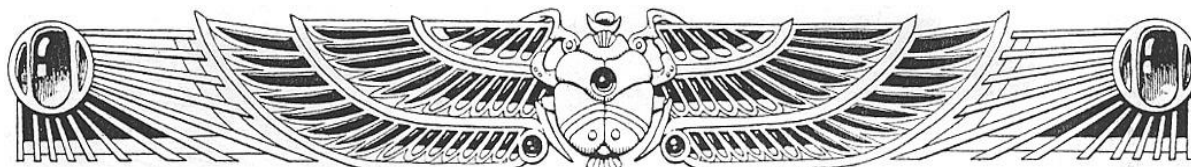
•Les talents donnant accès à des effets non applicable suivant les nouvelles règles EDN comme par exemple : Deuxième attaque, Attaque multiple, Attaque plongeante, Longévité, etc...

•Les talents donnant accès à des effets trop similaires/redondants comme par exemple : Attaque critique et Attaque décisive, Attaque annoncée et Tir d'avertissement, etc...

•Liste des talents supprimés :

Abri végétal, Acrobatie en selle, Affolement des troupes, Animation d'objet, Appel de monture, Appel du compagnon animal, Apprivoisement, Arc de vent, Arme corporelle, Arme spirituelle, Armes de jet, Armes de mêlée, Armes de tir, Armure spirituelle, Armure tellurique, Attaque annoncée, Attaque en balancier, Attaque en course, Attaque multiple, Attaque plongeante, Augure d'évasion, Barrière de lames, Bourdonnement, Chant émouvant, Charge dévastatrice, Charge multiple, Combat à mains nues, Commandement, Communication sylvestre, Communication volatile, Compréhension des rivières, Contrôle corporel, Contrôle de la température, Contrôle des adversaires, Coup de bouclier, Coup de pied rapide, Coup pour Coup, Création de fétiche, Création de flèches, Cri de justice, Crochetage, Danse caudale, Danse de distraction, Danse du vent, Déchainement de griffes, Déguisement, Déplacement silencieux, Désamorçage des pièges, Désarmement, Détection de la liberté, Détection de l'or, Détection des prisonniers, Détection des armes, Détection des armes magiques, Détection des pièges, Détection du danger, Détection du poison, Deuxième arme, Deuxième attaque, Deuxième charge, Deuxième tir, Déviation des projectiles, Diplomatie, Dissimulation d'armes, Diversion, Don des langues, Dressage, Dressage de monture, Eloquence, Endurance, Endurance au froid, Endurcissement d'autrui, Envolée, Escalade, Escamotage, Esprit libre, Esquive, Esquive des pièges, Etiquette, Evaluation, Evasion, Fétiche amélioré, Fétiche de sort, Fétiche partagé, Fétiche renforcé, Filet de protection, Flèche hurlante, Flèche traçante, Guérison des esclaves, Hache du tonnerre, Hypnose, Imitation de voix, Impression, Jugement du sang, Lecture & écriture, Lecture & écriture de la magie, Lecture sur les lèvres, Lien tellurique, Localisation de tireur, Maintien de filament, Manipulation de foules, Marchandage, Matrice améliorée, Matrice de sort,





Matrice partagée, Matrice renforcée, Mémoire des images, Menottes fictives, Morphisme, Multilinguisme, Natation, navigation aérienne, Négociation avec une créature invoquée, Onde mentale, Ordre empathique, Orientation, Parade, Parade spectrale, Pattes de velours, Peau d'argile, Perce-armure, Performance, Pilotage de navire, Pistage, Polyvalence, Protection contre le métal, Protection de monture, Pulsion de liberté, Quarantaine, Recel, Recherche, Reconstitution, Regard terrifiant, Remodelage d'objet, Rituel du maître fantôme, Sang-froid, Sens animal, Sens des serrures, Sortie gracieuse, Stabilité, Stabilité aérienne, Survie, Symbole animal, Tactique, Tenue en selle, Terre flottante, Tir impressionnant, Tir infailible, Tir longue portée, Tir multiple, Tir rapide, Tissage multiple, Tramage de talent, Trame d'attribut, Transfert de blessure, Transport sylvestre, Verrou cristallin de sort, Vigilance, Visage miroir, Vitalité, Vive lame, Vol à la tire, Vol à l'arrachée.

3-DES TALENTS QUI ONT CHANGE DE NOM

16 talents ont changé de nom.

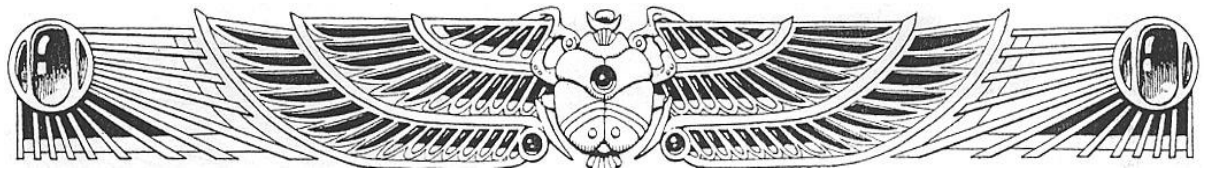
- Le talent **Attaque acrobatique** devient **Défense acrobatique**.
- Le talent **Chute de plume** devient **Vol plané**.
- Le talent **Coup dévastateur** devient **Attaque dévastatrice (X)**.
- Le talent **Domination des flèches** devient **Domination des projectiles (X)**.
- Le talent **Dissipation d'influence** devient **Dissipation de pouvoir**.
- Le talent **Flèche de feu** devient **Projectile de feu (X)**.
- Le talent **Griffes** devient **Arme corporelle**.
- Le talent **Incantation** devient **Incantation (X)**.
- Le talent **Manœuvre** devient **Feinte**.
- Le talent **Partage du sang** devient **Partage du sang (X)**.
- Le talent **Peau de bois** devient **Vitalité accrue**.
- Le talent **Peau de pierre** devient **Peau renforcée**.
- Le talent **Peau tellurique** devient **Peau astrale**.
- Le talent **Piétinement** devient **Attaque bestiale**.
- Le talent **Rappel des flèches** devient **Rappel des projectiles (X)**.
- Le talent **Regard terrifiant du maître** devient **Peur du maître**.

4-DES TALENTS QUI ONT FUSIONNE

37 talents ont été fusionnés en 12. Généralement ces talents sont issus de fusions de plusieurs talents déjà existants et jugés redondants comme par exemple : Altération d'une arme de tir & Détérioration d'arme, ou Bond de lézard et Saut de géant, etc...ou issus de l'ED4. Seul le nom est nouveau ou parfois issu d'un des talents de base.

- Les talents **Altération d'une arme de tir** et **Détérioration d'arme** fusionnent en un talent générique **Altération d'arme (X)**.
- Les talents **Détection de direction** et **Flèche de direction** fusionnent en un talent **Détection de direction**.
- Les talents **Attaque décisive** et **Détection des défauts d'armure** fusionnent en **Détection des défauts d'armure**.
- Les talents de **Détection de la vie**, **Vision astrale** et **Vision des matrices (ED4)** sont intégrés au talent **Vision astrale**.
- Les talents **Amélioration du compagnon animal (ED4)** et **Endurance de la monture** fusionnent en un talent générique **Amélioration (X)**.
- Les talents **Bond de lézard** et **Saut de géant** fusionnent en **Bondissement**.
- Les talents **Histoire des objets** et **Histoire des armes** fusionnent en un talent générique **Histoire (X)**.
- Les talents **Langage des animaux**, **Langage des élémentaires** et **Langage des esprits** fusionnent en un talent générique **Langage (X)**.





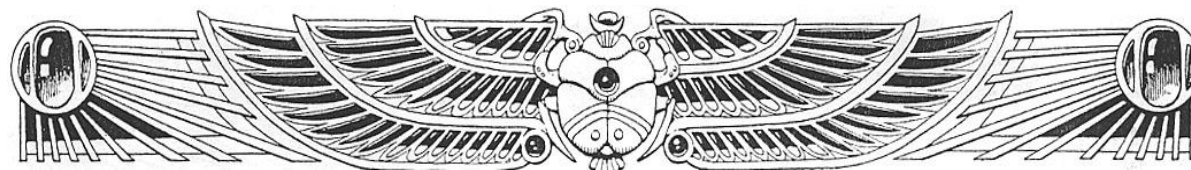
- Les talents **Immobilisation d'élémentaires** et **Immobilisation d'esprits** fusionnent en un talent générique **Immobilisation (X)**.
- Les talents **Analyses des créatures**, **Analyses des indices** fusionnent en un talent générique **Analyse (X)**.
- Les talents **Perfectionnement de lame** et **Perfectionnement d'armure** fusionnent en un talent générique **Rituel de Perfectionnement (X)**.
- Les talents **Amélioration de lame**, **Amélioration d'arme** et **Amélioration d'armure** fusionnent en un talent générique **Rituel d'amélioration (X)**.

5-DES NOUVEAUX TALENTS

13 talents ont été créés / ajoutés. Généralement ces talents sont issus d'une réflexion sur des équilibrages de jeu, ou de l'ED4, ou d'ED Cathay :

- Le talent **Amplification**
- Le talent **Apitoiement (ED4)**
- Le talent **Combustion d'énergie (ED4)**
- Le talent **Dissonance**
- Le talent **Foudroiement (ED4)**
- Le talent **Frappe du vent (Cathay)**
- Le talent **Interférences astrales (ED4)**
- Le talent **Karma supérieur**
- Le talent **Projectile explosif (X)**
- Le talent **Répartie (ED4)**
- Le talent **Résistance à la corruption**
- Le talent **Sang de la Mer des Enfers (ED4)**
- Le talent **Vive allure**

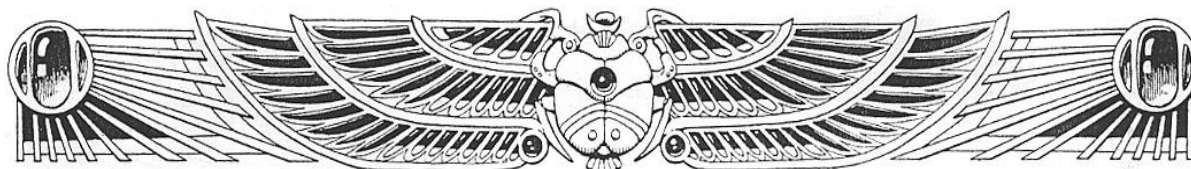




6 : DES TALENTS DE STATUT NOVICE

NOVICE (36)						
	Dextérité	Force	Endurance	Perception	Volonté	Charisme
1	Attaque tournoyante	Arme corporelle	Endurcissement	Analyse (X)	Contre malédiction	Dissonance
2	Danse des airs	Bondissement	Sang de feu	Anticipation	Domination des animaux	Peur du maitre
3	Défense acrobatique	Enracinement		Détection de direction	Emprunt sensoriel	Première impression
4	Défense tournoyante			Histoire (X)	Guérison par le feu	Regard froid
5	Feinte			Incantation (X)	Mémoire des livres	Rugissement de guerre
6	Sprint			Langage (X)	Possession d'animal	Sens empathique
7				Langage du vent	Projectile de feu (X)	
8				Marque mystique	Rappel des projectiles (X)	
9				Tissage (X)	Vol plané	
10				Vision astrale		





Analyse (X)

Niveau : rang + PER

Action : oui

X : des indices / des adversaires / des créatures / des horreurs

Effet : permet à un adepte d'obtenir des informations sur le sujet qu'il observe que cela soit un être vivant où une scène d'investigation grâce à une bonne dose d'observation, de la logique, le tout relevé par de la magie divinatoire. Si le test réussit, l'adepte peut, pour chaque succès obtenu, poser une question au maître de jeu sur une caractéristique technique ou une capacité du sujet s'il s'agit d'un être vivant, par exemple : «quelle est sa Défense physique?» ou «quel est son Seuil de mort ?» ou bien poser une question au maître de jeu permettant de répondre aux questions portant sur le « quoi » ou le « comment » d'un objet ou d'un lieu. Les questions doivent être formulées à propos d'un élément précis. Une question d'ordre général comme «est-elle balèze ?» devrait aboutir à une réponse du même acabit : «plutôt balèze». Le maître de jeu devrait également interdire les questions qui induisent une comparaison entre plusieurs caractéristiques techniques, comme «cette adversaire a-t-il plus de Force que moi ?» ou bien «quelle est sa Défense la plus élevée : physique ou magique ?». De plus les questions posées ne devraient pas permettre d'apporter des réponses sur le « qui » ou le « pourquoi ». L'investigation repose toujours sur les faits, pas sur les motifs ou sur les intentions.

Test : Défense magique de la personne à l'origine de l'indice.

Anticipation

Niveau : rang + PER

Action : non

Effet : L'adepte doit avoir remporté l'initiative sur son adversaire. Il bénéficie d'un bonus de +2 à ses tests d'esquive et de parade pour le round, par succès obtenu.

Test : défense magique de la cible + 1 par adversaire supplémentaire.

Arme corporelle

Niveau : rang

Action : non

Effet : permet à l'adepte de transformer une partie de son corps en une arme terrifiante (griffes, dard, crocs, etc...) L'adepte peut ajouter son rang à son niveau de FOR pour son prochain jet de dommage lorsqu'il attaque en combat à mains nues.

Test : NA

Durée : 1 attaque (combat à mains nues)

Attaque tournoyante

Niveau : rang + DEX

Action : non

Effet : L'adepte, à dos de sa monture, peut se déplacer de son mouvement de course à la place de son mouvement de combat au cours du round.

Test : difficulté du terrain (les malus d'armure s'appliquent à ce test).

Bondissement

Niveau : rang + DEX

Action : non

Effet : le résultat du test indique en mètre le saut que réalise l'adepte. Il doit répartir le score entre longueur et hauteur parcourues. On ne peut pas attribuer plus de la moitié du résultat à la hauteur.

Contre malédiction

Niveau : rang + VOL

Action : oui

Effet : Le talent de Contre-malédiction annule temporairement les malédiction jetées sur un objet. L'adepte doit se trouver au moins à 3 mètres de l'objet pour utiliser ce talent et rester dans ce périmètre pendant toute la durée du talent, sinon, ses effets s'interrompent. En cas de réussite du test, toutes les malédiction présentes sur l'objet sont neutralisées. Ce talent ne soulage pas les victimes qui ont déjà été affectées par une malédiction, en revanche, il permet à des personnages non atteints de se servir de l'objet sans risquer les effets de la malédiction.

Test : niveau de malédiction de l'objet

Durée : rang/heure

Danse des Aïrs

Niveau : rang + DEX

Action : non

Effet : L'adepte peut se déplacer de son mouvement de course à la place de son mouvement de combat au cours du round en glissant à quelques centimètres au-dessus du sol.

