



ED-00B

LE CONCEPTEUR DE DISCIPLINE

EARTHDAWN

UNE AIDE DE JEU GRATUITE
POUR EARTHDAWN

DISCIPLINES ALTERNATIVES

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

• Korellan Hur, Voleur •



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

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

COMMENT CELA FONCTIONNNE ?

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

FLEXIBILITÉ

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

LES HUMAINS ET LA POLYVALENCE

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

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

RÈGLES OPTIONNELLES

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

NOUVEAUX TALENTS

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

AMÉLIORATION D'ARME

Niveau : rang + Perception

Action : oui

Usage comme compétence : non

Karma requis : oui

Effort : 0

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

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

APPEL DU COMPAGNON ANIMAL

Niveau : rang + Volonté

Action : oui

Karma requis : non

Usage comme compétence : non

Effort : 1

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

BOUCLIER TONNERRE

Niveau : rang + Volonté

Action : oui

Karma requis : non

Usage comme compétence : non

Effort : 2

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

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

COMPRÉHENSION DES RIVIÈRES

Niveau : rang + Perception

Action : oui

Karma requis : non

Usage comme compétence : oui

Effort : 0

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

DEUXIÈME CHARGE

Niveau : rang + Dextérité

Action : non

Karma requis : oui

Effort : 1

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

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

DEUXIÈME TIR

Niveau : rang + Dextérité

Action : non

Karma requis : oui

Usage comme compétence : non

Effort : 1

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

DIVERSION

Niveau : rang + Charisme

Action : oui

Karma requis : non

Usage comme compétence : oui

Effort : 0

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

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

EXALTATION

Niveau : rang + Charisme

Action : oui

Karma requis : oui

Usage comme compétence : non

Effort : 0

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

IMPRESSION

Niveau : rang + Charisme

Action : oui

Karma requis : non

Usage comme compétence : oui

Effort : 1

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

LANGUE ANIMALE

Niveau : rang + Perception

Action : oui

Karma requis : oui

Usage comme compétence : non

Effort : 0

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

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

MARCHE ÉLÉMENTAIRE

Niveau : rang + Volonté

Action : oui

Karma requis : oui

Usage comme compétence : non

Effort : 2

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

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

ORIENTATION

Niveau : rang + Perception

Action : oui

Karma requis : non

Usage comme compétence : oui

Effort : 0

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

PARADE

Niveau : rang + Dextérité

Action : non

Karma requis : non

Usage comme compétence : oui

Effort : 1

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

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

RECHERCHE

Niveau : rang + Perception

Action : oui

Karma requis : oui

Usage comme compétence : oui

Effort : 0

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

RÉSISTANCE À LA DOULEUR

Niveau : rang

Action : non

Karma requis : non

Usage comme compétence : non

Effort : 0

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

TACTIQUE

Niveau : rang + Perception

Action : oui

Karma requis : non

Usage comme compétence : oui

Effort : 0

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

TIR LONGUE PORTÉE

Niveau : rang + Perception

Action : non

Karma requis : oui

Usage comme compétence : non

Effort : 0

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

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

A RCHER

L'Archer apprend l'art de manier l'arc et l'arbalète, et, par extension, toutes les armes à distance. Cette discipline requiert de la précision et, à un degré moindre, de la rapidité d'exécution. La plupart des Archers développent leur acuité et sont capables de remarquer ce que les autres ne remarquent pas.

Attributs principaux : Dextérité et Perception.

Restrictions raciales : obsidien.

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

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

CAPACITÉS D'INITIÉ

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

Premier cercle

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

CAPACITÉS DE NOVICE

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

Deuxième cercle

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

Troisième cercle

Talents essentiels : Anticipation^D

Quatrième cercle

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

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

CAPACITÉS DE COMPAGNON

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

Cinquième cercle

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

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

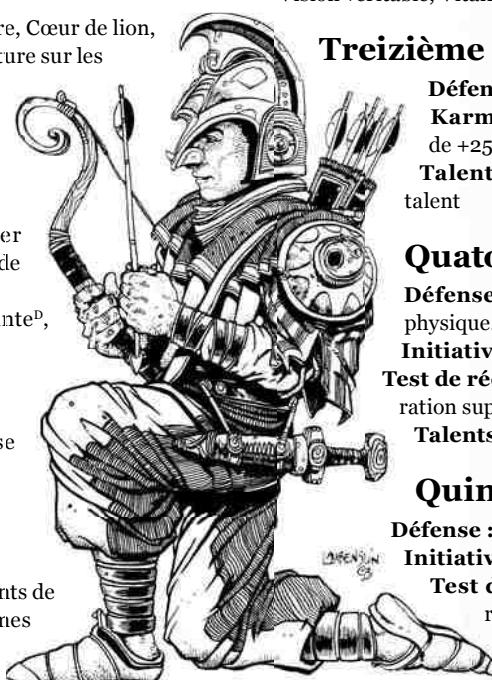
Sixième cercle

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

Talents essentiels : Ricochet^D.

Septième cercle

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



Talents essentiels : Tir impressionnant^D.

