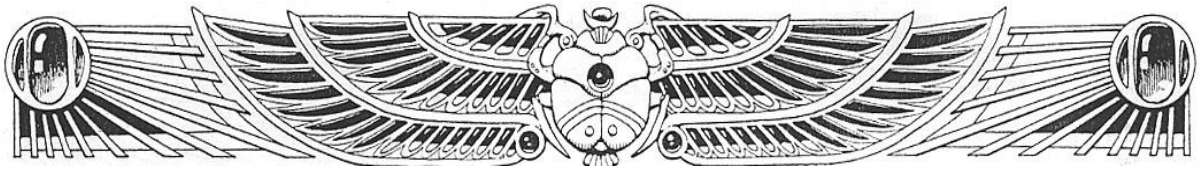
Le Mage de Sang



D’une effrayante origine : le Mage de Sang

Le Premier Gouverneur de Thera lui-même demanda expressément un rapport aux maisons Narlanth et Zanjan concernant les avancées au sujet des travaux particuliers dont il était le maître d’ouvrage. Inutile de dire qu’il fut surpris des résultats fournis ! »

• Mordom, Gardien du Ciel de Thera la Grande 1509TH •

D’après une idée originale de « Darculius » en 2013 sur le vieux forum de Fasa. Merci à lui !

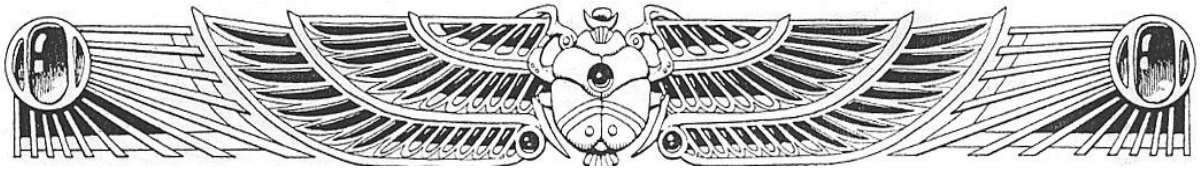
Il sera nécessaire d’avoir l’aide de jeu « **ED_BACV_Des Disciplines (EDN)** » afin d’obtenir toutes les informations nécessaires pour utiliser cette discipline.

Cette discipline a été créée dans le cadre du projet *WARSAIVE*.

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 ot 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.



De l'origine

« Vous êtes effrayés par le pouvoir de notre magie et notre maîtrise des sciences occultes ? Vous craignez la puissance de notre armée et les capacités hors du commun de nos soldats ? Alors, laissez-moi vous dire que vous n'avez encore rien vu, laissez-moi vous présenter notre dernière création issue de l'alliance des maisons Narlanth et Zanjan, les plus ambitieuses des maisons nobles therannes : voici le soldat parfait, à la fois mage et guerrier : le Mage de Sang ! »

• Mordom, Gardien du Ciel de Thera la Grande •

De la Nature même des therans

Pour bien comprendre ce qu'est un Mage de Sang, il faut au préalable bien comprendre la relation qu'entretiennent les Therans avec la magie mais aussi avec le reste du monde…

La civilisation Theranne s'enorgueillie d'être issue d'un peuple aux origines prestigieuses…et cela est vrai ! Thera fut bâtie par des colons elfes à l'époque où la cours du Bois de Wyrm dominait encore toutes civilisations. Poussés par une soif de connaissance et une curiosité toujours insatisfaite, ces mêmes colons bâtirent Nehr'esham, la bibliothèque Eternelle, la plus vaste des bibliothèques au monde, renfermant un savoir sans limite. C'est ce savoir infini qui conduisit nos aïeux à l'excellence en termes de magie.

Tout d'abord, il est à rappeler que l'Ecole des Ombres fut à l'origine des Rites de protection et de passage et par leurs apprentissages permit, je me dois de le préciser ici, la sauvegarde de nombre de civilisations vis-à-vis du Châtiment. Puis vint l'avènement de notre puissance militaire à l'aide de notre compréhension supérieure de la magie élémentaire et la création de notre indestructible flotte aérienne du à la loi des similitudes. Enfin notre prédestination à la magie nous a finalement permis de créer des donneurs-de-noms magiquement augmentés, leur permettant ainsi de rivaliser avec les meilleurs adeptes de l'Empire : ce fut la découverte des rituels de sang, aboutissements de la magie du même nom.

Il était donc évident que nous n'en resterions pas là et pour aboutir à la quintessence de cette magie du sang, il nous aura fallu abattre un tabou de taille : la guerre entre maisons nobles !

« Remarquez la caricaturale prose de Mordom qui semble être un archétype de ce à quoi on peut s'attendre lorsque l'on discute avec un theran : supériorité et mépris absolu ! »

• Merrox, Gardien du Hall des Archives •

De l'alliance de deux maisons…

Au cours des derniers siècles de notre Empire, les maisons nobles se livrèrent des guerres de pouvoir incessantes bridant par la même notre fabuleux potentiel. Du à la nature visionnaire de notre Premier Gouverneur et aux difficultés croissantes auxquelles nous devions faire face dans nos diverses provinces, ce dernier confia, avec sagesse, aux maisons Narlanth et Zanjan l'honneur de créer de pair, un guerrier absolu, alliant magie et prouesses martiales afin de mener nos guerres de reconquêtes comme le pressait l'ensemble de la haute société theranne. Seule l'alliance de nos capacités respectives pourrait nous permettre d'atteindre un autre stade de compréhension de notre art magique et c'est ce à quoi nous nous employâmes.

Il est vrai que seule notre espérance de voir nos deux maisons nimbées d'une nouvelle aura de première influence face à nos rivales poussèrent nos meilleurs magiciens et guerriers à allier leurs compétences afin d'accéder à la demande de notre premier Gouverneur bien aimé…

Le Mage de Sang, au-delà de la nouveauté en terme de capacités et bien plus novateur sociologiquement parlant pour toute la société theranne car désormais nous avons prouvé à la fois que l'alliance entre maisons nobles était possible mais surtout qu'elle aboutissait au meilleur de nous-même !