Test : difficulté du terrain (les malus d'armure s'appliquent à ce test)

Défense acrobatique

Niveau : rang + DEX

Action : non

Effet : permet à l'adepte d'améliorer sa défense physique en combat en réalisant toutes sortes de cabrioles et de vrilles enchainées. L'adepte bénéficie d'un bonus de +2 par succès obtenus à sa défense physique pour le round.

Test : défense physique de l'adversaire +1 par adversaire supplémentaire.

Défense tournoyante

Niveau : rang + DEX

Action : non

Effet : Le cavalier fait tournoyer sa monture sur place. Interdit de se déplacer dans le même round. L'adepte et sa monture bénéficient d'un bonus +2 à leur défense physique par succès pour le round.

Test : défense physique de l'adversaire +1 par adversaire supplémentaire

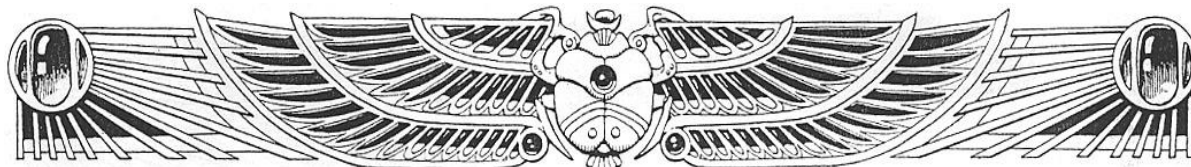
Détection de direction

Niveau : rang + PER

Action : oui

Effet : permet à un adepte de déterminer la position d'une cible (personnage ou objet) à partir de sa propre position.





Pour utiliser ce talent, l'adepte doit avoir en sa possession quelque chose ayant un lien direct avec sa cible, comme une mèche de cheveu, un bout de pierre d'un bâtiment ou même un objet de trame. Ce talent s'exprimera de manière différente en fonction de la discipline à laquelle appartiendra l'adepte (à la discrétion du joueur). En cas de réussite, l'adepte est informé de la direction dans laquelle se trouve l'objet de sa recherche. Si la cible se trouve à une distance en kilomètres supérieure au rang de l'adepte en Flèche de direction le talent reste inactif.

Test : défense magique de la cible

Dissonance

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : en situation de combat, permet au personnage d'infliger des dommages à une cible uniquement avec le son de sa voix et/ou d'un instrument de musique. La cible de ce talent peut normalement tenter d'y résister en utilisant la compétence Sang-froid. Si le test est réussi, le personnage effectue un test de dommage en ajoutant son niveau de charisme au niveau de dommage de l'instrument de musique. La protection mystique protège contre ces dommages.

Test : défense sociale de la cible

Domination des animaux

Niveau : rang + VOL

Action : non

Effet : permet à un adepte d'assujettir et de contrôler temporairement un animal. En cas de réussite, il assoit sa domination sur la créature, l'animal ne peut entreprendre aucune action hostile à l'encontre de l'adepte. Ce dernier peut demander à la créature d'exécuter une tâche simple à condition que celle-ci puisse être effectuée avant la fin de l'effet du talent. Cette tâche ne peut pas faire encourir plus de dangers à l'animal qu'à l'adepte. Si le personnage souhaite utiliser le talent de Domination des animaux sur un animal se trouvant déjà sous l'influence d'un talent ou d'un sort, le résultat du talent de Domination des animaux doit être supérieur au résultat de l'aptitude qui affecte déjà l'animal en question. Si le test réussit, l'adepte obtient le contrôle de l'animal. Le talent de Domination des animaux ne peut être utilisé que sur des créatures naturelles et non dotées de conscience. Ce talent ne peut pas être utilisé pour contrôler les Horreurs, les rejetons d'Horreurs, ou tout autre être doté de conscience.

Test : Défense magique de l'animal

Durée : rang / minute

Emprunt sensoriel

Niveau : rang + VOL

Action : oui

Effet : permet à un adepte de prendre possession temporairement d'un des cinq sens d'un animal : le toucher, le goût, l'ouïe, la vue ou l'odorat. Le personnage «ne voit pas à travers les yeux de l'animal», mais l'un de ses cinq sens devient aussi développé que celui de l'animal en question. L'adepte doit toucher l'animal dont il veut emprunter le sens. En cas de réussite, il bénéficie de tous les avantages (et de tous les inconvénients) du sens emprunté. Si la tentative se fait sur un animal non

consentant (attitude autre que Loyale), le personnage doit obtenir un succès supplémentaire à son test.

Test : défense magique de l'animal

Durée : rang / minute

Endurcissement

Niveau : rang + END

Action : oui

Effet : permet à l'adepte de bénéficier d'un bonus de +2 par succès obtenu, à son seuil de blessure grave.

Test : seuil fixe de 6

Durée : rang / round

Enracinement

Niveau : rang + FOR

Action : non

Effet : permet à l'adepte de bénéficier d'un bonus de +2 par succès obtenu, à un test de stabilité.

Test : niveau de FOR de l'attaque

Feinte

Niveau : rang + DEX

Action : non

Effet : permet à un adepte de faire ouvrir sa garde à un adversaire en feignant une attaque. L'adepte bénéficie d'un bonus de +2 au résultat de sa prochaine attaque d'arme de mêlée par succès obtenu.

Test : défense physique de l'adversaire

Guérison par le feu

Niveau : rang + VOL

Action : oui

Effet : En s'immergeant dans les flammes l'adepte bénéficie d'un test de récupération supplémentaire et instantané. En cas de réussite, l'adepte ajoute le niveau de dommage du feu dans lequel il se baigne à son propre niveau d'endurance. L'adepte ne peut réaliser qu'une seule tentative pour un même foyer. Pour chaque tentative supplémentaire au cours d'une même journée, le niveau de difficulté du test augmente d'un degré (cela ne modifie pas le seuil d'échec pathétique). Ce talent est compatible avec le talent Récupération bestiale. En cas d'échec pathétique, l'adepte encaisse immédiatement un nombre de points de dommages égal au résultat du dé d'action du niveau de dommage du feu. Aucune armure ne protège contre ces dommages. Ces dommages peuvent entraîner des blessures graves.

Test : niveau de dommage du feu

Histoire (X)

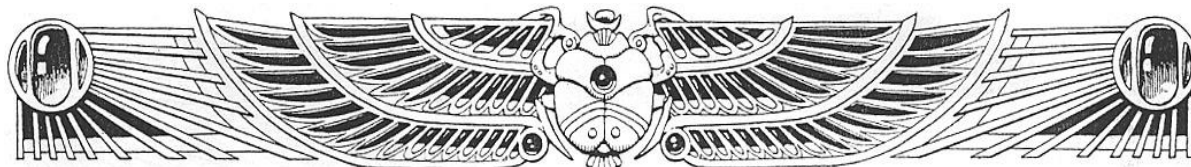
Niveau : rang + PER

Action : oui

X : des armes / des objets

Effet : permet à l'adepte d'apprendre l'histoire d'un objet magique ou ordinaire. L'adepte doit étudier l'objet pendant une semaine et à la fin de cette dernière, il effectue un test. Le nombre de succès indique la quantité d'informations recueillies suivant : une connaissance par examen par succès. Un adepte peut découvrir, pour un même objet, un nombre maximum de connaissances par examen égal à son rang. En cas d'échec à un test, la durée





d'étude de l'objet augmentera suivant : plus une semaine par échec.

Test : défense magique de l'objet

Incantation (X)

Niveau : rang + PER

Action : oui

X : illusionisme / élémentalisme / nécromantique / sorcellerie

Effet : permet à un adepte d'incanter un sort nécessitant obligatoirement un apport d'énergie magique sous l'aspect d'une dépense de point(s) de karma, qui sera fonction de la puissance du sort convoqué, afin que ce dernier prenne forme sur le plan physique. Le magicien devra dépenser un point de karma par niveau de puissance du sort (niveau : novice, compagnon, gardien et maître). L'emploi de karma doit se faire avant le test d'incantation ainsi une incantation ratée consommera toujours du karma.

Test : difficulté d'incantation du sort

Durée : 1 incantation

Langage (X)

Niveau : rang + PER

Action : non

X : des animaux / des plantes / des esprits / des élémentaires

Effet : permet à l'adepte de mieux comprendre les esprits ou les animaux et les créatures ou les esprit élémentaires ou les esprits habitant les plantes et de parler avec eux en imitant leurs modes de communication. Pour ce dernier cas, ces esprits sont d'intelligence très variable, mais ils sont bien plus malins que le végétal qui les abrite. Ils ont également un tempérament très différent les uns des autres, comme la plupart des gens. Certains communiquent volontiers tandis que d'autres sont grincheux et taciturnes, ou bien tout ensommeillés d'être restés si longtemps au soleil. Ils ne sont cependant conscients que des événements se déroulant dans un rayon de 5 mètres autour de leurs racines. Les esprits ne résident que dans des plantes vivantes. Si leur hôte meurt, ils doivent en chercher un autre. Si le test est réussi, l'adepte peut communiquer et comprendre la cible. Le talent ne force pas le sujet à discuter avec l'adepte, il rend simplement la communication possible.

Test : Défense magique de la cible

Durée : rang / minute

Langage du vent

Niveau : rang + PER

Action : non

Effet : permet à un adepte de communiquer sans avoir à s'exprimer à haute voix. Le personnage bouge les lèvres, articule les mots qu'il veut prononcer et effectue un test de Langage du vent. Toute personne se trouvant dans un rayon égal au résultat du test de Langage du vent $\times 5$ mètres autour de lui l'entend parler comme s'il conversait normalement avec lui. Ceux qui ne maîtrise pas le talent de Langage du vent peuvent entendre une personne utilisant ce talent mais ne peuvent lui répondre qu'en utilisant des modes de communications normaux. Ce

talent ne fonctionne que si à minima, un léger courant d'air circule.

Durée : rang / heure

Marque mystique

Niveau : rang + PER

Action : non

Effet : permet à un adepte de viser plus facilement une cible en projetant une petite marque visible sur cette dernière. L'adepte bénéficie d'un bonus de +2 au résultat de sa prochaine attaque d'arme de trait par succès obtenu.

Test : défense magique de la cible.

Mémoire des livres

Niveau : rang + VOL

Action : oui

Effet : l'adepte dispose d'une très grande mémoire concernant ses nombreuses lectures. En cas de test réussi, il bénéficie d'un bonus de +2 par succès obtenu à un test de connaissance.

Test : sa propre défense magique de base

Peur du maître

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : Permet à l'adepte de terroriser un ou plusieurs animaux. Seuls les animaux dans le champ de vision de l'adepte sont affectés par ce talent. Il peut apeurer un nombre maximum d'animaux égal à son rang en Peur du maître. Les animaux domestiqués nécessitent un seul succès, les animaux sauvages deux. En cas de succès, les animaux terrorisés fuient l'adepte le plus vite possible. Les chiens désertent leur maître, les montures tentent de faire tomber leurs cavaliers, les tigres de garde s'enfuient, etc...

Test : défense sociale de la bête ciblée +1 par animal supplémentaire

Durée : rang / round

Possession d'animal

Niveau : rang + VOL

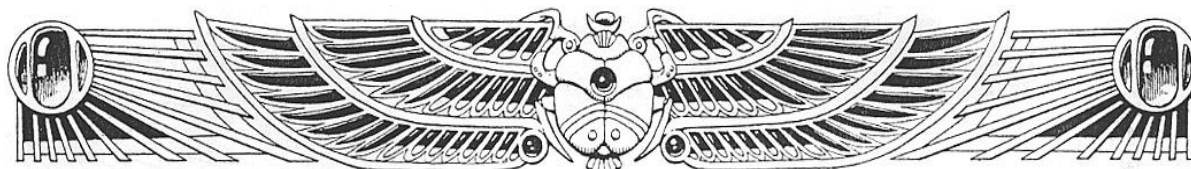
Action : oui

Effet : permet à un adepte de transporter son esprit dans le corps d'un animal. En cas de réussite, son esprit prend possession du corps de l'animal et l'esprit de l'animal entre dans le corps de l'adepte. Si ce dernier contrôle désormais le corps de la créature, l'inverse n'est pas vrai. Pendant l'utilisation de Possession d'animal, l'enveloppe physique de l'adepte végète dans un état proche du coma. De son côté, le personnage conserve ses capacités intellectuelles à l'intérieur du corps de l'animal mais ne peut en aucun cas entreprendre des actions dont l'animal ne serait pas capable en temps normal, comme parler par exemple. Si le corps de l'animal est tué durant ce laps de temps, la possession prend fin immédiatement. Quoi qu'il se passe, quand le talent prend fin, les esprits retournent dans leurs corps respectifs. À ce moment précis, les dommages subis par le corps de l'animal durant la possession sont également infligés au personnage. Aucune armure ne protège contre ces dommages.

Test : Défense magique de l'animal

Durée : rang / heure





Première impression

Niveau : rang + CHA

Action : non

Effet : l'adepte bénéficie d'un bonus de +2 au résultat d'un test visant à faire impression lors d'une interaction sociale par succès obtenu. En cas d'échec pathétique, l'attitude de la cible se dégradera d'un degré.

Projectile de feu (X)

Niveau : rang + VOL

Action : non

X : flèches/ carreaux / pierres / dagues / lances / etc...

Effet : Le projectile s'enflamme sous la volonté du tireur mettant ainsi le feu à la cible. L'adepte ajoute 1D6 au jet de dommage. La protection physique protège normalement contre ces dommages. La cible pourra dépenser sa prochaine action pour éteindre le feu sinon elle subira le dé de dommage (sans déduction de sa protection physique cette fois-ci) pendant 3 rounds.

Test : défense magique de la cible

Rappel des projectiles (X)

Niveau : rang + VOL

Action : oui

X : flèches/ carreaux / pierres / dagues / lances / etc...

Effet : permet à un adepte de retrouver ses flèches en les rappelant à lui. Toutes les flèches tirées par l'adepte, encore intacte, situées dans un rayon de 100 mètres, reviennent en volant, puis se positionnent correctement dans son carquois. L'adepte effectue un test de Rappel des flèches pour savoir combien de flèches reviennent à lui, sachant qu'il ne peut évidemment pas retrouver plus de flèches qu'il n'en a tirées. Si une flèche est enchâssée dans un objet ou qu'un objet est attaché à la flèche, elle ne peut pas revenir à l'aide de ce talent. En revanche, Rappel des flèches fonctionne quand les flèches sont plantées dans les corps d'adversaires.

