

# CŒURS VAILLANTS EARTHDAWN

TEXTES : John Grümph

Ce document est une déviation du système de jeu de Cœurs Vaillants pour jouer dans l'univers d'Earthdawn. Vous aurez besoin à la fois du livret de Cœurs Vaillants (et de ses suppléments) et des livres consacrés à Earthdawn (quelle que soit l'édition).

# INTRODUCTION

Le monde d'Earthdawn est un univers magique. Certaines personnes, dont ton personnage, sont initiées à l'utilisation de cette magie. Ce sont **LES ADEPTES** : certains apprennent à manier les armes, d'autres à lancer des sorts, d'autres encore à travailler avec des animaux, et ainsi de suite. Chaque entraînement spécifique, chaque voie, est appelée **DISCIPLINE**. Cet entraînement transforme les énergies magiques de ton personnage en aptitudes spéciales appelées **TALENTS** – et chaque discipline possède ses talents uniques.

Les Adeptes sont classés au sein de leur discipline selon leur maîtrise de la voie et leurs connaissances du monde. Ce classement est composé de **CERCLES**. Les personnages commencent généralement au premier cercle. Bien que les adeptes aient tendance à se spécialiser dans une discipline, certains apprennent les talents d'autres disciplines.

L'univers de jeu accorde des **POINTS DE LÉGENDE** à ton personnage, en reconnaissance de ses actions, de ses exploits, de ses prouesses et de ses sacrifices. C'est aussi une mesure de sa réputation. Tu peux utiliser les points de légende de multiples manières, dont la principale est d'augmenter de cercle et de devenir un peu plus puissant.

Toi et tes camarades de jeu aurez besoin de deux d20, de quelques d8 et d'un ou deux d4. La maîtresse de jeu aura besoin de toutes sortes de dés – d4, d6, d8, d10 d12 et d20.

Voici quelques termes que nous allons employer dans les pages qui viennent et que tu devrais connaître avant d'aller plus loin dans ta lecture :

**D4, D6, D8, D10, D12 ET D20.** Le type de dé à lancer. 1d20+2 signifie lancer 1d20 et ajouter 2 au résultat. 1d8-1 signifie lancer 1d8 et enlever 1 au résultat. Tu n'utiliseras que des d4, des d8 et des d20, mais La maîtresse de jeu pourra lancer toutes sortes de dés pour ses monstres ou pour les tables aléatoires qu'il consultera.

**CERCLE.** Une mesure de l'expérience et des capacités de ton adepte. Au commencement, il est cercle 1 dans sa discipline. Avec les aventures, il s'aguerit et gagne de nouveaux cercles – ce que ne peuvent pas les membres de son peuple qui ne sont pas des adeptes.

**PEUPLE.** Ton adepte appartient à l'un des peuples qui vivent en Barsaive : *elfes, humains, nains, orks, obsidiens, sylphelins, trolls et t'skrangs*. Chaque peuple possède des cultures uniques et des capacités de naissance particulières.

**DISCIPLINES.** Ton adepte a suivi des entraînements magiques spécifiques qui lui ont appris des capacités uniques et fort précieuses. Il existe seize disciplines majeures en Barsaive : *Archer, Cavalier, Chamane, Éclaireur, Écumeur du ciel, Élémentaliste, Forgeron, Guerrier, Illusionniste, Maître d'armes, Maître des bêtes, Navigateur du ciel, Nethermancien, Sorcier, troubadour* et *Voleur*.

**CARACTÉRISTIQUES.** Les caractéristiques représentent les capacités et les compétences de base de ton personnage. Elles possèdent un score compris entre 3 et 18 – plus il est bas, mieux c'est.

**DÉS DE VIE OU DV.** Les dés de vie représentent la puissance des créatures et leur résistance aux avanies et aux coups. Ton adepte aussi possède des dés de vie, en fonction de son cercle et de sa discipline. Les dés de vie permettent de calculer les points de vie de ton personnage (et des monstres).

**POINTS DE VIE OU PV.** Les points de vie représentent, en vrac, la santé actuelle de ton adepte, sa chance, son éveil et sa vivacité – plus il est expérimenté, plus il possède de points de vie. Les points de vie descendent quand il subit des dégâts et ils remontent quand il se repose et qu'il se soigne. Ce ne sont pas seulement les blessures, les contusions et le sang qui coule, mais aussi la résolution, la volonté, la concentration brouillées par la douleur et la fatigue. Quand les points de vie d'une créature tombent à 0, elle est en bien fâcheuse posture. On calcule les points de vie d'une créature en lançant 1d8 par dé de vie et en faisant le total – et en ajoutant parfois le bonus indiqué. Pour les adeptes, c'est un peu spécial : ils possèdent tous 8 points de vie de base et ajoutent ensuite 1d8 par dé de vie – et oui, l'adepte moyen est carrément plus solide. Quand ton adepte monte de cercle, tu dois relancer tous les d8, qu'il gagne ou non un dé de vie. Le nouveau résultat doit être supérieur à l'ancien, sinon il gagne simplement 1 point de vie supplémentaire.

**KARMA.** Ton adepte possède des points de Karma qui sont une part de son énergie magique naturelle. Chaque matin, il doit être capable d'effectuer un petit rituel propre à sa discipline pour regagner tous ses points de Karma. En cours d'aventure, tu dépenses le karma de ton personnage pour lui donner un avantage sur un jet de ton choix.

**MOUVEMENT.** La vitesse de déplacement d'une créature, donnée en pas. Ton adepte se déplace à 12 pas par tour (moins s'il est prudent ou tactique, plus s'il est pressé).

**CLASSE D'ARMURE OU CA.** Elle représente la difficulté à toucher une cible en combat et dépend principalement des protections portées. Plus elle est élevée, mieux ton adepte est protégé en combat, mais plus il perd de grâce, de légèreté et de souplesse pour se déplacer.

**BONUS DE COMBAT.** Un bonus, déterminé par le cercle et la discipline de ton adepte, à ajouter au jet d'attaque.

**BONUS DE MÉTIER.** Un bonus, déterminé par le peuple ou la discipline de ton adepte, à ajouter à certains jets de caractéristique et de manœuvre en fonction de domaines particuliers – *Artisan, Érudit, Marchand* ou *Voyageur*.

**BONUS DE SAUVEGARDE.** Des bonus, déterminés par peuple et la discipline de ton adepte, que tu ajoutes à certains jets de sauvegarde – il existe quatre types de bonus de sauvegarde : *Réflexes, Sang-froid, Vigueur* et *Volonté*.

**JET DE SAUVEGARDE.** C'est un nombre déterminé par le cercle et la discipline de ton adepte, qui détermine ses capacités à échapper à un danger. Le résultat d'un jet de 1d20 doit être égal ou supérieur à ce nombre pour réussir.

**JET DE CARACTÉRISTIQUE.** Le résultat d'un jet de 1d20 doit être égal ou supérieur au score d'une caractéristique pour que ton adepte puisse accomplir certaines actions techniques, intellectuelles ou sociales. Tu y ajouteras parfois un bonus de métier.

**JET DE MANŒUVRE.** Le résultat d'un jet de 1d20 doit être égal ou supérieur à sa classe d'armure si ton adepte veut accomplir un mouvement particulier – courir, sauter, escalader, nager, garder son équilibre, faire des acrobaties ou rester discret. Tu y ajouteras parfois un bonus de métier.

**JET D'ATTAQUE.** Le résultat d'un jet de 1d20 auquel on ajoute tous les bonus applicables, comme le bonus de combat. Il doit être égal ou supérieur à la classe d'armure de la cible pour que l'attaque cause des *blessures* ou des *contusions*, selon la réussite.

**DÉGÂTS.** Le nombre à soustraire aux points de vie de la cible quand elle est touchée par une attaque ou par certains sorts.

**SORTS.** Certains adeptes (Chamanes, Élémentalistes, Illusionnistes, Nethermanciens et Sorciers) sont capables de lancer des sorts – qui provoquent des effets magiques très variés. Un sort possède une *portée* (c'est la distance à laquelle on peut le lancer) et une *durée* (c'est la durée de ses effets). *Personnel* signifie que seul le lanceur de sort peut-être affecté ; *toucher* indique que le lanceur de sort doit toucher sa cible avec la main (il peut être sa propre cible) ; au-delà, les portées sont données en pas et indiquent la distance maximum que le sort peut cibler. Un sort est *instantané* quand ses effets sont immédiats et définitifs ; il peut durer quelques tours de combat ; *répété* indique qu'il dure jusqu'au prochain répété ; *repos* qu'il dure jusqu'au prochain repos.

Tous ces concepts seront expliqués, précisés et développés dans les pages qui viennent. Bonne lecture et bon jeu !

# L'ADEPTE

Ton adepte est cercle 1. Avant qu'il ne puisse partir en aventure, il faut que tu choisisses ses caractéristiques, son peuple et sa discipline. Avec les aventures, il va devenir plus expérimenté et monter de cercle. N'oublie pas de lui trouver un nom qui ne soit ni ridicule, ni imprononçable.

## LES CARACTÉRISTIQUES

Ton adepte est défini par six caractéristiques. Lance six fois 3d6 – pour obtenir six résultats compris entre 3 et 18 – et répartis ces nombres dans l'ordre de ton choix. Plus le résultat est bas, meilleure est ta caractéristique : quand La maîtresse de jeu te demande un jet de caractéristique, tu dois lancer 1d20 et obtenir un résultat égal ou supérieur au score de celle-ci.

**LA FORCE** est une mesure de la puissance physique de ton adepte. Il utilise sa force pour soulever de lourdes charges, bousculer les gens et les faire tomber, défoncer des portes, plier des barres de fer ou encore escalader une paroi à la seule force de ses bras.

**L'INTELLIGENCE** est une mesure de la logique et de la mémoire de ton adepte. Il utilise sa mémoire pour se rappeler de connaissances qu'il a lues ou entendues, pour résoudre certains puzzles compliqués ou pour analyser de nouveaux faits et les comprendre.

**LA SAGESSE** est une mesure de la perception et de l'intuition de ton adepte. Il utilise sa Sagesse pour observer son environnement et remarquer des détails, ou encore pour comprendre les émotions et les motivations de ses interlocuteurs.

**LA DEXTÉRITÉ** est une mesure de l'agilité, de la coordination et de la précision de ton adepte. Il utilise sa Dextérité pour désamorcer des pièges, danser et gambader, jouer de la musique rapide ou faire des tours de prestidigitation.

**LA CONSTITUTION** est une mesure de la vigueur et de l'endurance de ton adepte. Il utilise sa Constitution pour voyager en pleine nature, marcher longtemps, grimper des montagnes, travailler dur, et résister à la douleur et à la fatigue.

**LE CHARISME** est une mesure de la bienveillance et de l'influence de ton adepte. Il utilise son Charisme pour négocier et convaincre les gens de passer des accords, marchander pour acheter du matériel, baratiner et séduire aussi et, d'une manière générale, se montrer sympathique et aimable.

# LES PEUPLES

Les **ELFES** voient dans le noir.

Une caractéristique au choix d'un **HUMAIN** devient un 8.

Les **NAINS** voient dans le noir.

Les **OBSIDIENS** bénéficient d'une réduction bénéficient de 1d4 points de vie temporaires chaque tour).

Les **ORKS** voient dans le noir.

Les **SYLPHELINS** peuvent regarder dans l'astral comme un magicien, quoi qu'avec un peu moins de précision ; ils bénéficient d'un bonus de +2 en classe d'armure contre les créatures plus grandes qu'elles ; toutefois, leur force ne peut pas être inférieure à 12.

Les **TROLLS** voient dans le noir ; choisis si ton troll ajoute 1d4 à tous ses dégâts au corps à corps ou s'il gagne 6 points de vie.

Les **T'SKRANGS** utilisent leur queue massive au combat et infligent +1d4 dégâts automatique, une fois par tour, à un adversaire au corps à corps.

# LES DISCIPLINES

Note bien que, sauf exception, comme indiqué pour chaque discipline, tous les adeptes peuvent manier toutes les armes et les boucliers et ils peuvent porter toutes sortes d'armures.

## ARCHER

L'Archer apprend à maîtriser les arcs et les arbalètes et, par extension, toutes sortes d'armes à distance. Cette discipline repose sur la précision et la vitesse. La plupart des Archers développent de grands talents de perception, remarquant des choses que d'autres manquent.

**SAUVEGARDES.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde de *Réflexes* et *Volonté*.

**MÉTIER.** Choisis un métier parmi les suivants – *Artisan, Érudit, Marchand, Voyageur* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

CERCLE	DÉS DE VIE	BONUS DE COMBAT	SAUVEGARDE	BONUS DE MÉTIER
1 Novice	1	+1	14	+1
2	2	+2	13	+1
3 Compagnon	3	+3	12	+1
4	4	+4	11	+2
5 Gardien	5	+5	10	+2
6	6	+6	9	+2
7 Maître	7	+7	8	+3

**TALENTS DE DISCIPLINE.** Ton personnage possède les talents suivants :

L'Archer bénéficie d'un avantage à tous ses jets de perception.

L'Archer ignore les désavantages de luminosité et de couvert et peut tirer au travers des alliés comme des ennemis.

L'Archer ignore les terrains difficiles.

Une fois par tour, l'Archer peut infliger 1d4 points de dégâts automatiques à une cible en vue s'il manie une arme à distance.

L'Archer inflige des dégâts normaux ou des dégâts de feu (au choix).

L'Archer conserve le bonus tactique du déplacement même s'il se déplace au maximum de son mouvement.

En utilisant son action et son mouvement du tour et à condition qu'il ne soit pas engagé au corps à corps, l'Archer peut effectuer un tir en tout début du tour de jeu, avant que quiconque n'agisse.

L'Archer peut effectuer une attaque de zone en divisant ses dégâts sur une ou plusieurs créatures proches dont il peut toucher la classe d'armure.

## CAVALIER

Les membres de cette discipline sont de farouches guerriers montés. Ils s'entraînent constamment avec leurs montures et forment des liens empathiques étroits avec elles. Bien souvent, un Cavalier respecte plus son animal que les autres Donneurs-de-Nom, sauf peut-être d'autres cavaliers. Cette discipline favorise le mouvement et le partage empathique avec sa monture.

**SAUVEGARDES.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde de *Sang-froid* et *Vigueur*.

**MÉTIERS.** Choisis un métier parmi les suivants – *Artisan, Érudit, Marchand, Voyageur* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

CERCLE	DÉS DE VIE	BONUS DE COMBAT	SAUVEGARDE	BONUS DE MÉTIER
1 Novice	1	+1	13	+1
2	2	+2	12	+1
3 Compagnon	2	+3	11	+1
4	3	+4	10	+2
5 Gardien	4	+5	9	+2
6	4	+6	8	+2
7 Maître	5	+7	7	+3

**TALENTS DE DISCIPLINE.** Ton personnage possède les talents suivants :

Le Cavalier possède une monture dont les DV sont égaux à la moitié de son niveau (arrondi au supérieur), qui lui est loyale et répond à ses appels. La monture ajoute ses points de vie à ceux du cavalier. On utilise la CA du cavalier en combat mais celle de la monture pour les jets de manœuvre.

Le Cavalier bénéficie d'un avantage pour soigner, calmer, dresser, diriger les animaux naturels.

Le Cavalier bénéficie d'un avantage sur ses jets d'érudition concernant la géographie, les chemins et les dangers de la route.

Le Cavalier peut communiquer avec sa monture, lui donner des ordres, l'encourager ou même écouter ses conseils.

Le Cavalier monté inflige 1d4 dégâts automatique chaque tour à une cible au corps à corps.

Le Cavalier monté inflige 1d8 dégâts supplémentaires s'il s'est déplacé de la totalité de son mouvement ce tour.

Le Cavalier utilise sa Dextérité pour accomplir des acrobaties en selle (et non sa propre CA).

Si le Cavalier monté obtient au moins un 8 sur un jet de dégâts, sa cible est mise à terre.



## CHAMANE

Les Chamanes sont des magiciens qui se spécialisent dans la magie de la vie, des esprits et des animaux, souvent plus à l'aise en pleine nature que dans les villes, habitant aux frontières du monde physique et de l'astral.

**SAUVEGARDES.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde de *Sang-froid* et *Volonté*.

**MÉTIER.** Choisis deux métiers parmi les suivants – *Artisan*, *Érudit*, *Marchand*, *Voyageur* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

CERCLE	DÉS DE VIE	BONUS DE COMBAT	SAUVEGARDE	BONUS DE MÉTIER
1 Novice	1	+0	13	+1
2	2	+0	12	+1
3 Compagnon	2	+0	11	+1
4	3	+1	10	+2
5 Gardien	4	+1	9	+2
6	4	+1	8	+2
7 Maître	5	+2	7	+3

**TALENTS DE DISCIPLINE.** Ton personnage possède les talents suivants :

Le Chamane peut tisser des sorts de chamanisme.

Le Chamane peut regarder dans l'astral.

Le Chamane peut entrer dans l'astral.

Le Chamane peut parler avec les esprits.

Le Chamane bénéficie d'un avantage sur tous les jets de discrétion.

Le Chamane bénéficie d'un avantage sur tous les jets de perception.

Le Chamane peut projeter ses sens dans ceux d'un animal naturel. Il reste vaguement conscience de son propre environnement immédiat et il ne contrôle pas totalement les actions de l'animal, seulement la direction générale de ses déplacements.

Le Chamane ignore les terrains difficiles.

## ÉCLAIREUR

Les Éclaireurs sont l'avant-garde, les traqueurs et les courageux soldats qui vont là où personne d'autre n'ose aller. Ils se fondent dans leur environnement – que ce soit au cœur du sauvage ou au milieu d'une vaste cité.

**SAUVEGARDES.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde de *Réflexes* et *Vigueur*.

**MÉTIERS.** Choisis deux métiers parmi les suivants – *Artisan*, *Érudit*, *Marchand*, *Voyageur* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

CERCLE	DÉS DE VIE	BONUS DE COMBAT	SAUVEGARDE	BONUS DE MÉTIER
1 Novice	1	+1	15	+2
2	2	+1	14	+2
3 Compagnon	2	+2	13	+3
4	3	+2	12	+3
5 Gardien	4	+3	11	+4
6	4	+3	10	+4
7 Maître	5	+4	9	+5

**TALENTS DE DISCIPLINE.** Ton personnage possède les talents suivants :

L'Éclaireur bénéficie d'un avantage sur ses jets de perception.

L'Éclaireur bénéficie d'un avantage pour repérer son chemin, déceler une piste, dénicher de l'eau ou de la nourriture, trouver un abri, identifier les plantes et les animaux et ainsi de suite...

L'Éclaireur parle deux langages supplémentaires.

L'Éclaireur ignore les terrains difficiles.

L'Éclaireur peut tripler son mouvement quand il effectue un déplacement rapide et ne subit pas de malus à la classe d'armure.

L'Éclaireur peut sauter d'une longueur égale à son mouvement ou à une hauteur égale à la moitié de celui-ci.

L'Éclaireur inflige 1d8 dégâts supplémentaires aux animaux et aux créatures sauvages.

# ÉCUMEUR DU CIEL

Les Écumeurs du ciel sont des pirates impitoyables qui constituent une force politique puissante en Barsaive. Ils lancent des raids aériens à travers toute la province, visant les caravanes marchandes, les villes et les villages. Les Écumeurs du ciel sont fiers et loyaux – mais s’opposent fréquemment aux clans ennemis.