« Bien que la possibilité d'alliances entre maisons nobles therannes soit effrayante en terme d'ouverture de possibilités que cela représente pour nos ennemis, il est rassurant de constater que leurs inimitiés viscérales leurs seront toujours une frontière infranchissable… »

• Merrox, Gardien du Hall des Archives •

De devenir un Mage de Sang

On ne devient pas Mage de Sang par vocation mais on le devient par soumission. En effet, il ne vous sera pas passé à côté que la discipline de Mage de Sang a été créée de toute pièce, il est donc évident que cette dernière n'en est pas vraiment une au regard des disciplines traditionnelles ! Une discipline nait de la vision commune du

monde qu'adopte un groupe de donneurs-de-noms. A l'inverse un Mage de Sang se voit imposer une vision du monde qui est partagée par un groupe de donneurs-de-noms ! Ainsi donc Mage de Sang est une discipline par imposition de la volonté d'autrui. Aussi, ne vous laissez pas berner par cette aberration car ça n'en ai pas vraiment une et c'est bien là toute la quintessence de la compréhension de la magie par nos Gardiens du Ciel ! Car soumettre l'individu à sa discipline, modifie en profondeur son architrame en lui insufflant à son tour un désir de soumettre autrui à sa propre vision du monde. Cette dernière étant calquée sur celle de ses maîtres créateurs, cela forme donc une vision commune. Ainsi les Gardiens du Ciel, quel que soit leur cobaye, y compris le plus récalcitrant des esprits, s'assurent à la fois de stabiliser la discipline sur le long terme mais aussi que chaque nouveau « converti » renforce d'autant la trame commune…

D'un autre côté, le cobaye se verra à jamais modifié de l'intérieur, incapable à l'avenir de s'opposer à une vision manichéenne imposée…

« Cette froide compréhension de la magie du sang et de ses implacables applications est tout bonnement effrayante ! »

• Derrat, Sorcier de la cité de Yistane •

Le processus d'altération de l'architrame d'un donneur-de-nom est long et compliqué. Ce dernier se rapproche d'un rituel de magie pour lequel des filaments doivent être tissés afin de modeler la trame du futur converti. Cette étape ne peut être réalisée que par les Maîtres de Sang, sous la supervision d'un Maître de Cérémonie des maisons Narlanth et Zanjan, qui sont à l'origine de la création de cette discipline. Au cours du rituel, ces derniers réalisent une sorte de legs de certaines de leurs capacités en mêlant leur sang à celui du converti. Pour des capacités plus exotiques, du sang de créatures magiques peut aussi être utilisé ! Il est probable que dans un futur proche, les Maîtres de Sang forment des disciples afin que ceux-ci puissent à leur tour initier ce rituel et ainsi diffuser plus largement les Mages de Sang à travers les différentes strates de la société theranne…

Maîtres de Sang

De la Magie du Sang et des Scarifications

S'il est vrai que le Mage de sang dispose de compétences martiales digne d'un implacable guerrier, eu égard au travail de nos confrères Zanjan, il n'en demeure surtout pas moins remarquable d'un point de vue de ses capacités magiques, en faisant de lui un magicien aux pouvoirs inquiétants, exactement comme nous l'avions imaginé…

« Je reconnait bien là, la maladive prétention de notre très cher Mordom. Nul doute que ce dernier, dans sa grande clairvoyance, saura reconnaitre à leurs justes valeurs, les indéniables prouesses martiales du Mage de Sang … »

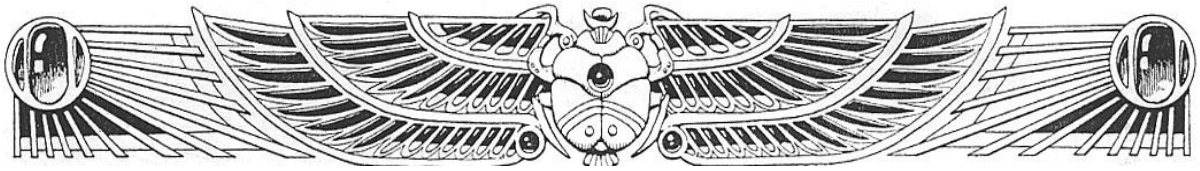
• *Visseymar* Zanjan •

Les capacités magiques du Mage de Sang ne proviennent ni de matrices astrales, ni de vulgaires tatouages et encore moins de pathétiques fétiches mais bien de sa propre chair. En effet, les trames magiques sont directement scarifiées à même sa peau afin que ces dernières fassent corps avec l'adepte. Cela a pour conséquence de rendre ces dernières complètement insensibles à toutes tentatives de contre magie ou de dissipation d'effet. Encore une fois notre compréhension supérieure des arcanes magiques nous permet d'offrir un avantage non négligeable à notre Mage de Sang sur ses adversaires !

Toutefois, ces scarifications ne peuvent pas accueillir de sortilèges comme le font les autres magiciens mais enferment à la place une forme de magie se rapprochant plutôt des pouvoirs que possèdent certaines créatures magiques. Cela implique donc moins de polyvalence mais plus de stabilité…

Il ne vous aura pas échappé qu'une telle pratique entrainerait inévitablement un coup non négligeable en énergie vitale au Mage de Sang et pourrait même se révéler suicidaire pour les plus extrémistes d'entre eux mais rassurez-vous, nous y avons aussi pensé…

Maître de Cérémonie



Du Rituel de Scarification et de la magie de la mort

Ainsi, si les scarifications revêtent le rôle des matrices de sort pour un magicien conventionnel, appelées dans ce cas précis matrices de sang, l'apprentissage de nouveaux pouvoirs ne peut se faire par l'étude académique comme pour les autres magiciens. Le Mage de Sang se voit conférer un pouvoir par ses mentors au cours d'un rituel de sang et ainsi donc par le sacrifice d'un peu de sa force vitale, afin d'ancrer la trâme du pouvoir dans ses chairs par le biais de la scarification rituelle.

Ce rituel exige d'encaisser des points de dommage permanent qui correspondent au sacrifice d'une partie de la force vitale du bénéficiaire du pouvoir. Ainsi plus un Mage de Sang contractera de scarifications et plus il s'affaiblira mais ceci n'était pas envisageable pour les Gardiens du Ciel Therans. La parade à ce phénomène, contrecarrant momentanément leur quête de perfection, fut toute trouvée et tomba très vite sous le sens : avoir recours à la magie de la mort !

En harmonisant la trame d'une victime à celle du Mage de Sang avant tout rituel de scarification, les Gardiens du Ciel s'assurèrent que la perte vitale serait en totalité absorbée par la victime et non par le Mage de Sang laissant ce dernier en pleine forme physique ! Toutefois, les Gardiens du Ciel se heurtèrent à une limite naturelle qu'ils ne purent contourner : le fait que la force vitale d'un Donneur-de-nom, aussi puissant soit-il ne puisse visiblement pas accueillir plus de huit trames de sort (exactement d'ailleurs comme pour les magiciens conventionnels). Au-delà de cette limite, le cobaye est sujet au phénomène de rupture de trame menant invariablement à une mort aussi atroce qu'abrupte.