Regard froid

Niveau : rang + CHA

Action : non

Effet : permet à l'adepte d'impressionner des donneurs-de-noms lors d'une interaction sociale. En cas de réussite, l'adepte bénéficie d'un bonus de +2 par succès obtenu au résultat de son prochain test d'intimidation.

Test : défense sociale de la cible + 1 cible supplémentaire.

Rugissement de guerre

Niveau : rang + CHA

Action : non

Effet : En situation de combat, permet à la fois de réaffirmer son autorité et d'inspirer ses troupes. L'adepte bénéficie d'un bonus de +2 par succès obtenu, au résultat de son prochain test de commandement et de tactique. La troupe doit pouvoir entendre l'adepte.

Test : défense sociale la plus haute parmi la troupe

Sang de feu

Niveau : rang + END

Action : oui (1 round complet)

Effet : permet à l'adepte de pouvoir faire un test de récupération en situation de combat.

Sens empathique

Niveau : rang + CHA

Action : non

Effet : lors d'un test d'intuition au cours d'une interaction sociale, permet à l'adepte au lieu de tenter de percer un mensonge, d'apprendre l'état émotionnel de la cible (parfaitement serein, agité, transporté par un sentiment violent, etc...). Les mêmes modificateurs que pour le test initial d'intuition s'appliquent.

Test : défense sociale de la cible

Sprint

Niveau : rang + DEX

Action : non

Effet : augmente temporairement la vitesse de déplacement de l'adepte. En cas de réussite, ce dernier bénéficie d'un bonus de +2 par succès obtenu à son prochain test d'athlétisme. Au cours d'un même round, l'adepte ne peut pas utiliser le talent de Sprint avec d'autres talents qui améliorent ou modifient le déplacement.

Test : difficulté fixe de 6

Tissage (X)

Niveau : rang + PER

Action : oui

X : de flèches/ d'arme / du ciel / etc...

Effet : Unique à chaque discipline. Les adeptes utilisent le talent de Tissage pour créer des filaments magiques. Un adepte peut avoir un nombre maximum de filaments actifs égal à son rang en Tissage. Individuellement, chaque filament ne peut pas être tissé à un rang supérieur à celui de l'adepte en Tissage. Le talent de Tissage donne également à l'adepte une version limitée de la vision astrale appelée Vision des filaments. La vision astrale par l'utilisation du talent Tissage ne permet à l'adepte de ne voir que les filaments et les trames.

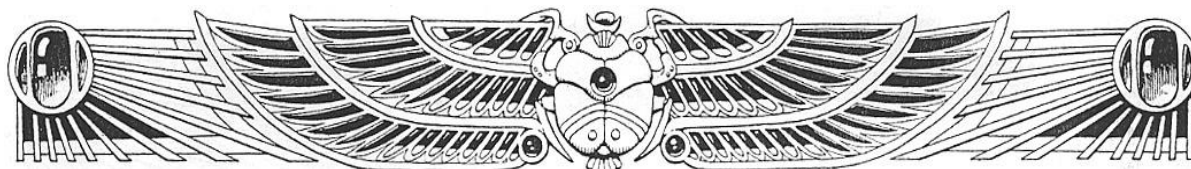
Vision astrale

Niveau : rang + PER

Action : oui

Effet : permet à un adepte de voir dans l'espace astral. Il peut voir tous les objets astraux dans un rayon égal à son rang en vision astrale × 10 mètres. Si le test réussit, il ressent l'empreinte astrale de tous les objets et entités à sa portée. Cette empreinte astrale ne révèle que la localisation et la forme d'un objet ou d'une entité. Aucune information plus précise. Si l'adepte veut examiner une empreinte plus précisément, il devra faire des tests additionnels contre la Défense magique de l'entité ou de l'objet examiné. Pour une entité, un succès permet à l'adepte de voir la trame et deux succès lui permet de discerner l'intensité de sa force vitale ou s'il possède des matrices de sort. Si l'adepte cherche à en savoir plus sur les matrices de sort possédées par la cible,





il devra réaliser des tests additionnels et cela pour chacune des matrices. Un adepte qui utilise la Vision astrale pour observer un objet magique peut en voir la trame, et ainsi savoir qu'il est de nature magique. Toutefois, examiner un objet de cette façon n'apporte aucune information à propos de l'histoire de l'objet et ne permet pas d'en déduire des connaissances par examen. En revanche si l'adepte obtient au moins trois succès à son test il peut discerner si l'objet possède des filaments actifs et avec quatre succès s'il possède des filaments inactifs. Pour en savoir plus sur la nature des filaments tissés, l'adepte devra faire des tests additionnels cette fois-ci contre la défense magique de la source de ces derniers. L'apparence d'un filament dans l'espace astral peut lorsqu'il est étudié, renseigner de par sa forme, sa taille, sa couleur et sa texture sur l'origine de la personne (race, discipline, puissance, etc...) l'ayant tissé. Ces derniers facteurs ne sont que des indices et ne peuvent bien évidemment pas donner précisément l'identité de la personne.

Test : défense magique de l'espace astral environnant

Durée : rang / round

Vol plané

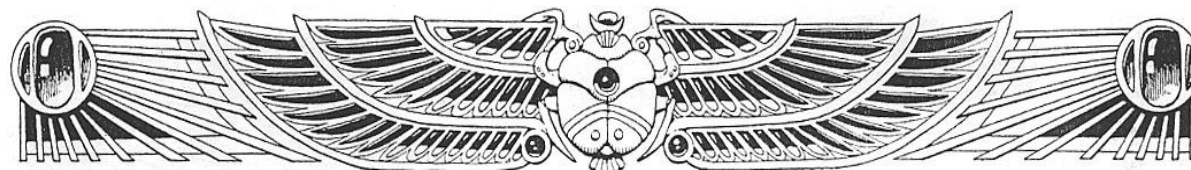
Niveau : rang + VOL

Action : oui

Effet : permet à l'adepte de contrôler son vol en cas de chute. En cas de succès, l'adepte atterrit sans aucun problème. En cas d'échec, l'adepte ne contrôle rien du tout et tombe à pic, encaissant les dommages de chute normalement. Un adepte peut utiliser le talent de Vol Plané pour contrôler une chute dont la hauteur maximum ne peut dépasser rang × 50 mètres.

Test : difficulté fixe de 6

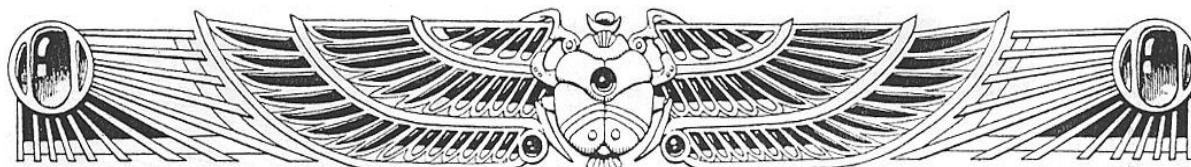




7 : DES TALENTS DE STATUT COMPAGNON

COMPAGNON (40)						
	Dextérité	Force	Endurance	Perception	Volonté	Charisme
1	Attaque enchaînée	Attaque dévastatrice (X)	Partage du sang (X)	Déguisement magique	Amélioration (X)	Amplification
2	Marche des vents	Attaque surprise	Récupération bestiale	Esprit guetteur	Cœur de lion	Charge terrifiante
3	Ricochet	Combustion d'énergie	Résistance au poison	Invocation (X)	Détermination	Cri de guerre
4	Riposte		Soins des animaux (X)	Monture spectrale	Immobilisation (X)	Exaltation
5	Vive allure		Ultime sursaut	Rituel de Perfectionnement (X)	Interférences astrales	Marmonnements sibyllins
6			Vitalité accrue	Souvenirs livresques	Mort feinte	Marque paralysante
7					Purification par le froid	Questeur
8					Rituel Karmique	Rejet de responsabilité
9					Volonté de fer	Résistance à la corruption
10						Rire encourageant
11						Sarcasmes





Amélioration (X)

Niveau : rang + VOL

Action : oui

X : monture / compagnon animal

Effet : l'adepte confère un bonus de +1 niveau par rang en Amélioration, au choix dans les caractéristiques de l'animal suivantes : n'importe quelles défenses, n'importe quelles protections et le niveau de dommage. Ce talent confère aussi un bonus de +1 niveau par rang en Amélioration, à la longévité de l'animal. Ce talent peut être appliqué à un nombre de compagnons animaux maximal égal au rang du talent.

Test : défense magique de l'animal. Un seul test par rang pour un même animal ne peut être réalisé.

Amplification

Niveau : rang + CHA

Action : non

Effet : L'adepte utilise son niveau d'Amplification à la place de son niveau de CHA lors d'un test de dommage de Dissonance.

Attaque enchaînée

Niveau : rang + DEX

Action : oui

Effet : permet à l'adepte d'effectuer une attaque de contact supplémentaire alors que son adversaire est encore sous le choc d'un premier coup. S'il obtient au moins deux succès sur son premier test d'attaque, il peut alors effectuer une Attaque enchaînée contre ce même adversaire. Les bonus aux dommages qui se sont appliqués à la première attaque ne s'appliquent pas lors du test de dommages de l'Attaque enchaînée. Le talent d'Attaque enchaînée ne peut être utilisé qu'une fois par round.

Attaque surprise

Niveau : rang + FOR

Action : non

Effet : permet à l'adepte de profiter de l'effet de surprise pour infliger des dommages plus importants. Pour pouvoir utiliser ce talent, l'adversaire de l'adepte doit être Surpris. L'adepte fait son test d'attaque. Si le test réussit, il peut utiliser son niveau d'Attaque surprise à la place de son niveau de Force lors du test de dommages. À moins qu'il ne soit capable, d'une façon ou d'une autre, de recréer une situation où son adversaire sera de nouveau Surpris il ne peut utiliser le talent d'Attaque surprise qu'une seule fois contre un même adversaire lors d'un même combat.

Charge terrifiante

Niveau : rang + CHA

Action : non

Effet : Illusion. L'adepte effraie ses adversaires alors qu'il charge à dos de sa monture subissant une transformation radicale : ses yeux s'agrandissent ou brillent, ses dents deviennent pointues ou les canines plus allongé, ses cheveux se dressent sur sa tête, le tout donnant une image sauvage et inquiétante. L'adepte peut cibler un nombre d'adversaires maximum égal à son

rang. Pour chaque succès obtenu, les cibles affectées subissent un malus de -1 à tous les tests fait contre l'adepte. À chaque round, ceux qui sont affectés par ce talent peuvent mettre fin à l'effet en réussissant une Test de CHA ou de Sang-Froid, +1 par compagnon supplémentaire, contre le résultat du test de l'adepte. Des cibles immunisées à la peur ne peuvent être affecté par ce talent.

Test : défense sociale la plus haute + 1 par adversaire supplémentaire.

Durée : rang / round

Cœur de lion

Niveau : rang + VOL

Action : non

Effet : L'adepte utilise son niveau de Cœur de lion à la place de son niveau de VOL pour le prochain test visant à résister à la peur ou à l'intimidation.

Combustion d'énergie

Niveau : rang + FOR

Action : non

Effet : L'adepte utilise son niveau de Combustion d'énergie à la place de son niveau de FOR pour son prochain test impliquant l'attribut FOR seul.

Attaque dévastatrice (X)

Niveau : rang + FOR

Action : non

X : mêlée / mains nues / trait / jet

Effet : L'adepte utilise son niveau d'Attaque dévastatrice à la place de son niveau de FOR lors d'un test de dommage.

Cri de guerre

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : En situation de combat, permet d'intimider des adversaires que l'adepte charge personnellement au contact. Ils subissent un malus de -2 aux résultats de leurs tests d'actions par succès obtenu et sont considérés comme étant étourdis lors du premier round uniquement. Chaque round suivant les adversaires peuvent tenter de résister en réalisant un test de CHA ou de Sang-froid +1 par compagnon supplémentaire. La difficulté pour réaliser un nouveau cri de guerre sur un même groupe d'adversaires nécessite un succès supplémentaire cumulatif.

Test : défense sociale la plus haute + 1 par adversaire supplémentaire.

Durée : rang / round

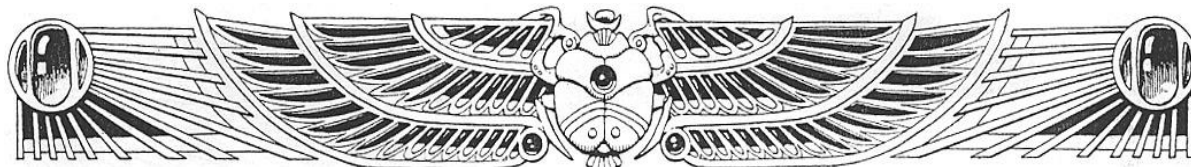
Déguisement magique

Niveau : rang + PER

Action : oui

Effet : permet à l'adepte d'utiliser la magie des illusions pour se déguiser en une personne de son choix, tout en respectant certaines limitations. L'adepte ne peut pas peser plus du double ou moins de la moitié du poids de la personne en laquelle il souhaite se déguiser. Il ne peut pas modifier la taille, la largeur ou la longueur des différentes parties de son corps (membres, torse, tête) de plus de 50





%. Par exemple, un humain qui veut se déguiser en t'skrang possèdera une queue affreusement courte. L'adepte effectue un test de Déguisement magique dont le résultat devient la difficulté de détection pour réussir à percer le déguisement. Le personnage peut choisir de mettre un terme aux effets du talent quand il le souhaite. Le talent de Déguisement magique ne modifie que l'apparence de l'adepte. S'il désire véritablement se faire passer pour quelqu'un d'autre, l'adepte devra avoir recours à d'autres capacités pour convaincre, comme par exemple la compétence Falsification d'identité.

Durée : rang / heure

Détermination

Niveau : rang + VOL

Action : non

Effet : L'adepte utilise son niveau de Détermination à la place de son niveau de VOL lors d'un test d'effet d'un sort et lors d'un duel de volonté.