Huitième cercle

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

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

CAPACITÉS DE GARDIEN

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

Neuvième cercle

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

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

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

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

Dixième cercle

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

Talents essentiels : Domination des flèches^D

Onzième cercle

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

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

Talents essentiels : Tir en aveugle^D

Douzième cercle

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

Talents essentiels : Tir rapide^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

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

Treizième cercle

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

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

Talents essentiels : Flèche hurlante^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

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

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

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

Talents essentiels : Tir multiple^D

Quinzième cercle

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

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

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

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

CAVALIER

Les membres appartenant à la discipline du Cavalier sont de farouches combattants montés. Ils s'entraînent avec leur monture et développent avec elles un puissant lien empathique. En fait, un Cavalier a plus de respect pour sa monture que pour les autres donneur-de-noms, à l'exception peut-être de ses compagnons Cavaliers. Cette discipline s'attache essentiellement à la mobilité et à l'empathie avec la monture.

Attributs principaux : Charisme, Force et Constitution.

Restrictions raciales : obsidien.

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

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

CAPACITÉS D'INITIÉ

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

Premier cercle

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

CAPACITÉS DE NOVICE

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

Deuxième cercle

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

Troisième cercle

Talents essentiels : Tenue en selle^D

Quatrième cercle

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

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

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Cœur de lion, Défense tournoyante, Emprunt sensoriel, Endurance de la monture (6/5), Impression durable, Monture agressive, Regard terrifiant, Rire encourageant, Sarcasmes, Sortie de scène, Vol plané

Cinquième cercle

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

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

Sixième cercle

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

Talents essentiels : Attaque tournoyante^D



Septième cercle

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

Talents essentiels : Monture spectrale^D

Huitième cercle

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

Talents essentiels : Charge terrifiante^D, Commandement

CAPACITÉS DE GARDIEN

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

Neuvième cercle

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

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

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

Dixième cercle

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

Talents essentiels : Dressage de monture^D

Onzième cercle

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

Talents essentiels : Désarçonnement^D

Douzième cercle

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

Talents essentiels : Deuxième charge^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

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

Treizième cercle

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

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

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

Quatorzième cercle

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

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

Talents essentiels : Piétinement^D

Quinzième cercle

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

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

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

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

ÉCLAIREUR

L'Éclaireur est l'avant-garde, le pisteur et le brave rôdeur qui se rend là où personne ne peut aller. Il est passé maître dans l'art de ne faire plus qu'un avec son environnement, qu'il se trouve au milieu d'une forêt sauvage et inexplorée ou au cœur d'une vaste cité.

Attributs importants : Dextérité, Perception.

Restriction raciale : obsidien et troll.

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

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

CAPACITÉS D'INITIÉS

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

Premier cercle

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

CAPACITÉS DE NOVICE

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

Deuxième cercle

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

Troisième cercle

Talents essentiels : Orientation^D

Quatrième cercle

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

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

CAPACITÉS DE COMPAGNON

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

Cinquième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 points de karma sur les tests de Perception seule.

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

Sixième cercle

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

Talents essentiels : Vision astrale^D

Septième cercle

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

Talents essentiels : Sens empathique^D



Huitième cercle

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

Talents essentiels : Commandement, Guide élémentaire^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

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

Neuvième cercle

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

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

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

Dixième cercle

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

Talents essentiels : Vision véritable^D

Onzième cercle

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

Talents essentiels : Défense améliorée^D

Douzième cercle

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

Talents essentiels : Détection des mensonges^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

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

Treizième cercle

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

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

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

Quatorzième cercle

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

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

Talents essentiels : Caméléon^D

Quinzième cercle

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

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

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

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

SPÉCIALITÉS

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

ÉCUMEUR DU CIEL

Les Écumeurs du ciel sont des pirates impitoyables formant une importante force en Barsaive. Leurs drakkars attaquent dans toute la province, le plus fréquemment les Thérans ou leurs vassaux. Les Écumeurs du ciel sont fiers et font preuve d'une grande loyauté à l'encontre des autres Écumeurs, sauf si ceux-ci appartiennent à un clan ou à une assemblée ennemi.

Attributs importants : Dextérité, Force, Constitution.

Restriction raciale : elfe, obsidien et sylphelin.

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

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

CAPACITÉS DE INITIÉ

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

Premier cercle

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

CAPACITÉS DE NOVICE

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

Deuxième cercle

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

Troisième cercle

Talents essentiels : Chute de plume^D

Quatrième cercle

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

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

CAPACITÉS DE COMPAGNON

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

Cinquième cercle

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

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

Sixième cercle

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

Talents essentiels : Regard froid^D

Septième cercle

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

Talents essentiels : Attaque enchaînée^D

Huitième cercle

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

Talents essentiels : Attaque plongeante^D, Commandement

CAPACITÉS DE GARDIEN

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

Neuvième cercle

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

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

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

Dixième cercle

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

Talents essentiels : Bouclier tonnerre^D

Onzième cercle

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

Talents essentiels : Vitalité^D

Douzième cercle

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

Talents essentiels : Destruction d'arme^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

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

Treizième cercle

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

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

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

Quatorzième cercle

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

Talents essentiels : Attaque critique^D

Quinzième cercle

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

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

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



ÉLÉMENTALISTE

Les Élémentalistes sont des lanceurs de sorts qui se concentrent sur la connaissance et la manipulation des cinq éléments : l'air, le bois, l'eau, le feu et la terre.