« Je me demande combien de « cobayes » sont morts ainsi, afin de seulement fournir le savoir suffisant aux Gardiens du Ciel pour fixer la limite à ne pas dépasser… ? »

• Merrox, Gardien du Hall des Archives •

Du Mage du Sang et des « familiers »

S'il est vrai que la plupart des magiciens arrivent à tisser des liens avec des créatures afin d'en tirer un substantiel avantage, proche de ce que l'on pourrait appeler une symbiose, il n'en est pas de même pour les Mages de Sang. En effet l'altération de leur architrame lors du rituel de conversion limite au sein du converti tout sentiment d'empathie. Ce phénomène reste encore aujourd'hui mal compris par les magiciens therans. Ce que l'on sait en revanche c'est que ce phénomène interdit à tout Mage de Sang de se lier de manière réciproquement favorable à toute autre créature. Toutefois, cet aspect a été très aisément contourné de par la relation qu'entretiennent les therans avec l'esclavagisme. C'est pourquoi les Mages de Sang, en fonction de leur degré de maitrise dans leur discipline arrivent à soumettre à leur propre volonté généralement un familier par statut atteint.

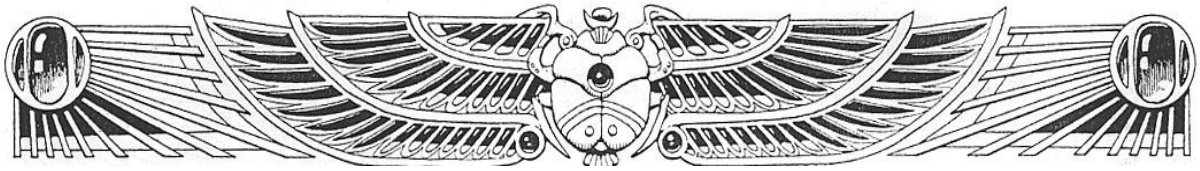
« Qualifier ainsi des donneurs-de-noms de « familier » est tout simplement abject ! »

• Derrat, Sorcier de la cité de Yistane •

Cela permet ainsi au Mage de Sang via la magie de la mort de pouvoir bénéficier des mêmes avantages qu'aurait un magicien conventionnel avec son familier. Les seules différences sont que seule la victime encaisse le cout d'une telle pratique et que contrairement aux magiciens conventionnels, le Mage de Sang semble pouvoir bénéficier des largesses que procure la magie du sang en accédant à un lien maitre-familier par statut atteint dans sa discipline. Comme si cela ne suffisait pas, les Gardiens du Ciel souhaitèrent faciliter la vie de leurs petits protégés et créèrent pour eux des objets magiques tout particuliers…

Des Chaines de Soumission

Même si l'utilisation d'un familier confère des avantages certains, il n'en demeure pas moins que des limitations existes et tels les magiciens accomplis qu'ils étaient, les Gardiens du Ciel voulurent s'en affranchir. C'est pourquoi ils créèrent les Chaines de Soumission. Ces artefacts sont offerts aux Mages de Sang à l'issu de leur rituel de conversion et de passage au statut supérieur de leur discipline afin de pouvoir garder un contrôle absolu sur leurs familiers. Ces chaines



permettent l'obtention d'une soumission totale du familier en faveur de son maître. De plus, elles permettent de garder un lien magique, sans besoin d'instaurer un contact physique entre maître et familier et donc à une distance relative afin qu'à tout moment le Mage se Sang puisse puiser dans les ressources de son familier. Ainsi, un Mage de Sang peut employer ses capacités presque sans aucune limite. Le seul risque encouru à une utilisation trop excessive de sa magie serait la mort par fatigue extrême de son familier.

Du Cauchemar de Sang

Seul un point étrange reste aujourd'hui non résolu par les Gardiens du Ciel. Il semblerait que les Mages de Sang développent sur le long terme des sortes de rêves incontrôlés et assez dérangeants à la limite entre cauchemars et visions.

Le cauchemar de sang est une véritable malédiction et une véritable souffrance psychologique pour ses victimes. Les cauchemars imposent toujours une émotion négative à leur victime. Le mal être grandit jusqu'à ce qu'ils perdent la volonté de vivre ou pire sombrent dans une crise de folie meurtrière ou auto-annihilatrice.

Il semblerait que l'évènement déclencheur soit le rite de sang de conversion et plus le Mage de Sang progresse dans sa discipline et plus ses cauchemars se renforcent.

Cauchemar de sang

Ces derniers sont diffus et variés en fonction de chaque Mage de Sang mais il semblerait qu'ils aient tout de même des éléments en commun comme la vision d'un lieu étrange et dérangent, l'appel d'une entité mystérieuse et le sentiment de faire partie d'un tout plus vaste à la limite de leur perception…

Aucun remède efficace n'a été trouvé jusqu'à présent et seul un rituel d'apaisement pendant lequel le Mage de Sang se baigne dans du sang de créatures particulières semble repousser les effets pour quelques temps. La fréquence de ces bains est fonction de la criticité des cauchemars subis.

Enfin, plusieurs rapports détailleraient comment certains Mage de Sang aurait contracté des crises de folie passagères voire en toute fin de maladie auraient sombré dans la folie la plus totale. Les crises de folie passagères peuvent être variées : de la catatonie à la frénésie meurtrière en passant par l'automutilation n'en sont que des exemples.

Certains Gardiens du Ciel ont émis des hypothèses afin de tenter d'expliquer ce phénomène et parmi celles-ci, les plus sérieuses sont : la surcharge d'énergie magique au sein du corps du Mages de Sang, l'influence d'une entité supérieure inconnue qui pourrait être à l'origine de la magie du sang ou encore la corruption de puissantes d'horreurs. Nul ne sait aujourd'hui laquelle de ces hypothèses se rapproche le plus de la vérité…

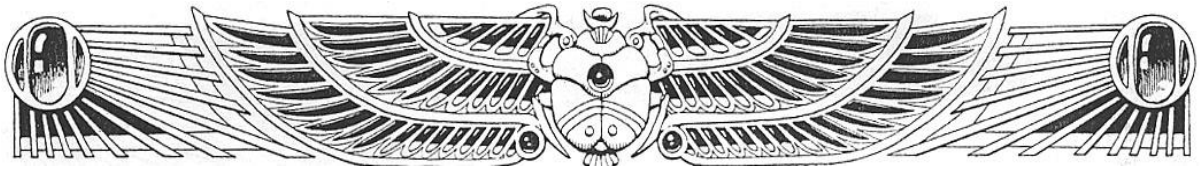
« Il est tout à la fois intéressant et inquiétant de constater que les seuls pouvoirs que les Maîtres de Sang ont réussi à conférer à leurs mages soient très proches de ceux des horreurs… »

• Derrat, Sorcier de la cité de Yistane •

Informations de jeu

À la fois guerrier et magicien, le Mage de Sang puise son pouvoir à travers toutes ses scarifications afin d'exploiter la magie du sang. Souvent vilipendés, les Mages de Sang sont rares dans la plupart des régions de Barsaive. Dans certaines villes, comme Iopos et Thera, ils sont plus acceptés, mais toujours craints. Contrairement aux nécromanciens, leurs proches homologues dans les disciplines mal comprises, vous ne pouvez pas facilement repérer un adepte Mage de Sang. Ces derniers font rarement la publicité de leur discipline, ce qui leur permet de se déplacer plus librement et d'infiltrer plus facilement les différentes communautés récalcitrantes vis-à-vis de l'empire.