**SAUVEGARDES.** Ton personnage bénéficie d’un bonus de +2 aux jets de sauvegarde de *Réflexes* et *Vigueur*.

**MÉTIERS.** Choisis deux métiers parmi les suivants – *Artisan*, *Érudit*, *Marchand*, *Voyageur* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

CERCLE	DÉS DE VIE	BONUS DE COMBAT	SAUVEGARDE	BONUS DE MÉTIER
1 Novice	1	+1	14	+1
2	2	+2	13	+1
3 Compagnon	3	+3	12	+1
4	4	+4	11	+1
5 Gardien	5	+5	10	+1
6	6	+6	9	+1
7 Maître	7	+7	8	+1

**TALENTS DE DISCIPLINE.** Ton personnage possède les talents suivants :

L’Écumeur du ciel sait manœuvrer un bateau volant.

L’Écumeur du ciel peut chuter ou tomber de n’importe quelle hauteur en contrôlant sa trajectoire et sans subir de dégâts à l’atterrissage.

L’Écumeur du ciel peut sauter d’une longueur égale à son mouvement ou à une hauteur égale à la moitié de celui-ci.

L’Écumeur du ciel possède une résistance au froid.

Si l’Écumeur du ciel obtient au moins un 8 sur un jet de dégâts, sa cible est mise à terre.

Si l’Écumeur du ciel manie un bouclier, il inflige 1d4 dégâts automatique chaque tour à une cible au corps à corps.

Pour une action, l’Écumeur du ciel peut effectuer un jet d’attaque contre chaque adversaire au corps à corps tant que le total de leurs dés de vie est égal ou inférieur à son niveau.

Une fois entre deux répit, l’Écumeur du ciel peut hurler contre ses adversaires pour les effrayer. Il effectue un jet de 1d20+niveau pour affecter tous les adversaires à 18 pas ou moins ; si le résultat est égal ou supérieur à 2 + les dés de vie de la cible, celui-ci doit s’éloigner aussi vite que possible ou se rendre.

## ÉLÉMENTALISTE

Un Élémentaliste est un magicien qui cherche à étudier et à contrôler les cinq forces élémentaires : l'air, la terre, le feu, l'eau et le bois.

**SAUVEGARDES.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde de *Vigueur* et *Volonté*.

**MÉTIERS.** Choisis un métier parmi les suivants – *Artisan, Érudit, Marchand, Voyageur* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

CERCLE	DÉS DE VIE	BONUS DE COMBAT	SAUVEGARDE	BONUS DE MÉTIER
1 Novice	1	+0	13	+2
2	1	+0	12	+2
3 Compagnon	2	+0	11	+3
4	2	+1	10	+3
5 Gardien	3	+1	9	+4
6	3	+1	8	+4
7 Maître	4	+2	7	+5

**TALENTS DE DISCIPLINE.** Ton personnage possède les talents suivants :

L'Élémentaliste peut tisser des sorts d'élémentalisme.

L'Élémentaliste peut regarder dans l'astral.

L'Élémentaliste peut parler avec les élémentaires.

L'Élémentaliste possède une résistance contre tous les éléments (feu, froid, électricité).

L'Élémentaliste peut dialoguer à distance et sans bruit avec les personnes en vue.

L'Élémentaliste peut créer, manipuler, purifier ou animer de petites quantités de matériaux naturels (eau, feu, terre ou air).

L'Élémentaliste sent la présence des créatures et matériaux élémentaires dans son environnement proche.

S'il a les pieds sur le sol (c'est-à-dire ni sur l'eau ni dans un bateau volant), l'Élémentaliste bénéficie d'un bonus de +1 en classe d'armure.

## FORGERON

Les Forgerons sont des artisans exigeants et précis, particulièrement demandés dans les communautés où leur travail est toujours nécessaire. Ils fabriquent toutes sortes de choses utiles, mais aident aussi à identifier et à créer des armes légendaires.

**SAUVEGARDES.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde de *Volonté*.

**MÉTIERS.** Choisis deux métiers parmi les suivants – *Artisan, Érudit, Marchand, Voyageur* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

CERCLE	DÉS DE VIE	BONUS DE COMBAT	SAUVEGARDE	BONUS DE MÉTIER
1 Novice	1	+1	14	+2
2	2	+2	13	+2
3 Compagnon	2	+3	12	+3
4	3	+4	11	+3
5 Gardien	4	+5	10	+4
6	4	+6	9	+4
7 Maître	5	+7	8	+5

**TALENTS DE DISCIPLINE.** Ton personnage possède les talents suivants :

Le Forgeron bénéficie d'un avantage pour négocier ou marchander.

Le Forgeron parle deux langues supplémentaires.

Le Forgeron possède une résistance contre tous les éléments (feu, froid, électricité).

Le Forgeron peut étudier la trame d'un objet pour découvrir des connaissances-clefs.

Le Forgeron peut tenter d'annuler une malédiction en autorisant un patient à effectuer, une fois par jour, un nouveau jet de sauvegarde.

Le Forgeron peut effectuer des réparations ou des renforcements temporaires simplement en apposant ses mains sur les pièces cassées. La réparation tient jusqu'à la fin du prochain repos.

Le Forgeron peut donner améliorer, chaque jour, un nombre d'armes et d'armures égal à son cercle. Jusqu'au prochain repos, une arme offre un bonus de +1 à l'attaque et +1d4 aux dégâts et une armure offre un bonus de +1 en classe d'armure.

Le Forgeron inflige 1d8 dégâts supplémentaires aux Horreurs.

## GUERRIER

Les Guerriers sont des combattants et des soldats qui utilisent la magie pour améliorer leurs techniques de combat. Ils forment souvent des groupes avec d'autres Guerriers et vivent en autarcie dans des sortes de monastères.

**SAUVEGARDES.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde de *Sang-froid* et *Vigueur*.

**MÉTIERS.** Choisis deux métiers parmi les suivants – *Artisan*, *Érudit*, *Marchand*, *Voyageur* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

CERCLE	DÉS DE VIE	BONUS DE COMBAT	SAUVEGARDE	BONUS DE MÉTIER
1 Novice	1	+1	15	+1
2	2	+2	14	+1
3 Compagnon	3	+3	13	+1
4	4	+4	12	+2
5 Gardien	5	+5	11	+2
6	6	+6	10	+2
7 Maître	7	+7	9	+3

**TALENTS DE DISCIPLINE.** Ton personnage possède les talents suivants :

Le Guerrier bénéficie d'un avantage sur tous les jets de perception.

Le Guerrier lance 2d8 pour déterminer son initiative.

Le Guerrier ignore les terrains difficiles et peut marcher en lévitant jusqu'à quelques mètres de hauteur.

Le Guerrier conserve le bonus tactique du déplacement même s'il se déplace au maximum de son mouvement.

Pour une action, le Guerrier peut effectuer un jet d'attaque contre chaque adversaire au corps à corps tant que le total de leurs dés de vie est égal ou inférieur à son niveau.

Le Guerrier inflige 1d4 dégâts automatique chaque tour à une cible au corps à corps.

Le Guerrier peut prendre deux seconds souffles entre deux repos – il ne meurt pas s'il retombe une nouvelle fois à 0 points de vie après avoir pris un second souffle pour la première fois.

En combat, le Guerrier obtient un coup critique sur 19 ou 20 naturel sur le d20.

## ILLUSIONNISTE

Les Illusionnistes lancent des sorts qui mentent et trompent. Quelques-uns de ces sorts ont toutefois des effets réels – les Illusionnistes ont compris il y a bien longtemps qu'un peu de vérité devait se mêler aux mensonges s'ils voulaient que leur magie reste efficace. Aujourd'hui, ils composent avec de la magie réelle, des illusions, de la prestidigitation et des tours de passe-passe.

**SAUVEGARDES.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde de *Sang-froid* et *Volonté*.

**MÉTIER.** Choisis deux métiers parmi les suivants – *Artisan*, *Érudit*, *Marchand*, *Voyageur* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

CERCLE	DÉS DE VIE	BONUS DE COMBAT	SAUVEGARDE	BONUS DE MÉTIER
1 Novice	1	+0	14	+2
2	2	+0	13	+2
3 Compagnon	2	+0	12	+3
4	3	+1	11	+3
5 Gardien	4	+1	10	+4
6	4	+1	9	+4
7 Maître	5	+2	8	+5

**TALENTS DE DISCIPLINE.** Ton personnage possède les talents suivants :

L'Illusionniste peut tisser des sorts d'illusionnisme.

L'Illusionniste peut regarder dans l'astral.

L'Illusionniste bénéficie d'un avantage à tous les jets de perception.

L'Illusionniste bénéficie d'un avantage pour baratiner, attirer l'attention ou la sympathie, inspirer confiance, etc.

L'illusionniste peut aisément manipuler les petits objets, les faire apparaître ou disparaître, les dissimuler sur lui ou dans son environnement, etc.

L'Illusionniste peut créer toutes sortes de petites illusions de spectacle, lumineuses, visuelles ou sonores, dans son environnement proche.

L'Illusionniste peut se déguiser rapidement et modifier légèrement son apparence physique, tant qu'il conserve les caractéristiques de son peuple et sa taille générale.

L'Illusionniste peut reproduire de mémoire, sur le papier, par une illusion ou en récitant, n'importe quelle conversation qu'il a précédemment entendue ou n'importe qu'elle scène qu'il a vue.

## MAÎTRE D'ARMES

Les Maîtres d'armes sont des combattants qui connaissent la valeur d'un entraînement rigoureux et du panache en combat. Ils valorisent autant le style que la maîtrise du combat. Si l'épée reste leur arme préférée, certaines écoles favorisent bien d'autres armes.

**SAUVEGARDES.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde de *Réflexes* et *Sang-froid*.

**MÉTIERS.** Choisis un métier parmi les suivants – *Artisan, Érudit, Marchand, Voyageur* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

CERCLE	DÉS DE VIE	BONUS DE COMBAT	SAUVEGARDE	BONUS DE MÉTIER
1 Novice	1	+1	14	+1
2	2	+2	13	+1
3 Compagnon	3	+3	12	+1
4	4	+4	11	+2
5 Gardien	5	+5	10	+2
6	6	+6	9	+2
7 Maître	7	+7	8	+3

**TALENTS DE DISCIPLINE.** Ton personnage possède les talents suivants :

Le Maître d'armes bénéficie d'un avantage sur tous les jets pour impressionner, provoquer, insulter, frimer ou séduire.

Le Maître d'armes bénéficie d'un avantage pour danser, jouer la comédie, s'habiller de manière appropriée, se donner en spectacle et attirer la sympathie des foules.

Le Maître d'armes choisit une arme de prédilection – les épées, les haches, les masses, les lances, etc. Il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque avec ces armes ainsi que d'un bonus de +2d4 dégâts.

Le Maître d'armes lance 2d8 pour déterminer son initiative.

Entre deux répit, le Maître d'armes peut placer gratuitement, sans que cela ne lui coûte d'action, un nombre de *Trucs de combat* égal à son niveau.

Le Maître d'armes conserve le bonus tactique du déplacement même s'il se déplace au maximum de son mouvement.

Lorsque le Maître d'armes utilise le bonus tactique du mouvement pour se défendre, il bénéficie d'un bonus de +2 supplémentaire en classe d'armure.

Lorsqu'il effectue une acrobatie sur le champ de bataille, le Maître d'armes effectue un jet de Dextérité à la place du jet de manœuvre normal.



## MAÎTRE DES BÊTES

Les Maîtres des bêtes utilisent la magie pour interagir avec les animaux et les créatures sauvages. Certains développent ces capacités pour vivre en pleine nature, d'autres pour nouer des liens avec des compagnons animaux, d'autres encore pour s'occuper des animaux domestiques nécessaires à la vie quotidienne de Barsaive.

**SAUVEGARDES.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde de *Réflexes* et *Vigueur*.

**MÉTIER.** Choisis deux métiers parmi les suivants – *Artisan*, *Érudit*, *Marchand*, *Voyageur* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

CERCLE	DÉS DE VIE	BONUS DE COMBAT	SAUVEGARDE	BONUS DE MÉTIER
1 Novice	1	+1	15	+2
2	2	+1	14	+2
3 Compagnon	2	+2	13	+3
4	3	+2	12	+3
5 Gardien	4	+3	11	+4
6	4	+3	10	+4
7 Maître	5	+4	9	+5

**TALENTS DE DISCIPLINE.** Ton personnage possède les talents suivants :

Le Maître des bêtes bénéficie d'un avantage sur les jets de Perception.

Le Maître des bêtes bénéficie d'un avantage sur les jets de Discrétion.

Le Maître des bêtes bénéficie d'un avantage sur les jets de survie, pour monter un camp ou trouver de la nourriture.

Le Maître des bêtes peut communiquer avec tous les animaux, sur la base de leur intelligence naturelle, pour obtenir des faveurs ou des informations. Il peut les séduire, les intimider, les convaincre, les manipuler, etc.

Le Maître des bêtes est accompagnés d'animaux loyaux dont la somme des points de vie est égale aux siens et qui agissent à son initiative. En dépensant un point de Karma, il obtient qu'un de ces animaux effectue une action extraordinaire, normalement impossible pour un animal normal.

En combat, le Maître des bêtes inflige 1d4 dégâts automatique chaque tour à une cible à portée grâce à ses animaux.

Le Maître des bêtes peut effrayer un animal et le forcer à fuir. Si l'animal est plus puissant que lui, il peut effectuer un jet de sauvegarde.

Le Maître des bêtes peut rendre 1d8 points de vie par cercle à un animal au cours d'un répit.

## NAVIGATEUR DU CIEL

Les Navigateurs du ciel forment une fraternité intrépide et tumultueuse. Ils n'abandonnent jamais les leurs, embrassent l'idée de coopération et d'entraide, et œuvrent à l'expansion et à la protection de la civilisation, au lieu de simplement s'attaquer à elle.

**SAUVEGARDES.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde de *Réflexes*.

**MÉTIERS.** Choisis deux métiers parmi les suivants – *Artisan, Érudit, Marchand, Voyageur* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

CERCLE	DÉS DE VIE	BONUS DE COMBAT	SAUVEGARDE	BONUS DE MÉTIER
1 Novice	1	+1	14	+2
2	2	+1	13	+2
3 Compagnon	3	+2	12	+3
4	4	+2	11	+3
5 Gardien	5	+3	10	+4
6	6	+3	9	+4
7 Maître	7	+4	8	+5

**TALENTS DE DISCIPLINE.** Ton personnage possède les talents suivants :

Le Navigateur du ciel sait manœuvrer un bateau volant.

Le Navigateur du ciel bénéficie d'un avantage sur les jets pour négocier, convaincre, séduire ou encourager.

Le Navigateur du ciel bénéficie d'un avantage à tous les jets de sauvegarde contre la peur ou le désespoir.

Le Navigateur du ciel parle deux langues supplémentaires.

Quand le Navigateur du ciel aide un compagnon sur une tâche, il lui offre un avantage au lieu d'un simple +1.

Le Navigateur du ciel peut chuter ou tomber de n'importe quelle hauteur en contrôlant sa trajectoire et sans subir de dégâts à l'atterrissage.

Le Navigateur du ciel peut sauter d'une longueur égale à son mouvement ou à une hauteur égale à la moitié de celui-ci.

Lorsqu'il effectue des manœuvres à bord d'un bateau volant ou dans les hauteurs, le Navigateur du ciel effectue un jet de Dextérité à la place du jet de manœuvre normal.

## NETHERMANCIEN

Les Nethermanciens sont des magiciens spécialisés dans les mondes inférieurs. Ils s'intéressent aux autres plans et aux esprits et créatures qui y résident. La plupart des gens considèrent que les Nethermanciens sont un peu bizarres et ceux qui suivent cette discipline ne gagneront sans doute jamais beaucoup en popularité.

**SAUVEGARDES.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde de *Vigueur* et *Volonté*.

**MÉTIERS.** Choisis deux métiers parmi les suivants – *Artisan*, *Érudit*, *Marchand*, *Voyageur* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

CERCLE	DÉS DE VIE	BONUS DE COMBAT	SAUVEGARDE	BONUS DE MÉTIER
1 Novice	1	+0	13	+1
2	2	+0	12	+1
3 Compagnon	2	+0	11	+1
4	3	+1	10	+2
5 Gardien	4	+1	9	+2
6	4	+1	8	+2
7 Maître	5	+2	7	+3

**TALENTS DE DISCIPLINE.** Ton personnage possède les talents suivants :

Le Nethermancien peut tisser des sorts de nethermancie.

Le Nethermancien peut regarder dans l'astral.

Le Nethermancien peut entrer dans l'astral.

Le Nethermancien peut parler avec les morts.

Le Nethermancien bénéficie d'un avantage pour intimider, menacer ou effrayer une personne, mais aussi pour attirer ses confidences ou sa confiance.

Le Nethermancien bénéficie d'un avantage à tous les jets de sauvegarde contre la peur ou le désespoir.

Le Nethermancien peut détecter les marques et l'influence des Horreurs.

Le Nethermancien peut lancer le sort *Cercle de guérison* deux fois par jour sans dépenser de matrice.

## SORCIER

Les Sorciers sont des magiciens qui s'intéressent aux aspects théoriques de la magie, que l'on prend trop souvent pour des rats de bibliothèque – bien que personne n'ait jamais le courage de les appeler ainsi en face à face.

**SAUVEGARDES.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde de *Réflexes* et *Volonté*.

**MÉTIERS.** Choisis deux métiers parmi les suivants – *Artisan*, *Érudit*, *Marchand*, *Voyageur* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

CERCLE	DÉS DE VIE	BONUS DE COMBAT	SAUVEGARDE	BONUS DE MÉTIER
1 Novice	1	+1	14	+1
2	1	+2	13	+1
3 Compagnon	2	+3	12	+1
4	2	+4	11	+2
5 Gardien	3	+5	10	+2
6	3	+6	9	+2
7 Maître	4	+7	8	+3

**TALENTS DE DISCIPLINE.** Ton personnage possède les talents suivants :

Le Sorcier peut tisser des sorts de sorcellerie.

Le Sorcier peut regarder dans l'astral.

Le Sorcier bénéficie d'un avantage aux jets de connaissance et de savoir.

Le Sorcier bénéficie d'un avantage pour analyser des traces, des indices, des informations.

Le Sorcier bénéficie d'un avantage pour commander, négocier, inspirer le respect, organiser les gens.

Le Sorcier parle deux langages supplémentaires.

Le Sorcier peut tenter d'annuler une malédiction en autorisant un patient à effectuer, une fois par jour, un nouveau jet de sauvegarde.

En combat, le Sorcier peut tenter de viser et détruire les matrices des lanceurs de sorts ennemis. Chaque matrice possède 1d8 points de vie par cercle de magie.

## TROUBADOUR

Les Troubadours sont des amuseurs, des saltimbanques, des conteurs d'histoires, des acteurs et des chansonniers. Ils sont aussi ce qui ressemble le plus à des historiens, des chroniqueurs ou des érudits dans l'imaginaire populaire.

**SAUVEGARDES.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde de *Sang-froid* et *Volonté*.

**MÉTIER.** Choisis un métier parmi les suivants – *Artisan, Érudit, Marchand, Voyageur* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

CERCLE	DÉS DE VIE	BONUS DE COMBAT	SAUVEGARDE	BONUS DE MÉTIER
1 Novice	1	+1	14	+2
2	2	+1	13	+2
3 Compagnon	2	+2	12	+3
4	3	+2	11	+3
5 Gardien	4	+3	10	+4
6	4	+3	9	+4
7 Maître	5	+4	8	+5

**TALENTS DE DISCIPLINE.** Ton personnage possède les talents suivants :

Le Troubadour bénéficie d'un avantage à tous les jets pour divertir, plaire, séduire, jouer de la musique ou la comédie, réciter des poèmes ou conter des légendes.

Le Troubadour bénéficie d'un avantage pour négocier, convaincre, baratiner ou mentir.

Le Troubadour bénéficie d'un avantage aux jets de connaissance et de savoir.

Le Troubadour peut étudier la trame d'un objet pour découvrir des connaissances-clefs.

Le Troubadour parle deux langages supplémentaires.

Le Troubadour peut détecter les marques et l'influence des Horreurs.