Esprit guetteur

Niveau : rang + PER

Action : oui

Effet : permet à un adepte d'invoquer un esprit lui servant de guet. L'adepte effectue un test modifié par la nature de l'espace astral environnant. En cas de réussite, un esprit (de type « gardien de poche ») rôde à une hauteur comprise entre 1 et 20 mètres, planant en cercle autour de l'adepte. Celui-ci détermine la hauteur à laquelle se trouve l'esprit. Cette vigie invoquée ne peut pas intervenir ni être affectée par et dans le monde physique. Un esprit guetteur est immunisé à la plupart des sorts, à l'exception de ceux qui interrompent ou dissipent la magie. À chaque fois que l'adepte souhaite utiliser l'esprit pour détecter quelque chose, il effectue un test d'Esprit guetteur à la place du test de PER. Si le test réussit, ce dernier informe son maître de ce qu'il a repéré. Cette action requiert la concentration de l'adepte. Un personnage ne peut invoquer qu'un seul esprit guetteur à la fois. La plupart des adeptes qui utilisent ce talent donne des instructions spécifiques au guetteur, relatives à ce qu'il doit surveiller afin d'éviter les mauvaises surprises. Il est possible de demander à l'esprit d'être tout particulièrement vigilant au sujet d'objets et/ou de créatures précises. Le nombre d'objets et/ou de créatures maximum que peut retenir l'esprit est égal au rang de l'adepte dans le talent. Il sera alors en alerte constante vis-à-vis de ces objets ou créatures, et l'adepte n'aura donc pas besoin de se concentrer pour activer l'esprit. C'est alors le maître de jeu qui effectuera les tests d'Esprit guetteur et informera l'adepte du résultat de ces tests le cas échéant. À noter que l'esprit guetteur voit aussi bien dans l'espace astral que dans le monde physique : il peut donc également tenir l'adepte informé de ce qui se passe dans ce plan.

Test : difficulté fixe de 7

Durée : rang / heure

Exaltation

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : En situation de combat, permet de motiver ses compagnons. Ces derniers bénéficient d'un bonus de +2 aux résultats de leurs tests actifs (pas les tests de défense) par succès obtenu. À l'issue du test, l'adepte devra dépenser 1 point de karma supplémentaire par compagnon supplémentaire (ces points ne sont pas à dépenser en cas d'échec au test). L'adepte peut affecter rang/compagnons au maximum.

Test : la plus haute défense sociale + 1 par compagnon supplémentaire.

Durée : rang / round

Immobilisation (X)

Niveau : rang + VOL

Action : oui

X : esprits alliés / élémentaires

Effet : permet à un adepte d'immobiliser un esprit agité, l'empêchant de se déplacer ou d'entreprendre la moindre action, excepté celle de communiquer. Pour utiliser ce talent, l'adepte ne doit pas être à plus de 20 mètres de l'esprit. Il lui fait face et lui ordonne de ne plus bouger. Il effectue alors un test et si ce dernier est réussi, l'esprit est immobilisé. Ce talent requiert une grande concentration. Pendant qu'il immobilise l'esprit, l'adepte ne peut ni se déplacer, ni jeter des sorts, ni même entreprendre la moindre action. Si la concentration est brisée, l'effet du talent s'estompe, libérant l'esprit.

Test : Défense magique de l'esprit

Durée : rang / round

Interférences astrales

Niveau : rang + VOL

Action : oui

Effet : l'adepte augmente le bruit de fond astral environnant autour de lui, rendant tout test d'incantation et de perception astrale plus difficile. En cas de réussite au test, une vague scintillante émane de l'adepte et recouvre toute la zone augmentant la difficulté des tests adverses de +2 par succès obtenu.

Test : Défense magique de l'espace astral environnant

Durée : rang / round

Invocation (X)

Niveau : rang + PER

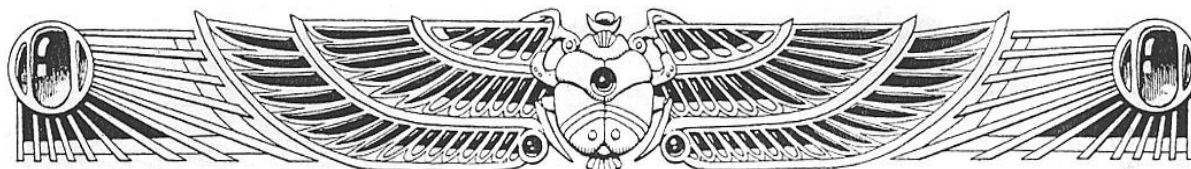
Action : oui

X : esprits alliés / esprits élémentaires

Effet : Le talent d'Invocation permet à un adepte d'invoquer un esprit. En cas de réussite, il invoque l'entité de son plan actuel jusque dans le plan physique. Il est important de garder à l'esprit que le talent d'Invocation ne fait qu'amener la créature à l'endroit où se trouve l'adepte. Il lui faudra certainement utiliser d'autres talents pour pouvoir contrôler la créature ou négocier avec elle.

Test : Défense magique de l'esprit invoqué





Marche des vents

Niveau : rang + DEX

Action : non

Effet : permet à un adepte de planer avec grâce et légèreté dans l'air. A la place de son mouvement normal, l'adepte réalise un test de Marche des vents dont le résultat devient en mètres la distance maximale parcourue horizontalement. Pour chaque tranche de deux mètres parcourue ainsi, l'adepte peut se déplacer d'un mètre verticalement. L'adepte ne peut pas aller au-delà de rang x2 mètres verticalement. Le talent de Marche des vents ne peut pas être combiné à un autre talent affectant aussi le mouvement de l'adepte. Ce talent ne peut être activé qu'une seule fois par round.

Marque paralysante

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : permet à un adepte de clouer sa cible sur place. L'adepte pointe une arme de trait chargée sur un personnage se trouvant dans sa ligne de mire et à une distance inférieure à la portée maximale de son arme. En cas de réussite à son test, une marque de petite taille mais bien visible et très bien placée apparaît sur la cible qui se fige immédiatement de peur d'être transpercée par le projectile. La cible demeure parfaitement immobile jusqu'à expiration du talent, jusqu'à ce qu'elle soit attaquée ou jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de CHA ou de Sang-froid. Garder la cible en joue requiert toute la concentration du personnage, ce qui l'empêche d'entreprendre tout autre type action. Si l'adepte brise sa concentration, les effets du talent cessent immédiatement.

Test : défense sociale de la cible

Durée : rang / round

Marmonnements sibyllins

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : l'adepte sème la confusion dans l'esprit de sa cible en marmonnant des paroles incompréhensibles qui résonnent dans sa tête. Si le test réussit, le personnage ciblé est considéré *Harcelé* pendant toute la durée du talent et étant donné la nature particulièrement déconcertante de ce talent, la pénalité s'applique également à leurs Défense sociale. Pendant toute la durée d'effet du talent, l'adepte doit rester concentré et doit continuer à « marmonner » ses avertissements sans interruption, sinon les effets du talent cessent. Les Marmonnements sibyllins n'ont aucun effet sur des personnages déjà engagés en combat. L'adepte peut cibler jusqu'à rang / adversaire.

Test : défense sociale de la cible + 1 par cible supplémentaire

Durée : rang / round

Monture spectrale

Niveau : rang + PER

Action : oui

Effet : permet à un adepte d'invoquer une monture et de la chevaucher. Si le test réussit, il a réussi à invoquer une monture spectrale qu'il est libre de décrire. Par exemple :

un cheval dont les yeux seraient de véritables braises ardentes et dont la peau serait un brouillard parcouru de violents éclairs est une description valable. Une monture spectrale peut marcher et galoper dans l'air (à quelques centimètres du sol) ou sur l'eau ce qui peut lui permet de franchir aisément des terrains difficile comme des marais. En dehors de l'adepte, personne ne peut monter la monture spectrale. Cette dernière disparaîtra plutôt que d'obéir aux ordres d'un autre. La monture est invoquée pour une durée limitée, après quoi elle disparaît en fumée. Quelle que soit son apparence quand elle est invoquée, une monture spectrale possède toujours le profil de son pendant physique et peut être affectée par des attaques physiques.

Test : défense magique de l'esprit invoqué

Durée : rang / heure

Mort feinte

Niveau : rang + VOL

Action : non

Effet : permet à un adepte de simuler la mort. Le talent conçoit l'illusion d'une blessure grave, ou les stigmates d'un poison ou d'une maladie et masque la respiration du personnage de manière à le faire passer pour mort. Tandis qu'il se laisse tomber au sol, l'adepte effectue un test de dont le résultat constitue ensuite la difficulté de détection de l'illusion pour toute personne qui l'examinerait à l'aide d'un test de Perception (tenant lieu de test de détection de l'illusion). Si le test échoue, la personne pense que l'adepte est réellement mort.. Quand les effets du talent arrivent à leur terme, l'adepte peut effectuer un nouveau test afin de prolonger l'illusion.

Durée : rang / round

Partage du sang (X)

Niveau : rang + END

Action : oui

X : monture / compagnon animal / familier/ frère de sang

Effet : permet à un adepte de transférer des dommages entre lui et la cible consentante définie (attitude loyale). L'adepte effectue un test de Partage du sang. Le résultat du test correspond au nombre maximum de points de dommages pouvant être transférés entre les deux protagonistes. En fonction de la situation, le transfert peut se faire de l'adepte vers la cible ou inversement, de la cible vers l'adepte. Les dommages transférés ne peuvent jamais occasionner de blessure grave. En revanche, si le total actuel de dommages de l'adepte ou de la cible dépasse le Seuil d'inconscience ou le Seuil de mort de l'un d'entre eux à cause du nombre de points de dommages transférés, le personnage en question sombre dans l'inconscience ou meurt.

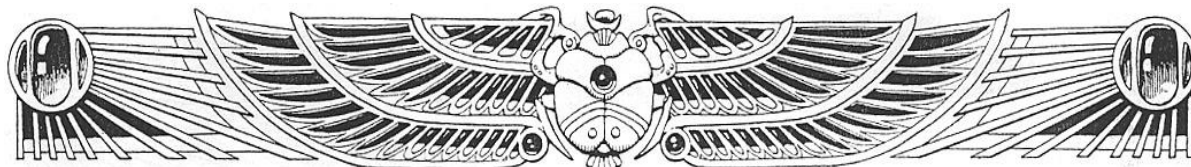
Purification par le froid

Niveau : rang + VOL

Action : oui

Effet : permet à l'adepte de créer un cataplasme de fortune afin d'endiguer les effets d'un poison, qu'il soit d'origine naturelle ou magique. Pour utiliser ce talent, l'adepte a besoin de glace, de neige, d'eau glacée ou d'une quelconque matière froide, qu'il dispose autour de





la blessure empoisonnée. L'adepte passe un round à préparer le cataplasme, puis effectue un test. En cas de succès, les effets du poison s'interrompent et la victime récupère un nombre de points de dommages égal à la différence entre le résultat du test et la difficulté.

Test : la difficulté la plus élevée entre le niveau ou la défense magique du poison.

Questeur

Niveau : rang + CHA

Action : non

Effet : permet à un adepte de puiser dans les pouvoirs des Passions de Barsaive. Les Questeurs sont des personnages qui incarnent les qualités représentées par une Passion (voir description des Passions de Barsaive et de leurs aptitudes). Le niveau du talent dépend uniquement des points de dévotion qu'acquière l'adepte et ce dernier peut progresser comme régresser (voir « pécher par inaction »).

Récupération bestiale

Niveau : rang + END

Action : non

Effet : permet à un adepte de récupérer plus rapidement des dommages qu'il a subit. L'adepte utilise son niveau de Récupération bestiale à la place de son niveau d'END quand il effectue un test de récupération.

Rejet de responsabilité

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : permet à l'adepte de détourner temporairement la suspicion et la responsabilité d'un personnage vers un autre. L'adepte doit proposer une explication plausible puis effectue un test. En cas de réussite, son baratin prend et la responsabilité est rejetée sur les épaules d'un autre personnage. Ce talent dure généralement juste assez de temps pour permette au personnage de s'éclipser rapidement...

Durée : rang / minute

Test : la plus haute Défense sociale des accusateurs ou boucs émissaires, augmentée de +1 par personne supplémentaire impliquée dans le jugement

Résistance à la corruption

Niveau : rang + CHA

Action : non

Effet : L'adepte utilise son niveau de Résistance à la corruption à la place de son niveau de CHA lors d'un test visant à résister à l'effet de la corruption.

Résistance au poison

Niveau : rang + END

Action : non

Effet : L'adepte utilise son niveau de Résistance au poison à la place de son niveau d'END lors d'un test visant à résister à un poison.

Ricochet

Niveau : rang + DEX

Action : oui

Effet : permet à un adepte de faire rebondir ses projectiles afin de contourner ce qui obstrue sa ligne de mire : abris, bouclier et parfois même d'autres personnages. En utilisant ce talent, l'adepte n'a donc plus besoin d'avoir une ligne de mire parfaite quand il tire, il peut même ne plus voir du tout sa cible. En cas de réussite l'adepte ignore les modificateurs de couvert dont pouvait bénéficier la cible pour sa prochaine attaque. L'utilisation du Ricochet détruit toute munition d'armes de trait.

Test : défense magique de la cible

Riposte

Niveau : rang + DEX

Action : non

Effet : permet à un adepte de parer l'attaque de son adversaire, faite en combat de mêlée et potentiellement de la retourner sur ce même personnage. Un adepte ne peut pas riposter contre les attaques qu'il ne voit pas venir et contre lesquelles il ne peut pas réagir, par exemple s'il est Pris au dépourvu ou Surpris. L'adepte peut utiliser ce talent un nombre de fois par round égal à son rang en Riposte. En revanche, il ne peut utiliser qu'une seule fois ce talent contre une même attaque dirigée contre lui. Il peut aussi utiliser ce talent contre une Riposte de l'un de ses adversaires, si ce dernier maîtrise ce talent. Dernière précision, un adepte doit choisir entre l'Esquive la parade ou la Riposte contre une même attaque. En cas de succès, l'adepte bloque l'attaque adverse et peut immédiatement tenter de contre-attaquer en comparant le résultat de son test à la Défense physique de son adversaire. S'il obtient deux succès, la riposte touche, et l'adepte effectue un test de dommage. Le test de Riposte peut déboucher sur un Coup critique, mais seulement si l'adepte obtient quatre succès.

Test : résultat du test d'attaque de l'adversaire

Rire encourageant

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : En situation de combat, permet à l'adepte de rassurer ses compagnons. Ces derniers bénéficient d'un bonus de +2 par succès obtenu, aux résultats de leurs tests visant à résister aux effets de la peur et de l'intimidation.

Test : la plus haute défense sociale + 1 par compagnon supplémentaire.