Rituel de Karma : L'adepte se coupe la main ou l'avant-bras et récolte le sang dans un récipient puis il médite sur le potentiel magique de ce dernier. L'adepte



peut effectuer un certain nombre de tests simples avec son sang comme y tremper des objets personnels ou dessiner des motifs runiques avec son doigt. Le rituel est terminé après une demi-heure lorsque l'adepte trempe sa plaie dans son sang et que celle-ci l'absorbe. Lorsque tout le sang a été réabsorbé, la cicatrice se résorbe et la plaie s'efface complètement.

Compétences d'art : scarification

Demi-magie : L'Adepte peut utiliser sa compétence de connaissance automatique de discipline pour la détection et l'usage général des charmes de sang et si une cible a déjà pratiquée de la magie de la mort.

Restriction raciale : aucune

Longévité : comme la discipline de Mage de Sang n'est pas une discipline « naturelle », cette dernière ne dispose pas d'une longévité propre. Le Mage de Sang doit développer un pouvoir d'Endurance s'il souhaite bénéficier d'une longévité. Vous êtes libre de choisir la catégorie adéquate à votre jeu.

Règles spéciales :

Armure : L'adepte peut porter des armures mais il doit avoir accès à ses scarifications. Il n'a pas besoin de les toucher pour lancer des sorts à travers elles, mais elles doivent être visibles et totalement libre de vêtement c'est pourquoi l'une des armures favorites des Mages de Sang sont les galets de sang.

Sorts : Un Mage de Sang ne reçoit pas de sorts normalement, ne peut pas lire/écrire la magie et ne peut pas étudier de manière académique. Il doit obligatoirement se faire scarifier le corps au cours de rituels s'il veut acquérir des matrices de sang.

Matrices de sang & scarifications : Elles fonctionnent de la même manière qu'une matrice de sorts (cout en points de légende, nombre disponible, possibilité d'évolution, etc...) avec les exceptions suivantes :

-un Mage de Sang ne peut développer qu'une matrice de sang par cercle au maximum (dans la limite du nombre de matrices disponibles),

-une scarification a un coup en points de dommage de sang permanent égal au niveau du pouvoir qui y est rattaché car ce dernier est imprimé dans sa trame à savoir : Novice (1pt), Compagnon (2pt), Gardien (3pt) et Maître (4pt),

-un adepte disposant de la vision astrale peut discerner, additionnées à l'architrame de l'adepte, toutes les trames des pouvoirs contenus dans les différentes scarifications de ce dernier,

-l'emploi d'un pouvoir contenu dans une matrice de sang ne demande pas l'emploi de points de karma mais de points de dommage, à savoir : Novice (1pt), Compagnon (2pt), Gardien (3pt) et Maître (4pt),

-une matrice de sang ne peut être réharmonisée que par les mentors d'un Mage de Sang lors d'un rituel de sang ; une réharmonisation à la va vite est donc impossible,

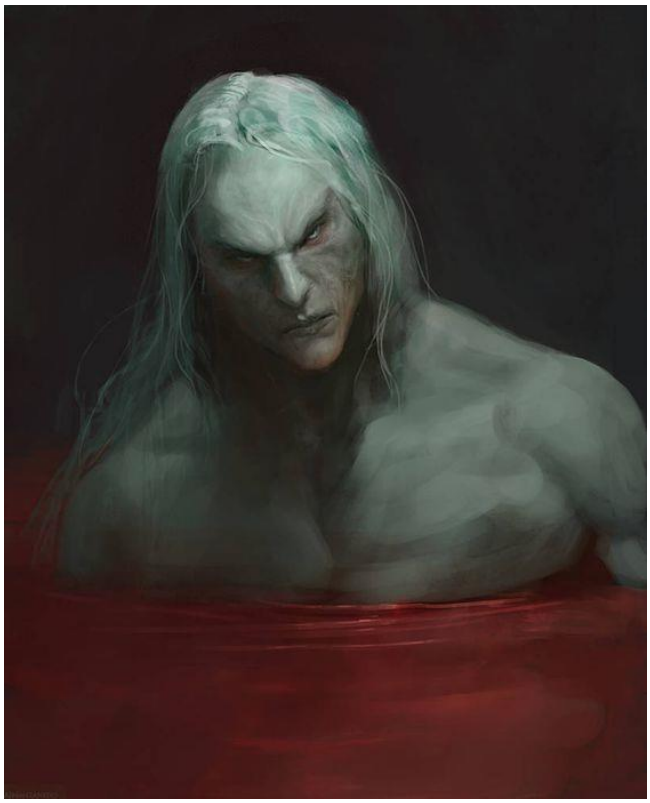
-comme les trâmes des pouvoirs contenus dans les scarifications font parties intégrante de celle du Mage de Sang, il est impossible d'en dissiper les effets à l'aide de sorts de dissipation,

-enfin et pour la même raison que précédemment, il est impossible d'attaquer et/ou d'endommager une matrice de sang car cela revient à attaquer directement le Mage.

Grimoire : un Mage de Sang n'a pas de grimoire à proprement parlé. Son véritable grimoire est ses scarifications qui telles les pages d'un manuscrit contiennent ses pouvoirs. Ainsi, le « grimoire » d'un Mage de Sang n'est pas une chose tangible que l'adepte peut perdre ni qui puisse être endommagé.

Familiers : Un Mage de Sang impose sa volonté à un familier au cours d'un rituel de sang. Ce dernier subi 8 points de dommages de sang permanent. Le lien ainsi créé ne pourra être brisé qu'à travers la mort de l'un des deux protagonistes. Il n'y a aucune conséquence pour le Mage

de Sang à tuer son familier de fatigue. Le Mage de sang gagne les pouvoirs de Transfert des dommages (utile pour faire payer le cout d'une scarification et d'activation de ses pouvoirs à son familier) et d'Augmentation de karma tel que décrits dans le chapitre « La Magie de Mort » (LRMJ, p138) avec son familier uniquement. De plus le familier peut accueillir une matrice de sang (au même cout que pour le Mage de Sang).