Le Troubadour peut se déguiser rapidement et modifier légèrement son apparence physique, tant qu'il conserve les caractéristiques de son peuple et sa taille générale.

Entre deux répit, le Troubadour peut placer gratuitement, sans que cela ne lui coûte d'action, un nombre de *Trucs de combat* égal à son niveau.

## VOLEUR

Les Voleurs apprennent à se débrouiller seuls et à voler. Ils tirent leurs pouvoirs d'une grande confiance en soi et de certitude qu'ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes. L'abondance des histoires sur les guildes de voleur tend à prouver que celles-ci existent, mais en vérité, personne n'en sait rien.

**SAUVEGARDES.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde de *Réflexes*.

**MÉTIERS.** Choisis deux métiers parmi les suivants – *Artisan, Érudit, Marchand, Voyageur* – et applique le bonus indiqué par ton niveau à tous les jets de caractéristique et de manœuvre adéquats.

NIVEAU	DÉS DE VIE	BONUS DE COMBAT	SAUVEGARDE	BONUS DE MÉTIER
1 Novice	1	+1	13	+2
2	2	+1	12	+2
3 Compagnon	2	+2	11	+3
4	3	+2	10	+3
5 Gardien	4	+3	9	+4
6	4	+3	8	+4
7 Maître	5	+4	7	+5

**TALENTS DE DISCIPLINE.** Ton personnage possède les talents suivants :

Le Voleur bénéficie d'un avantage sur ses jets pour mentir, baratiner et séduire.

Le Voleur bénéficie d'un avantage sur ses jets de Perception.

Le Voleur bénéficie d'un avantage sur ses jets de Discrétion.

Le Voleur bénéficie d'un avantage pour tous les jets de mécanique, de désamorçage, de crochetage, de bricolage, etc.

Le Voleur peut aisément manipuler les petits objets, les faire apparaître ou disparaître, les dissimuler sur lui ou dans son environnement, etc.

Le Voleur ne porte jamais d'armure. Sa classe d'armure est égale à 9 + son niveau. Il effectue des jets de Dextérité à la place de tous les jets de Manœuvre.

Le Voleur lance 2d8 pour déterminer son initiative.

Entre deux répit, le Voleur peut placer gratuitement, sans que cela ne lui coûte d'action, un nombre de *Trucs de combat* égal à son niveau.

# POINTS DE LÉGENDE

Au début de chaque séance de jeu, ton adepte reçoit deux points de légende (2PL). Note-les aussitôt que la partie commence – c’est automatique. Il peut aussi gagner des points de légende s’il est devenu quêteur d’une Passion et qu’il accomplit tâches et quêtes.

**CERCLES.** Tu vas pouvoir dépenser ces points de légende pour permettre à ton adepte de gagner des cercles : il te faut accumuler et dépenser 3PL pour monter au cercle 2, puis 6PL pour monter au cercle 3 et ainsi de suite – soit un total de 3XP multiplié par le cercle actuel de ton adepte.

Toutefois, la progression d’un adepte dépend aussi de l’acceptation de ses pairs – pour changer de statut (passer de novice à compagnon par exemple), l’adepte doit passer des épreuves comme indiqué ci-dessous. Tant qu’il n’est pas jugé digne, il ne peut progresser en statut ni gagner de cercle, mais il peut retenter les épreuves dès qu’il en a l’occasion. Il peut être difficile de trouver des adeptes de sa discipline au cours des aventures – un personnage peut tenter d’invoquer *un maître fantôme* pour passer les épreuves, mais c’est déjà une tâche complexe en soi.

CERCLE	STATUT	ÉPREUVES
1-2	Novice	<i>Épreuve de recrutement</i> : le personnage est repéré par un adepte au milieu d’autres jeunes, parce qu’il est plus éveillé, plus intéressé, plus capable ou qu’il réussit une petite épreuve dissimulée au milieu d’une simple tâche à accomplir.
3-4	Compagnon	L’adepte doit prouver à ses pairs qu’il est digne de son apprentissage et qu’il sait utiliser un ou plusieurs de ses talents, au cours d’une série de petits défis publics peu dangereux mais nécessitant savoir-faire et coup de main.
5-6	Gardien	L’adepte doit accomplir seul une épreuve en extérieur et en ramener la preuve à ses maîtres. Ce n’est pas forcément une épreuve dangereuse, mais elle représente un défi pour un adepte isolé.
7	Maître	L’adepte doit accomplir une épreuve difficile, seul ou en public, qui mesure l’accomplissement de son art et de ses techniques.

**TALENTS.** Tu peux dépenser les points de légende pour apprendre de nouveaux talents, choisis dans d'autres disciplines (chaque discipline possède huit talents différents). Tu dois dépenser 3PL par talent et tu peux piocher ici et là pour choisir les capacités qui serviront le mieux ton adepte. Il faut une journée en compagnie d'un adepte de la discipline choisie pour apprendre le talent – tu dois payer le prix demandé ou il peut s'agir d'un échange de bon procédé.

**SORTS.** Si ton adepte possède un talent lui permettant de lancer les sortilèges de l'une des voies de magie, il devra trouver et apprendre la plupart de ses sorts en dépendant 1PL pour chacun.

**CHANCE.** Tu peux aussi dépenser tes points d'expérience pour sortir ton personnage du pétrin en cours d'aventure. Chaque PL dépensé de cette manière te permet de relancer un jet de ton choix en bénéficiant cette fois d'un avantage.

**ENTRAÎNEMENT.** Tu noteras que tu peux dépenser 1000 pièces pour acheter un point de légende – ce sont les cours que tu suis, les heures d'entraînement auprès d'un maître, les livres onéreux que tu dois lire, le matériel et les matériaux pour t'exercer, les dons et les sacrifices aux divinités et aux temples, etc.

## DONS

Aux cercles 2, 4 et 6, choisis un don dans la liste suivante. Ce sont des capacités permanentes. Les dons marqués d'une \* peuvent être choisis plusieurs fois.

**AGUERRI\***. Diminue d'un point l'une des caractéristiques de ton adepte (minimum 3).

**BRUTAL.** +1d8 dégâts au corps à corps.

**CORIACE\***. +1 à chacun des quatre bonus de sauvegarde.

**FERVÊTU.** +1 en classe d'armure (ne compte pas pour les jets de manœuvre).

**LINGUISTE\***. Ton adepte parle une langue supplémentaire.

**MYSTIQUE\***. Une matrice de niveau 1 supplémentaire.

**PRÉCIS.** +1d8 dégâts à distance.

**ROBUSTE.** +12 points de vie supplémentaires.

**SPÉCIALISTE\***. Un métier +2 (une seule fois pour chaque métier).

**VIGOUREUX\***. Une fois par combat, ton adepte récupère gratuitement 1d8 points de vie par niveau (ce n'est pas un second souffle).



## ET APRÈS

Quand ton adepte atteint le cercle 7, il ne gagne plus de cercle – mais il n'en a pas fini pour autant avec les aventures. Il continue de recevoir 1PL par séance (au lieu de 2) et peut les dépenser pour acheter les augmentations suivantes.

PL	AUGMENTATIONS
1	+1 point de vie au total (dix fois maximum).
2	Diminue ta sauvegarde de 1 (cinq fois maximum).
2	<i>Magiciens uniquement.</i> Une matrice de niveau 1 supplémentaire (trois fois maximum).
3	+1 au bonus de combat (trois fois maximum).
4	<i>Magiciens uniquement.</i> Une matrice de niveau 2 supplémentaire (deux fois maximum).
5	+1 au bonus de métier (deux fois maximum pour chaque métier).
5	+1 point de vie au total (sans limite).
6	<i>Magiciens uniquement.</i> Une matrice de niveau 3 supplémentaire (une fois maximum).
8	<i>Magiciens uniquement.</i> Une matrice de niveau 4 supplémentaire (une fois maximum).
10	Un don (pas de maximum).

# LA MAGIE

## LA MAGIE DES SORTS

Les disciplines de Chamane, d'Élémentaliste, d'Illusionniste, de Nethermancien et de Sorcier permettent à un adepte de lancer des sorts – c'est-à-dire de tisser des filaments magiques de manière à leur donner la forme d'un sortilège aux effets rapides. Chaque discipline possède ses propres listes de sorts, classés selon leurs niveaux de puissance (novice, compagnon, gardien ou maître). Il existe trois manières de lancer un sort : en utilisant une matrice (la manière la plus sûre), en faisant appel à la magie brute (la méthode la plus dangereuse) ou en utilisant un grimoire (la façon la plus lente).

### MAGIE BRUTE

Un lanceur de sort tisse les filaments de magie pour former les sorts qu'il lance, en suivant des opérations et des formules précises pour le faire. La manière la plus simple, mais aussi la plus dangereuse, est de tirer directement l'énergie magique de l'espace astral et de la canaliser au travers de son corps. Grâce à cela, l'adepte peut lancer n'importe quel sort de sa connaissance, quel que soit son cercle.

Toutefois, il doit effectuer un jet de sauvegarde avec les modificateurs indiqués dans le tableau ci-dessous. En cas d'échec, il subit les dégâts correspondants pour chaque niveau de puissance du sort (1d4 pour un sort de novice, 2d4 pour un sort de compagnon, et ainsi de suite).

Par ailleurs, la maîtresse de jeu lance 1d20+1d12 pour déterminer si l'adepte a attiré l'attention d'une Horreur – le d12 représente les dés de vie de l'Horreur. Si le résultat total est égal ou supérieur au nombre indiqué dans la table, plus le cercle de l'adepte, ce dernier est marqué par l'Horreur.

RÉGION ASTRALE	SAUVEGARDE	DÉGÂTS	HORREUR
Saine	Normal	1d4	—
Dégagée	-2	1d8	18
Souillée	Avec désavantage	2d8	14
Corrompue	Avec désavantage	4d8	10

**MARQUE D'HORREUR.** Une marque d'Horreur est un lien personnel qu'une Horreur établit avec un individu, lui ouvrant un passage psychique qu'elle peut utiliser à volonté, dans la seule limite de la portée. L'Horreur peut utiliser la marque pour localiser l'adepte à tout moment. Elle peut communiquer avec sa victime jusqu'à plusieurs centaines de kilomètres et peut lancer des sorts ou utiliser des pouvoirs à de grandes distances. Une marque d'horreur dure un an et un jour, mais l'Horreur peut renouveler la marque quand elle le souhaite. Quoi qu'il en soit, un adepte n'est jamais conscient qu'il a été marqué.

Certains adeptes possèdent le talent de repérer les marques d'Horreur. Pour cela, il faut passer une soirée en compagnie du patient, à observer son architrave. Lance 1d20 et ajoute le niveau de ton adepte contre une difficulté égale à 12 + les dés de vie de l'Horreur. Une réussite permet de déterminer si le patient a été marqué.

## MATRICES

Pour éviter que la magie brute ne brûle son corps ou n'attire l'attention d'une Horreur, le lanceur de sort préférera aussi souvent que possible lancer un sort au travers d'une matrice. Une matrice est le résultat d'un ensemble d'exercices mentaux quotidiens qui forment des sortes de boîtes mystiques où il est sûr de tisser des filaments de sorts. Selon son cercle, le lanceur de sort parvient, chaque jour, à créer des matrices plus ou moins nombreuses, plus ou moins puissantes.

Le tableau suivant indique le nombre de matrices qu'un adepte peut générer après chaque repos, en fonction de son cercle, pour chaque niveau de puissance d'un sort (novice, compagnon, gardien ou maître).

NOMBRE DE MATRICES PAR JOUR ET PAR NIVEAU DE PUISSANCE				
CERCLE	NOVICE	COMPAGNON	GARDIEN	MAÎTRE
1	2	—	—	—
2	3	—	—	—
3	4	1	—	—
4	4	2	—	—
5	4	2	1	—
6	5	2	2	—
7	5	3	2	1

Un lanceur de sorts de cercle 4 peut ainsi lancer quatre sorts de novices et deux sorts de compagnon par jour. Il peut aussi utiliser ses matrices de compagnon pour lancer des sorts de novices, mais pas l'inverse. Un lanceur de sort ne peut pas lancer de sorts plus puissants que les matrices qu'il maîtrise de cette manière, même s'il les connaît par ailleurs.

Une fois qu'une matrice a été utilisée pour lancer un sort, elle disparaît et il faut attendre la fin du prochain repos pour pouvoir en reconstituer la structure.

Une matrice étant un objet mystique attaché à l'architrave du lanceur de sort, elle est visible dans l'astral et peut être prise pour cible. Une matrice possède une classe d'armure égale à celle de l'adepte +2 et un nombre de points de vie égal à 1d8 par niveau de puissance (une matrice de gardien aura 3d8 points de vie). Si elle est attaquée et tombe à 0 points de vie, elle devient inutilisable jusqu'à la fin du prochain repos.

## GRIMOIRES

Lancer un sort depuis un grimoire est une opération rare – généralement, c'est parce que le lanceur de sort a besoin d'un sort qu'il n'a pas eu le temps d'apprendre et qui se trouve dans un livre. Si l'adepte dispose d'une dizaine de minutes, il peut se lier temporairement au grimoire (jusqu'au prochain répit) : dans ce cas, il lance le sort choisi comme au travers d'une matrice. Sinon, le lancement du sort est considéré comme de la magie brute. Quelle que soit la méthode, le lanceur de sort peut lancer un sort de n'importe quel niveau de puissance à partir d'un grimoire, à condition qu'il puisse tenir le livre ouvert entre ses mains et qu'il puisse effectivement lire le sort (pas dans l'obscurité par exemple).

## APPRENDRE UN SORT

Un adepte doit apprendre les sorts qu'il veut lancer. Une fois qu'il a fait cet exercice de mémorisation, il connaît le sort et peut le lancer au travers d'une matrice ou en magie brute. Il peut mémoriser des sorts de n'importe quel niveau de puissance, même s'il ne maîtrise pas encore les matrices qui permettent de les lancer sans risque.

Un adepte appartenant à une discipline de lanceur de sort connaît tous les sorts de novice de cette discipline à la création. Il ne peut pas apprendre les sorts des autres disciplines à moins d'acquérir le talent correspondant. Si l'adepte acquiert le talent en cours d'aventure, il doit apprendre les sorts individuellement.

L'adepte peut obtenir de nouveaux sorts auprès d'un autre lanceur de sort (le plus souvent au prix de 100 pièces d'argent par niveau de puissance du sort) ou dans des grimoires. Il doit être en mesure de le copier dans son propre grimoire et doit réussir un jet d'Intelligence (une tentative par jour). Enfin, il doit dépenser un point de légende pour associer la trame du sort à sa propre architrave.

# SORTS DE CHAMANE

## SORTS DE NOVICE

**BÉNÉDICTION.** *18 pas/Répit.* Tous les alliés à portée reçoivent un bonus de +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde.

**CHARME-PERSONNE.** *18 pas/Repos.* Un Donneur-de-Nom considère le chamane comme un ami à moins qu'il ne réussisse un jet de sauvegarde ou qu'il soit trahi. En combat, la cible bénéficie d'un avantage au jet de sauvegarde, mais en cas d'échec, elle combat aux côtés des personnages.

**COMMUNICATION AVEC LA NATURE.** *Personnel/Répit.* Le chamane peut communiquer avec les plantes et les animaux. Il peut obtenir des informations ou de l'aide dans la limite des possibilités cognitives et sensorielles des esprits de la nature qu'il contacte.

**COMPRÉHENSION DES LANGUES.** *Personnel/Répit.* Le chamane comprend, parle, lit et écrit une langue dont il peut entendre ou lire quelques mots. Lancé avec une matrice de gardien, le sort confère aussi cette capacité à tous ses alliés présents.

**ENVOÛTEMENT.** *36 pas/Instantané.* Le chamane projette un petit tourbillon de poussière vers un adversaire à portée. Celui-ci, aveuglé et gêné, subit un désavantage à toutes ses actions pendant 1d4+cercle tours. Les créatures plus puissantes que l'adepte peuvent effectuer un jet de sauvegarde.

**INJONCTION.** *12 pas/Instantané.* Le chamane oblige une cible à portée à obéir à un ordre simple – généralement un verbe impératif : jette, tombe, cours, arrête, etc. Si la cible est de cercle supérieur à l'adepte, elle peut effectuer un jet de sauvegarde. Lancé avec une matrice de gardien, le sort affecte tous les adversaires à 6 pas.

**MAÎTRISE DES ESPRITS.** *12 pas/Instantané.* Le chamane cible un esprit à portée et le paralyse pendant 1d4+cercle tours ; l'esprit peut effectuer un jet de sauvegarde par tour s'il est plus puissant que l'adepte. Lancé avec une matrice de compagnon, le sort permet à l'adepte d'invoquer un esprit afin de tenter de conclure un pacte (voir Invocations). Lancé avec une matrice de maître, le sort permet à l'adepte de donner un ordre à un esprit et le contraindre à obéir – l'esprit peut effectuer un jet de sauvegarde s'il est plus puissant que l'adepte.

**MARQUE DE LA BÊTE.** *Toucher/Répit.* La cible du sort obtient une capacité spéciale copiant celle d'un animal : voir dans le noir comme un chat, garder son équilibre comme un furet, rester sur ses pieds comme une tortue, courir comme un guépard, respirer sous l'eau comme une loutre, etc. Lancé avec une matrice de compagnon, le sort permet d'acquérir trois capacités à la fois.

**SANCTUAIRE.** *Toucher/Répit.* La cible du sort est ignorée par ses ennemis qui ne s'occupe pas d'elle sur le champ de bataille. Le sort fait effet jusqu'au prochain répit ou jusqu'à ce que la cible effectue une action offensive.

**SOMMEIL.** *18 pas/Repos.* Un total de 1d8+cercle DV ennemis s'endorment instantanément, mais aucune créature de 4DV ou plus n'est affectée.

## SORTS DE COMPAGNON

**ARME MAGIQUE.** *Toucher/Répit.* En réveillant son esprit, le chamane investit une arme de propriétés magiques, lui permettant de toucher les créatures immatérielles ou sinon invulnérables aux armes normales. Lancé avec une matrice de cercle 4, le sort affecte toutes les armes des alliés à 30 pas ou moins.

**CAMOUFLAGE.** *Toucher/Répit.* La cible du sort peut se déplacer à vitesse normale en bénéficiant d'un avantage à tous ses jets de discrétion. Lancé avec une matrice de gardien, le sort affecte tous les alliés à 6 pas.

**COMMUNICATION MENTALE.** *Personnel/Répit.* Le chamane établit un contact télépathique avec un allié en vue, lui permettant de communiquer par la pensée même si les deux sont séparés. Lancé avec une matrice de maître, le chamane établit une communication simultanée entre tous les alliés en vue.

**DÉTECTION DES PENSÉES.** *36 pas/Répit.* Le chamane détecte la présence de pensées intelligentes à portée (bien qu'un mur épais ou une porte en métal puissent bloquer la détection). Il peut utiliser une action et effectuer un jet d'intelligence afin de comprendre les pensées de surface d'une cible en particulier, même si elle ne parle pas la même langue.

**ÉMOTION DES LIEUX.** *Toucher/Repos.* Le chamane modifie l'ambiance d'une pièce ou d'une salle pour favoriser ou contraindre certaines émotions et dispositions mentales : rendre plus patient, plus amoureux, moins violent, plus réceptif à la musique, etc.

**MÉTAMORPHOSE ANIMALE.** *Personnel/Repos.* Le chamane prend la forme d'un animal de son choix, avec tous ses capacités naturelles. Il conserve son intelligence et ses propres talents, ainsi que ses points de vie, mais il peut voler, nager, courir, grimper, etc. comme le ferait l'animal – attention toutefois, il devient impossible de parler. L'adepte peut passer librement de sa forme normale à la forme animale, et vice-versa, tant que le sort fait effet – mais la forme animale, une fois choisie, est définitive pour la durée du sort en cours.