Attributs importants : Volonté et Perception.

Restriction raciale : aucune

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

Compétences d'Art : Broderie.

CAPACITÉS D'INITIÉ

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

Premier cercle

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

CAPACITÉS DE NOVICE

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

Deuxième cercle

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

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

Troisième cercle

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

Talents essentiels : Langue élémentaires^D

Quatrième cercle

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

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

Talents essentiels : Immobilisation d'élémentaire^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

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

Cinquième cercle

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

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

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

Sixième cercle

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

Talents essentiels : Purification par le froid^D



Septième cercle

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

Talents essentiels : Contrôle de la température^D

Huitième cercle

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

Talents essentiels : Commandement, Enracinement^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

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

Neuvième cercle

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

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

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

Dixième cercle

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

Talents essentiels : Endurance au froid^D

Onzième cercle

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

Talents essentiels : Remodelage d'objet^D

Douzième cercle

Aptitude : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Terre et vent**, dans le **Recueil du joueur** p95.

Talents essentiels : Cercle d'invocation^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

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

Treizième cercle

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

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

Talents essentiels : Terre flottante^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

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

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

Talents essentiels : Marche élémentaire^D

Quinzième cercle

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

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

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

FORGERON

Le Forgeron s'efforce de se forger une volonté de fer et un regard critique. Il aide à identifier et à concevoir des armes légendaires. À ces fins, la discipline emprunte des aptitudes à l'élémentalisme et à la sorcellerie. Presque toutes les communautés de Barsaive estiment leurs Forgerons au plus haut point.

Attributs importants : Dextérité, Volonté et Perception.

Restriction raciale : aucune.

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

Compétences artisanales : Gravure sur bois et Inscriptions runiques.

CAPACITÉS D'INITIÉ

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

Premier cercle

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

CAPACITÉS DE NOVICE

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

Deuxième cercle

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

Troisième cercle

Talents essentiels : Contre-malédiction^D

Quatrième cercle

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

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

CAPACITÉS DE COMPAGNON

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

Cinquième cercle

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

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

Sixième cercle

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

Talents essentiels : Cœur de lion^D

Septième cercle

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

Talents essentiels : Détection des défauts d'armure^D

Huitième cercle

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

Talents essentiels : Amélioration d'arme^D, Commandement

CAPACITÉS DE GARDIEN

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

Neuvième cercle

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

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

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

Dixième cercle

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

Talents essentiels : Protection contre le métal^D

Onzième cercle

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

Talents essentiels : Détérioration d'arme^D

Douzième cercle

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

Talents essentiels : Amélioration d'armure^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

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

Treizième cercle

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

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

Talents essentiels : Arme spirituelle^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

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

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

Talents essentiels : Armure spirituelle^D

Quinzième cercle

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

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

GUERRIER

Les Guerriers sont des soldats capables d'utiliser la magie pour améliorer leurs techniques de combat. Ils rejoignent souvent d'autres Guerriers au sein de groupes appelés ordres, vivant reclus dans des lieux isolés et autosuffisants similaires aux ordres monastiques.

Attributs importants : Dextérité, Force et Volonté.

Restriction raciale : aucune.

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

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

CAPACITÉS D'INITIÉ

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

Premier cercle

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

CAPACITÉS DE NOVICE

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

Deuxième cercle

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

Troisième cercle

Talents essentiels : Stabilité^D

Quatrième cercle

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

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

CAPACITÉS DE COMPAGNON

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

Cinquième cercle

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

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

Sixième cercle

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

Talents essentiels : Ultime sursaut^D



Septième cercle

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

Talents essentiels : Coup dévastateur^D

Huitième cercle

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

Talents essentiels : Commandement, *Deuxième attaque*^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

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

Neuvième cercle

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

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

Talents essentiels : Peau tellurique^D, Vitalité

Dixième cercle

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

Talents essentiels : Arme corporelle^D

Onzième cercle

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

Talents essentiels : Attaque astrale^D

Douzième cercle

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

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

Talents essentiels : Désarçonnement^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

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

Treizième cercle

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

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

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

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

Quatorzième cercle

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

Talents essentiels : Deuxième chance^D

Quinzième cercle

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

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

ILLUSIONNISTE

Les Illusionnistes lancent des sorts qui s'appuient sur la crédulité des gens. Cela dit, certains sorts d'illusionnisme ont des effets réels. Les Illusionnistes ont appris depuis bien longtemps que s'ils n'avaient recours qu'aux illusions, les gens auraient vite fait de comprendre leurs trucs, et leur magie serait moins efficace. Aujourd'hui, ils utilisent autant la magie véritable, les illusions, la supercherie, et les tours de passe-passe.

Attributs principaux : Perception et Volonté.

Restrictions raciales : aucune.

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

Compétences d'Art : Broderie

CAPACITÉS D'INITIÉ

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

Premier cercle

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

CAPACITÉS DE NOVICE

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

Deuxième cercle

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

Talents essentiels : Endurance (4/3), Dguisement magique^D

Troisième cercle

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

Talents essentiels : Mort feinte^D

Quatrième cercle

Aptitude : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Prestige**, dans le **Recueil du joueur**, p.115.