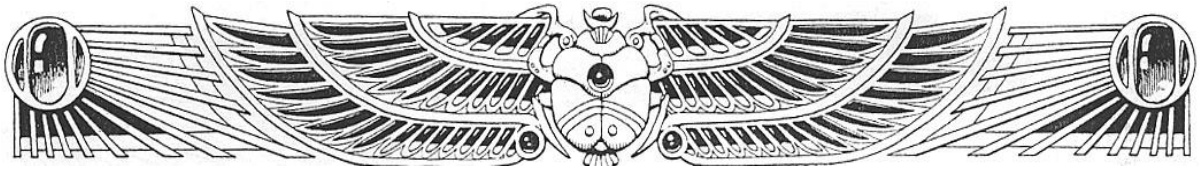
Chaines de sang: ce sont des objets magiques mineurs. Elles permettent au Mage de Sang de ne plus avoir « à être à une longueur de bras de sa victime » afin de bénéficier des effets du pouvoir d'Augmentation de karma ni à avoir à harmoniser la trame de son familier afin de bénéficier des effets du pouvoir de Transfert des dommages. Les chaines de sang peuvent être la cible d'attaques précises. Ces dernières ont une défense physique et magique de 15 et 80 points de vie. Echouer pathétiquement à une attaque précise sur une chaine de sang pourrait avoir de graves répercussions sur sa victime…

Cauchemars de Sang : Le cauchemar de sang est une malédiction qui se comporte de la même manière qu'une maladie magique mais qui ne pourra jamais être soignée. Le niveau de départ de cette malédiction est de 20. À chaque statut de discipline passé, le niveau de la malédiction augmente de +5. Le MJ effectue un test en opposition avec un test de résistance à la corruption pour le Mage de Sang. En cas d'échec, la victime encaisse un nombre de points de corruption égal à un nouveau test toujours suivant le niveau de la malédiction (moins l'armure sociale) et subi de terribles rêves cauchemardesques. La fréquence de ces tests est fonction du statut de discipline atteint, suivant : Novice (année), Compagnon (semestre), Gardien (mois) et Maître (semaine).

La seule manière dont disposent les Mages de Sang afin de soigner leur corruption est de se baigner dans une mixture sanguine issue de sang de créatures plus ou moins exotiques (plus la maladie sera installée et plus les créatures nécessaires devraient être rares). Il n'est pas possible à un Mage de Sang de créer ou d'interpréter une œuvre d'art à l'aide de ses compétences artistiques A l'issu de ce rituel, le Mage de Sang peut réaliser un test de CHA afin de soigner un nombre de points de corruption égal au résultat du test. La fréquence concernant la possibilité à un Mage de Sang de réaliser un tel rituel est égal à celle de ses cauchemars de sang. A noter toutefois, que le Mage de Sang devrait subir des niveaux de pénalité à ses tests de CHA dans le cas où une même mixture sanguine servirait à réaliser plusieurs bains rituels.

Commentaires : Le Mage de Sang est probablement parmi les ennemis les plus puissants que des personnages puissent rencontrer. Les maîtres de jeu doivent se montrer prudents quand ils l'introduisent dans leurs campagnes de jeu. Ce profil de PNJ est à réserver aux ennemis de type « *Némésis* ».

Il semblerait que la seule finalité d'un Mage de sang soit la folie…



Mage de Sang

Discipline : *magique/guerrière*

Attribut principal : *Perception* ***Attribut secondaire :*** *Dextérité* ***Attribut tertiaire :*** *Endurance*
Défense principale : *Magique* ***Défense secondaire :*** *Physique* ***Défense tertiaire :*** *Sociale*

Compétences de discipline (18) : Armes de mêlée, Athlétisme, Combat à mains nues, Commandement, Corruption, Coup de bouclier, Désarmement, Deuxième arme, Esquive, Impression, Intimidation, Parade, Reflexes éclairs, Sang-froid, Stabilité, Tactique, Tenue en selle, Vigilance

Statut Novice

Talents optionnels (8) : Anticipation, Bondissement, Danse des Airs, Défense acrobatique, Emprunt sensoriel, Endurcissement, Enracinement, Rugissement de guerre

Talents de discipline (5) :

Cercle 1 : Arme corporelle, Tissage (tissage du sang)

Cercle 2 : Brise garde*
Défense : +1 défense magique

Cercle 3 : Danse de distraction*
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut DEX

Cercle 4 : Sang de feu
Défense : +1 à sa défense physique

Statut Compagnon

Talents optionnels (8) : Attaque enchainée, Récupération bestiale, Résistance à la corruption, Résistance au poison, Ultime sursaut, Vitalité accrue, Vive allure, Volonté de fer

Talents de discipline (5) :

Cercle 5 Présence dérangeante*, Rituel karmique
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests de dommage à mains nues
Capacité : *Apparence sanguinaire*

Cercle 6 : Partage du sang (serviteur)
Défense : +2 à sa défense magique

Cercle 7 : Attaque dévastatrice (mains nues)
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut CHA
Bonus : +1 niveau initiative

Cercle 8 : Riposte corporelle*
Défense : +1 à sa défense sociale

Statut Gardien

Talents optionnels (8) : Apitoiement, Attaque des matrices, Attaque du cobra, Désarçonnement, Hurlement, Peau astrale, Toile astrale, Détection des défauts d'armure

Talents de discipline(4) :

Cercle 9 : Savoir du Sang*
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma pour les tests de récupération
Capacité : *Esprit cauchemardesque*

Cercle 10 : Compas de sang*
Défense : +3 à sa défense magique
Bonus : +1 test de récupération

Cercle 11 : Attaque tornade
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut PER

Cercle 12 : Trâme de sang*
Défense : +2 à sa défense physique

Statut Maître

Talents optionnels (6) : Arme éthérée, Aura protectrice, Deuxième chance, Résistance à la douleur, Sang de la Mer des Enfers, Vivacité du Tigre

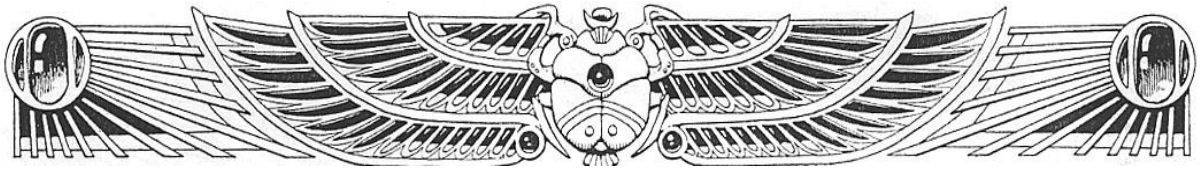
Talents de discipline (3) :

Cercle 13 : Karma de sang*
Karma : +1 niveau
Défense : +2 à sa défense sociale
Bonus : +2 test de récupération
Capacité : *Drain du sang*