Durée : rang / round

Rituel de Perfectionnement

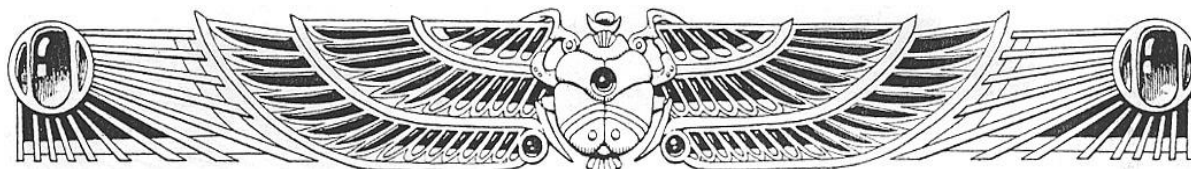
Niveau : rang + PER

Action : oui

X : des lames / des armures

Effet : Le talent de Rituel de perfectionnement permet à un adepte d'améliorer soit le niveau de dommages d'une arme (cette amélioration s'applique aux armes de mêlée, aux armes de jet mais pas aux flèches, aux carreaux d'arbalète ni à aucune munition pour arme de tir) soit l'indice d'armure d'un bouclier ou d'une armure. Pour utiliser son talent, l'adepte doit travailler une journée (8h) dans une forge équipée convenablement et sacrifier un test de récupération. La qualité de la forge et ses effets sur le talent de Rituel de perfectionnement sont laissés à





la discrétion du maître de jeu. A l'issu du rituel, l'adepte réalise un test. Chaque succès confère un bonus de +2 au niveau de dommage d'une arme ou +2 à répartir entre les différentes protections d'une armure. L'adepte ne peut retenter un test sur une même cible qu'après une augmentation du rang de son talent ou après expiration du délai de ces effets (Le bénéficiaire d'un Rituel de perfectionnement peut dépenser 2 points de magie du sang pour prolonger le délai des effets jusqu'à un an et un jour).

Durée : rang / semaine

Test : score cumulée des protections d'une armure + 9 / niveau de dommages de l'arme +9

Rituel karmique

Niveau : rang + VOL

Action : oui

Effet : L'adepte utilise son niveau de rituel karmique à la place de son niveau de VOL lors du test de rituel de karma visant à récupérer des points de karma, une fois par jour. De plus, le rang du talent se substitue au cercle de l'adepte (si plus élevé) pour le calcul du nombre maximum de points de karma de la réserve.

Sarcasmes

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Durée : rang round

Effet : Permet de faire perdre ses moyens à ses opposants. Ces derniers doivent pouvoir entendre l'adepte (comme par exemple ne pas être déjà engagé dans un combat). En cas de réussite, l'adepte inflige un malus de -2 aux résultats tests des adversaires par succès obtenu. Chaque round suivant les adversaires peuvent tenter de résister en réalisant un test de CHA ou Sang-froid + 1 par compagnon supplémentaire. La difficulté pour réaliser un nouveau sarcasme sur un même groupe d'adversaires nécessite un succès supplémentaire (cumulatif).

Test : défense sociale + 1 par adversaire supplémentaire

Soin des animaux (X)

Niveau : rang + END

Action : non

Effort : 1 test de récupération

X : compagnon animal / monture / familier

Effet : permet à un adepte de soigner ses compagnons animaux. L'animal doit être au minimum Loyal envers l'adepte. Ce dernier effectue un test de Soin des animaux à la place de l'un de ses propres tests de récupération. Le résultat du test indique le nombre de points de dommages que récupère la créature. Seuls les tests de récupération «naturels» de l'adepte peuvent être utilisés pour l'usage de ce talent. Les tests de récupération bonus obtenus par l'intermédiaire de sorts, d'objets magiques ou de talents comme Guérison par le feu, ne peuvent pas être utilisés avec ce talent.

Souvenirs livresques

Niveau : rang + PER

Action : oui

Effet : Le personnage est un vrai puits de connaissances. Ce talent permet au joueur de pouvoir poser une question au MJ en rapport avec l'intrigue du moment, notamment lorsque le groupe de joueurs se retrouve dans une situation bloquée. Le personnage rentre dans une sorte de méditation et se remémore nombre d'informations lues ça et là. En cas de réussite, le personnage peut réaliser un test de connaissance.

Test : sa propre défense magique de base

Ultime sursaut

Niveau : rang + END

Action : non

Effort : 1 test de récupération

Effet : permet à l'adepte d'échapper à la mort. Si l'adepte n'a plus de test de récupération au moment où il meurt, il ne peut pas utiliser ce talent. Quand le nombre de points de dommages subis par l'adepte égale ou dépasse son Seuil de mort, il effectue immédiatement un test d'Ultime sursaut en guise de test de récupération. Si le résultat du test lui permet de faire passer son total actuel de dommages en dessous de son Seuil de mort, l'adepte reste en vie. Si le total actuel de dommages passe en dessous de son Seuil d'inconscience, l'adepte reprend conscience. En revanche, si le test d'Ultime sursaut ne suffit pas à ramener le total actuel de dommages en dessous du Seuil de mort, l'adepte est bel et bien mort et ne peut pas refaire de test d'Ultime sursaut. Un test raté d'Ultime sursaut n'empêche pas l'application d'autres formes de soins post-mortem, comme un onguent de la dernière chance.

Vitalité accrue

Niveau : rang + END

Action : oui

Effort : 1 test de récupération

Effet : Le talent de vitalité accrue rend la peau d'un adepte et certaines parties de ses muscles et de ses ligaments plus solides et résistantes aux attaques physiques. Quand le talent est utilisé, la peau de l'adepte prend une apparence en relation avec la discipline de l'adepte par exemple du bois ou de l'écorce. L'adepte effectue un test de Vitalité accrue et ajoute le résultat obtenu à son Seuil de mort et à son Seuil d'inconscience.

Durée : rang / heure

Vive allure

Niveau : rang + DEX

Action : non

Effet : L'adepte utilise son niveau de Vive allure à la place de son niveau de DEX lors d'un test d'initiative.

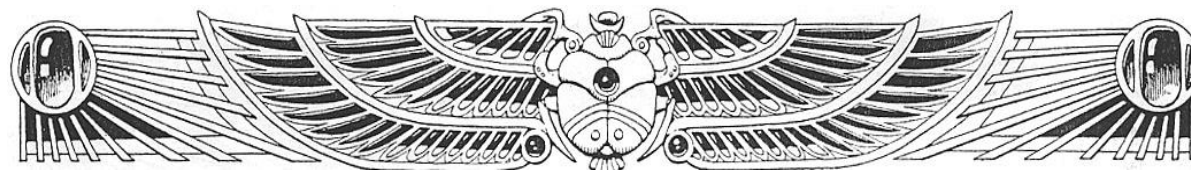
Volonté de fer

Niveau : rang + VOL

Action : non

Effet : L'adepte utilise son niveau de Volonté de fer à la place de son niveau de VOL lorsqu'il souhaite résister à tout effet magique (talents, sorts, pouvoirs de créatures, etc...) s'attaquant à sa défense magique.

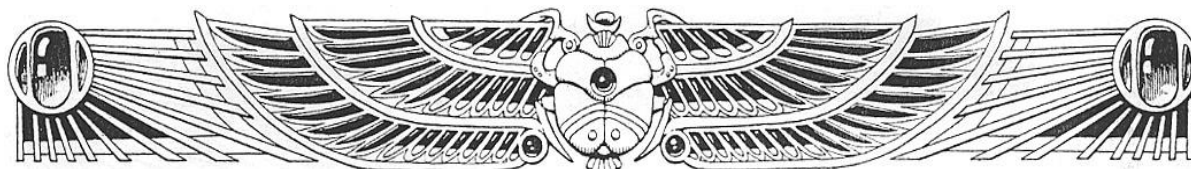




8 : DES TALENTS DE STATUT GARDIEN

GARDIEN (39)						
	Dextérité	Force	Endurance	Perception	Volonté	Charisme
1	Attaque du cobra	Désarçonnement	Peau astrale	Détection des défauts d'armure	Altération d'arme (X)	Apitoiement
2	Attaque tornade	Foudroiement	Peau renforcée	Détection des mensonges	Approche surprise	Chant de protection
3	Frappe du vent	Toile astrale		Guide élémentaire	Attaque astrale	Commandement des animaux
4				Lien télépathique	Attaque des matrices	Danse des eaux
5				Œil d'aigle	Bouclier tonnerre	Défi du champion
6				Poche astrale	Caméléon	Hurlement
7				Rituel d'amélioration(X)	Cercle d'invocation	Impression durable
8				Tir en aveugle	Déguisement astral	Ralliement
9				Trame d'effet	Domination des projectiles (X)	Répartie
10				Trame d'incantation	Projectile explosif (X)	Sourire ravageur
11						Tir d'avertissement





Altération d'arme (X)

Niveau : rang + VOL

Action : oui

X : de trait/ de mêlée / de jet

Effet : permet à l'adepte de réduire l'efficacité de l'arme de trait d'un adversaire en la déformant et en réduisant ses capacités à infliger des dommages. En cas de réussite, l'adepte inflige un malus égal à son rang à tous les tests de dommage de l'adversaire.

Test : défense magique de l'arme de la cible

Durée : rang / round

Apitoiement

Niveau : rang + CHA

Action : non

Effet : permet à l'adepte d'utiliser sa supériorité naturelle pour faire ressentir à la cible sa propre faiblesse. Chaque succès obtenu diminue la défense sociale de la cible de 1.

Test : défense sociale de la cible

Durée : rang / minute

Approche surprise

Niveau : rang + VOL

Action : non

Effet : permet à l'adepte de mettre à profit sa discrétion, des illusions et de la magie mentale pour surprendre un adversaire. Si le test réussit, l'adepte obtient l'avantage de la Surprise pour sa prochaine attaque contre la cible. La présence de l'adepte dans l'esprit de celle-ci est magiquement supprimée, mais les autres peuvent le voir tout à fait normalement, et des personnages ayant une initiative supérieure à celle de l'adepte peuvent mettre en garde la cible et anéantir ainsi l'effet de surprise. Le talent Approche surprise peut être utilisé pour mettre en place les conditions requises pour l'usage de certains talents nécessitant qu'une cible soit Surprise, comme Attaque surprise par exemple.

Test : défense magique de la cible

Attaque astrale

Niveau : rang + VOL

Action : oui

Effet : permet à l'adepte d'attaquer un opposant se situant dans l'espace astral. En cas de succès l'adepte parvient à toucher sa cible, son arme disparaît alors qu'elle pénètre l'espace astral et ré-émerge après l'avoir touché, laissant une trainée de brume violacée derrière elle. L'adepte effectue un test de dommage normalement. Il doit cependant utiliser au préalable une forme de perception astrale afin de pouvoir discerner sa cible. Dans le cas contraire l'adepte souffre d'un malus d'obscurité totale (-4).

Test : défense magique de la cible

Attaque des matrices

Niveau : rang + VOL

Action : non

Effet : permet à un adepte d'attaquer les matrices de sort d'un autre personnage. Si le test réussit, une des matrices de sort est touchée et l'adepte effectue ensuite un test d'Attaque des matrices pour déterminer les dommages

infligés à la matrice. L'Armure mystique de la matrice la protège contre ces dommages. Avec ce talent, l'adepte peut attaquer tous les types de matrices ainsi que les objets à matrices. À moins de pouvoir visualiser les différentes matrices d'une cible, la matrice touchée est déterminée au hasard.

Test : défense magique de la cible possédant la matrice

Attaque du cobra

Niveau : rang + DEX

Action : non

Effet : L'adepte doit avoir remporté l'initiative sur son adversaire. Ce dernier est considéré comme étant *dépourvu* contre la première attaque de l'adepte. Ne peut être utilisé uniquement lors d'un premier round de combat contre un même adversaire.

Test : défense physique de la cible

Attaque tornade

Niveau : rang + DEX

Action : oui

Effet : permet de toucher tous les adversaires au contact lors d'une attaque unique. Cette attaque peut être utilisée le même round que d'autres talents octroyant des attaques supplémentaire mais ne peut pas être combinée avec un tel talent.

Test : défense physique la plus haute +1 par cible supplémentaire

Bouclier tonnerre

Niveau : rang + VOL

Action : oui

Effet : permet à l'adepte de créer un bouclier d'énergie pure. En cas de succès, une targe se matérialise sous la forme d'un disque brumeux crépitant et sifflant, traversé d'éclairs bleus électriques. Chaque succès supplémentaire augmente la qualité du bouclier (cf : targe de cristal, bouclier d'infanterie, bouclier de cristal). Un personnage qui frappe le bouclier est touché par des éclairs électriques et subi des dommages égaux à un test de Bouclier tonnerre, l'armure mystique protège contre ces dommages. Un personnage qui utilise la compétence Coup de bouclier contre un adversaire, doit effectuer un test de Bouclier tonnerre à part pour déterminer les dommages électrique infligé à l'adversaire.

Test : seuil fixe de 6

Durée : rang / round

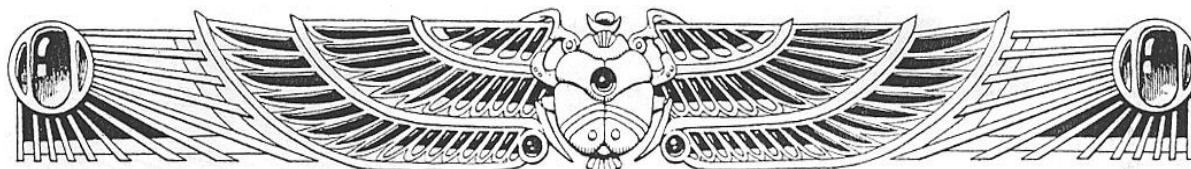
Caméléon

Niveau : rang + VOL

Action : non

Effet : permet à l'adepte de se fondre dans son environnement, ce qui le rend très difficile à localiser. L'adepte effectue un test de Caméléon dont le résultat devient la difficulté des tests de Perception pour le repérer, même quand il est en mouvement. Cette puissante capacité a néanmoins ses limites. Pour profiter des effets du talent, l'adepte doit se déplacer lentement. S'il est engagé en combat ou s'il effectue en un round plus de la moitié de son Déplacement de combat, le camouflage ne fonctionne plus. Dans ce cas, bien que ses contours demeurent vagues et indistincts, il pourra être vu





normalement et restera visible jusqu'à la fin du round au cours duquel il aura choisi de ralentir à nouveau son déplacement ou de stopper le combat. Il ne bénéficiera alors de l'effet du talent de Caméléon qu'au round suivant.

Durée : rang / minute

Cercle d'invocation

Niveau : rang + VOL

Action : oui

Effet : l'adepte crée un cercle de protection afin de contenir un esprit invoqué. Il passe 10 min par rang de l'esprit, dessinant attentivement le cercle et sacrifiant un test de récupération. Le cercle doit être assez grand pour pouvoir contenir entièrement l'esprit invoqué. Un cercle d'invocation aura un diamètre de rang / mètre. Après avoir créé son cercle, l'adepte bénéficie d'un bonus égal au rang du cercle à tous ses tests réalisés en interaction avec l'entité (y compris le test d'invocation). Un adepte ne peut utiliser que ses propres cercles et ne peut en avoir en activité autant que son rang.