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

Talents essentiels : Faux semblant^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

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

Cinquième cercle

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

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

Talents essentiels : Rituel du maître fantôme^D, Vision véritable^D

Sixième cercle

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

Talents essentiels : Imitation de voix^D

Septième cercle

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

Talents essentiels : Escamotage^D

Huitième cercle

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

Talents essentiels : Commandement, Masque facial^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

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

Neuvième cercle

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

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

Talents essentiels : Détection du mensonge^D, Pensée secrète^D

Dixième cercle

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

Talents essentiels : Onde mentale^D

Onzième cercle

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

Talents essentiels : Hypnose^D

Douzième cercle

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

Talents essentiels : Visage miroir^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

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

Treizième cercle

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

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

Talents essentiels : Tissage multiple^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

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

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

Talents essentiels : Deuxième chance^D

Quinzième cercle

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

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

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

Talents essentiels : Extension de trame^D, Trame d'attribut

MAÎTRE D'ARMES

Les Maîtres d'armes sont des combattants qui apprennent l'importance du bon maniement de l'arme, qui s'entraîne à faire preuve de rapidité, d'éclat et de panache. Les Maîtres d'armes avancent souvent d'une démarche assurée.

Attributs principaux : Charisme et Dextérité.

Restrictions raciales : obsidien.

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

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

CAPACITÉS D'INITIÉ

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

Premier cercle

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

CAPACITÉS DE NOVICE

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

Deuxième cercle

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

Troisième cercle

Talents essentiels : Riposte^D

Quatrième cercle

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

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

CAPACITÉS DE COMPAGNON

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

Cinquième cercle

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

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

Sixième cercle

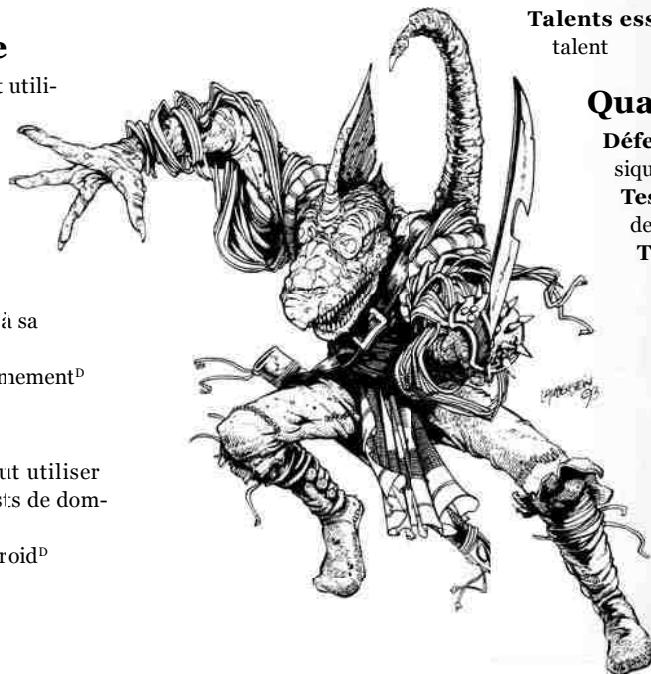
Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.

Talents essentiels : Désarmement^D

Septième cercle

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

Talents essentiels : Sang froid^D



Huitième cercle

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

Talents essentiels : Commandement, *Deuxième attaque*^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

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

Neuvième cercle

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

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

Talents essentiels : Contrôle des adversaires^D, Coup impressionnant^D

Dixième cercle

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

Talents essentiels : Attaque astrale^D

Onzième cercle

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

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

Talents essentiels : Détection des défauts d'armure^D

Douzième cercle

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

Talents essentiels : Défense améliorée^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

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

Treizième cercle

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

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

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

Quatorzième cercle

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

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

Talents essentiels : Attaque multiple^D

Quinzième cercle

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

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

MAÎTRE DES ANIMAUX

Les Maîtres des animaux possèdent un penchant naturel pour le travail en compagnie d'animaux. Nombreux sont ceux qui se sentent mal à l'aise dans les grandes villes et les grandes cités et préfèrent vivre dans la nature, loin des gens.

Attributs principaux : Constitution, Volonté et Charisme.

Restrictions raciales : obsidien et t'skrang.