Cercle 14 : Défense améliorée
Défense : +3 à sa défense physique

Cercle 15 : Venin
Défense : +5 à sa défense magique
Bonus : +2 niveau initiative

*Talents spécifiques au Mage de Sang



Capacités de Discipline:

Apparence sanguinaire

Effet : A l'issu d'un rituel de sang d'une heure, l'adepte encaisse 1 point de dommage de sang permanent et peut désormais faire appel à son pouvoir d'Apparence sanguinaire. L'adepte peut cibler jusqu'à cercle / ennemis maximum. Contre 2 points de dommage, l'adepte effectue un test de charisme contre la plus haute défense sociale (+1 cible supplémentaire). En cas de succès, chaque cible subira une situation défavorable tant qu'elle attaquera l'adepte et ce, pendant cercle / round. Une cible, au prix d'une action, peut tenter à l'aide d'un test de volonté de résister à cet effet, il doit pour cela obtenir un succès contre le résultat de test de l'adepte.

Esprit cauchemardesque

Effet : Les Maîtres de Sang de l'adepte réalisent un rituel d'une journée au cours de laquelle ils le plongent dans un bain de sang afin qu'il puisse méditer et se nourrir de ses cauchemars de sang pour altérer sa propre trame. Après avoir effectué le rituel, l'adepte encaisse 2 points de dommage de sang permanent puis peut choisir d'encaisser 3 points de dommage afin de ne plus être sensible à toute émotion telle que la peur, l'intimidation, etc.... lorsqu'il est la cible d'un talent ou d'un sort utilisant ce type d'effet.

Drain du sang

Effet : L'adepte réalise une retraite d'une semaine pendant laquelle ses Maîtres de Sang l'immergent dans un brouet de sang. Le Mage de Sang rentre alors en catharsis. A l'issu de la semaine, le personnage encaisse 3 points de dommages de sang permanent et pour 4 points de dommage, l'adepte peut lancer un test de volonté (une fois par round seulement) lorsqu'un adversaire emploi une capacité visant à réduire les points de dommage subis en combat, tels que : Régénération, Transfert de blessure, Sang de feu, etc... Le score de son test réduit d'autant les points évités ou regagné par son adversaire. Il peut immédiatement rajouter à ses propres points de vie le résultat de son test.

Nouveaux talents

Brise garde

Niveau: Rang + DEX
Action : non
Description : ce talent exige que l'adepte manie une arme d'une plus petite taille que l'une des armes de son adversaire (les attaques à mains nues comptent comme des armes de taille 1). En cas de succès, il manœuvre dans une position proche de son adversaire, et doit rester proche de sa cible pour conserver son avantage. La cible se voit infliger une situation défavorable parce que son arme plus grande est maintenant un désavantage. Une cible peut tenter de se « libérer » de l'effet d'une brise de garde en jouant avec l'allonge de sa propre arme. Cela nécessite d'utiliser une action et de réaliser un test d'initiative contre le résultat de brise garde de l'adepte.
Test : Défense Physique la plus élevée des cibles, +1 par cible supplémentaire.
Durée : rangs / rounds

Danse de distraction

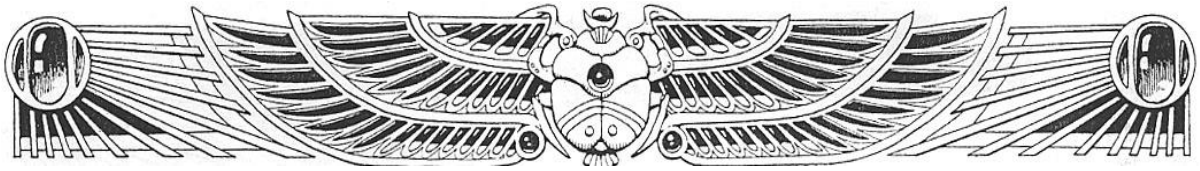
Niveau: Rang + CHA
Action: Oui
Description : ce talent ne peut être utilisé que si le personnage effectue un déplacement de combat au cours du même round. Il permet à l'adepte d'engager en combat singulier l'adversaire de son choix en tentant de diriger leurs mouvements dans une seule et même direction harmonieuse, transformant leur passe d'armes en une forme artistique. L'adepte doit rester en combat au contact sous peine de perdre les bénéfices de ce talent. En cas de succès, l'adversaire doit accorder ses mouvements aux siens et donc réaliser lui aussi un mouvement de combat subit en suivant la même direction que lui. S'il ne le fait pas, il est considéré comme étant jeté au sol. La danse étrange résultant du talent peut également désorienter les spectateurs. Comparez le résultat du test de l'adepte à la Défense sociale de tous les observateurs du combat. Les personnages dont la Défense sociale est inférieure ou égale ne peuvent entreprendre aucune action directe contre l'adepte et son adversaire tant que le talent fait effet. Ceux dont la Défense sociale est supérieure peuvent interrompre la danse, mettant immédiatement fin aux effets du talent.
Test : Défense magique de la cible / Défense sociale des spectateurs
Durée : rangs / rounds

Présence dérangeante

Niveau : rang + CHA
Action : non
Description : l'adepte utilise son niveau de présence dérangeante à la place de son niveau de CHA lors d'un test visant à impressionner, inquiéter, apeurer, etc... ou à résister aux effets de la corruption.

Riposte corporelle

Niveau : rang + DEX
Action : non
Description : le talent de Riposte corporelle permet à un adepte utilisant le talent d'Arme corporelle de parer l'attaque de son adversaire, faite au combat à mains nues ou par une arme 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 corporelle. 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 ou la Riposte contre une même attaque. Il ne peut pas tenter les deux.

Test : résultat du test d'attaque de l'adversaire. 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 corporelle touche, et l'adepte effectue un test de dommage. Le test de Riposte corporelle peut déboucher sur un Coup critique, mais seulement si l'adepte obtient quatre succès.