Chant de protection

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : permet à l'adepte d'améliorer ses défenses en fredonnant une petite chanson pour lui-même. En cas de succès, il bénéficie d'un bonus égal à son rang à ses tests de défense active (par exemple : esquive, sang-froid, riposte, volonté de fer, etc...). L'adepte doit continuer à chanter pour maintenir l'effet du talent. Cela n'est pas considéré comme une action, mais il ne peut pas effectuer d'action nécessitant qu'il utilise sa voix. S'il arrête de chanter avant l'expiration de la durée, les effets prennent fin.

Test : défense sociale de la cible +1 par cible supplémentaire

Durée : rang / round

Commandement des animaux

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : permet à l'adepte d'être considéré par un groupe d'animaux comme étant leur leader. Les animaux suivront exactement le même comportement que celui adopté par l'adepte (fuite, attaque, etc...). Ce talent ne permet pas à l'adepte de communiquer avec les animaux. Les animaux fuiront si les choses tournent mal pour eux. En cas d'échec Pathétique, la tentative « d'usurpation » du pouvoir au sein du troupeau ou du clan tourne court. Les animaux se retournent contre l'adepte et l'attaquent.

Test : défense sociale la plus haute parmi le groupe d'animaux +1 par animal supplémentaire

Durée : succès / heures

Danse des eaux

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : permet à un adepte de danser et de se maintenir à la surface de l'eau. En cas de réussite, l'adepte bénéficie d'un bonus égal à son rang en Danse des eaux à tous les tests d'action dirigés contre la Défense sociale des

créatures aquatiques. Les créatures aquatiques et merveilleuses situées à proximité seront attirés par l'adepte et viendront à lui, à moins que quelque chose ne les en dissuade activement.

Test : défense magique la plus élevée parmi celles de toutes les créatures aquatiques à portée

Durée : rang / heure

Défi du champion

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : L'adepte lance un défi formel au chef d'un groupe adverse, le pressant de laisser le combat singulier décider de l'issue de la bataille imminente. En cas de succès, la cible peut accepter ou ignorer le défi. Les deux parties peuvent négocier les conditions ou commencer à se battre immédiatement. Le talent offre une connexion tacite pour communiquer immédiatement les intentions de chaque partie. Si la cible refuse le défi, elle et ses troupes deviennent démoralisées et subissent un malus de -2 à toutes leurs Défenses et tous les tests pour chaque succès obtenu au test pendant rang / heure. Si la cible accepte, les deux personnages se battent. Après le combat, le vainqueur effectue un test d'Intimidation contre la plus haute Défense Sociale du côté adverse, avec un bonus égal au cercle (ou équivalent) de l'adversaire vaincu. Chaque réussite à ce test donne aux membres du camp adverse une pénalité de -2 pour tous les tests effectués contre le vainqueur et ses alliés pendant 24 heures. Toute personne tentant d'interférer avec le défi provoque immédiatement la perte de ce dernier pour son camp (quel que soit le champion qui a été impliqué) et en plus des pénalités pour défaite, elle est considérée comme étant harcelée pendant 24 heures.

Test : Défense Sociale du leader ciblé

Déguisement astral

Niveau : rang + VOL

Action : oui

Effet : permet à l'adepte d'utiliser de la magie illusoire afin de faire passer sa véritable nature magique en une forme commune dénuée de tout sens magique afin de passer inaperçu à toute forme de détection astrale ou magique. En cas de test réussi, l'adepte est entouré par une aura astrale trompeuse qui camoufle sa véritable nature magique. Le résultat du test devient le seuil de difficulté de tout test (comme l'emploi de Vision astrale par exemple) visant à discerner la véritable nature de l'adepte.

Durée : rang/heures

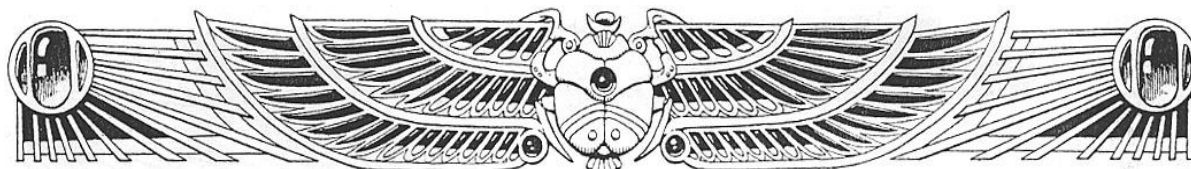
Désarçonnement

Niveau : rang + FOR

Action : non

Effet : permet à l'adepte d'améliorer sa capacité à faire tomber un adversaire de sa monture. Si le test d'attaque de l'adepte est réussi, il effectue un test de Désarçonnement (à la place du test de dommages) contre le niveau de Force de son adversaire. Si ce test réussit, le personnage ciblé est désarçonné de sa monture et se retrouve à terre.





Détection des défauts d'armure

Niveau : rang + PER

Action : non

Effet : permet à l'adepte de repérer et d'exploiter les points faibles dans l'armure d'une cible. En cas de test réussi, l'adepte ajoute son rang en Détection des défauts d'armure au résultat du prochain test de dommages qu'il fera contre cet adversaire.

Test : la plus haute défense magique entre la cible et son armure

Détection des mensonges

Niveau : rang + PER

Action : non

Effet : Le talent de Détection des mensonges est une forme de perspicacité magiquement améliorée qui permet à un adepte de savoir si quelqu'un est en train de mentir. En cas de réussite, l'adepte bénéficie d'un bonus égal à son rang au résultat d'un test d'intuition lors d'une interaction sociale.

Test : défense magique de la cible

Domination des projectiles (X)

Niveau : rang + VOL

Action : oui

X : de trait / de jet

Effet : permet à l'adepte d'influencer la trajectoire d'un projectile tiré par un adversaire. L'adepte doit avoir l'initiative sur son adversaire et doit pouvoir voir ce dernier. En cas de test réussi (il faudra obtenir au minimum 2 succès si l'adepte n'était pas la cible du tir), l'adepte prend le contrôle de la trajectoire, faisant louter sa cible au projectile ou le redirigeant vers une autre cible voir même sur le tireur ! L'adepte compare le résultat de son test à la défense physique de la nouvelle cible. Si ce dernier obtient au moins 2 succès alors l'attaque touche. Le jet de dommage est réalisé par le tireur originel. Il faut tenir compte de la distance totale parcourue par le projectile pour déterminer tout modificateur de portée. Ce talent peut être utilisé rang / fois par round de combat.

Test : résultat du test d'attaque de l'adversaire

Foudroisement

Niveau : rang + FOR

Action : non

Effet : permet à l'adepte de donner à ses coups la force de la foudre. Après une attaque de charge ou depuis une position élevée, un éclair émane de cette dernière, jetant les adversaires au sol telles des feuilles dans le vent. Une fois par round, après un test d'attaque réussi, les adversaires adjacents à l'adepte et leur(s) cible(s) doivent faire un test de stabilité contre une difficulté égale au niveau de l'adepte en Foudroisement.

Frappe du vent

Niveau : rang + DEX

Action : oui

Effet : permet à l'adepte de pouvoir toucher un adversaire se situant à rang / mètre de lui à l'aide d'une arme de mêlée.

Test : défense physique de la cible

Guide élémentaire

Niveau : rang + PER

Action : oui

Effet : permet à un adepte de trouver la voie la plus sûre à travers un territoire en contactant un esprit élémentaire afin d'obtenir des informations sur cet endroit. L'adepte n'invoque pas l'élémentaire, il établit simplement un contact mental avec lui. Parfois, l'élémentaire peut prendre possession d'une partie du paysage proche et rendre sa conversation «audible» aux autres personnages. À moins que l'adepte ne comprenne la langue des élémentaires, celui-ci ne communiquera que par signes, utilisant son élément naturel pour créer des signes simples mais efficaces que l'adepte devra interpréter. L'élémentaire précise quel est le chemin le plus sûr et donne également des indications sur les éventuels dangers naturels ou créatures animales qui peuvent attendre l'adepte sur sa route. Gardez à l'esprit que ce qu'un élémentaire considère comme dangereux peut être totalement différent de ce qui peut se révéler l'être pour un donneur-de-noms. De plus, la connaissance que possède l'élémentaire d'une région précise est limitée à son type. Un élémentaire de terre ne saura pas grand-chose des dangers volants ou aquatique, mais pourra décrire avec précision les armes et les armures portées par un groupe de personnages en train de marcher dans la zone d'effet du talent. Les informations relayées par l'élémentaire donnent des indications sur la présence d'autres personnages ou créatures si l'élémentaire estime qu'ils peuvent être dangereux, mais en aucun cas il ne fournit d'informations sur leurs intentions.

Test : Défense magique de l'élémentaire

Durée : rang / heure

Hurlement

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : L'adepte doit être en mesure de parler et de s'exprimer pour pouvoir utiliser ce talent. L'adepte provoque la peur en imitant les sons agressifs d'une créature qu'il a personnellement entraînée. Contre des donneurs-de-noms, chaque succès obtenu inflige un malus de -2 à tous les tests d'action des cibles jusqu'à la fin du tour suivant. Contre des créatures chaque succès obtenu aggrave le comportement (cf : figeage, peur, paralysie, fuite) pendant rang / round. Chaque round, la cible peut effectuer un test de Volonté contre le niveau de l'adepte en Hurlement. Si le test réussit, elle surmonte sa peur et les effets du talent prennent fin.

Test : la plus haute défense sociale +1 par cible supplémentaire

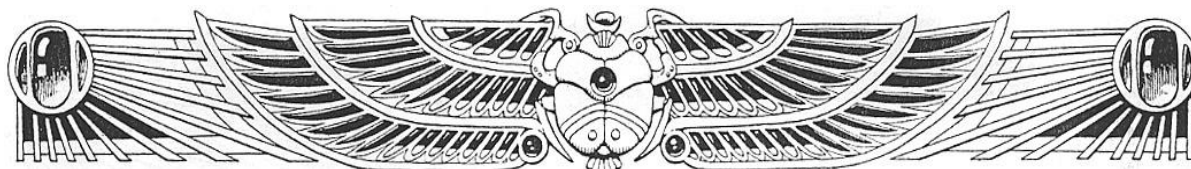
Impression durable

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : permet à un adepte d'impressionner un groupe de témoins. L'adepte ne peut utiliser ce talent que lors de sa première rencontre avec un groupe de personnages au moment de le quitter et qu'il ne reverra pas avant au moins 24 heures. Il choisit au sein du groupe les personnes sur qui il souhaite utiliser son talent, sachant





que le nombre maximum de personnages qu'il peut affecter ne peut pas dépasser son rang dans le talent. Il prend alors une pose dramatique et effectue son test. S'il est réussi, une puissante image de l'adepte s'imprime dans leur esprit. L'adepte peut alors ajouter son rang en Impression durable à tous les tests d'interaction qu'il effectuera contre ces cibles. Une fois impressionné, un personnage ne peut plus l'être à nouveau par le même adepte tant qu'il subit les effets du talent. Si les personnages ciblés croisent l'adepte après qu'il a utilisé son talent, 24 heures après son départ, les effets d'Impression durable prennent fin immédiatement.

Test : défense sociale la plus haute +1 par cible supplémentaire

Durée : rang / semaine

Lien télépathique

Niveau : rang + PER

Action : oui

Effet : permet à l'adepte d'établir un lien télépathique avec un autre personnage. L'adepte doit être en mesure de voir ce dernier pour établir ce lien. Une fois celui-ci établi, il n'est plus nécessaire que le personnage soit dans le champ de vision de l'adepte pour utiliser le talent. Si le test réussit, le lien est établi et permet aux deux personnages de communiquer par télépathie. Cette communication télépathique est silencieuse, ne nécessite pas plus d'effort que la pensée et à une portée maximale de rang / 100 mètres. Si cette distance est dépassée, le talent prend fin.

Test : défense magique de la cible

Durée : rang / minute

Œil d'aigle

Niveau : rang + PER

Action : non

Effet : permet à un adepte d'augmenter ses chances de toucher lorsqu'il vise une cible lointaine. Si le test réussit, il effectue son prochain test d'attaque à distance comme s'il se trouvait à portée courte. L'effet du talent ne s'applique que lors du test d'attaque.

Test : Défense magique de la cible

Peau astrale

Niveau : rang + END

Action : non

Effet : permet à un adepte de se draper des énergies astrales pour augmenter sa résistance aux attaques magiques. Quand il utilise le talent, la peau de l'adepte devient translucide, parcourue de veines sombres d'énergies astrales. L'usage de ce talent nécessite le sacrifice d'un test de récupération. S'il ne dispose pas de test de récupération disponible, il ne peut pas utiliser le talent. Le personnage bénéficie d'un bonus égal à son rang à sa Défense magique. Ce talent peut être combiné aux effets des talents de Vitalité accrue et de Peau renforcée.

Test : sa propre défense magique de base

Durée : rang / heure

Peau renforcée

Niveau : rang + END

Action : non

Effet : permet à l'adepte de prendre une apparence de roche ébréchée tout en devenant aussi solide que de la pierre, rendant sa peau et certaines parties de ses muscles et de ses ligaments plus solides et résistants aux attaques physiques. L'usage de ce talent nécessite le sacrifice d'un test de récupération. S'il ne dispose pas de test de récupération disponible, il ne peut pas utiliser le talent. En cas de succès, le personnage bénéficie d'un bonus égal à son rang en Peau renforcée à sa protection physique.

Durée : rang / heure

Test : sa propre défense magique de base

Poche astrale

Niveau : rang + PER

Action : oui

Effet : permet à l'adepte de faire apparaître une poche dans l'espace astral, dans laquelle il peut entreposer des objets. Avec ce talent, l'adepte peut créer une poche astrale quand il le désire, mais il ne peut pas posséder plus d'une poche astrale active à la fois. Si le test réussit, une poche apparaît dans l'espace astral. Le poids maximum, en kilos, qu'elle peut contenir est égal à la moitié du résultat du test. Une fois créée, l'adepte peut entreposer ou retirer des objets de la poche, subissant à chacune de ces entreprises 1 point de dommages d'effort. Les objets et l'équipement entreposés dans la poche astrale ne comptent pas dans le calcul de la limite d'encombrement de l'adepte. Les personnages capables de regarder dans l'espace astral peuvent voir les poches astrales. Un tel personnage doit effectuer un test de Vision astrale contre la Défense magique du créateur de la poche astrale. S'il obtient au moins 2 succès, il remarque la poche, qui apparaît alors comme un magnifique petit filet pourpre et argenté. Une fois détecté, une poche astrale peut être attaquée de la même façon qu'une matrice de sorts. Si la poche est détruite, les objets qu'elle contient gisent désormais sur le sol, dans l'espace astral. Si le propriétaire a le moyen de pénétrer dans l'espace astral il peut retrouver ses objets. Sinon, ils sont perdus !