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

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

CAPACITÉS D'INITIÉ

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

Premier cercle

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

CAPACITÉS DE NOVICE

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

Deuxième cercle

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

Troisième cercle

Talents essentiels : Apprivoisement^D

Quatrième cercle

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

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

CAPACITÉS DE COMPAGNON

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

Cinquième cercle

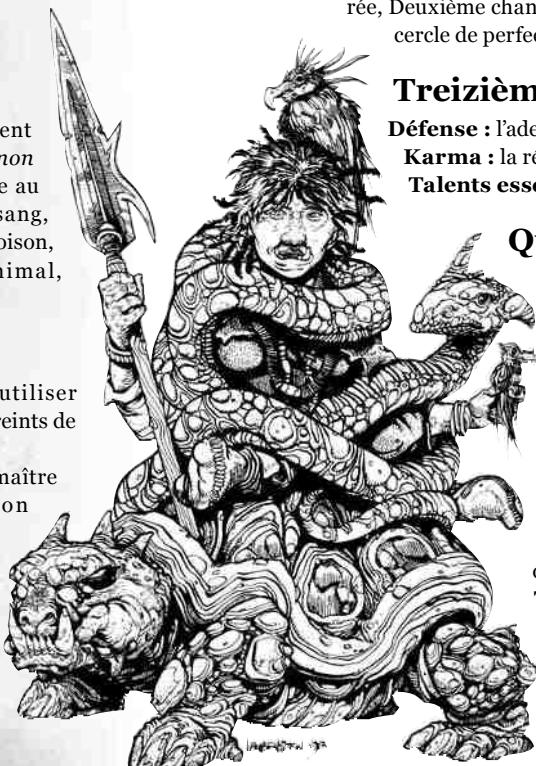
Karma : le personnage peut utiliser 1 points de karma sur les tests restreints de Volonté.

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

Sixième cercle

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

Talents essentiels : *Langue animale*^D



Septième cercle

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

Talents essentiels : Possession d'animal^D

Huitième cercle

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

Talents essentiels : Commandement, Transe des griffes^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

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

Neuvième cercle

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

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

Talents essentiels : Caméléon^D, Hurlement^D

Dixième cercle

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

Talents : Chef de meute^D

Onzième cercle

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

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

Talents essentiels : Sens animal^D

Douzième cercle

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

Talents essentiels : Récupération bestiale^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

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

Treizième cercle

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

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

Talents essentiels : Pistage olfactif^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

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

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

Talents essentiels : Venin^D

Quinzième cercle

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

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

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

NAVIGATEUR DU CIEL

Les Navigateurs du ciel sont des mousquetaires du ciel qui n'abandonnent jamais les leurs derrière eux. Ils embrassent les idées d'union, de travail en groupe, et font en sorte de protéger et d'étendre la civilisation plutôt que de piller ses ressources.

Attributs principaux : Dextérité et Force.

Restrictions raciales : obsidien.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur**, p.136.

Compétences d'Art : Broderie de voiles et Inscriptions runiques.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Armes de jet, Combat mains nues, Don des langues, Esquive, *Orientation*

Premier cercle

Talents essentiels : Armes de mêlée^D, Escalade^D, Navigation aérienne^D, *Parade*^D, Rituel de karma

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Armes de tir, Chute de plume, Danse des airs, Lecture et écriture, Marchandage, Rire encourageant, Saut de géant, Sourire ravageur

Deuxième cercle

Talents essentiels : *Diversion*^D, Endurance (6/5)

Troisième cercle

Talents essentiels : Sens empathique^D

Quatrième cercle

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

Talents essentiels : Tissage de filament (Tissage des airs)^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Attaque acrobatique, Cœur de lion, Désarmement, Détection des armes, Étiquette, Impression durable, Marque mystique, Riposte, Rugissement de guerre, Sarcasme, Sortie de scène, *Tactique*

Cinquième cercle

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

Talents essentiels : Attaque en balancier^D, Rituel du maître fantôme^D,

Sixième cercle

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

Talents essentiels : Langage du vent^D

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 points de karma sur les tests d'action à bord d'un navire aérien.

Talents : Stabilité^D



Huitième cercle

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

Talents essentiels : Commandement, Sang-froid^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Attaque plongeante, Attaque surprise, Défense améliorée, Destruction d'arme, Deuxième arme, *Deuxième attaque*, Endurance au froid, Langue élémentaires, Oeil d'aigle, Purification par le froid, Regard froid, Vivacité du tigre

Neuvième cercle

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

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

Talents essentiels : Déviation de projectiles^D, Lien télépathique^D

Dixième cercle

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

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

Talents essentiels : Détection du danger^D

Onzième cercle

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

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

Talents essentiels : Ultime sursaut^D

Douzième cercle

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

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

Talents essentiels : Ralliement^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Arme éthérée, Attaque décisive, Aura protectrice, Défi du champion, Esprit du lion, Flèche hurlante, Multilinguisme, Perce-armure, Transfert de blessure

Treizième cercle

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

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

Talents essentiels : Deuxième chance^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

Aptitude : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Guide élémentaire**, dans le **Recueil du joueur**, p.136.

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

Talents essentiels : Attaque astrale^D

Quinzième cercle

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

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

Talents essentiels : Trame d'attribut, Vitalité^D

NÉCROMANCIEN

Les Nécromanciens sont des lanceurs de sorts spécialisés dans la magie des mondes inférieurs. Ils s'intéressent surtout aux autres plans, aux esprits et aux créatures qui vivent dans ces plans. La plupart des gens considèrent les Nécromanciens comme des gens à part et plutôt effrayant. Par conséquent, les adeptes de cette discipline remportent rarement les concours de popularité auprès de la population barsaïvienne.

Attributs principaux : Perception et Volonté.

Restrictions raciales : sylphelin.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur**, p.143.