**PETIT TUEUR.** *12 pas/Repos.* L'adepte invoque une petite créature venimeuse naturelle (araignée, scolopendre, scorpion, serpent, etc.) et lui indique une mission : espionnage, filature, empoisonnement d'une cible, etc. La créature invoquée va faire le nécessaire pour remplir sa mission.

**PSYCHOMÉTRIE.** *Toucher/Instantané.* Le chamane détermine l'origine et la nature d'un objet. Il peut poser trois questions à la maîtresse de jeu et obtenir des réponses aussi précises que l'objet est en bon état à propos de son histoire, de ses propriétaires ou de son créateur.

## SORTS DE GARDIEN

**AMITIÉ PARTAGÉE.** *Spécial/Repos.* Le chamane entend tout ce qu'entend et dit une personne connue et volontaire, sans limite de portée et jusqu'au prochain repos. Il peut lancer des sorts sur la cible comme si elle était au toucher.

**DÉFENSE CONTRE LES ESPRITS.** *Toucher/Répit.* La cible du sort impose un désavantage à toutes les actions des esprits contre lui et un avantage à tous les jets de sauvegarde contre les esprits.

**FRAYEUR.** *12 pas/Instantané.* Les ennemis de plus faible puissance que le chamane fuient ou se rendent.

**MENTOR.** *Personnel/Répit.* Le chamane a passé un pacte avec un esprit et transporte un objet de trame lié à celui-ci. En lançant le sort, le chamane établit une communication avec son mentor qui peut lui fournir des informations générales et particulières sur divers sujets selon ses connaissances (souvent très étendues). Le mentor est généralement serviable, mais peut se montrer directif, hautain ou critique. Pour forcer l'adepte à réfléchir par lui-même, il peut parfois répondre de manière cryptique.

**NON-DÉTECTION.** *Toucher/Repos.* Une créature ou un objet est impossible à voir, localiser, espionner, surveiller ou détecter depuis l'astral – ou inversement depuis le monde matériel.

**PACTE.** *Personnel/Spécial.* L'adepte scelle un pacte de non-agression avec les créatures et les esprits d'un lieu naturel – un bosquet, une colline, une vallée, etc. Lui-même et ses compagnons sont protégés tant qu'ils respectent les animaux et les lieux, qu'ils ne causent aucun dommage et qu'ils empêchent d'autres Donneurs-de-Noms de commettre des déprédations.

## SORTS DE MAÎTRE

**CAPTURE D'ESPRIT.** *Toucher/Instantané.* Le chamane endort un esprit et l'emprisonne dans un objet. Un esprit plus puissant peut effectuer un jet de sauvegarde.

**CONSEIL DES ESPRITS.** *Personnel/Spécial.* Le chamane convoque les esprits de la nature les plus puissants à deux kilomètres à la ronde et leur soumet une question, un problème, un jugement. Il peut plaider sa cause, mais ne peut pas les contraindre dans leur décision. Toutefois, si les esprits sont amicaux, leur aide peut être déterminante.

**DISPARITION DE LIEU.** *Toucher/Instantané.* Le chamane fait disparaître une pièce des perceptions normales. La pièce devient introuvable ou indétectable autrement que par magie et elle n'apparaît plus sur aucun plan existant. C'est moins qu'elle disparaît physiquement qu'elle échappe à l'attention de ceux qui la cherchent ou passent à côté – un peu comme ne plus trouver ses clefs posées sur le meuble de l'entrée.

**EFFACEMENT DES MARQUES D'HORREUR.** *Toucher/Instantané.* Le chamane doit être en possession d'un objet de trame du patient et il faut que la marque ait précédemment été détectée. Le rituel préalable au lancement du sort dure six heures. Il est probable que l'Horreur tente de réagir et de saboter le rituel.

# SORTS D'ÉLÉMENTALISTE

## SORTS DE NOVICE

**ARME ÉLÉMENTAIRE.** *Toucher/Répit.* Une arme de corps à corps inflige 1d8 dégâts supplémentaires liés à un élément en particulier. L'arme ne devient pas magique.

**LUMIÈRE.** *18 pas/Répit.* L'élémentaliste crée une lumière faible, sur 12 pas de rayon, qui se déplace avec lui à moins qu'il ne lance le sort sur un objet ou un lieu. Il peut éteindre ou allumer cette lumière à volonté tant que le sort fait effet.

**MANTEAU D'AIR.** *Toucher/Répit.* La cible du sort bénéficie d'une résistance aux dégâts d'air et de froid. Elle reçoit un bonus de +1 en classe d'armure. Lancé avec une matrice de gardien, le sort affecte tous les alliés à 6 pas ou moins.

**MANTEAU D'EAU.** *Toucher/Répit.* La cible du sort bénéficie d'une résistance aux dégâts d'eau et d'acide. Elle bénéficie d'un avantage aux jets de résistance contre le poison. Lancé avec une matrice de gardien, le sort affecte tous les alliés à 6 pas ou moins.

**MANTEAU DE BOIS.** *Toucher/Répit.* La cible du sort bénéficie d'une résistance aux dégâts de bois et aux projectiles. Chaque tour, elle inflige 1d4 dégâts automatiques à une cible de son choix, au corps à corps ou à distance, à cause des épines qui pousse sur son manteau et ses vêtements. Lancé avec une matrice de gardien, le sort affecte tous les alliés à 6 pas ou moins.

**MANTEAU DE FEU.** *Toucher/Répit.* La cible du sort bénéficie d'une résistance aux dégâts de feu. Elle peut allumer ou éteindre des feux à volonté à 18 pas ou moins, ou en modifier progressivement l'intensité. Lancé avec une matrice de gardien, le sort affecte tous les alliés à 6 pas ou moins.

**MANTEAU DE TERRE.** *Toucher/Répit.* La cible du sort bénéficie d'une résistance aux dégâts de terre et de métal. Elle gagne instantanément 1d8 points de vie temporaires par cercle. Lancé avec une matrice de gardien, le sort affecte tous les alliés à 6 pas ou moins.

**PROJECTILE ÉLÉMENTAIRE.** *36 pas/Instantané.* Un trait élémentaire touche automatiquement une cible pour 1d8+cercle dégâts. La cible ne bénéficie pas de jet de sauvegarde. L'élémentaliste définit l'élément du dard magique au moment de lancer le sort.

**TÉLÉKINÉSIE.** *18 pas/Répit.* L'élémentaliste manipule un objet à distance comme s'il utilisait ses propres mains et sa propre puissance physique.

**TERRAIN DIFFICILE.** *18 pas/Répit.* L'élémentaliste modifie les conditions locales (végétation, verglas, sol instable, etc.) pour créer une zone de terrain difficile de 2 pas de côté, plus une case supplémentaire par cercle. La zone peut prendre la forme de son choix tant que les cases sont adjacentes.



## SORTS DE COMPAGNON

**AURA ÉLÉMENTAIRE.** *Toucher/Répit.* Tous les ennemis qui commencent leur tour à 2 pas ou moins de la cible du sort subissent 1d4 dégâts élémentaires.

**BOURRASQUE DE VENT.** *Personnel/Instantané.* L'élémentaliste génère une bourrasque de vent qui fait reculer tous ses adversaires dans une zone de 6 pas de côté devant lui jusqu'à les en faire sortir. Par ailleurs, chacun doit effectuer un jet de sauvegarde ou il se retrouve à terre – les créatures massives bénéficient d'un avantage.

**CONTRÔLE DES VÉGÉTAUX.** *12 pas/Répit.* L'élémentaliste provoque la croissance des plantes sur une zone de 2 pas de côté, plus une case par cercle, créant un terrain difficile infligeant par ailleurs 1d4 dégâts par pas de déplacement. Une fois par tour, l'élémentaliste peut désigner une cible située sur l'une de ces cases ou une case adjacente à la zone et l'immobiliser pour le tour.

**CRÉATION DE MATIÈRE.** *Personnel/Instantané.* L'élémentaliste crée un seau de matériau brut (eau, terre, roche, bois, feu, etc.) par cercle.

**DÉCHARGE ÉLÉMENTAIRE.** *Personnel/Instantané.* L'élémentaliste crée une zone de 3 pas sur 3 devant lui chargée de particules élémentaires et infligeant 1d8+cercle dégâts à chaque ennemi présent.

**MUR DE TERRE.** *Spécial/Instantané.* En quelques instants, l'élémentaliste déplace de grandes quantités de terre pour ériger une butte de deux pas de haut et un fossé équivalent sur l'un de ses côtés. La butte peut mesurer jusqu'à trois pas de longueur par cercle de l'adepte.

**SOLIDITÉ.** *Toucher/Repos.* L'élémentaliste rend un objet absolument inaltérable – bris, dégâts des eaux ou du feu, etc. Dans le cas d'un bouclier, celui-ci peut supporter une fois d'encaisser les dégâts à la place de son porteur, mais il se brise à la seconde utilisation. Lancé avec une matrice de maître, le sort affecte tous les objets portés par la cible.

**TRANSMUTATION.** *Toucher/Instantané.* L'élémentaliste transforme un matériau brut d'une sorte en un matériau brut d'une autre sorte – terre en eau, air en feu, eau en bois, et ainsi de suite – à raison d'une grosse poignée de matière par cercle. Les matériaux raffinés, comme le métal ou le verre, peuvent effectuer un jet de sauvegarde.

## SORTS DE GARDIEN

**BOULE DE FEU.** 36 pas/*Instantané*. Une boule de feu explose sur 6 pas de rayon et inflige 8d4 dégâts à toutes les créatures dans la zone. Un jet de sauvegarde réussi réduit les dégâts de moitié.

**INVOCATION ÉLÉMENTAIRE.** 12 pas/*Répit*. L'élémentaliste invoque un ou plusieurs élémentaires mineurs qui le servent et lui obéissent, et dont le total de dés de vie ne dépasse pas le cercle de l'adepte.

**MÉTAMORPHOSE ÉLÉMENTAIRE.** *Personnel/Répit*. L'élémentaliste se métamorphose en esprit élémentaire du type de son choix et acquiert son apparence, son immatérialité, ses résistances et ses vulnérabilités. Il conserve sa puissance et ses talents, mais n'acquiert pas les autres talents et capacités de l'esprit.

**MUR D'AIR.** 18 pas/*Répit*. L'élémentaliste crée un dôme de vent de 12 pas de rayon qui ne laisse passer aucun projectile et repousse les créatures de puissance inférieure vers l'intérieur ou l'extérieur.

**MUR DE FEU.** 12 pas/*Répit*. L'élémentaliste crée un mur de feu de 1 pas d'épaisseur, 3 pas de haut et d'un nombre de pas de long égal au cercle de l'adepte. Le côté intérieur fournit une douce chaleur ; le côté extérieur un feu brûlant infligeant 1d8 dégâts par tour à chaque créature adjacente. Une créature qui traverse le mur subit 1d8 dégâts par cercle de l'adepte, sans sauvegarde.

**RÉPARATION.** *Toucher/Repos*. L'élémentaliste répare complètement un objet, qui peut avoir jusqu'à la taille d'un drakkar volant, et lui rend sa complète fonctionnalité.

## SORTS DE MAÎTRE

**BOURRASQUE.** 20 pas/*Instantané*. Toutes les créatures à portée désignées par l'élémentaliste sont mises à terre par une brutale bourrasque de vent. Elles doivent effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas subir 1d8 + cercle dégâts supplémentaires.

**DÉSINTÉGRATION.** 12 pas/*Instantané*. L'élémentaliste détruit un cube d'un pas de côté de matériaux inerte – métal, pierre, cuir, verre, etc. Les objets portés par une cible ont droit à un jet de sauvegarde si celle-ci est plus puissante. Les objets à trame sont protégés.

**INVULNÉRABILITÉ.** *Personnel/Répit*. L'élémentaliste est invulnérable à tous les dégâts de source élémentaire et protégé contre les effets naturels de ces éléments.

**SOUFFLE ÉLÉMENTAIRE.** *Spécial/Instantané*. L'élémentaliste souffle comme un dragon sur 3 pas de large et jusqu'à 3 pas de long par cercle, infligeant 1d8 dégâts élémentaire par cercle – chaque dé qui obtient un 8 doit être relancé et le nouveau résultat ajouté au total. Un jet de sauvegarde réussi réduit les dégâts de moitié.

# SORTS D'ILLUSIONNISTE

## SORTS DE NOVICE

**AURA MAGIQUE.** *Toucher/Instantané.* L'illusionniste accorde une aura magique à un objet, détectable par le sort Lecture d'Aura, mais qui n'a aucune réalité.

**DÉCALAGE.** *Toucher/Répit.* L'image de la cible du sort est en décalage avec sa réalité physique et elle bénéficie d'un bonus de +2 en classe d'armure.

**ILLUSIONS FIXES.** *36 pas/Répit.* L'adepte crée une illusion visuelle, sonore et/ou olfactive, mobile ou immobile, qui occupe un espace de 1 pas de côté par cercle. Les créatures plus puissantes que l'adepte peuvent effectuer un jet de sauvegarde pour se rendre compte de la supercherie tant qu'elles n'ont pas éprouvé physiquement son intangibilité.

**ILLUSIONS INTERACTIVES.** *18 pas/Spécial.* Tant qu'il se concentre, l'adepte crée une illusion (comme Illusions fixes) mais qui peut réagir et se modifier en fonction des actions des spectateurs. Les créatures plus puissantes que l'adepte peuvent effectuer un jet de sauvegarde, cette fois avec un désavantage.

**INVISIBILITÉ MINEURE.** *12 pas/Répit.* L'adepte peut créer, jusqu'au prochain répit, une zone fixe de trois pas de rayon autour de lui qui dissimule aux regards extérieurs tout ce qui se trouve à l'intérieur ; un individu qui sort de la zone redevient visible et il disparaît s'il y rentre. Ensuite, tant qu'il se concentre, l'adepte peut camoufler l'activité réelle d'une personne située à 12 pas ou moins de lui, transformant pour tous les spectateurs ses véritables gestes en une activité bien innocente.

**LECTURE D'AURA.** *15 pas/Répit.* Le clerc détecte la magie et les enchantements placés sur les objets et les personnes, ainsi que les malédictions. Il détermine la nature d'une créature (naturelle, magique, élémentaire, mort-vivant, etc.)

**LUMIÈRE.** *18 pas/Répit.* L'illusionniste crée une lumière faible, sur 12 pas de rayon, qui se déplace avec lui à moins qu'il ne lance le sort sur un objet ou un lieu. Il peut éteindre ou allumer cette lumière à volonté tant que le sort fait effet.

**MANIPULATION DES SOUVENIRS.** *Toucher/Instantané.* L'adepte efface les quelques dernières minutes des souvenirs de la cible, la laissant dans un état de rêverie ou de déconcentration léthargique. Une créature plus puissante que l'adepte peut effectuer un jet de sauvegarde. Sur le même principe, lancé avec une matrice de compagnon, le sort modifie les souvenirs pour y ajouter ou enlever des détails.

**OBJET ILLUSOIRE.** *18 pas/Repos.* L'illusionniste transforme par illusion un objet en un autre – une branche devient un piège sur le chemin, une arme devient un sac et ainsi de suite. L'illusion ne passe pas une vérification physique.

**VISION VRAIE.** *Toucher/Répit.* La cible du sort perçoit la vérité des choses derrière les dissimulations magiques, les illusions ou l'invisibilité. Le sort n'a aucun effet contre les déguisements physiques. Lancé avec une matrice de compagnon, le sort affecte tous les alliés à 6 pas.

## SORTS DE COMPAGNON

**BEAUTÉ IRRÉELLE.** *Toucher/Répit.* La cible du sort reçoit un avantage à tous ses jets de Charisme pour séduire, charmer, négocier et ainsi de suite.

**CONTRÔLE DES ÉMOTIONS.** *12 pas/Répit.* Les émotions actuelles de la cible du sort (bonheur, tristesse, colère, angoisse, etc.) sont amoindries ou renforcées. Une créature plus puissante que l'adepte peut effectuer un jet de sauvegarde. Lancé avec une matrice de gardien, le sort affecte un nombre de créatures égal au cercle de l'adepte.

**DÉGUISEMENT.** *Toucher/Repos.* Les vêtements de la cible du sort changent de nature ou de couleur à volonté pendant la durée des effets. L'illusion ne passe pas une vérification physique.

**ÉCHANGE.** *Toucher/Répit.* L'illusionniste et l'un des compagnons échangent complètement leur apparence physique.

**FANTÔMES DE GUERRIERS.** *12 pas/Répit.* L'illusionniste fait apparaître un nombre de combattants à un dé de vie égal à son cercle. Ils combattent à ses côtés jusqu'à ce qu'ils tombent à 0 points de vie.

**ILLUSIONS TANGIBLES.** *18 pas/Spécial.* L'illusionniste crée une illusion (sur le même principe que les sort *Illusions fixes* ou *interactives*) qui semble parfaitement tangible au toucher et peut interagir physiquement avec les créatures – bien qu'elle ne puisse causer de dégâts. Le sort dure jusqu'au prochain répit si l'illusion est fixe ou tant que l'adepte se concentre si elle est interactive. Les créatures plus puissantes que l'adepte peuvent effectuer un jet de sauvegarde, avec un désavantage.

**INVISIBILITÉ.** *Toucher/Répit.* La cible du sort devient invisible. On peut l'attaquer avec un désavantage à condition de connaître sa position approximative. L'enchantement cesse si la cible porte une attaque, lance un sort ou agit de manière agressive.

**OBSCURITÉ.** *Toucher/Répit.* L'adepte enchante un nombre de petits objets égal à son cercle (cailloux, ustensiles, etc.) qu'il peut ensuite lancer ou disposer à sa guise. Chaque objet émet, sur ordre, une bulle d'obscurité (ou de lumière colorée opaque) de trois pas de rayon.

## SORTS DE GARDIEN

**BRUMES.** 36 pas/Répit. L'illusionniste crée une zone de lumière faible à 36 pas de rayon autour de lui qui affecte tous ses ennemis. Ses alliés voient comme en lumière franche, quelle que soit la luminosité réelle de l'endroit.

**FRAYEUR.** 12 pas/Instantané. Les ennemis de plus faible puissance que l'illusionniste fuient ou se rendent.

**MASQUE.** *Personnel/Repos.* L'illusionniste change de visage et d'apparence générale, dans les limites de son peuple. Les créatures plus puissantes que l'adepte peuvent effectuer un jet de sauvegarde pour voir la supercherie.

**NI VU NI CONNU.** *Personnel/Répit.* L'illusionniste et ses alliés à 6 pas ou moins passent totalement inaperçus au sein d'une foule ou même dans une rue déserte. Ils font partie du décor habituel des lieux et n'éveillent pas l'attention.

**SCÉNOGRAPHIE.** 36 pas/Répit. L'illusionniste crée des éléments de décors de son choix dans l'environnement à portée, dissimulant des choses, ajoutant des détails, transformant des éléments. Il peut ainsi complètement transformer l'intérieur d'une cabane pour lui donner l'apparence d'un palais – ou inversement. Les éléments illusoires sont fixes et tangibles. Les créatures plus puissantes que l'adepte peuvent effectuer un jet de sauvegarde pour voir la supercherie.

**TERRAIN ILLUSOIRE.** 18 pas/Répit. L'illusionniste crée une zone de terrain difficile de 2 pas de côté, plus une case par cercle. Il peut aussi créer un obstacle difficilement surmontable, mais les créatures qui veulent tenter le passage peuvent effectuer un jet de sauvegarde.

## SORTS DE MAÎTRE

**NAUSÉE.** 20 pas/Répit. Toutes les créatures à portée désignée par l'illusionniste sont prises de nausées comme si elles avaient le mal du voyage et subissent un désavantage à toutes leurs actions. Une créature plus puissante que l'adepte peut effectuer un jet de sauvegarde.