Test : difficulté fixe de 6 (modifié par la nature de l'espace astral)

Durée : rang / jour

Projectile explosif (X)

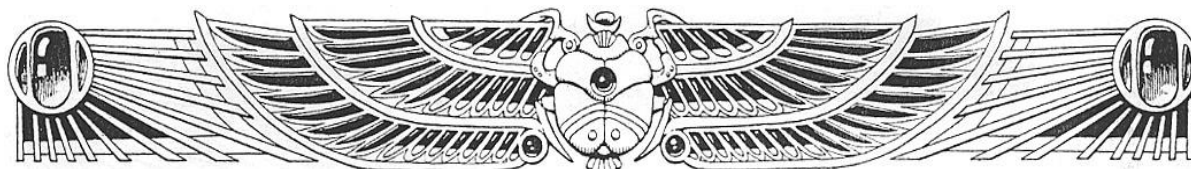
Niveau : rang + VOL

Action : non

X : flèches / carreaux / pierres / dagues / lances / etc...

Effet : permet à l'adepte de transformer son projectile en véritable boule de feu et de le faire exploser au contact de sa cible, blessant toute personne / objet se trouvant à moins de deux mètres de cette dernière. Seuls les dommages du tir de base s'appliquent pour les cibles supplémentaires. Par exemple l'emploi du talent Attaque dévastatrice ne s'appliquera que pour la cible du tir. La protection physique protège normalement contre ces dommages.





Ralliement

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : permet à l'adepte d'inspirer ses compagnons pendant une bataille (adepte et compagnons doivent participer activement à la bataille). En cas de réussite chaque compagnon ciblé peut faire immédiatement un test de récupération (à condition d'en avoir encore de disponible) avec un bonus au résultat de +2 par succès obtenu au test de ralliement. Les compagnons ainsi soignés sont aussi immunisés aux effets *Harcelé* et à terre jusqu'à la fin de round suivant. L'adepte peut cibler jusqu'à rang / compagnon.

Test : défense sociale la plus haute +1 par compagnon supplémentaire

Répartie

Niveau : rang + CHA

Action : non

Effet : permet à l'adepte d'utiliser sa présence et son esprit afin de détourner une attaque sociale contre son agresseur. En cas de réussite, l'adepte évite l'attaque et compare le résultat de son test à la défense sociale de son agresseur. S'il obtient au moins 2 succès, il bénéficie d'une riposte sociale gratuite et immédiate. Un adepte ne peut utiliser sa répartie que contre des attaques contre lesquelles il est conscient. La répartie ne peut pas être employée si l'adepte est surpris ou aveuglé par exemple. Ce talent peut être employé un nombre de fois par round égal au rang de l'adepte en répartie mais qu'une seule pour une même attaque.

Test : résultat d'attaque de l'adversaire puis défense sociale de celui-ci.

Rituel d'amélioration (X)

Niveau : rang + PER

Action : oui

X : des lames / des armures

Effet : L'adepte augmente temporairement le niveau de dommage ou les indices de protection d'une armure d'un personnage ciblé de canalisant l'énergie magique à travers lui. Il touche la cible et fait un test. Pour chaque succès obtenu, la cible ajoute +2 au niveau de dommage de toute attaque portée à l'aide d'une arme de mêlée ou +1 aux indices de protection physique, magique et sociale de son armure. Tant que ce talent est actif, le personnage ciblé a les veines et les yeux qui brillent. Un personnage ne peut bénéficier que d'une seule utilisation de ce talent à la fois. Le bonus au dégât s'ajoute aux divers bonus qui pourraient résulter du test d'attaque en lui-même.

Test : défense magique de la cible

Durée : rang / minute

Sourire ravageur

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : permet à un adepte de se rendre beaucoup plus attirant vis-à-vis d'un membre de son sexe préféré. En cas de test réussi, ce dernier trouve l'adepte très séduisant. L'adepte ajoute alors son rang à tous les tests d'interaction qu'il fait contre son interlocuteur lors des

prochaines 24 heures. Un adepte ne peut tenter qu'un seul test de Sourire ravageur contre une même personne toutes les 24 heures.

Test : défense sociale de la cible

Tir d'avertissement

Niveau : rang + CHA

Action : non

Effet : oblige l'adversaire de l'adepte à y réfléchir à deux fois avant de l'attaquer. S'utilise après une attaque à distance réussit. L'attaque ne blesse pas l'adversaire mais le but est de frapper au plus près de la cible afin de prouver sa maîtrise extrême de son arme. A la place du test de dommage, l'adepte effectue un test de Tir d'avertissement. Sur une réussite, l'adversaire est considéré *Harcelé*. Pour tout degré de résultat au-delà, l'adversaire n'entreprendra aucune action contre l'adepte à moins bien sûr d'être attaqué par ce dernier ou ses alliés.

Test : défense sociale de la cible

Durée : rang / round

Tir en aveugle

Niveau : rang + PER

Action : non

Effet : permet à l'adepte de déceler un adversaire se situant hors de son champ de vision. En cas de test réussi, l'adepte peut tirer sur sa cible comme si cette dernière était visible. Les effets de ce talent annulent tout modificateur basé sur la perception visuelle (obscurité, éblouissement, camouflage naturel ou magique, etc...) pour la prochaine attaque de l'adepte. Ce talent n'annule pas les modificateurs de couvert.

Test : défense magique de la cible

Toile astrale

Niveau : rang + FOR

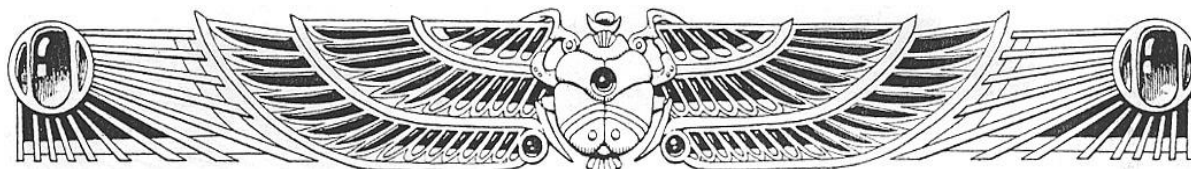
Action : non

Effet : permet de créer une toile gluante. La surface maximum couverte par la toile est de rang / 10 m². La toile peut être projetée à une distance maximum égale à rang / 3 mètres. La toile existe à la fois sur le plan physique et astral et peut attraper des créatures dans les deux mondes. Un personnage pris dans la toile doit faire un test de Dextérité contre le résultat du test de Toile astrale. Si le test échoue, le personnage est collé à la toile. Tant qu'il est collé, le personnage est considéré *À terre*. Le niveau de Force de la toile est égal au niveau de l'adepte en Toile astrale. Chaque round, un personnage englué peut faire un test de Force en opposition à celui de la toile pour se libérer. Sinon, un nombre suffisant de dommages infligés à la toile peut rendre sa liberté au personnage. Infliger à la toile un nombre de points de dommages égal au niveau de Force de la toile est suffisant pour libérer un personnage. Chaque personnage doit être libéré individuellement.

Test : difficulté fixe 6

Durée : résultat / minute





Trame d'effet

Niveau : rang + PER

Action : non

Effet : permet à un adepte d'augmenter la puissance de l'effet d'un sort. Se déclare avant de tisser un filament. Si le test est réussi, l'adepte ajoute au test d'effet du sort un bonus égal à son rang en Trame d'effet, à condition bien sûr que le sort ait été lancé avec succès.

Test : difficulté de tissage du sort (ou si le sort n'a pas de filament, contre la difficulté de réharmonisation).

Trame d'incantation

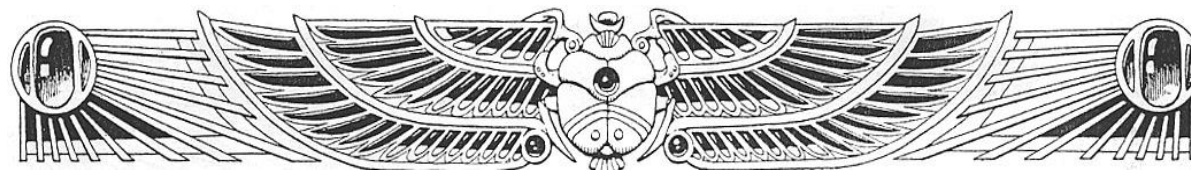
Niveau : rang + PER

Action : non

Effet : permet à un adepte d'améliorer le résultat d'un test d'Incantation. Se déclare avant d'incanter. L'adepte doit annoncer le sort qu'il désire améliorer avec son talent. Après avoir tissé les filaments nécessaires, il effectue un test. Si le test est réussi, l'adepte ajoute à son test d'Incantation pour ce sort un bonus égal à son rang en Trame d'incantation.

Test : difficulté de tissage du sort (ou si le sort n'a pas de filament, contre la difficulté de réharmonisation).

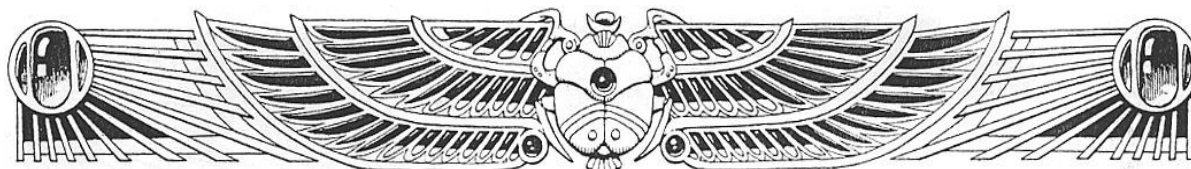




9 : DES TALENTS DE STATUT MAITRE

MAITRE (31)							
	Dextérité	Force	Endurance	Perception	Volonté	Charisme	Spécial
1			Venin	Détection d'influence	Arme éthérée	Confrontation d'horreur	Attaque bestiale
2				Extension de trame	Destruction d'âme	Deuxième chance	Attaque critique
3				Révélation des défauts d'armure	Marche élémentaire	Voix de barde	Aura protectrice
4					Projection astrale		Constitution bestiale
5							Défense améliorée
6							Destruction d'arme
7							Discrétion impossible
8							Dissipation de pouvoir
9							Esprit du lion
10							Faux semblant
							Karma supérieur
11							Localisation par écho
12							Monture agressive
13							Pensée secrète
14							Pistage olfactif
15							Premier cercle de perfection
16							Résistance à la douleur
17							Sang de la Mer des Enfers
18							Vision véritable
19							Vivacité du tigre





Arme éthérée

Niveau : rang + VOL

Action : non

Effet : permet à l'adepte de rendre son arme ou projectile (fonctionne aussi avec combat à main nues) intangible en l'enveloppant d'un voile d'énergie astrale lumineux. Pour le round, l'adepte prendra en compte la protection magique et non la protection physique de sa cible. Ce talent ne permet pas de passer à travers des obstacles.

Test : défense magique de la cible.

Attaque bestiale

Niveau : rang

Action : non

Effet : L'adepte augmente les dégâts infligés par son compagnon animal. Si son compagnon animal réussit un test d'Attaque, l'adepte peut ajouter son rang au test de dégâts du compagnon animal.

Attaque critique

Niveau : rang

Action : non

Effet : permet à un adepte de repérer et d'exploiter les points vitaux dans l'anatomie d'un ennemi. Lorsque l'adepte obtient au moins trois succès à un test d'attaque, il peut ajouter son rang en Attaque critique au résultat du test de dommage.

Aura protectrice

Niveau : rang

Action : oui

Effet : l'adepte ajoute son rang en Aura protectrice à ses protections physique, magique et sociale. La manifestation visuelle de ce talent est propre à chaque adepte.

Durée : rang / round

Confrontation d'horreur

Niveau : rang + CHA

Action : oui

Effet : permet à un adepte de faire face à une Horreur et éventuellement de la bannir. Ce talent est légendaire. Les fables et les chansons contenant les exploits de ceux qui auraient possédé ce talent sont bien plus nombreuses que les cas officiellement recensés. L'adepte effectue un test. Si ce dernier est réussi, l'Horreur et l'adepte sont prisonniers d'une confrontation sociale jusqu'à ce que l'un des deux l'emporte. Le duel concerne uniquement les deux protagonistes. Les autres personnages peuvent agir normalement, mais si l'un d'entre eux s'en prend à l'Horreur, l'effet du talent expire et l'adepte perd son duel. À l'inverse, si quelqu'un s'en prend à l'adepte, cela ne signifie pas que l'Horreur a perdu le duel. Si l'adepte humilie l'horreur il lui ordonne alors de quitter ce plan d'existence et cette dernière est obligée de s'exécuter. Elle quitte ce plan et ne peut y revenir tant que l'adepte est en vie, à moins bien sûr que ce dernier ne lui en donne la permission. Si c'est l'Horreur qui gagne le duel, l'adepte encaisse un test de distorsion ainsi qu'un test de marquage d'horreur basés sur la cercle du talent et ne pourra plus jamais utiliser ce talent contre elle.

Test : défense sociale de l'horreur

Constitution bestiale

Niveau : rang

Action : non

Effet : L'adepte résiste aux dommages en ajoutant son rang de Constitution bestiale à son seuil de blessure grave.

Durée : rang / minute

Défense améliorée

Niveau : rang

Action : oui

Effet : permet à l'adepte d'améliorer ses capacités à esquiver les attaques physiques. Ce dernier rajoute son rang en Défense améliorée au résultat d'un test d'action permettant d'améliorer sa défense physique ou d'éviter une attaque (défense acrobatique, esquive, riposte, etc...). Ce talent ne peut être utilisé qu'une fois par round.

Durée : rang / round

Destruction d'âme

Niveau : rang + VOL

Action : non

Effet : permet à l'adepte d'opposer son esprit à celui de son adversaire. Pour utiliser ce talent, l'adepte doit posséder le talent d'Incantation et doit pouvoir toucher le personnage ciblé. Il effectue alors un test d'Incantation contre la Défense magique de ce dernier. Si le test réussit, il fait ensuite un test de Destruction d'âme pour déterminer les dommages infligés à son adversaire. L'Armure magique du personnage ciblé réduit ces dommages. Si la victime encaisse une blessure grave, c'est que son âme commence à se briser sinon c'est celle de l'adepte (comme si le talent s'était retourné contre lui). Chaque round suivant, le personnage ciblé ou l'adepte encaisse automatiquement au moins 1 blessure grave plus un nombre de points de dommages égal au rang de l'adepte en Destruction d'âme. Chaque round, le personnage ciblé ou l'adepte peut effectuer un test de VOL contre le niveau de l'adepte en Destruction d'âme pour mettre fin au talent. Pendant toute la durée du talent l'adepte ainsi que le personnage ciblé ne peuvent entreprendre aucune autre action.