Compétences d'Art : Broderie

CAPACITÉS D'INITIÉ

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

Premier cercle

Talents essentiels : Incantation^D, Lecture et écriture de la magie^D, Matrice de sort, Rituel de karma, Tissage de filament (nécromancie)^D, Vision astrale^D

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Analyse de créature, Domination des animaux, Marchandage, Matrice de sorts, Matrice de sort, Partage de sang, Possession d'animal, Première impression, Regard terrifiant du maître

Deuxième cercle

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

Talents essentiels : Endurance (4/3), Regard terrifiant^D

Troisième cercle

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

Talents essentiels : Langue des esprits^D

Quatrième cercle

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

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

Talents essentiels : Immobilisation d'esprit^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Cœur de lion, Contre-malédiction, Déguisement magique, Détermination, Histoire des objets, Langue élémentaires, Matrice améliorée, Matrice améliorée, Sang-froid, Volonté de fer

Cinquième cercle

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

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

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

Sixième cercle

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

Talents essentiels : Détection de la vie^D

Septième cercle

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

Talents essentiels : Parade spectrale^D

Huitième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 points de karma sur les tests d'action effectuer par les esprits ou créatures qui sont sous son contrôle.

Talents essentiels : Commandement, Esprit guetteur^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Animation d'objet, Attaque astrale, Endurcissement, Endurcissement d'autrui, Maintien de filament, Matrice renforcée, Matrice renforcée, Pensée secrète, Regard froid, Résistance au poison, Soin de compagnon animal, Ultime sursaut

Neuvième cercle

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

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

Talents essentiels : Cercle d'invocation^D, Poche astrale^D

Dixième cercle

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

Talents essentiels : Négociation avec une créature invoquée^D

Onzième cercle

Aptitude : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Contrôle d'outretombe**, dans le **Recueil du joueur**, p.143.

Talents : Projection astrale^D

Douzième cercle

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

Talents essentiels : Attaque de matrice^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Arme éthérée, Deuxième chance, Matrice partagée, Matrice partagée, Matrice partagée, Premier cercle de perfection, Sens animal, Verrou cristallin de sort, Vitalité

Treizième cercle

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

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

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

Talents essentiels : Trame de talent, Transfert de blessure^D

Quatorzième cercle

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

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

Talents essentiels : Tissage multiple^D

Quinzième cercle

Aptitude : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Visage astrale**, dans le **Recueil du joueur**, p.143.

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

Talents essentiels : Destruction d'âme^D, Trame d'attribut

SORCIER

Les Sorciers sont des magiciens qui ont travaillé avec assiduité les aspects théoriques de la magie. Ceux qui suivent les autres disciplines magiques les qualifient parfois de « rats de bibliothèques », mais il est intéressant de noter que rares sont ceux qui se risquent à les appeler de la sorte en face.

Attributs principaux : Perception et Volonté.

Restrictions raciales : aucune.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur**, p.150.

Compétences d'Art : Broderie

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Analyse de créature, Analyse des indices, Conversation, Marmonnements sibyllins, Matrice de sort

Premier cercle

Talents essentiels : Incantation^D, Lecture et écriture de la magie^D, Matrice de sort, Rituel de karma, Tissage de filament (Sorcellerie)^D, Vision astrale^D

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Contre-maldiction, Détection des armes, Don des langues, Histoire des objets, Marchandise, Matrice de sort, Matrice de sort, Sens empathique, Vigilance

Deuxième cercle

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

Talents essentiels : Endurance (4/3), Lecture et écriture^D

Troisième cercle

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

Talents essentiels : Souvenirs, livresques^D

Quatrième cercle

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

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

Talents essentiels : Recherche^D

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Détection de la direction, Détection des pièges, Détermination, Emprunt sensoriel, Esprit guetteur, Lecture sur les lèvres, Matrice améliorée, Matrice améliorée, Sarcasme, Sourire ravageur

Cinquième cercle

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

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

Talents essentiels : Rituel du maître fantôme^D, Volonté de fer^D



Sixième cercle

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

Talents essentiels : Détection de la vie^D

Septième cercle

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

Talents essentiels : Sang-froid^D

Huitième cercle

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

Talents essentiels : Commandement, Maintien de filament^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Attaque astrale, Détection de poison, Endurance au froid, Escamotage, Guide élémentaire, Masque facial, Matrice renforcée, Matrice renforcée, Matrice renforcée, Pensée secrète, Purification par le froid, Ultime sursaut

Neuvième cercle

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

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

Talents essentiels : Attaque de matrice^D, Extension de trame^D

Dixième cercle

Aptitude : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Matrice divisée**, dans le **Recueil du joueur**, p.150.

Talents essentiels : Vision véritable^D

Onzième cercle

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

Talents essentiels : Trame d'incantation^D

Douzième cercle

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

Talents essentiels : Détection d'influence^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Deuxième chance, Matrice partagée, Matrice partagée, Matrice partagée, Multilinguisme, Poche astrale, Premier cercle de perfection, Transfert de blessure

Treizième cercle

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

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

Talents essentiels : Trame d'effet^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

Aptitude : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Triangle d'incantation**, dans le **Recueil du joueur**, p.150.

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

Talents essentiels : Détection des mensonges^D

Quinzième cercle

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

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

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

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

TROUBADOUR

Les Troubadours sont des amuseurs, des conteurs, des acteurs et des faiseurs de chansons. En tant que tel, ils représentent ce qui se rapproche le plus des historiens et des érudits que les gens ordinaires connaissent.