**PIÈGE.** *Toucher/instantané.* L'illusionniste transforme un sac de toile ou de cuir par cercle en piège difficile à détecter – c'est un chausse-trape qui inflige 1d8 dégâts par cercle de l'adepte et immobilise la créature piégée jusqu'au prochain répit si celle-ci échoue à un jet de sauvegarde (avec avantage pour les créatures de grande taille).

**POLYMORPHIE.** *Personnel/Repos.* L'illusionniste prend l'apparence d'une personne de son choix, réelle ou imaginaire. Il peut changer de sexe, de peuple, grandir ou rapetisser dans les limites de la taille des Donneurs-de-Noms. Ce sort n'est pas une illusion mais une métamorphose complète.

**RESTAURATION.** *Toucher/Répit.* L'illusionniste redonne sa forme et son apparence à un objet en partie abîmé ou détruit – tant qu'il en reste un fragment. Il peut s'agir d'un livre, d'un outil, d'une œuvre d'art dont l'image reconstituée peut être lue ou utilisée normalement.

# SORTS DE NETHERMANCIEN

## SORTS DE NOVICE

**BRAS SQUELETTIQUE.** *Personnel/Instantané.* Le nethermancier emprunte son bras à un squelette et, grâce à la magie, se l'attache au niveau de l'épaule de son bras faible (généralement à gauche). Il fonctionne désormais comme un troisième bras, capable de manier un bouclier, de porter une lanterne, de bricoler et ainsi de suite.

**CERCLE DE GUÉRISON.** *12 pas/Instantané.* Tous les alliés du nethermancier récupèrent immédiatement 1d8+cercle points de vie.

**DERNIÈRE CHANCE.** *Toucher/Instantané.* Le nethermancier stabilise un compagnon qui vient de mourir et le ramène aux frontières de la vie. Ce dernier peut effectuer un jet de sauvegarde : en cas d'échec, l'une de ses caractéristiques, déterminée au hasard, est augmentée de 1d4 points.

**DOULEURS.** *12 pas/instantané.* Ce sort est sans doute celui qui explique la très mauvaise réputation des nethermanciens. L'adepte cible une créature à portée et celle-ci s'effondre de douleur, totalement paralysée pendant 1d4+cercle tours ; elle peut effectuer un jet de sauvegarde par tour si elle est plus puissante que l'adepte ; le sort ne fonctionne pas sur les créatures qui ne ressentent pas la douleur, comme les Morts-vivants. Lancé avec une matrice de compagnon, le sort brise, en supplément, les os de la cible, réduisant son mouvement de moitié jusqu'à ce qu'elle ait pu recevoir des soins. Lancé avec une matrice de gardien, le sort commence en plus à écorcher la cible, provoquant 1d8 dégâts par tour tant qu'elle est paralysée.

**FRAYEUR DES NON-MORTS.** *18 pas/Instantané.* Le nethermancier tente de faire fuir des morts-vivants en effectuant un jet de 1d20+cercle contre une difficulté égale à 12+dés de vie des morts-vivants. Tous les morts-vivants affectés doivent fuir pendant 3d6 tours.

**GARDES DU CORPS.** *12 pas/Repos.* Le nethermancier fait sortir de terre un nombre de squelettes égal à son cercle qui l'accompagnent, le gardent et combattent à ses côtés. Ces squelettes sont généralement vus d'un mauvais œil dans les communautés civilisées.

**POSSESSION.** *Toucher/Répit.* Le nethermancier prend possession de la volonté, des mouvements et des perceptions d'une cible vivante (animal ou Donneur-de-Noms). Durant le temps de la possession, le corps de l'adepte reste immobile, inerte et ne peut réagir. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde par tour si elle est plus puissante que l'adepte.

**PROTECTION CONTRE LE MAL.** *Toucher/Répit.* Les horreurs, les esprits, les élémentaires et les créatures magiques malveillantes qui attaquent la cible du sort subissent un désavantage à toutes les actions qui le visent.

**PURIFICATION.** *12 pas/Instantané.* Le nethermancien détecte et identifie les poisons (eau, nourriture, fioles) et diagnostique les maladies. Il débarrasse une source d'eau ou de nourriture, ou encore une lame ou un objet, de tout poison ou risque d'intoxication.

**SOINS I.** *Toucher/Instantané.* La cible du sort regagne immédiatement 1d8 points de vie par cercle de l'adepte. Lancé avec une matrice de gardien, le sort affecte tous les alliés à 6 pas.

## SORTS DE COMPAGNON

**FRAYEUR.** *12 pas/Instantané.* Les ennemis plus faibles que le nethermancien fuient ou se rendent.

**IMMOBILISATION D'HORREUR.** *12 pas/Spécial.* Le nethermancien cible une Horreur à portée et l'immobilise tant qu'il se concentre ; l'Horreur peut effectuer un jet de sauvegarde par tour si elle est plus puissante que l'adepte.

**LAME ASTRALE.** *Toucher/Répit.* Le nethermancien enchante une lame et lui permet d'attaquer des créatures astrales depuis le monde physique. La personne qui s'en sert doit être capable de regarder dans l'astral pour porter les coups. Tant que l'arme est enchantée, elle ne peut toucher aucune créature physique.

**MURMURE ASTRAL.** *Personnel/Répit.* Le nethermancien peut écouter les sons et les conversations qui se déroulent dans l'astral. Dans une région corrompue, il doit néanmoins effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas subir 1d4 dégâts par cercle : le bruit abominable peut conduire à la folie.

**ŒIL MAGIQUE.** *Personnel/Répit.* Le nethermancien conjure un œil magique par lequel il peut voir et qui peut s'éloigner de lui en volant jusqu'à une distance de 120 pas.

**PARLER AVEC LES MORTS.** *Toucher/Instantané.* Le nethermancien peut poser trois questions à un défunt. Il faut qu'il puisse toucher son corps ou une partie de celui-ci (os, crâne, main momifiée, etc.) Le défunt répond du mieux qu'il le peut, en l'état de ses connaissances, et à condition qu'il n'ait pas de raisons de se montrer hostile. Dans le cas contraire, l'adepte doit réussir un jet de Charisme pour chacune des questions.

**PORTAIL ASTRAL.** *Toucher/Répit.* Le nethermancien crée un portail qui permet aux créatures astrales de venir sur le plan physique et aux créatures physiques de passer dans l'espace astral. L'adepte contrôle le portail et personne ne passe sans sa permission.

**SOIN DES AFFLICTIONS.** *Toucher/Instantané.* Le nethermancien soigne les maladies non-magiques et les conditions qui atteignent une cible (effrayé, aveuglé, empoisonné, paralysé, etc.)

## SORTS DE GARDIEN

**DESTRUCTION D'HORREURS.** *12 pas/Instantanée.* Toutes les horreurs, les esprits, et les créatures magiques malveillantes dans la zone d'effet du sort subissent 1d8 dégâts par cercle du nethermancien (sauvegarde pour demi-dégâts).

**DESTRUCTION DE TALENTS.** *12 pas/Spécial.* La cible du sort ne peut plus utiliser aucun talent ou pouvoir magique jusqu'au prochain répit. Elle peut effectuer un jet de sauvegarde par tour si elle est plus puissante que le nethermancien.

**INVOCATION DE MONSTRE.** *12 pas/Répit.* Le nethermancien invoque une ou plusieurs créatures dont le total de dés de vie est égal à son cercle. Elles le servent et combattent pour lui jusqu'au prochain répit ou jusqu'à ce qu'elles soient tuées. (CA10+1d8 ; DV variable ; JS variable ; MV12 ; dégâts variables ; une capacité au hasard).

**MATÉRIALISATION.** *18 pas/Instantané.* Le nethermancien force une créature astrale à se matérialiser. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde si elle est plus puissante que l'adepte.

**SOINS II.** *Toucher/Instantané.* Le nethermancien soigne les afflictions les plus graves (maladies magiques, pétrification, transformation en mort-vivant, lycanthropie, drain de vie, etc.)

**TRANSFERT DES DÉGÂTS.** *18 pas/Instantané.* Le nethermancien transfère à la créature à portée de son choix les dégâts qu'il vient de subir. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour demi-dégâts.

## SORTS DE MAÎTRE

**BÉNÉDICTION NÉCROTIQUE.** *12 pas/Répit.* Les alliés du nethermancien à portée bénéficient d'un bonus de +1d4 aux dégâts pour chaque créature ennemie tuée depuis le début du combat. Le bonus augmente au fur et à mesure des pertes ennemies.

**CONTAMINATION NÉCROTIQUE.** *27 pas/Instantané.* La dernière blessure subie par une créature ciblée semble s'animer et porte une attaque sur tous ses alliés à 12 pas ou moins, infligeant automatiquement des dégâts équivalents à ceux qu'elle vient de subir.

**INTERDIT.** *12 pas/Repos.* Le nethermancien spécifie un interdit à une cible en vue – un type d'action qu'elle ne peut entreprendre ou des paroles qu'elle ne peut prononcer. Si la cible passe outre, elle subit 1d8 dégâts par cercle de l'adepte.

**INVOCATION D'HORREUR.** *Personnel/Instantané.* Le nethermancien appelle une horreur dont il connaît le nom et la guide vers lui. Il ne la contrôle pas et se contente d'attirer son attention et de l'obliger à venir.



# SORTS DE SORCIER

## SORTS DE NOVICE

**BOUCLIER ASTRAL.** *18 pas/Répit.* La cible du sort gagne un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de la magie et les pouvoirs des créatures astrales. Lancé avec une matrice de compagnon, le sort affecte tous les alliés à 6 pas.

**EXTENSION DE DURÉE.** *Personnel/Instantané.* Avant le prochain repos, le sorcier double la durée indiquée d'un sortilège de son choix.

**EXTENSION DE PORTÉE.** *Personnel/Instantané.* Avant le prochain repos, le sorcier double la portée indiquée d'un sortilège de son choix.

**HÂTE.** *Toucher/Répit.* La cible du sort bénéficie d'un bonus de 1d8 à son jet d'initiative et son mouvement augmente de 2 pas.

**LECTURE D'AURA.** *15 pas/Répit.* Le sorcier détecte la magie et les enchantements placés sur les objets et les personnes, ainsi que les malédictions. Il détermine la nature d'une créature (naturelle, magique, féérique, élémentaire, mort-vivant, etc.)

**MAÎTRISE DES VEROUS.** *Toucher/Instantané.* L'adepte verrouille ou déverrouille magiquement une porte, herse, couvercle de coffre, etc. Il devient impossible de la forcer ou de la crocheter pour l'ouvrir ou de la refermer d'une manière ou d'une autre tant que le sort est actif. Lancé avec une matrice de compagnon, le sort affecte toutes les ouvertures à 18 pas de rayon.

**MARQUE DU SORCIER.** *Toucher/Repos.* L'adepte place sa marque personnelle sur l'architrave de la cible, visible de quiconque peut regarder dans l'astral. Cette marque sert de conduit vers la cible et permet à l'adepte de lancer des sorts au toucher tant que la cible est en vue. On murmure que les Horreurs auraient appris ce tour aux Donneurs-de-Noms, aussi est-il souvent considéré avec une certaine méfiance.

**MESSAGE.** *Toucher/Instantané.* En touchant un objet appartenant à la cible, l'adepte envoie à celle-ci, où qu'elle soit dans le monde, un court message visuel et sonore unidirectionnel ; l'adepte n'a aucune idée de l'endroit où peut se trouver sa cible si son état de santé. Lancé avec une matrice de compagnon, le sort permet de faire apparaître un message écrit de l'autre côté d'un mur ou d'une porte, y compris protégée par magie ou par les sceaux de garde d'un kaer.

**PROJECTILE MAGIQUE.** *36 pas/Instantané.* Un dard de magie frappe inmanquablement une cible pour 1d8+cercle dégâts. La cible ne bénéficie pas de jet de sauvegarde.

**TÂCHES COURANTES.** *18 pas/Repos.* Durant toute la durée du sort, l'adepte peut accomplir par magie toutes sortes de petites tâches simples – émettre une petite musique d'ambiance, allumer une torche, nettoyer un objet ou des vêtements, réchauffer de la nourriture, compter des petits objets, changer la couleur d'un tissu, faire apparaître un symbole, créer un jouet d'enfant temporaire ou une babiole, etc.

## SORTS DE COMPAGNON

**ALLÈGEMENT.** *Toucher/Répît.* Le sorcier annule le poids d'un objet qu'il peut déplacer désormais sans effort. L'objet conserve toutefois sa masse et donc une partie de son inertie de mouvement.

**COMPTER.** *12 pas/Instantané.* Le sorcier compte et énumère toutes les choses qui se trouvent dans une pièce – du nombre de boutons dans une jarre au nombre de pierres dans les murs ou le volume de bois dans les meubles. Tout n'est pas utile, mais c'est à l'adepte de faire le tri dans les informations qu'il obtient.

**DISSIPATION DE MAGIE.** *18 pas/Instantané.* Le sorcier crée une zone de trois pas de rayon où toute magie est annulée – les sorts en cours sont interrompus, les effets des enchantements sur les objets magiques suspendus pendant 1d8 tours. Le sorcier doit effectuer un jet d'Intelligence, avec un désavantage, pour parvenir à dissiper la magie produite par des créatures plus puissantes que lui.

**EFFACEMENT DE PORTE.** *Toucher/Repos.* Le sorcier camoufle une porte et la rend indétectable par des moyens normaux (vue, ouïe ou toucher). La porte et son encadrement prennent simplement l'apparence des murs qui les entourent.

**MAGIE DOULOUREUSE.** *Personnel/Répît.* Tout lanceur de sort, à six pas ou moins du sorcier, qui lance un sortilège subit 1d4+cercle points de dégâts. Les pouvoirs magiques naturels et les talents ne sont pas affectés.

**MAGIE INDÉTECTABLE.** *Personnel/Instantané.* Le prochain sortilège que le sorcier lance ne peut être détecté autrement que par ses effets et il est impossible d'en déterminer la source.

**MANIPULATION À DISTANCE.** *Personnel/Répît.* Le sorcier peut effectuer à une distance de 12 pas toutes les petites opérations de manipulation qu'il pourrait réaliser avec ses propres mains.

**PORTAIL.** *Toucher/Spécial.* Le sorcier doit lancer ce sort une fois sur chacune des deux portes qu'il choisit comme ouverture pour le portail en traçant une marque discrète sur le linteau. Les deux portes ne peuvent pas être distantes de plus d'un kilomètre par cercle de l'adepte. Pendant un an et un jour ou jusqu'à ce que la marque soit effacée, emprunter la porte d'un côté mène directement à l'autre porte et inversement. L'adepte peut ajouter un mot de passe pour que les portes conservent leur fonction première pour ceux qui ne le connaissent pas.

## SORTS DE GARDIEN

**ANNULATION DE MAGIE.** *Personnel/Répit.* L'adepte interdit tout lancement de sort à 6 pas ou moins autour de lui. Une créature plus puissante peut effectuer un jet de sauvegarde pour agir normalement.

**CHANGEMENT DE TAILLE.** *Toucher/Repos.* Le sorcier change la taille d'un objet, soit pour le rendre assez petit pour qu'on puisse le ranger dans un sac, soit pour le rendre assez imposant pour qu'il devienne difficile ou impossible à déplacer.

**CLAIRVOYANCE.** *8 kilomètres/Répit.* Le sorcier place un senseur magique immobile à un endroit qu'il connaît ou dont il peut deviner l'existence (l'autre côté d'une porte) afin d'écouter ou de voir, au choix, ce qui se passe là. Le senseur ne peut être détecté, sauf par un sort de Lecture d'aura actif.

**NON-DÉTECTION.** *Toucher/Repos.* Une créature ou un objet est impossible à localiser, espionner, surveiller ou détecter par des méthodes magiques.

**PASSE-MURAILLE.** *Toucher/1d4 tours.* Le sorcier crée une ouverture plus ou moins stable dans un mur, une porte, un obstacle qui ne sont pas protégés par magie. L'épaisseur maximum de l'obstacle est d'un pas par cercle.

**PORTE DIMENSIONNELLE.** *Personnel/Instantané.* Le personnage se téléporte n'importe où à vue. Il peut emporter toutes les personnes volontaires qui se tiennent à ses côtés.

## SORTS DE MAÎTRE

**COPIE.** *Toucher/Instantané.* Le sorcier copie physiquement un livre ou un parchemin, avec tout son contenu.

**INVISIBILITÉ MAGIQUE.** *Personnel/Répit.* Le sorcier devient complètement invisible aux yeux des adeptes et des créatures magiques. Elle ne peut plus être perçue ni par la magie ni par la vision astrale. Il reste visible des donneurs-demons qui ne sont pas des adeptes et des créatures naturelles.

**TRAME BRISÉE.** *Toucher/instantané.* Le sorcier coupe les liens entre l'architrave d'un individu et l'architrave d'un objet, annulant l'ensemble des bénéfices obtenus. La cible du sort peut toujours effectuer un jet de sauvegarde, avec avantage si elle est plus puissante.

**TRANSPORT.** *12 pas/Instantané.* Le sorcier et toutes les créatures volontaires à portée sont immédiatement transportés dans la communauté amicale la plus proche – le sorcier ne choisit pas sa destination.

# LES PASSIONS

Comme tous les Donneurs-de-Noms de Barsaive, ton adepte suit librement les enseignements des douze Passions. Cela se traduit par des actes, pas uniquement par des déclarations. Au cours des aventures, tu peux déclencher à tout moment n'importe quel talent de passion en dépensant un point de karma. Incrmente d'un point le compteur de la Passion – c'est seulement pour que tu saches toujours quelles Passions tu as tendance à suivre plutôt que d'autres.

Un jour, tu voudras que ton adepte devienne le quêteur d'une Passion en particulier – peut-être quand il sera compagnon en route pour devenir gardien. Il ne pourra être quêteur que d'une seule passion. Cela signifie qu'il n'aura plus besoin de dépenser de karma pour activer les talents de sa Passion et qu'il pourra gagner des points de légende en accomplissant des actions et des quêtes en son nom.

Rien n'interdit à ton adepte d'utiliser les talents des Passions folles, voire de devenir le quêteur de l'une d'entre elles, mais c'est toutefois déconseillé : les gens n'aiment pas ceux qui suivent ces Passions et ont tendance à les chasser... ou pire.

## LES TALENTS DES PASSIONS

D'une manière générale, quand un talent de Passion affecte une ou plusieurs cibles, celles-ci peuvent effectuer un jet de sauvegarde si elles sont plus puissantes que l'adepte.

### ASTENDAR

Astendar est la Passion de la création artistique, de l'amour et de l'amitié.

L'adepte prononce quelques paroles de réconfort qui sortent ses alliés de l'inconscience, leur rend courage et les fortifient contre la peur et le désespoir.

L'adepte inspire confiance et modifie positivement l'attitude d'un interlocuteur.

L'adepte enchante un petit objet artistique ou précieux, qu'il a si possible créé lui-même, et qu'il peut ensuite offrir à une personne de son choix. Durant plusieurs jours, une certaine émotion positive est associée à l'objet (amour, bonheur, joie, espoir, amitié, etc.) et influence la personne.

## CHORROLIS

Chorrilis est la Passion du commerce et des richesses, de la cupidité et de l'envie.

L'adepte augmente la cupidité d'un interlocuteur durant une négociation, le poussant à effectuer des choix plus risqués ou à accepter des certaines transactions.

L'adepte persuade un interlocuteur de commercer, par exemple pour vendre des objets auquel il tient, ou acheter des objets dont il n'a pas besoin.

L'adepte localise le dépôt d'objets précieux le plus important jusqu'à une centaine de pas par cercle. Il en connaît la direction, mais pas la localisation exacte, et doit suivre ses intuitions.