Savoir du sang

Niveau : rang + PER
Action : oui
Description : le talent Savoir du sang permet à un adepte, en goûtant le sang d'une cible, de découvrir des secrets la concernant. L'adepte doit recueillir du sang, sans être obligé d'avoir blessé lui-même la cible. Le sang doit être frais. Si le test est réussi, l'adepte peut poser une question par degrés de réussite. Les renseignements peuvent se traduire par un bonus contre l'une des Défenses (magique, physique ou sociale) avec un maximum de +4 contre chaque Défense. Cela peut aussi se traduire par des bonus pour l'utilisation d'un talent visant la cible, comme par exemple Révélation des défauts d'armure. Dans tous les cas, le bonus est de +1 par degré de réussite, avec un maximum de +4 pour chacun des aspects visés.
Test : Défense magique de la cible
Durée : rang / rounds

Compas du sang

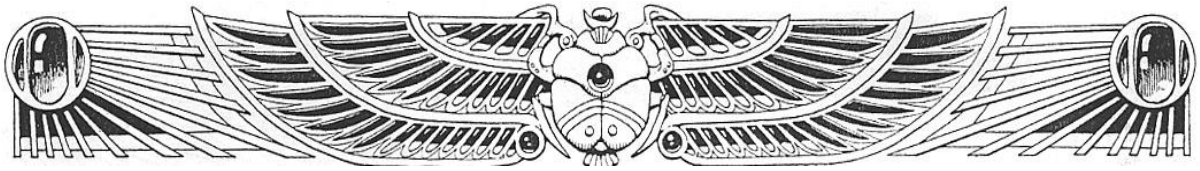
Niveau : rang + PER
Action : oui
Description : permet à un adepte de déterminer la position d'un personnage à partir de sa propre position. Pour utiliser ce talent, le mage doit avoir goûté le sang de sa cible. En cas de réussite, l'adepte est informé de la direction dans laquelle elle se trouve. Si la cible se trouve à une distance en kilomètres supérieure au rang x10 de l'adepte en Compas de sang le talent reste inactif.
Test : défense magique cible
Durée : rangs / heures

Trâme de sang

Niveau : rang + PER
Action : non
Description : le talent de Trame de sang augmente la puissance de l'effet d'un pouvoir utilisé par le Mage de Sang. Avant d'employer un pouvoir, le mage doit annoncer qu'il va utiliser le talent Trame de sang. Si le test réussit, le mage ajoute au test d'effet du pouvoir un bonus égal à son rang en Trame de sang à condition bien sûr que le pouvoir ait été lancé avec succès.
Test : seuil de dissipation du pouvoir

Karma de sang

Niveau : rang
Action : non
Description : lorsque l'adepte ne dispose plus de point de karma disponible, il peut convertir, par round de combat, un nombre de points de vie maximum égal à son rang en point de karma. A chaque utilisation de ce talent l'adepte encaisse une blessure grave (mais pas les points de dommages associés).



Mage de Sang humain du douzième cercle

« Ils vont bientôt apprendre le prix à payer pour avoir osé défier l'Empire Theran… »

Nom : Nikar Narjan

Description : Implacable, Leader né, Dérangeant

Attributs

Dextérité (22) : 9/D8+D6
Force (16) : 7/D12
Endurance (16) : 7/D12
Perception (22) : 9/D8+D6
Volonté (16) : 7/D12
Charisme (16) : 7/D12

Caractéristiques

Initiative : 10*/D10+D6
Défense physique : 17*/29◊
Défense magique : 16*/28◊
Défense sociale : 13*
Seuil de mort : 135/279◊
Seuil de blessure grave : 11
Points de présence :135
Seuil de folie : 11
Longévité : Na
Mod. Mouvement : +0
Nombre d'actions : 3
Protection physique : 10
Protection magique : 7*/19◊
Protection sociale : 11*
Seuil d'inconscience : 115/259◊
Tests de récupération : 4
Seuil de souillure : 115
Points de corruption : 90
Présence : 7

Karma

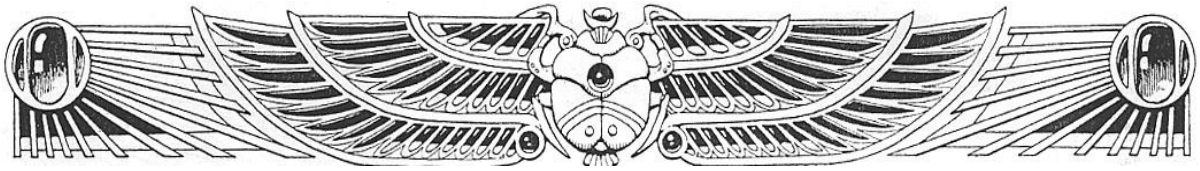
Points de karma : 79
Dé de karma : 4/D6

Talents

Arme corporelle^{D} (Novice) : 12/na
Brise garde^{D} (Novice) : 12/21
Danse de distraction^{D} (Novice) : 12/19 (21†)
Danse des Airs (Novice) : 12/21
Défense acrobatique (Novice) : 12/21
Emprunt sensoriel (Novice) : 12/19
Endurcissement (Novice) : 12/19
Enracinement (Novice) : 12/19
Rugissement de guerre (Novice): 12/19
Sang de feu^{D} (Novice) : 12/19
Tissage (tissage du sang)^{D} (Novice) : 12/21
Vision astrale (Novice) : 12/21
Attaque enchainée (Compagnon) : 12/21
Détermination (Compagnon) : 12/19
Récupération bestiale (Compagnon) : 12/19
Résistance à la corruption (Compagnon) : 12/19
Résistance au poison (Compagnon) : 12/19
Ultime sursaut (Compagnon) : 12/19
Vive allure (Compagnon) : 12/21
Volonté de fer (Compagnon) : 12/19
Présence dérangeante^{D} (Compagnon) : 12/19 (21†)
Rituel karmique^{D} (Compagnon) : 12/19
Vitalité accrue^{D} (Compagnon) : 12/19
Attaque dévastatrice^{D} (mains nues) (Compagnon) : 12/21
Riposte corporelle^{D} (Compagnon) : 12/21
Apitoiement (Gardien) : 12/19 (21†)
Attaque des matrices (Gardien) : 12/19
Attaque du cobra (Gardien) : 12/21
Désarçonnement (Gardien) : 12/19
Hurlement (Gardien) : 12/19 (21†)
Peau astrale (Gardien) : 12/19
Toile astrale (Gardien) : 12/19
Détection des défauts d'armure (Gardien) : 12/21
Savoir du Sang^{D} (Gardien) : 12/21
Compas de sang ^{D} (Gardien) : 12/21
Attaque tornade ^{D} (Gardien) : 12/21
Trâme de sang ^{D} (Gardien) : 12/21
Polyvalence* : 12
Vol plané*(Novice) : 12/20***
Détermination*(Compagnon) : 12/19

Compétences

Armes de mêlée ^{D} : 12/21 (33◊)
Art : 10/17
Athlétisme ^{D} : 12/21
Combat à mains nues ^{D} : 12/21
Commandement ^{D} : 12/19
Communication : 10/17
Coup de bouclier ^{D} : 12/19
Corruption ^{D} : 12/19
Désarmement ^{D} : 12/21
Deuxième arme ^{D} : 12/21
Esquive ^{D} : 12/21
Impression ^{D} : 12/19
Parade ^{D} : 12/19
Reflexes éclairs ^{D} : 12/21
Sang-froid ^{D} : 12/19
Stabilité ^{D} : 12/19
Tactique ^{D} : 12/21
Tenue en selle ^{D} : 12/19