Attributs principaux : Charisme, Dextérité et Perception.

Restrictions raciales : aucune.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur**, p.156.

Compétences d'Art : Chant, Conte, Jonglerie et Musique.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Armes de mêlée, *Impression*, Histoire des objets, Lecture et écriture, Marchandage

Premier cercle

Talents essentiels : Chant émouvant^D, Don des langues^D, Imitation de voix^D, Première impression^D, Rituel de karma

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Armes de jet, Conversation, Diplomatie, Esquive, Étiquette, *Impression durable*, Sarcasme, Sourire ravageur

Deuxième cercle

Talents essentiels : Déguisement magique^D, Endurance (6/5)

Troisième cercle

Talents : Sens empathique^D

Quatrième cercle

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

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

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Cœur de lion, Cri de guerre, *Diversion*, Langue des esprits, Langue élémentaires, Lecture sur les lèvres, Mémoire des livres, Recherche, Regard terrifiant, Rejet de responsabilité, Rire encourageant, Sortie de scène

Cinquième cercle

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

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

Sixième cercle

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

Talents essentiels : Distraction^D

Septième cercle

Karma : le personnage peut utiliser 1 points de karma sur les tests d'interaction sociale d'une autre personne. L'utilisation du karma de cette façon compte comme une action normale du round. L'adepte doit parler au nom de l'autre ou intervenir d'une autre manière pour justifier de la dépense du point de karma.

Talents essentiels : Sang-froid^D

Huitième cercle

Aptitude : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Lèvres de velours**, dans le **Recueil du joueur**, p.157.

Talents : Barrière de lames, Commandement^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Affolement de troupeaux, Désarmement, Détection des mensonges, Escamotage, Esprit du lion, Jugement de sang, Multilinguisme, Onde mentale, Pensée secrète, Ralliement, Rugissement de guerre, Tir d'avertissement

Neuvième cercle

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

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

Talents essentiels : Manipulation des foules^D, Voix de barde^D

Dixième cercle

Aptitude : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Fable**, dans le **Recueil du joueur**, p.157.

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

Talents essentiels : Chant de protection^D

Onzième cercle

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

Talents essentiels : Lien télépathique^D

Douzième cercle

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

Talents essentiels : Détection d'influence^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Animation d'objet, Aura protectrice, Défense améliorée, Défi du champion, Deuxième chance, Guide élémentaire, Reconstitution, Ultime sursaut, Vitalité

Treizième cercle

Aptitude : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Chanson fantôme**, dans le **Recueil du joueur**, p.157.

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

Talents essentiels : Hypnose^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

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

Talents essentiels : Premier cercle de perfection

Quinzième cercle

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

Talents essentiels : Confrontation d'horreur^D, Trame d'attribut

SPÉCIALITÉS

Le **Cartographe** gagne le talent *Orientation* à la place de Chant émouvant au Premier cercle (Chant émouvant devient un talent optionnel). Le **Cartographe** et le **Sage** gagne le talent Lecture et écriture à la place de Déguisement magique au Deuxième cercle. Ignorez les autres indications de remplacement indiquées dans la section Les spécialistes, p.157 du **Recueil du joueur**.

VOLEUR

Les Voleurs apprennent rapidement à voler et à ne dépendre que d'eux-mêmes. Ils tirent leur force de leur confiance en eux et de la conscience qu'ils ont de ne pouvoir compter que sur eux-mêmes. Les rumeurs circulant autour des guildes de Voleurs sont abondantes mais les éléments qui pourraient confirmer ou infirmer leur existence restent secrets.

Attributs principaux : Dextérité et Perception.

Restrictions raciales : odsidien et troll.

Rituel de karma : voir le **Recueil du joueur**, p.163.

Compétences d'Art : Comédie, Danse, Poésie et Sculpture.

CAPACITÉS D'INITIÉ

Talents optionnels : Armes de jet, Armes de mêlée, Escalade, Esquive, Recel

Premier cercle

Talents essentiels : Crochetage^D, Déplacement silencieux^D, Rituel de karma, Vol à la tire^D, Vigilance^D

CAPACITÉS DE NOVICE

Talents optionnels : Armes de jet, Armes de tir, Attaque surprise, Dguisement magique, Détection des armes, Première impression, Marchandise, Saut de géant, Sens des serrures, Sourire ravageur, Sprint

Deuxième cercle

Talents essentiels : Endurance (5/4), Esquive des pièges^D

Troisième cercle

Talents essentiels : Détection des pièges^D

Quatrième cercle

Aptitude : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Langage des voleurs**, dans le **Recueil du joueur**, p.163.

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

CAPACITÉS DE COMPAGNON

Talents optionnels : Analyse des indices, Détection de la direction, Dissimulation d'armes, Distraction, Imitation de voix, Mort feinte, Rappel des flèches, Sortie de scène, Vivacité du tigre

Cinquième cercle

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

Talents essentiels : Désamorçage des pièges^D, Rituel du maître fantôme^D

Sixième cercle

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

Talents essentiels : Rejet de responsabilité^D

Septième cercle

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

Talents essentiels : Escamotage^D



Huitième cercle

Aptitude : pour 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Évaluation d'objet**, dans le **Recueil du joueur**, p.163.