## DIS (PASSION FOLLE)

Dis est la Passion folle du travail inutile, de la bureaucratie hiérarchique, de l'esclavage et de la domination.

L'adepte empêche les créatures de son choix, à 36 pas ou moins, de se concentrer et inflige un désavantage à toutes les actions pendant un nombre de tour égal à son cercle.

L'adepte donne un ordre, sous la forme d'une phrase simple, qui doit être exécuté par la cible. L'ordre peut être contre-nature et n'a pas de durée d'exécution maximum.

L'adepte ordonne à un groupe de personne d'exécuter une tâche ou un travail précis sans tenir compte du temps ou de la fatigue.

## FLORANUSS

Floranuss est la Passion de la fête, des réjouissances, du mouvement et de l'énergie.

L'adepte augmente la manœuvrabilité et la vitesse d'un navire (sur l'eau ou dans les airs) pendant une heure par cercle.

L'adepte augmente, jusqu'au prochain repos, la vitesse de déplacement d'un groupe qui se déplace à pied, avec des montures ou des chariots.

L'adepte offre à un groupe de personnes un avantage à tous les jets de Constitution jusqu'au prochain répit.

## GARLEN

Garlen est la Passion de la guérison, la protectrice des foyers.

L'adepte calme les peurs et les angoisses, le chagrin et les idées noires d'une personne.

En apposant ses mains, l'adepte restaure 1d8 points de vie par cercle à une personne.

Jusqu'au prochain repos, l'adepte bloque et protège un nombre d'ouvertures égal à son cercle dans une habitation qu'il occupe.

## JASPREE

Jaspree est la Passion de la protection de la nature sauvage et de la fertilité de la nature domestique.

L'adepte anime un arbre jusqu'au prochain répit, lui permettant de se déplacer, de saisir des objets, de combattre, etc. L'arbre s'enracine de nouveau, s'il le peut, là où il se trouve à la fin des effets.

L'adepte donne un ordre simple à un animal, généralement sous la forme d'un verbe impératif.

Dans un rayon de dix pas par cercle, l'adepte accélère la croissance de plantes sauvages, leur permettant de se développer rapidement, ou favorise les rendements agricoles en multipliant par deux ou trois les récoltes à venir.

## LOCHOST

Lochost est la Passion de la rébellion, du changement et de la liberté.

L'adepte brise des liens ou des verrous qui retiennent prisonnier – il doit pouvoir les saisir à pleines mains.

L'adepte incite un groupe de personnes à se soulever contre une injustice, une décision arbitraire ou une démonstration de force.

L'adepte permet à un interlocuteur de dépasser ses préjugés pour s'ouvrir à de nouvelles idées ou accepter de négocier de manière raisonnable.

## MYNBRUJE

Mynbruje est la Passion de la justice, de la vérité et de la compassion.

L'adepte apaise la souffrance physique chez une personne, mettant fin à certains sorts ou talents provoquant la douleur ou permettant d'agir malgré une blessure.

L'adepte offre un avantage à tous les jets de perception de ses alliés jusqu'au prochain répit.

L'adepte détecte et comprend les émotions et l'état d'esprit d'un interlocuteur.

## RAGGOK (PASSION FOLLE)

Raggok est la Passion folle de la vengeance, de l'amertume et de la jalousie.

L'adepte fait naître la colère chez une personne ou l'intensifie.

L'adepte provoque des douleurs insupportables chez une cible qui ne peut plus agir durant cercle tours.

L'adepte fait naître un cadavéreux qui se place à son service.

## THYSTONIUS

Thystonius est la Passion de la compétition, des défis et des bravades.

L'adepte bénéficie de 1d8 points de vie temporaires par tour pendant cercle tours.

L'adepte inflige 1d8 dégâts supplémentaires pendant cercle tours.

L'adepte lance 1d8 supplémentaire en initiative pendant cercle tours.

## UPANDAL

Upandal est la Passion de la construction et de la planification.

L'adepte invoque une arme de son choix, de corps à corps ou de distance.

L'adepte fabrique une petite structure (pont, tour, maison, etc.) dont la taille dépend de son cercle (par exemple, trois pas de pont par cercle).

L'adepte augmente la solidité d'une fortification, d'une palissade, d'un talus, d'un bastingage, etc.

## VESTRIAL (PASSION FOLLE)

Vestrial est la Passion folle de la manipulation et du mensonge.

L'adepte découvre les désirs les plus importants d'un interlocuteur, dans l'ordre, un par cercle.

L'adepte crée des désirs dans l'esprit de quelqu'un.

L'adepte augmente la crédulité d'un interlocuteur pour lui faire avaler n'importe quoi.

# LES QUÊTEURS DES PASSIONS

Une fois qu'un adepte devient le quêteur d'une Passion, il n'a plus besoin de dépenser de karma pour activer les talents de sa passion. Par ailleurs, s'il accomplit certains actes de dévotion (pas plus d'un par séance de jeu), il gagne des points de légende supplémentaires : 1 pour un acte mineur, 2 pour un acte majeur, 3 pour un acte fervent. Les quêtes de Passion possèdent leurs propres récompenses.

Voici des exemples d'actes de dévotion pour chaque Passion.

**ASTENDAR.** Concevoir une œuvre d'art qui requiert une à quatre semaines de travail (mineur). Délivrer une lettre d'amour à une distance demandant au moins cinq jours de voyage (majeur). Être entraîné dans une histoire d'amour qui risque de menacer l'intégrité physique du questeur (fervent). Trouver le mari parfait à un roi ou une reine (quête).

**CHORROLIS.** Effectuer des opérations commerciales concernant des produits d'une valeur d'au moins 50 pièces d'argent. Le questeur n'a pas besoin de traiter des affaires avec tous les marchands qu'il rencontre, mais il doit conclure au moins une transaction notable à chaque fois qu'il passe sur un marché (mineur). Passer beaucoup de temps à rechercher des pistes susceptibles d'engendrer d'importants profits (majeur). Récupérer un emprunt dont le taux d'intérêt est exorbitant et les pénalités de retard importantes afin de réaliser de substantiels profits (fervent). Acquérir un objet rare et légendaire (quête).

**DIS.** Imposer sa volonté à une autre créature pensante (mineur). Concevoir un moyen obscur de contrôler l'information et le déroulement de travaux sans intérêt (majeur). Réduire en esclavage un adversaire de valeur (fervent). Mettre en place un réseau de commerce d'esclaves (quête).

**FLORANUSS.** Participer ou organiser une course ou tout autre compétition physique (mineur). Organiser une fête d'au moins 100 personnes qui nécessite au moins une semaine de préparation (majeur). Brandir l'étendard de son camp en plein territoire ennemi à un moment crucial d'une bataille (fervent). Mettre fin à une guerre entre deux communautés ou nations ennemies (quête).

**GARLEN.** Soigner quelqu'un qui souffre d'une blessure physique (mineur). S'occuper d'une personne qui souffre d'une maladie grave (majeur). Protéger un foyer contre des agresseurs (fervent). Trouver un remède à une maladie mortelle (quête).

**JASPREE.** Planter des graines sur un demi hectare (mineur). Prendre soin d'une ferme ou d'un secteur boisé pendant au moins une semaine (majeur). Protéger une ferme, une région boisée ou un troupeau d'animaux contre des dommages accidentels ou délibérés (fervent). Annuler les effets du Châtiment sur une zone de terre de taille considérable (quête).

**LOCHOST.** Réconforter une personne réduite en esclavage (mineur). Aider quelqu'un qui a fui l'esclavage (majeur). Libérer un camp entier d'esclaves (fervent). Convaincre le chef d'une nation d'interdire l'esclavage (quête).



**MYNBRUJE.** Apaiser un accusé qui souffre (mineur). Révéler une injustice (majeur). Prouver la culpabilité ou l'innocence d'un suspect (fervent). Révéler une conspiration visant à assassiner un roi ou un personnage de haut rang (quête).

**RAGGOK.** Infliger la douleur au combat. Cet Acte de dévotion n'est récompensé que pour une bataille contre un seul adversaire, pas à chaque attaque réussie (mineur). Torturer une victime avec soin et habileté (majeur). Tuer quelqu'un par vengeance. Cette vengeance peut satisfaire le désir de vengeance du questeur ou permettre de remplir un contrat passé avec une tierce personne (fervent). Faire en sorte qu'une communauté entière souffre des actes perpétrés par ses ancêtres (quête).

**THYSTONIUS.** Effectuer des prouesses physiques, comme se battre, sauter au-dessus d'un ravin particulièrement large, et ainsi de suite (mineur). Mener des soldats à la bataille (majeur). Combattre un adversaire puissant jusqu'à ce que l'un d'entre eux (ou les deux) ne puissent plus continuer à se battre (fervent). Apporter la victoire à une nation engagée dans une guerre de grande échelle (quête).

**UPANDAL.** Passer une semaine à concevoir un nouvel outil, une arme ou la conception d'un plan (mineur). Aider à construire un bâtiment, un château ou toute autre structure demandant 2 à 4 semaines de travail (majeur). Protéger un bel objet (une boîte à bijoux musicale, une tour magnifiquement construite, etc.) de ceux qui veulent le détruire (fervent). Fabriquer un objet légendaire (quête).

**VESTRIAL.** Mentir à une personne sur un sujet important pour elle et qui a des répercussions sur sa vie (mineur). Pousser quelqu'un à commettre un acte illégal, immoral ou toute action qu'il ne ferait pas volontairement (majeur). Concevoir un mensonge qui entraîne la mort de quelqu'un. Le questeur ne doit pas forcément être présent au moment du décès de la victime et cette dernière doit avoir des proches qui chercheront à venger sa mort (fervent). Concevoir une conspiration visant à assassiner un roi ou un personnage de très haut rang au sein de la société (quête).

# BESTIAIRE

## CAPACITÉS SPÉCIALES GÉNÉRALES

**ALARME.** La créature prévient ses alliés qui peuvent agir immédiatement.

**ATTAQUE EN PASSANT.** Quand la créature se déplace, elle peut effectuer une attaque contre chaque adversaire sur son chemin.

**ATTAQUE SURPRISE.** La créature surprend toujours ses adversaires.

**BLESSURES.** La créature inflige automatiquement 1d4 dégâts par tour à un adversaire à portée.

**BOND.** La créature peut sauter d'une longueur égale à son mouvement ou à une hauteur égale à la moitié de celui-ci.

**CHARGE.** Si la créature se déplace de plus de la moitié de son mouvement, elle inflige 1d8 dégâts supplémentaires.

**CRI DE GUERRE.** Au prix d'une action, la créature pousse un hurlement qui offre un bonus de +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde de tous ses alliés jusqu'au prochain répit ou jusqu'à son élimination.

**DISCRÉTION.** La créature bénéficie d'un avantage sur ses jets de discrétion.

**DRAIN DE MAGIE.** Au prix d'une action, la créature impose, pendant un tour, un désavantage à toute action possédant une composante magique (talents, pouvoirs, sorts, etc.) à toutes les créatures à 24 pas ou moins.

**ENGLUAGE.** Un adversaire au contact de la créature doit effectuer un jet de sauvegarde ou il est englué : son mouvement est divisé par deux et il a un désavantage à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il réussisse une sauvegarde (un jet par tour).

**ESCALADE.** La créature bénéficie d'un avantage pour grimper et escalader.

**ÉTREINTE.** Si les deux attaques de griffes touchent le même adversaire, la créature ajoute automatiquement les dégâts de la morsure.

**FRÉNÉSIE.** La créature attaque sauvagement avec un bonus de +4 au jet d'attaque et +4d4 aux dégâts.

**FURIE.** Si la créature perd la moitié ou plus de ses points de vie, elle gagne +2 à l'attaque et +1d8 aux dégâts jusqu'au prochain répit.

**INDOMPTABLE.** La créature bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les talents qui visent à la contrôler, la dompter, la calmer, etc. Elle peut effectuer un jet de sauvegarde même si elle est plus faible que son adversaire.

**PERCEPTIONS AMÉLIORÉES.** La créature bénéficie d'un avantage sur ses jets de perception.

**PISTAGE.** La créature bénéficie d'un avantage pour suivre une piste.

**PORTEUR DE MALADIE.** À la fin du combat, chaque adversaire doit effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas tomber malade (avec un désavantage s'il est tombé à 0 points de vie).

**PROVOCATION.** Chaque tour, les adversaires doivent effectuer un jet de sauvegarde ou ils sont forcés de porter une attaque physique de corps à corps, avec un désavantage.

**RAPIDE.** La créature peut effectuer un déplacement jusqu'à trois fois son mouvement, sans malus à la classe d'armure.

**RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS.** La créature bénéficie chaque tour de points de vie temporaires comme indiqué par le dé.

**SIXIÈME SENS.** La créature ne peut pas être surprise.

**TERREUR.** La première fois qu'on la voit, la créature force un jet de sauvegarde. En cas d'échec, la victime subit un désavantage à toutes ses actions ou doit fuir pendant 3d6 tours.

**VISION ASTRALE.** La créature peut regarder dans l'astral comme un magicien.

**VISION DE NUIT.** La créature considère la lumière faible comme une lumière franche et l'obscurité comme une lumière faible.

## CAPACITÉS SPÉCIALES DES ESPRITS

**ADAPTATION.** (Esprits de l'eau uniquement). Chaque tour, l'esprit obtient un avantage à un jet ou un bonus de +3 en classe d'armure.

**AIDE À L'INVOCATEUR.** L'esprit offre à l'invocateur un bonus égal à ses DV pour tous les jets de sauvegarde destinés à se protéger de l'utilisation de la magie brute. Tant que l'esprit est lié à l'invocateur, celui-ci acquiert des traits physiques superficiels propres à l'esprit.

**AUGMENTATION.** L'esprit offre un bonus total égal à ses DV à un ou plusieurs jets effectués par l'invocateur. Tant que l'esprit est lié à l'invocateur, celui-ci acquiert des traits physiques superficiels propres à l'esprit.

**AURA ÉLÉMENTAIRE.** (Esprits élémentaires uniquement). Toute créature à 4 pas ou moins de l'élémentaire au début de son tour subit 1d4 dégâts par DV de l'esprit (sauvegarde pour moitié).

**CALME.** (Esprits élémentaires uniquement). L'esprit calme une cible, la détend et rend plus efficace les soins qu'elle reçoit (doublant le résultat).

**CONFUSION.** (Esprits alliés uniquement). En passant au travers d'une créature, l'esprit embrouille ses perceptions et inflige un désavantage à tous ses jets de Sagesse et d'Intelligence pendant un nombre de minutes égal à ses DV. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde si elle est plus puissante que l'esprit.

**DESTRUCTION DES ARMES.** (Esprit de feu uniquement, nécessite Aura élémentaire). L'esprit détruit toute arme non-magique, en bois ou en métal, qui le touche. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde si elle est plus puissante que l'esprit.

**DÉTECTION DES MATÉRIAUX ÉLÉMENTAIRES PURS.** (Esprits élémentaires uniquement). L'esprit détecte les matériaux élémentaires de son type jusqu'à deux kilomètres par DV.

**DISPARITION D'ÉLÉMENT.** (Esprits élémentaires uniquement). L'esprit peut faire disparaître toute trace de son élément dans une zone n'excédant pas ses DV en pas. Le pouvoir ne peut être utilisé sur un objet possédant une trame.

**GANGUE.** (Esprits élémentaires uniquement). L'esprit matérialisé entoure une cible d'une gangue de son élément et inflige des dégâts. Air (la victime ne peut plus respirer), terre (la victime est écrasée), feu (la victime brûle), eau (la victime est écrasée ou se noie), bois (la victime est couverte de lianes épineuses). L'intensité des dégâts dépend de la puissance de l'esprit et de sa volonté de nuire.

**IMMATÉRIEL.** (Esprits alliés, de feu, d'air et d'eau uniquement). L'esprit est immatériel. Un jet d'attaque échoue si le d20 donne un résultat impair.

**INVISIBILITÉ.** (Esprits alliés, de l'air et de l'eau uniquement). L'esprit devient invisible à volonté pour des perceptions normales.

**KARMA.** L'esprit possède 1d4xDV points de Karma qu'il peut utiliser normalement.

**LANCE ÉLÉMENTAIRE.** (Esprits élémentaires uniquement). L'esprit crée une lance élémentaire pour frapper ses ennemis à distance. En plus d'infliger des dégâts, la lance produit des effets supplémentaires : Air (sauvegarde ou cible à terre), terre (cible ralentie à demi-vitesse maximum), feu (+1d8 dégâts), eau (un effet au choix), bois (la cible a un désavantage à ses 1d8 prochaines actions).

**MALÉDICTION.** (Esprits alliés uniquement). L'esprit inflige un désavantage à tous les jets d'une caractéristique particulière pendant une heure par DV. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde si elle est plus puissante que l'esprit.

**MANIFESTATION.** L'esprit peut se matérialiser sur le plan physique ou retourner dans l'astral au prix d'une action.

**MANIPULATION DES ÉLÉMENTS.** (Esprits élémentaires uniquement). L'esprit peut changer la structure naturelle d'un objet constitué de son élément sur une zone n'excédant pas ses DV en pas.

**PARTAGE D'INFORMATIONS.** (Esprits élémentaires uniquement) L'esprit possède des informations concernant les activités récentes à proximité d'une source d'élément.

**POISON.** (Esprits alliés, du bois et invae uniquement). L'attaque de l'esprit est empoisonnée.

**PORTAIL ASTRAL.** (Esprits alliés uniquement). L'esprit ouvre un portail vers l'astral permettant d'y entrer ou d'en sortir. Le portail reste ouvert une minute par DV de l'esprit.

**RAGE ÉLÉMENTAIRE.** (Esprits élémentaires uniquement). L'esprit crée une tempête élémentaire dans une zone de DV pas de rayon qui inflige 1d4 dégâts par DV (sauvegarde pour demi-dégâts). L'esprit peut maintenir l'effet au prix d'une action.

**RECHERCHE.** L'esprit peut tracer l'origine d'un objet jusqu'à 15 kilomètres par DV.

**RÉSISTANCE ÉLÉMENTAIRE.** (Esprits de terre, de bois et invae uniquement). L'esprit gagne une résistance aux dégâts supplémentaire égale à 1d10.

**TALENT.** L'esprit possède un talent de discipline.

**TEMPÉRATURE.** (Esprits de l'air, de l'eau et du feu uniquement). L'esprit modifie la température des environs immédiats, suffisamment pour causer du confort ou de l'inconfort, mais pas de dégâts.

## CAPACITÉS SPÉCIALES DES DRAGONS

**ANNULATION DE KARMA.** En dépensant un point de karma, le dragon interdit à une créature d'utiliser ses propres points de karma avant la prochaine aube.

**ARMURE D'ÉCAILLES.** Le dragon bénéficie d'une résistance aux dégâts égale à 1d8+ ses DV chaque tour.

**COUP D'AILES.** Le dragon bat des ailes pour faire tomber ses adversaires à 10 pas devant lui – ceux-ci doivent effectuer un jet de sauvegarde ou ils sont à terre et repoussés de plusieurs pas.

**DISRUPTION DU DESTIN.** Le dragon dépense un point de karma pour forcer chaque créature en vue à refaire un jet à sa volonté.

**DISSIPATION DE LA MAGIE.** Le dragon peut dissiper la magie à volonté jusqu'à 30 pas.

**DOMINATION DES BÊTES.** Le dragon peut contrôler une ou plusieurs créatures naturelles à vue (une par DV). Les créatures ne sont pas agressives envers lui et obéissent à des ordres simples.

**KARMA.** Le dragon possède 1d4 points de karma par DV.

**MAGIE.** Les dragons sont des magiciens de la moitié de leur niveau, dans une ou plusieurs voies. Ils lancent tous les sorts en magie brute, sans subir de conséquence sauf dans les lieux les plus corrompus.