Test : défense magique de la cible

Durée : rang / round

Destruction d'arme

Niveau : rang

Action : non

Effet : l'adepte ajoute son rang en Destruction d'arme à son prochain test de dommage lors d'une tentative de destruction d'une arme ou d'un bouclier.

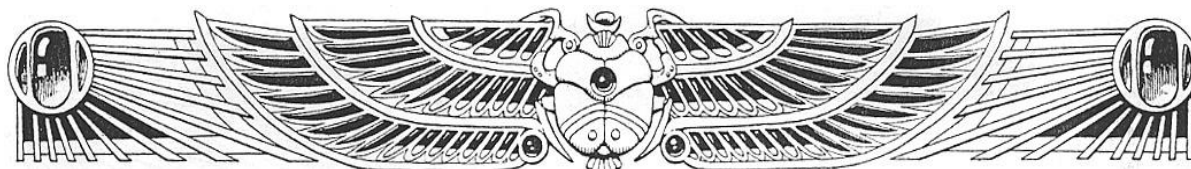
Détection d'influence

Niveau : rang + PER

Action : oui

Effet : permet à un adepte de repérer si quelqu'un est sous l'influence d'une Horreur. Un seul succès est suffisant pour savoir si celle-ci est contaminée par une quelconque corruption d'Horreur. Malheureusement, cette information n'est pas particulièrement pertinente





dans la mesure où une telle corruption est le lot de tous les aventuriers ayant récemment combattu une Horreur. En revanche, deux succès révèlent si la cible est actuellement possédée ou sous l'influence active d'une Horreur. Trois succès révèlent si elle a volontairement ou non scellé un pacte avec une Horreur, mais également si elle a été marquée par une Horreur sans pour autant être sous son influence active. Quatre succès indiqueront de quel type d'Horreur il s'agit et pourra même révéler son identité.

Test : défense sociale de la cible

Deuxième chance

Niveau : rang + CHA

Action : non

Effet : permet à l'adepte de tenter sa chance une seconde fois pour un même test d'action, une fois par round. L'adepte peut ignorer le résultat d'un test et à la place faire un test de Seconde chance. Ce dernier résultat devra être pris en compte quel que soit le score obtenu (même si inférieur au premier résultat de test). Si le niveau de Deuxième chance est supérieur à celui du talent à l'origine de l'action, un malus égal à la différence entre les niveaux doit être appliqué au résultat.

Discrétion impossible

Niveau : rang

Action : oui

Effet : L'adepte utilise la magie de l'illusion pour se cacher derrière ou sous des objets beaucoup plus petit que lui, tant que l'objet fait au moins quelques centimètres de haut ou de large comme par exemple : une pierre, un bâton, un gros cafard ou la main d'un Donneur-de-nom coopératif. L'adepte fait un test en rajoutant son rang en bonus au résultat et ce dernier devient le seuil de difficulté afin de le détecter. Avec des tests de Perception ratés, les chercheurs passent simplement à côté de l'adepte à moins qu'ils soulèvent ou déplacent l'objet derrière lequel il se cache. Si quelqu'un trouve le adepte caché de cette façon ou si l'adepte choisit de se révéler, ce dernier semble surgir de derrière l'objet, surprenant le chercheur (ce dernier est considéré comme étant surpris. L'adepte peut décider de sacrifier de nouveaux les points de karma nécessaires afin de maintenir l'effet pour une nouvelle durée. Le talent se termine lorsque l'adepte est découvert ou sort de sa cachette.

Durée : rang / minute

Dissipation de pouvoir

Niveau : rang

Action : oui

Effet : permet à un adepte de supprimer temporairement un seul et unique pouvoir magique d'une créature, d'un esprit, d'une Horreur ou d'un dragon. Il effectue un test de Volonté de fer avec comme bonus son rang en Dissipation de pouvoir. En cas de succès, la cible est incapable d'utiliser ce pouvoir. Les pouvoirs ayant un effet permanent ne sont pas affectés par les effets de ce talent.

Test : défense magique de la cible

Durée : rang / round

Extension de trame

Niveau : rang + PER

Action : oui

Effet : Le magicien manipule la trame d'un sort pour en améliorer la portée. Avant de tisser les filaments, l'adepte fait un test et chaque succès augmente la portée normale du sort de 10 mètres. Ce talent ne peut pas être utilisé sur des sorts avec une portée de "personnelle" ou "Toucher".

Test : seuil de réharmonisation du sort

Esprit du lion

Niveau : rang

Action : oui

Effet : augmente les défenses de l'adepte lorsqu'il est la cible d'un effet lié à la peur ou à l'intimidation. L'adepte bénéficie d'un bonus égal à son rang en Esprit du lion à ses Défenses sociales et magiques contre ce type d'effet.

Durée : rang / heure

Faux semblant

Niveau : rang

Action : non

Effet : permet à un adepte de renforcer ses illusions. Celles-ci deviennent beaucoup plus difficiles à percer. L'adepte peut uniquement utiliser Faux semblants sur des illusions qu'il a lui-même créées, et uniquement au moment de leur création. Il joute alors son rang en Faux semblants à la Difficulté de réfutation des illusions lors de chaque tentative de détection ou de réfutation de l'illusion.

Durée : durée de l'illusion

Karma supérieur

Niveau : rang

Action : non

Effet : l'adepte réalise un test de Rituel karmique avec un bonus au niveau égal à son rang de Karma supérieur.

Localisation par écho

Niveau : rang

Action : non

Effet : permet à l'adepte de localiser des objets ou des personnages à l'aide du son. Ce talent fonctionne particulièrement bien dans le noir le plus total, puisque aucun modificateur d'Obscurité ne s'applique. L'adepte ajoute son rang en Localisation par écho à tous ses tests de vigilance. En cas de réussite, l'adepte repère l'objet ou le personnage. Cet effet à une portée de rang / 2 mètres.

Test : défense magique de la cible

Durée : rang / round

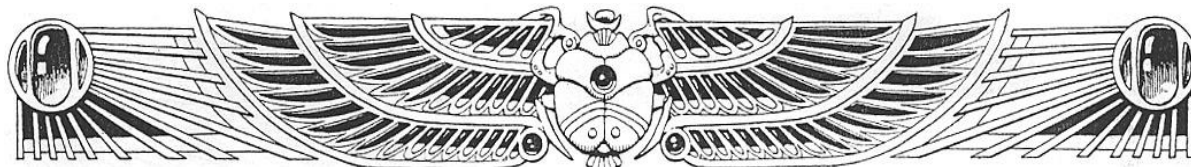
Marche élémentaire

Niveau : rang + VOL

Action : oui

Effet : L'adepte résiste aux effets d'une exposition à un seul élément pendant un court laps de temps comme par exemple : pouvoir nager dans de la lave, ne pas se noyer sous l'eau ou encore être capable de respirer des vapeurs toxiques. Comme un esprit élémentaire, l'adepte ne peut évoluer que dans un seul élément à la fois mais devient immunisé contre ses potentiels dangers. Cette capacité n'augmente pas les capacités physiques de l'adepte, ainsi





par exemple, alors qu'il est protégé contre les dommages occasionnés par une avalanche, il ne peut pas creuser son chemin à travers la neige à moins qu'il soit suffisamment fort physiquement. La durée peut être prolongée grâce à des tests supplémentaires consécutifs. Lorsque les effets du talent se terminent, l'adepte est immédiatement exposé aux effets de l'élément. L'adepte ne peut bénéficier d'une protection que contre un seul élément à la fois et si le talent est utilisé pour gagner l'immunité à un élément différent, les effets existants cessent immédiatement.

Durée : rang / minute

Monture agressive

Niveau : rang

Action : non

Effet : permet à un adepte d'améliorer la précision des attaques portées par sa monture. L'adepte doit chevaucher sa monture. Cette dernière bénéficie d'un bonus à son test d'attaque égal au rang de Monture agressive de l'adepte.

Pensée secrète

Niveau : rang

Action : non

Effet : permet à l'adepte de cacher ses pensées, ses attitudes et ses sentiments aux sondes télépathiques ou à la magie divinatoire. L'adepte ajoute son rang de Pensée secrète à tout test de défense ou de résistance sociale (comme Sang-froid) face à une capacité qui détecterait les pensées cachées (comme des sorts, des tests d'interaction, des talents, etc...), ou qui provoquerait une forme de contrôle d'esprit. Le talent offre également un bonus aux tests de Perception effectués pour détecter lorsque l'adepte est mentalement sondé par un talent, un sort ou une autre capacité. Pour chaque succès supplémentaire obtenu, l'adepte, à sa discrétion, peut remplacer sa "vraie" pensée ou attitude avec des images ou des sensations fausses afin de duper l'esprit qui le sonde.

Pistage olfactif

Niveau : rang

Action : oui

Effet : permet à l'adepte de pister une créature ou un donneur-de-nom en utilisant uniquement leur odorat. L'emploi de cette capacité transforme souvent le nez de l'adepte, ce dernier prenant l'apparence d'un appendice animal comme celle d'une truffe de chien, etc... L'adepte ajoute son rang en pistage olfactif à ses tests de pistage.

Durée : rang / heure

Premier cercle de perfection

Niveau : rang

Action : non

Effet : permet à un adepte d'améliorer l'efficacité d'un autre talent. Le Premier cercle de perfection ne peut être utilisé que pour augmenter le résultat de test de talents dont le temps d'utilisation est d'au moins une minute. L'usage du Premier cercle de perfection doit être déclaré avant d'effectuer le test du talent désigné. L'adepte bénéficie d'un bonus égal à son rang en Premier cercle de perfection au résultat du test du talent.

Projection astrale

Niveau : rang + VOL

Action : oui

Effet : permet à un adepte de voyager dans l'espace astral. Ce talent est très rarement utilisé car il est très dangereux pour celui qui tente de se projeter dans l'espace astral. L'adepte déchire la réalité juste assez longtemps pour qu'il puisse sauter dans l'espace astral. Pour revenir l'adepte devra ouvrir une nouvelle brèche. Pour chaque ouverture de brèche l'adepte doit réaliser un test. Une fois dans l'espace astral, l'adepte peut passer à travers les barrières qui n'existent que dans le plan physique. Tenter de passer à travers un objet possédant une trame demandera un nouveau test contre sa défense magique. En cas de réussite l'adepte peut continuer son chemin. Un adepte ne peut pas se déplacer plus vite que son mouvement normal. Comme l'adepte est physiquement dans l'espace astral il peut physiquement interagir avec tout objet s'y trouvant. Pour affecter le monde physique l'adepte doit être capable d'interagir avec l'espace astral (par exemple employer des sorts qui causent des dommages magique). Dans l'espace astral, l'adepte s'expose à ses dangers intrinsèques. Il subit un test de distorsion chaque minute dépendant du niveau de corruption ambiant. La protection magique de l'adepte est augmentée de son rang en Projection astrale contre ces dommages.

Test : défense magique de l'espace astral environnant

Résistance à la douleur

Niveau : rang

Action : non

Effet : permet à l'adepte de résister aux effets des blessures graves et à la douleur de manière générale. Chaque rang de talent permet d'ignorer 1 point de malus dû à la douleur qui affecte l'adepte. Ce dernier bénéficie également d'un bonus égal à son rang de Résistance à la douleur pour toutes ses actions visant à ignorer une intense douleur immobilisante qui ne provoque pas de dommages (comme par exemple les effets du sort de Douleur des nécromanciens).

Durée : rang / round

Révélation des défauts d'armure

Niveau : rang + PER

Action : oui

Effet : permet à l'adepte de mettre en lumière les défauts de l'armure de son adversaire en faisant briller très distinctement les zones vulnérables. En cas de test réussi, jusqu'à rang alliés ajoutent le rang en Révélation des défauts d'armure de l'adepte aux résultats de leurs tests de dommages qu'ils feront contre cet adversaire pour le round.

Test : défense magique cible ou armure

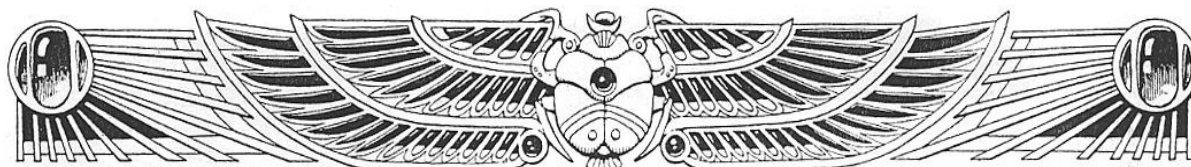
Sang de la Mer des Enfers

Niveau : rang

Action : non

Effet : L'adepte laisse couler le feu dans ses veines afin de se soigner mais cela à un prix. Il est enveloppé d'une couronne de flammes alors que son sang prend feu et





éclabousse alentour comme le magma. Pour utiliser ce talent, l'adepte doit s'infliger une blessure grave (qui ne cause pas de dommage), qui ne pourra être guérie que par le processus normal de guérison. Le prochain test de Sang de feu de l'adepte n'est plus considéré comme une action et il bénéficie en plus d'un bonus égal à son rang en Sang de la Mer des Enfers.

Venin

Niveau : rang + END

Action : oui

Effet : après une attaque à mains nues réussie, permet d'infliger à la cible des dommages supplémentaire égaux au résultat de test. La cible peut tenter de résister normalement chaque round au poison (niveau du talent). En cas de réussite le poison devient inoffensif.

Durée : rang / round.

Vision véritable

Niveau : rang

Action : non

Effet : permet à un adepte de percevoir les illusions plus facilement. Le personnage ajoute son rang en Vision

véritable au résultat de tous les tests effectués pour détecter, réfuter ou tout simplement voir à travers une illusion. Remarquez que ce bonus n'améliore pas l'efficacité du test, sauf lorsqu'il s'agit de détecter les illusions.

Vivacité du tigre

Niveau : rang

Action : non

Effet : permet à un adepte de réagir en combat beaucoup plus rapidement que la normale. Il ajoute à son test d'initiative pour ce round un bonus égal à son rang en Vivacité du tigre. Le talent de Vivacité du tigre peut être utilisé avec d'autres talents qui améliorent l'initiative.

Voix de barde

Niveau : rang + CHA

Action : non

Effet : L'adepte utilise sa voix riche et sa magie persuasive pour charmer les autres. L'adepte peut ajouter son rang en Voix barde au résultat de tout test d'interaction sociale ou basé sur le charisme.

En espérant que ces quelques propositions de règles puissent vous inspirer et améliorer vos parties, bon jeu à tous !

Merci à tous les participants des forums Earthdawn...