Talents essentiels : Commandement, Vision véritable^D

CAPACITÉS DE GARDIEN

Talents optionnels : Attaque du cobra, Détection des défauts d'armure, Détection du danger, Deuxième arme, Endurance au froid, Manipulation des foules, Résistance au poison, Ricochet, Sens empathique, Ultime sursaut

Neuvième cercle

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

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

Talents essentiels : Détection de l'or^D, Détection du poison^D

Dixième cercle

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

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

Talents essentiels : Lecture sur les lèvres^D

Onzième cercle

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

Talents essentiels : Poche astrale

Douzième cercle

Aptitude : pour 2 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Cape d'ombre**, dans le **Recueil du joueur**, p.163.

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

Talents essentiels : Caméléon^D

CAPACITÉS DE MAÎTRE

Talents optionnels : Attaque critique, Défense améliorée, Détection des armes magiques, Détection des mensonges, Deuxième chance, Deuxième tir, Onde mentale, Pensée secrète, Tir d'avertissement

Treizième cercle

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

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

Talents essentiels : Approche surprise^D, Trame de talent

Quatorzième cercle

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

Talents essentiels : Planque impossible^D

Quinzième cercle

Aptitude : pour 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Guérison de l'ombre**, dans le **Recueil du joueur**, p.164.

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

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

DISCIPLINE: _____

APTITUDES DE DEMI-MAGIE :

DESCRIPTION: _____

ATTRIBUTS IMPORTANTS : DEX FOR CON

DEX FOR CON
 PER VOL CHA

RESTRICTION RACIALE : _____

RITUEL DE KARMA :

SPÉCIALISTES :

COMPÉTENCES D'ART : _____

PROGRESSION DES TALENTS

BONUS DE DISCIPLINE

SUGGESTIONS D'INTERPRÉTATION:

TALENTS OPTIONNELS D'INITÉ :

VIOLATIONS DE DISCIPLINE :

COMBINAISONS DE DISCIPLINE :

TALENTS OPTIONNELS DE NOVICE :

COMBINAISONS DE DISCIPLINE :

TALENTS OPTIONNELS DE COMPAGNON :

RITUELS DE PROGRESSION :

RECRUTEMENT :	<hr/>
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
NOVICE :	<hr/>
<hr/>	<hr/>

TALENTS OPTIONNELS DE GARDIEN :



Handwriting practice lines (5 rows) for the name "JULIA".

COMPAGNON : _____

GARDIEN : _____

TALENTS OPTIONNELS DE MAÎTRE :

POINTS DE CRÉATION

TALENTS DE DISCIPLINE (1)

BONUS DE KARMA (:

1. 2. 3. 4.

BONUS DE DÉFENSE (1)

APTITUDES DE DISCIPLINE (2)

TOTAL (40)

1. **What is the primary purpose of the study?**

L'ÂGE DES LÉGENDES

Avant l'avènement de la science, avant l'Histoire, le passé obscur de notre monde vivait une ère de magie. Celle-ci s'écoulait librement, touchant tous les aspects de la vie des hommes et des femmes des peuples donneurs-de-noms. Cet âge était un âge de héros, un âge d'actes de bravoure extraordinaires et d'histoires mythiques. C'était l'Âge des Légendes.

La montée des niveaux de magie fut accompagnée par celle des dangers que recelait le monde. Les Horreurs envahirent la terre depuis les profondeurs de l'espace astral. Et ces créatures de cauchemar dévorèrent toute vie se trouvant sur leur passage. Pendant quatre siècles, des nations entières se terrerent dans les entrailles souterraines du monde, alors que les Horreurs dévastaient leurs terres au cours des heures sombres que l'on connaîtrait plus tard sous le nom du Châtiment.

Il y a de cela un siècle, les habitants de Barsaive ont émergé de leurs kaers et de leurs citadelles scellés. Les trolls, les nains, les elfes, les orks et les humains vivent désormais aux côtés d'autres races exotiques comme les t'skrangs reptiliens, les petits sylphelins ailés et les obsidiens issus de la terre. Des créatures fantastiques peuplent de nouveau les forêts et les jungles et les énergies arcaniques offrent leur puissance à ceux qui sont prêts à suivre les voies de la magie.

En cet Âge des Légendes, des héros téméraires venus de tout Barsaive s'unissent, décidés à se battre pour défendre la vie et la liberté contre les Horreurs qui subsistent encore, et contre l'oppression de l'Empire théran, qui cherche à plier la province rebelle sous son joug. Par leurs actes de courage et leur sacrifice, ces héros forgent le futur de Barsaive, aidés dans leur tâche par leurs puissants sortilèges et leurs formidables armes magiques.

Earthdawn est un jeu de rôle dans un monde où règnent l'aventure, la magie et les plus terribles dangers. Ce document contient les règles permettant de concevoir de nouvelles disciplines ainsi qu'une mécanique de disciplines alternative à la fois souple et élégante pour personnaliser chacune des 15 disciplines de base du Recueil du joueur.

GRATUIT

RedBrick
www.earthdawn.com



F959
F959 EDITIONS

www.black-book-editions.fr/earthdawn