**MÉTAMORPHOSE.** Le dragon peut assumer la forme d'un Donneur-de-Noms.

**PARLER DRACONIQUE.** Le dragon communique par télépathie avec toutes les créatures en vue, sans restriction de langage.

**POISON.** Le dragon inflige des dégâts empoisonnés.

**RÉGÉNÉRATION.** Le dragon peut naturellement récupérer 1d8 points de vie par DV une fois entre deux répits.

**REPAIRE.** Le repaire du dragon est une extension de lui-même et il perçoit tout ce qui s'y passe. Il peut effectuer un jet de sauvegarde à chaque fois qu'un intrus effectue un jet pour le remarquer.

**SOUFFLE.** Le dragon crache du feu dans un arc de 90° face à lui et jusqu'à 6 pas par DV. Le feu brûle instantanément tout ce qui est combustible et inflige des dégâts au reste (sauvegarde ou destruction). Toutes les créatures vivantes subissent un nombre de points de dégâts égal aux points de vie maximum du dragon. Le dragon subit 1d8 dégâts pour chaque souffle.

**SUPPRESSION DE LA MAGIE.** Le dragon dépense un point de karma pour empêcher une créature d'employer un de ses talents jusqu'au prochain repos.

**TALENT.** Le dragon possède un talent de discipline.

**TERREUR.** Toute personne qui fait face à un dragon doit effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas trembler de peur. Il est incapable d'entreprendre des actions offensives visant le dragon.

**VISION DRACONIQUE.** Le dragon voit dans l'astral et distingue naturellement la magie.

## CAPACITÉS SPÉCIALES DES HORREURS

**ANIMATION DES MORTS.** L'horreur anime le cadavre d'un Donneur-de-Noms, donnant naissance à Homme-cadavre, une Goule ou n'importe quel autre type de morts-vivants. Elle peut contrôler un nombre de morts-vivants égal à ses DV.

**AUGMENTATION DE KARMA.** Une victime marquée reçoit un point de karma supplémentaire, dont elle ne connaît pas la source, et qu'elle peut utiliser à volonté.

**AURA D'ADMIRATION.** Toutes les créatures à 4 pas par DV ou moins de l'horreur sont subjuguées par l'horreur et leur attitude envers elle devient neutre à très favorable. Les créatures plus puissantes que l'horreur peuvent effectuer un jet de sauvegarde. L'effet dure jusqu'au prochain repos.

**CAMOUFLAGE ASTRAL.** L'horreur dissimule sa présence dans l'espace astral jusqu'à ce qu'elle effectue une action qui la révèle.

**CORRUPTION DE KARMA.** L'horreur empêche l'usage du karma dans son environnement et il faut réussir un jet de sauvegarde pour dépenser un point de karma.

**CORRUPTION DE LA RÉALITÉ.** L'horreur manipule et transforme la réalité dans les environs d'une personne qu'elle a marquée, isolant socialement celle-ci – personne ne veut rester en sa compagnie. Les effets incluent corruption de la nourriture et de l'eau, changements de température, modification d'objets ou de textures, bruits inquiétants.

**CORRUPTION PARTAGÉE.** L'horreur indique à un Donneur-de-Noms qu'elle a marqué une direction à suivre dans ses actions. Si la victime suit ces directives, dans l'esprit et la lettre, elle gagne un bonus à un trait (caractéristique, classe d'armure, métier, sauvegarde, etc.) qui devient permanent sauf contre l'horreur. Dans le cas contraire, c'est l'horreur qui gagne ce bonus contre la personne marquée.

**CRÉATION DE REJETONS.** L'horreur est capable de construire des rejetons à partir d'objets, d'animaux, de Donneurs-de-Noms, etc.

**DÉPEÇAGE.** L'horreur dépèce littéralement une cible en la touchant. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas tomber à 0 points de vie – en cas de réussite, elle ne perd que la moitié de ses points de vie.

**DÉPLACEMENT.** L'horreur traverse la barrière entre l'astral et le monde physique.

**DISRUPTION DE LA MAGIE.** L'horreur met fin à un effet magique continu jusqu'à 2 pas par DV.

**DISSIMULATION DE MARQUE.** L'horreur enfouie sa marque dans la trame de sa victime, la rendant beaucoup plus difficile à détecter. Tant que le pouvoir est actif, toutefois, l'horreur ne peut pas utiliser la marque pour agir sur la cible.

**DRAIN DE KARMA.** L'horreur peut voler un ou plusieurs points de karma à une victime marquée.

**FABRICATION DE PIÈGE.** L'horreur modifie la nature de la roche, de la pierre ou de la terre dans un passage pour créer un piège. Elle se nourrit de la douleur causée par le piège grâce au pouvoir de Moisson.

**KARMA.** L'horreur possède DVx4 points de karma. Une horreur construct aura généralement DVx2 points de karma.

**MAGIE.** L'horreur peut lancer des sorts de son choix. Elle connaît généralement un sort par DV.

**MALADIE.** L'horreur affecte une cible d'une maladie de son choix.

**MALÉDICTION.** L'horreur inflige un désavantage à tous les jets d'une caractéristique particulière pendant une heure par DV. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde si elle est plus puissante que l'horreur.

**MARQUE D'HORREUR.** L'horreur est capable de marquer un Donneur-de-Noms en vue (ou qui utilise de la magie brute). Elle peut ensuite utiliser ses pouvoirs sur la victime si cette dernière est à moins d'une vingtaine de kilomètres d'elle. Elle peut rester en communication jusqu'à deux mille kilomètres. Une marque dure un an et un jour, mais l'horreur peut la renouveler quand elle le souhaite.

**MOISSON.** L'horreur récupère des points de karma en se nourrissant de la douleur, des émotions négatives, de la haine, de la peur, de la jalousie, etc.

**POISON.** Les attaques physiques de l'horreur sont empoisonnées.

**RAPPEL À LA VIE.** L'horreur ressuscite un Donneur-de-Noms mort depuis moins d'un an. La cible de l'effet retrouve toutes ses capacités. Elle devient presque impossible à détruire, sauf si l'horreur met fin à l'effet – elle peut effectuer un second souffle à volonté.

**TALENT.** L'horreur connaît un ou plusieurs talents de discipline.

**TERREUR.** L'horreur marque de terreur toutes les créatures à 20 pas ou moins. Celle-ci doivent effectuer un jet de sauvegarde ou elles ont un désavantage à toutes leurs actions.

**TISSAGE D'HORREUR.** L'horreur peut tisser un filament par mois avec une victime marquée. Quand le nombre de filament est égal ou supérieur au niveau de la victime, l'horreur peut en prendre le contrôle physique et accéder à l'ensemble de sa mémoire et de son savoir.

**TRANSFERT DE DÉGÂTS.** L'horreur transfère les dégâts qu'elle reçoit à une autre cible en vue. Cette dernière peut effectuer un jet de sauvegarde. En cas de réussite, elle ne reçoit que la moitié des dégâts et l'horreur reçoit l'autre moitié.



# CRÉATURES

## ACHÉRONTES

CA14 ; DV4 ; JS13 ; MV3/15 (vol)

*Attaque* : Dard (poison paralysant)

*Spécial* : Perceptions améliorées (ouïe) ; Perte de mémoire ; Discrétion ; Terreur ; Larves (au bout d'une semaine, désavantage à toutes les actions et perte chaque jour de 1d4 du maximum de points de vie jusqu'à la mort).

*Butin* : deux ailes, recherchées par les tailleurs et costumiers, valant 200 pièces chacune.

## AIGLES

CA12 ; DV2 ; JS16 ; MV2/24 (vol)

*Attaque* : Serres (1d6+2)

*Spécial* : Charge (plongeon) ; Perceptions améliorées (vue) ; Indomptable ; Attaque en passant.

## AIGUILLONS

CA14 ; DV4 ; JS13 ; 24/6 (fouissage)

*Attaque* : Deux grilles (1d6+1), dard de queue (1d10+2+poison) et dard de tête (1d10+2+poison)

*Spécial* : Escalade ; Perceptions améliorées (odorat) ; Indomptable.

*Butin* : dards et sacs à poison valant 2d10x10 pièces.

## ARAIGNÉE

### ARAIGNÉES GÉANTES À TRAPPE

CA12 ; DV4 ; JS13 ; MV18/18 (escalade)

*Attaque* : Morsure (1d12+2+poison paralysant)

*Spécial* : Escalade ; Attaque surprise (sauvegarde ou chute dans le tunnel de toile) ; Discrétion ; Toile (une victime paralysée est entourée de toiles très solides).

*Butin* : la tanière peut contenir des richesses laissées par d'anciennes victimes.

### ARAIGNÉES GÉANTES

CAX ; DV4 ; JS13 ; MV18/18 (escalade)

*Attaque* : Morsure (1d12+2+poison paralysant)

*Spécial* : Crachat (attaque à 10 pas ou moins pour 2d6+2 dégâts et poison paralysant) ; Discrétion ; Escalade ; Toile collante ; Perceptions améliorées (toucher).

## ARPEUTEURS DES EAUX

CA10 ; DV2 ; JS16 ; MV15/15 (escalade)

*Attaque* : Morsure (1d8+2)

*Spécial* : Résistance aux dégâts (1d8)

## BASILICS

CA14 ; DV6 ; JS11 ; MV8

*Attaque* : Morsure (2d8+4)

*Spécial* : Regard mortel (4d4 à chaque créature dans la zone, sauvegarde pour demi-dégâts).

*Butin* : deux yeux valant 200 pièces chacun.

## BÉHÉMOÛTHS

CA15 ; DV8 ; JS8 ; MV15

*Attaque* : Deux cornes (1d10+4) ou Queue (2d10+4, Sauvegarde ou à terre)

*Spécial* : Perceptions améliorées (ouïe et odorat) ; Indomptable ; Résistance aux dégâts (1d8) ; Attaque en passant (piétinement).

## BÊTES DE LA TOUNDRA

CA12 ; DV5 ; JS12 ; MV18

*Attaque* : Cornes (1d6+1d8+2) et piétinement (2d6+2)

*Spécial* : Charge ; Attaque en passant ; Résistance aux dégâts (1d10) ; Perceptions améliorées (ouïe, odorat) ; Indomptable.

## BLAIREAUX DES NEIGES

CA12 ; DV5 ; JS12 ; MV9/6 (fouissage)

*Attaque* : Deux griffes (1d8+2) et morsure (2d6+2)

*Spécial* : Étreinte ; Escalade ; Discrétion ; Perceptions améliorées (odorat) ; immunité au froid ; Aura de froid (une fois par tour, toute créature à 10 pas ou moins subit 1d4 points de dégâts de froid) ; Indomptable.

*Butin* : fourrure valant jusqu'à 100 pièces.

## BRITHANS

CA15 ; DV5 ; JS12 ; MV18

*Attaque* : Deux griffes (1d6+2) ou Morsure (2d8+4)

*Spécial* : Cri de guerre ; Furie ; Frénésie ; Perceptions améliorées (odorat) ; Étreinte ; Indomptable.

## CHANGEONS

CA17 ; DV6 ; JS11 ; MVX 6/18 (vol)

*Attaque* : Os (1d8)

*Spécial* : Vision astrale ; Manipulation des os (cible à 10 pas ou moins, jet de sauvegarde ou un os est plié, tourné, déformé, causant 2d8+4 dégâts, la perte de 1d4 du maximum de points de vie et un désavantage permanent à toutes les actions utilisant le membre, jusqu'à restauration magique ou utilisation du même pouvoir une nouvelle fois) ; Blessures (pression crânienne).

*Butin* : arme en os sculptée. Un kaer de Changeons peut contenir des sculptures en os étranges mais magnifiques qui valent chacune jusqu'à mille pièces ou plus.

## CHATS

CA12 ; DV1 ; JS17 ; MV15

*Attaque* : —

*Spécial* : Perceptions améliorées (ouïe) ; Vision de nuit ; Vision astrale ; Bond ; Discrétion.

## CHAUVE-SOURIS HURLANTES

CAX ; DV3 ; JSX ; MVX

*Attaque* : Morsure (1d10+2)

*Spécial* : Vision de nuit ; Attaque surprise ; Perceptions améliorées (sonar) ; Discrétion ; Indomptable ; Cri paralysant (12 pas de rayon, toutes les créatures effectuent un jet de sauvegarde ou elles sont paralysées pendant 1d4+3 tours).

## CHAUVE-SOURIS MESSAGÈRES

CA15 ; DV1 ; JS17 ; MV2/18 (vol)

*Attaque* : Morsure (1d6)

*Spécial* : Écholocation ; Perception améliorée (ouïe et odorat) ; Discrétion.

*Butin* : organe d'orientation valant 20 pièces.

# CHEVAUX

## CHEVAUX DE TRAIT

CA10 ; DV1 ; JS17 ; MV18

*Attaque* : Ruade (1d6+2) ou piétinement (1d6+2)

*Spécial* : Perceptions améliorées (ouïe, odorat) ; Résistance aux dégâts (1d8).

## GRANLAINS

CA12 ; DV2 ; JS16 ; MV18

*Attaque* : Ruade (1d8+2) ou piétinement (1d8+2)

*Spécial* : Perceptions améliorées (ouïe, odorat) ; Résistance aux dégâts (1d8) ; Charge ; Indomptable.

## MULES

CA10 ; DV1 ; JS17 ; MV15

*Attaque* : Ruade (1d6+2) ou piétinement (1d6+2)

*Spécial* : Perceptions améliorées (ouïe, odorat).

## PONEYS

CA11 ; DV1 ; JS17 ; MV15

*Attaque* : Ruade (1d6+2) ou piétinement (1d6+2)

*Spécial* : Perceptions améliorées (ouïe, odorat).

## CHEVAL DE MONTE

CA11 ; DV1 ; JS17 ; MV21

*Attaque* : Ruade (1d6+2) ou piétinement (1d6+2)

*Spécial* : Perceptions améliorées (ouïe, odorat).

## CHEVAL DE GUERRE

CA10 ; DV2 ; JS16 ; MV18

*Attaque* : Ruade (1d8+2) ou piétinement (1d8+2)

*Spécial* : Perceptions améliorées (ouïe, odorat) ; Résistance aux dégâts (1d4).

# CHÈVRES

CA11 ; DV1 ; JS17 ; MV12

*Attaque* : Cornes (1d6+2)

*Spécial* : Perceptions améliorées (ouïe et odorat).

# CHIENS

## CHIENS DE GARDE

CA12 ; DV1 ; JS17 ; MV12

*Attaque* : Morsure (1d6+2)

*Spécial* : Alarme ; Sixième sens ; Perceptions améliorées (ouïe et odorat) ; Pistage.

## CHIENS DE CHASSE

CA14 ; DV1 ; JS17 ; MV15

*Attaque* : Morsure (1d6+2)

*Spécial* : Sixième sens ; Perceptions améliorées (ouïe et odorat) ; Pistage.

## CHIENS DE GUERRE

CA15 ; DV2 ; JS16 ; MV15

*Attaque* : Morsure (1d8+2)

*Spécial* : Perceptions améliorées (ouïe et odorat) ; Pistage.

# COCATRICES

CA14 ; DV4 ; JS13 ; MV12

*Attaque* : Deux griffes (1d6+2) et queue (1d6 + poison paralysant ; la victime est à terre sur un 6 au dé de dégâts)

*Spécial* : Bond ; Discrétion.

*Butin* : les plumes valant 1d6x10 pièces ; le sang pour 5d6x10 pièces ; 2d6 barbillons venimeux valant 10 pièces chacun.

# CORBEAUX DE SANG

CA12 ; DV1 ; JS17 ; MV2/18 (vol)

*Attaque* : Bec (1d6+2 + aveuglement)

*Spécial* : Perceptions améliorées (vue) ; Vision astrale.

# CORNEILLES DES TEMPÊTES

CA13 ; DV4 ; JSX ; MV3/24 (vol)

*Attaque* : Deux serres (1d6+2)

*Spécial* : Décharges électriques (à dix mètres ou moins pour 1d12 dégâts, une fois par jour et à volonté en cas d'orage) ; Perceptions améliorées (vue) ; Indomptable.

*Butin* : serres en argent valant 20 à 25 pièces.

## CRABES DES CAVERNES

CA18 ; DV8 ; JS8 ; MV12

*Attaque* : Deux pinces (1d10+2) et une morsure (2d10+4)

*Spécial* : Résistance aux dégâts (3d4).

*Butin* : une coquille complète et intacte peut rapporter 300 pièces chez un armurier. De larges morceaux se négocient à des prix plus faibles, à la discrétion de la maîtresse de jeu.

## CRAKBILLS

CA14 ; DV4 ; JS13 ; MV18

*Attaque* : Bec (1d12+2) ou souffle (paralysie)

*Spécial* : Attaque en passant (souffle).

*Butin* : corde musculaire valant 1d6x10 pièces.

## CRŒCODILES

CA15 ; DV3 ; JS14 ; MV9/9 (nage)

*Attaque* : Morsure (2d6+2).

*Spécial* : Amphibie ; Discrétion ; Sixième sens.

*Butin* : la peau vaut jusqu'à 5d10 pièces.

## CRŒJENS

CA16 ; DV5 ; JS12 ; MV18/9 (escalade)

*Attaque* : Deux griffes (1d6+1) et une morsure (1d12+2)

*Spécial* : Frénésie (gout du sang) ; Perceptions améliorées (ouïe) ; Vision dans le noir ; Vision astrale ; Bond ; Discrétion ; Indomptable ; Attaque surprise.

## DEMI-SPECTRES

CA15 ; DV5 ; JS12 ; MV12

*Attaque* : Deux griffes (1d6+1)

*Spécial* : Paralysie (si les deux griffes touchent la même cible, cette dernière est paralysée pendant 1d4+5 tours).

*Butin* : 1d5 gemmes précieuses valant chacune 1d12x10 pièce ou un total de 5d6x10 pièces.

## DYRES

CA15 ; DV4 ; JS13 ; MV18

*Attaque* : Cornes (1d12+2)

*Spécial* : Frénésie ; Charge ; Attaque en passant ; Résistance aux dégâts (1d6) ; Perceptions améliorées (Odorat).

## ÉLÉPHANTS

**CA13 ; DV4 ; JS13 ; MV15**

*Attaque* : Défenses (2d6+4)

*Spécial* : Charge ; Perceptions améliorées (ouïe et odorat) ; Résistance aux dégâts (1d6) ; Attaque en passant.

*Butin* : défenses en ivoire valant 2d6x10 pièces chacune.

## ESPAGRAS

**CA16 ; DV6 ; JS11 ; MV12/18 (vol)**

*Attaque* : Deux griffes (1d4+1), morsure (2d4+2) et queue (2d8+2, cible à terre sur un 8 sur les dés de dégâts)

*Spécial* : Charge (plongeon) ; Résistance à la douleur (1d8) ; Indomptable.

*Butin* : la peau vaut 1d20x10 pièces.

## ÉTHANDRILLES

**CA12 ; DV5 ; JS12 ; MV18**

*Attaque* : Deux morsures (1d6+1d8+2)

*Spécial* : Décharge électrique (12 pas, avant chaque attaque de corps à corps, 1d8 dégâts) ; Attaque surprise ; Pistage ; Indomptable ; Perceptions améliorées (odorat).

## FANECROCS

**CA15 ; DV6 ; JS11 ; MV9**

*Attaque* : Morsure (1d8+4+poison) et queue (4d4+4)

*Spécial* : Sixième sens ; Perceptions améliorées (vue, odorat, goût) ; Vision de la chaleur ; Discrétion ; Indomptable ; Saisie (si une attaque de queue obtient un résultat critique, le fanecroc inflige automatiquement les dégâts de la morsure).

## FAUCONS

**CA12 ; DV1 ; JS17 ; MV2/24 (vol)**

*Attaque* : Serres (1d6+2)

*Spécial* : Charge (plongeon) ; Attaque en passant ; Perceptions améliorées (vue).