Connaissance : 10/19 | Intimidation [D] : 12/19 | Vigilance [D] : 12/21

Connaissances

Connaissance (Mage de Sang) [D] | Connaissance (Histoire theranne) | Connaissance (Histoire militaire)

Artisanat

Scarification

Pouvoirs

Matrices de Sang (novice) :
Vision astrale : 12/21
Endurance : 12 (7/19◇)

Matrices de Sang (compagnon) :
Aura de révérence : 12/19
Mauvais œil : 12/19
Perception de l'antre (Triomphe) : 12/21

Matrices de Sang (gardien) :
Vie Impie : 12/19
Rotation de la peau : 12/19
Passage : 12/21

Filaments

Objets : Armure de lanières de cuir à filament (rang 6), Bracelets de combat (rang 4), Casque de commandement Zanjan : (rang 6), Cape écarlate Narlanth (rang 6)

Lieu (essentiel)◇ : Triomphe (rang 12 : Déf. Phy+12, Déf. Mag+12, Protec Mag+12, Endurance+12, Armes de mêlée+12)

Capacités

Cercle 3 : **Karma :** l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut DEX
Cercle 4 : **Défense :** +1 à sa défense physique
Cercle 5 : **Karma :** l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests de dommage à mains nues
Capacité : *Apparence sanguinaire*
Cercle 6 : **Défense :** +2 à sa défense magique
Cercle 7 : **Karma :** l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut CHA
Bonus : +1 niveau initiative
Cercle 8 : **Défense :** +1 à sa défense sociale
Cercle 9 : **Karma :** l'adepte peut dépenser 1 pt de karma pour les tests de récupération
Capacité : *Esprit cauchemardesque*
Cercle 10 : **Défense :** +3 à sa défense magique
Bonus : +1 test de récupération
Cercle 11 : **Karma :** l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut PER
Cercle 12 : **Défense :** +2 à sa défense physique

Familiers

Capitaines Pirates T'skrangs V'Strimon, cercle 4 (2)
Seuil de mort : 62 | **Seuil d'inconscience** : 50 | **Seuil de blessure grave** : 9
Points de karma : 24
Matrices de Sang (gardien) : Rupture de la Magie : 12/19
Matrices de Sang (compagnon) : Ombre de sang** (12/21)
**fonctionne à la fois comme un serviteur de sang et un chasseur d'ombre.

Elémentaliste T'skrangs V'Strimon, cercle 4 (1)
Seuil de mort : 56 | **Seuil d'inconscience** : 44 | **Seuil de blessure grave** : 9
Points de karma : 24
Matrices de Sang (compagnon) : Expérience du sang* (novice)
**fonctionne comme le sort expérience de la mort (pas de filament / doit gouter le sang de la victime pour fonctionner)

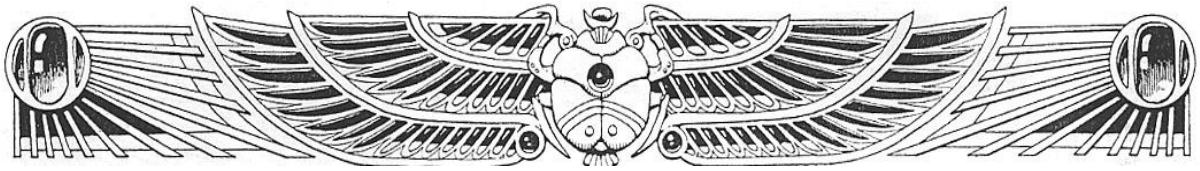
Equipement

Armure de lanières de cuir à filament (excellente qualité)* : (rang 6 : Prot. Phy 8, Prot. Mag, 5, Prot. Soc 5, Init -0)
Bracelets de combat* : (rang 4 : Déf. Phy +4)
Casque de commandement Zanjan* : (rang 6 : Def. Soc +2, Prot. Soc +2, +2 niv test de CHA†)
Cape écarlate Narlanth (excellente qualité*) :(rang 6 : Prot. Phy +2, Def. Mag +2, Def. Soc +1, Vol plané +1 niv***)

Points de légende : 96980

Notes

Le personnage dispose de l'aptitude raciale humaine de Polyvalence.
Est accompagné de ses deux gardes du corps (serviteurs) réanimés grâce au pouvoir de vie impie, suivant :



Nom : Gardien de Sang (serviteur)

Description Sans âme, Mur d'acier, Inquiétant

DEX (21) : 8/2D6
END (49) : 18/D20+D12
VOL (37) : 14/2D12

FOR (55) : 20/D20+D8+D6
PER (43) : 16/D20+D8
CHA (37) : 14/2D12

Initiative : 8/2D6
Nombre d'actions : 2
Attaque (6) : 14/2D12
Dommages :
Mains nues (4) : 24 / D20+D12+D10

Défense physique : 10
Défense magique : 20
Défense sociale : 19
Protection physique : 18
Protection magique : 9
Protection sociale : 8

Seuil de mort : 83
Seuil de blessure grave : 23
Mod. mouvement: -4
Points de karma : 15

Seuil d'inconscience : immu.
Tests de récupération : 8
Equilibre : 20/D20+D8+D6
Niveau de karma : 6/D10

Pouvoirs : Régénération ((1)/20 : D20+D8+D6)

Points de légende : 10690

Equipement : aucun

Trésors : aucun

Commentaires : peut sacrifier un test de récupération afin de faire un test de régénération au cours d'un round de combat (au prix d'une action).

Règles : immunisé aux coups critiques, immunisé à la peur.

Nom : Ombre de Sang

Description Intangible, traqueur impitoyable, se fondre dans les ombres

Dextérité 8/2D6
Force (16) : 7/D12
Endurance 7/D12

Perception 6/D10
Volonté 7/D12
Charisme 6/D10

Initiative : 8/2D6
Nombre d'actions : 1
Attaque (2) : 10/D10+D6
Dommages : 7/D12
Griffes (5) : 12 / 2D10

Défense physique : 15
Défense magique : 8
Défense sociale : immu.
Protection physique : 0
Protection magique : 4
Protection sociale : 11

Seuil de mort : 39
Seuil de blessure grave : 11
Mod. mouvement: +6

Seuil d'inconscience : immu.
Tests de récupération : 3
Equilibre : 7/D12

Pouvoirs : Cherche ! ((12)/18 : D20+D12), Lien télépathique ((12)/18 : D20+D12)

Points de légende : 3390

Equipement : aucun

Trésors : aucun

Règles : immunisé à toute intéraction sociale, immunisé à la peur.

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…