## FÉLUX

**CA17 ; DV6 ; JS11 ; MV18**

*Attaque* : Deux griffes (2d4+1) et morsure (2d8+4)

*Spécial* : Regard lumineux (sauvegarde ou aveuglement ou paralysie, selon le mode) ; Vision astrale ; Vision de nuit ; Bond ; Discrétion ; Attaque surprise ; Indomptable ; Charge.

*Butin* : deux yeux extrêmement délicats, valant 300 pièces chacun.

## FEUX FOLLETS

CA14 ; DV4 ; JS13 ; MV 18 (vol)

*Attaque* : Sorts

*Spécial* : Magicien de son niveau (magie naturelle) ; Tissage de filaments.

## GARGOUILLES

CAX ; DV7 ; JS9 ; MV12/18 (vol)

*Attaque* : Deux griffes (2d6+4)

*Spécial* : Attaque en passant ; Charge (plongeon) ; Résistance aux dégâts (2d6).

*Butin* : cornes valant 5d6x10 pièces.

## GÉNHISSSES

### GÉNHISSSES ADULTES

CA10 ; DV17 ; JS1 ; MV12

*Attaque* : Morsure (1d4)

*Butin* : sac amniotique valant 100 pièces (femelles uniquement)

### VEAUX

CA13 ; DV2 ; JS16 ; MV18

*Attaque* : Morsure (1d10+2)

*Spécial* : Résistance aux dégâts (1d6).

## GLOBBEROGS

CA18 ; DV5 ; JS12 ; MV6

*Attaque* : crachat collant (immobilisation complète)

*Spécial* : Veines suceuses (une cible collée subit 1d8 dégâts automatiques par tour) ; Résistance aux dégâts (1d10) ; Corps adhésif (immobilisation complète de toute créature ou objet qui vient au contact).

*Butin* : glande à colle valant 250 pièces ; trésors, pièces et autres objets précieux pris dans la coque valant au moins 1000 pièces.

## GOBELINS DES MARAIS

CA13 ; DV2 ; JS16 ; MV9

*Attaque* : Épieu (1d8+2)

*Spécial* : Engluage.

*Butin* : épieu pour 1d10 pièces.



## GRANDS SINGES

CA12 ; DV2 ; JS16 ; MV12/12 (escalade et acrobaties)

*Attaque* : Deux poings (1d4+2) ou une morsure (1d8+2) ou lancer de branches (1d8)

*Spécial* : Bond ; Perception améliorée (odorat).

**JEUNE MALE INDÉPENDANT** (+1DV, +1 attaque et dégâts) ; **FEMELLE DIRIGEANTE** (+2DV, +2 attaque et dégâts) ; **DOS ARGENTÉ** (+3DV, +3 attaque et dégâts ; Cri de guerre ; Indomptable).

## GRIFFONS

CA14 ; DV5 ; JS12 ; MV18/18 (vol)

*Attaque* : Deux griffes (1d6+1) et morsure (1d8+2)

*Spécial* : Charge (plongeon) ; Attaque en passant ; Perceptions améliorées (vue et ouïe) ; Indomptable.

*Butin* : bec et plumes valant 3d6x10 pièces.

## GRIFFONS DES JUNGLES

CA16 ; DV6 ; JS11 ; MV15/24 (vol)

*Attaque* : Deux griffes (2d4+2) et morsure (2d8+4)

*Spécial* : Sixième sens ; Perceptions améliorées (ouïe et vue) ; Indomptable ; Étreinte ; Charge (plongeon) ; Terreur ; Transe (sauvegarde ou hébétude et perte de mémoire jusqu'à dix minutes après avoir quitté le territoire).

*Butin* : bec et plumes valant 5d6x10 pièces.

## GUÉPARDS

CA12 ; DV2 ; JS16 ; MV20

*Attaque* : Deux griffes (1d4) et morsure (1d8)

*Spécial* : Vision de nuit ; Perception améliorée (ouïe) ; Rapide ; Bond ; Discrétion ; Charge.

## GUÊPES DE SANG

CA13 ; DV1 ; JS17 ; MV2/12 (vol)

*Attaque* : Dard (1d6 + 1d8 automatique par tour)

## HARPIES

CA12 ; DV3 ; JS14 ; MV12/18 (vol)

*Attaque* : Deux serres (1d4+2) ou arme (1d10+2)

*Spécial* : Perceptions améliorées (ouïe, vue) ; Provocation ; Porteur de maladie.

## HOMARD DES SABLES

CA17 ; DV6 ; JS11 ; MV12/9 (fouissage)

*Attaque* : Deux pinces (2d4+4)

*Spécial* : Discrétion ; Attaque surprise ; Résistance aux dégâts (1d12).

## HUTTAWA

CA12 ; DV2 ; JS16 ; MV18

*Attaque* : Bec (1d8+2)

*Spécial* : Sixième sens ; Perceptions améliorées (vue) ; Bond ; Résistance à la douleur (1d4) ; Escalade.

## INSHALATAS

CA16 ; DV6 ; JS11 ; MV18/18 (escalade)

*Attaque* : Deux griffes (1d8+2) et morsure (2d4+4)

*Spécial* : Attaque surprises ; Discrétion ; Perceptions améliorées (vue) ; Bond ; Résistance aux dégâts (1d8).

*Butin* : griffes et mandibules valant 1d6x10 pièces.

## JUB JUB

CA12 ; DV3 ; JS14 ; MV12/15 (nage)

*Attaque* : Morsure (1d10+2 + poison paralysant)

*Spécial* : Amphibie ; Cri de guerre ; Bond.

## KRILLRAS

CA12 ; DV7 ; JS9 ; MV6/12 (vol)

*Attaque* : Quatre tentacules (1d6+4) et morsure (3d6+4)

*Spécial* : Affinité pour les Nethermanciens ; Vision de nuit ; Indomptable ; Étreinte.

## KUÉS

CA12 ; DV1 ; JS17 ; MV18

*Attaque* : Deux griffes (1d4+1) et queue (1d6+2)

*Spécial* : Escalade ; Perceptions améliorées (vue) ; Vision de nuit ; Bond ; Discrétion.

## LÉOPARDS

CA12 ; DV3 ; JS14 ; MV18

*Attaque* : Deux griffes (1d6+2) et morsure (1d10+2)

*Spécial* : Attaque surprise ; Escalade ; Bond ; Perceptions améliorées (ouïe) ; Vision de nuit ; Discrétion.

## LÉZARDS

CA10 ; DV1-1 (1d4 pv) ; JS17 ; MV9/9 (escalade)

*Attaque* : morsure (1d6+2)

*Spécial* : Sixième sens ; Perceptions améliorées (odorat, goût).

## LÉZARDS ÉLECTRIQUES

CA12 ; DV5 ; JS12 ; MV12

*Attaque* : Deux griffes (1d6+1) et morsure (2d8+2) ou deux décharges électriques (2d6)

*Spécial* : Escalade ; armure électrique (1d6 dégâts à toute créature au corps à corps au début de son tour) ; Perceptions améliorées (odorat, goût) ; Indomptable.

*Butin* : deux yeux valant 75 pièces chacun.

## LÉZARDS GOULES

CA12 ; DV4 ; JS13 ; MV9

*Attaque* : Piquants de queue (1d12 + poison)

*Spécial* : Escalade ; Perceptions améliorées (odorat, goût).

## LÉZARDS PESTIFÉRÉS

CA12 ; DV3 ; JS14 ; MV9

*Attaque* : Deux griffes (1d4+2) et morsure (1d10+2)

*Spécial* : Escalade ; Porteur de maladie ; Immunisé aux maladies ; Perceptions améliorées (odorat, goût).

## LICORNES

CA15 ; DV7 ; JS9 ; MV24

*Attaque* : Corne (2d6+4) et piétinement (3d6+4)

*Spécial* : Rage sanguine (uniquement pour les licornes d'avant le Châtiment : si la licorne inflige des dégâts à un adversaire, elle entre en frénésie et bénéficie d'une action supplémentaire par tour) ; Apaisement (uniquement pour les licornes d'après le Châtiment : affecte toutes les créatures à 12 pas ou moins, jet de sauvegarde ou perte de tout désir d'agresser ou de faire mal jusqu'au prochain répit) ; Charge ; Détection du poison (immersion de la corne dans un liquide ; la poudre de corne neutralise tous les poisons connus) ; Frénésie (uniquement pour les licornes d'avant le Châtiment) ; Résistance aux dégâts (1d12, uniquement pour les licornes d'après le Châtiment) ; Perceptions améliorées (ouïe, odorat) ; Indomptable.

*Butin* : la corne vaut au moins 2000 pièces.

## LIŦNS

### FEMELLES

CA13 ; DV3 ; JS14 ; MV18

*Attaque* : Deux griffes (1d6+1) et morsure (1d10+2)

*Spécial* : Attaque surprise ; Escalade ; Vision de nuit ; Perceptions améliorées (ouïe) ; Bond ; Discrétion ; Indomptable ;

### MÂLES

CA12 ; DV3 ; JS14 ; MV18

*Attaque* : Deux griffes (1d6+2) et morsure (1d10+2)

*Spécial* : Attaque surprise ; Cri de guerre ; Escalade ; Perceptions augmentées (ouïe) ; Vision de nuit ; Bond ; Discrétion ; Indomptable.

## LIŦNS DE PIERRE

CA15 ; DV7 ; JS9 ; MV18

*Attaque* : Deux griffes (1d6+2) et morsure (3d6+4)

*Spécial* : Attaque surprise ; Étreinte ; Cri de guerre ; Vision de nuit ; Perceptions améliorées (ouïe) ; Bond ; Discrétion ; Indomptable ; Résistance aux dégâts (1d10).

*Butin* : éclats de cristal et fragments de terre élémentaire valant 3d6x20 pièces chaque.

## LIŦNS DES BOIS

CA15 ; DV5 ; JSX ; MV18/12 (escalade)

*Attaque* : Deux griffes (1d8+1) et morsure (2d6+2)

*Spécial* : Attaque surprise ; Étreinte ; Vision de nuit ; Perceptions améliorées (ouïe) ; Bond ; Discrétion ; Indomptable.

## LOŦUPS

CA10 ; DV2 ; JS16 ; MV18

*Attaque* : Morsure (1d8+2)

*Spécial* : Attaque surprise ; Perceptions améliorées (ouïe, odorat) ; Pistage.

*Butin* : peau valant 5d10 pièces.

### LOŦUP DOMINANT

CA12 ; DV3 ; JS14 ; MV18

*Attaque* : Morsure (1d10+2)

*Spécial* : Attaque surprise ; Perceptions améliorées (ouïe, odorat) ; Pistage ; Cri de guerre.

*Butin* : peau valant 5d10 pièces.

## LOUPS DES TEMPÊTES

CA14 ; DV5 ; JS12 ; MV18

*Attaque* : Morsure (2d6+2)

*Spécial* : Attaque surprise ; Perception des morts-vivants ; perceptions améliorées (ouïe, odorat) ; Pistage ; Appel de la tempête (une meute peut invoquer une tempête si son meneur réussit un jet de sauvegarde, avec un bonus de +1 par membre présent ; l'orage se forme en 1d6 tours et dure une heure ou jusqu'à dispersion par le meneur ; chaque loup gagne un bonus de +2 à l'attaque et +1d8 aux dégâts) ; Pluie de soin (tant qu'il est sous l'effet d'un appel de la tempête et jusqu'à deux fois par jour, un loup peut regagner jusqu'à 5d8 points de vie ; il peut transférer ces soins à un allié au contact) ; Indomptable.

*Butin* : peau valant jusqu'à 75 pièces.

## MANTICORES

CA14 ; DV6 ; JS11 ; MV18/18 (vol)

*Attaque* : Deux griffes (2d4+2), deux ailes (2d4+2) et queue (2d8+4)

*Spécial* : Lanceur de sort de son niveau (n'importe quelle voie).

*Butin* : piques de queue valant 5d6x10 pièces chacune.

## MOLGRIMS

CA12 ; DV4 ; JS13 ; MV18

*Attaque* : Deux griffes (1d6+1) et morsure (1d12+2)

*Spécial* : Étreinte ; Escalade ; Bond ; Résistance aux dégâts (1d8) ; Indomptable.

## MOLOSSES DU CHÂTIMENT

CA13 ; DV5 ; JS12 ; MV12

*Attaque* : Deux griffes (1d6+1) et morsure (1d8+2)

*Spécial* : Étreinte ; Perceptions améliorées (ouïe) ; Indomptable ; Pistage ; Drain de magie (Au prix d'une action, la créature impose, pendant un tour, un désavantage à toute action possédant une composante magique (talents, pouvoirs, sorts, etc.) à toutes les créatures à 24 pas ou moins.)

*Butin* : organe de drain magique valant 500 pièces.

## MOLOSSES INFERNAUX

CA14 ; DV6 ; JS11 ; MV18

*Attaque* : Deux griffes (1d8+2) et morsure (4d4+4)

*Spécial* : Vision astrale ; Perceptions améliorées (ouïe, odorat) ; Pistage ; Indomptable ; Souffle de feu (une fois par jour, cône de 3 pas sur 10, dégâts égaux aux points de vie du molosse puis 1d8 par tour jusqu'à réussite d'un jet de sauvegarde).

## NAGAS

CA13 ; DV6 ; JS11 ; MV12

*Attaque* : Morsure (2d4+4) et queue (2d4+4)

*Spécial* : Escalade ; Constriction (si la queue touche un adversaire, elle s'en saisit et inflige 2d4+4 dégâts automatique chaque tour jusqu'à libération – il faut réussir un jet de Force ou de Dextérité, avec un désavantage si la cible est de plus faible puissance) ; Fascination (jet de sauvegarde ou la victime est charmée et accompagne volontairement le naga où qu'il aille) ; Discretion.

## OGRES

CA12 ; DV4 ; JS13 ; MV12

*Attaque* : Gourdin (2d12+2)

*Spécial* : Détection de terre élémentaire et de métaux précieux ; Gourdin élémentaire (l'arme d'un ogre est investi de magie élémentaire qui persiste jusqu'à une journée après qu'il l'ait lâchée) ; Perceptions améliorées (odorat) ; Résistance aux dégâts (1d10).

*Butin* : gourdin, armure de peaux, d6x10 pièces.

## OGRES JUMEAUX

CA12 ; DV5 ; JS12 ; MV12

*Attaque* : Gourdin (3d10+2)

*Spécial* : Détection de terre élémentaire et de métaux précieux ; Gourdin élémentaire (l'arme d'un ogre est investi de magie élémentaire qui persiste jusqu'à une journée après qu'il l'ait lâchée) ; Perceptions améliorées (odorat) ; Résistance aux dégâts (1d10) ; Échange (un ogre peut librement échanger sa place avec son frère à tout moment ; chacun sait toujours ce qui arrive à l'autre à cause de leur lien ; si un ogre est tué, son frère prend instantanément sa place et tente de le venger) ; Régénération (1d8+5 points de vie par tour).

*Butin* : gourdin ogre, armure de peau, 1d6x10 pièces et 1d4 petites gemmes valant de 50 à 75 pièces chacune.

## OISEAUX CHAKTA

CA15 ; DV3 ; JS14 ; MV2/18 (vol)

*Attaque* : Bec (1d10+2)

*Spécial* : Perceptions améliorées (vue) ; Assaut mental (sauvegarde avec avantage ou paralysie pendant 1d4+3 tours).

## OISEAUX DE FEU

CA17 ; DV7 ; JS9 ; MV2/18 (vol)

*Attaque* : Deux serres (1d6+2) et morsure (2d6+4)

*Spécial* : Charge (plongeon) ; Aura brûlante (les plumes de l'oiseau deviennent noires pour absorber la chaleur de la Mer des enfers ; toutes les créatures à 6 pas ou moins subissent 1d8 dégâts par tour du rayonnement de chaleur ; les matériaux inflammables peuvent prendre feu) ; Discrétion ; Immunité au feu ; Attaque en passant ; Perceptions améliorées (vue).

*Butin* : plumes valant 1d6x10 pièces ; œufs valant 3d6x10 pièces ; poussins valant 300 pièces chacun.

## OURS

CA14 ; DV3 ; JS15 ; MV15

*Attaque* : Deux griffes (1d6+1) ou morsure (1d10+2)

*Spécial* : Étreinte ; Furie ; Perceptions améliorées (odorat).

**GRAND OURS NOIR** (+1DV, +1 attaque et dégâts) ; **OURS DES CAVERNES** (+2DV, +2 attaque et dégâts) ; **OURS-MONTAGNE** (+3DV, +3 attaque et dégâts ; Indomptable).

## PANGOLUS

CA12 ; DV3 ; JS14 ; MV12

*Attaque* : Deux griffes (1d6+1)

*Spécial* : Cri de guerre ; Bond ; Escalade.

*Butin* : une collection de petits objets brillants, valant de 10 à 15 pièces.

## PRÉCÈS

**CA12 ; DV2 ; JS16 ; MV18**

*Attaque* : Morsure (1d8+2) et barbelures (poison)

*Spécial* : Perceptions améliorées (ouïe, odorat) ; Bond.

## PRISMAS

### ADULTES

CA15 ; DV5 ; JS12 ; MV8/16 (vol)

*Attaque* : Quatre griffes (1d4+1) et morsure (2d6+1)

*Spécial* : Perceptions améliorées (vue).

*Butin* : ailes valant 2000 pièces ou 5000 si elles sont récoltées immédiatement après la mort.

### LARVES

CA10 ; DV1 ; JS17 ; MV9

*Attaque* : Morsure (1d6+2)

*Spécial* : Perceptions améliorées (vue).

## Q'WRILS TERRESTRES

CA12 ; DV1 ; JS17 ; MV12/12 (fouissage)

*Attaque* : Morsure (1d6+2)

*Spécial* : Attaque surprise ; Bond ; Discrétion ; Perceptions améliorées (tous).

*Butin* : bec triangulaire permettant de fabriquer des pointes de flèches ou des têtes de lance, valant 25 pièces chacune.

## RAIE-SCORPION

CA13 ; DV5 ; JS12 ; MV3/18 (vol)

*Attaque* : Morsure (1d8+2) et dard (1d6+2 + poison)

*Spécial* : Attaque surprise ; Vision dans le noir ; Perceptions améliorées (vue) ; Indomptable ; Discrétion.

*Butin* : dard valant 1d10x10 pièces.

## RATS PARASITES

CA17 ; DV1 ; JS17 ; MV6

*Attaque* : Deux griffes (1d4+1) et morsure (1d6+2)

*Spécial* : Sixième sens ; Escalade ; Perceptions améliorées (odorat) ; Parfum de rage (le rat provoque une rage destructrice chez son hôte) ; Apaisement (le rat apaise sa victime pour que celle-ci le laisse monter sur elle ; la victime peut résister avec un jet de sauvegarde si elle est plus puissante).

*Butin* : glandes odoriférantes valant 200 pièces chacune.

## RELANS

CA8 ; DV1 ; JS17 ; MV6

*Attaque* : Deux griffes (1dD+1) ou comme l'hôte

*Spécial* : Contrôle de l'hôte (anime le corps-hôte d'une créature morte jusqu'à décomposition ; le relan ne subit pas les dégâts subis par son hôte et change de corps à volonté) ; Venin corporelle (l'hôte obtient un avantage sur tous ses jets de combat et de sauvegarde et gagne 20 points de vie ; toutefois, le venin accélère la décomposition et le corps devient inutilisable au bout de deux heures) ; Perceptions améliorées (vue, odorat).

*Butin* : les possessions de l'hôte.

## RHINOCÉROS

CA12 ; DV4 ; JS13 ; MV18

*Attaque* : Cornes (2d6+2)

*Spécial* : Charge ; Attaque en passant ; Perceptions améliorées (ouïe, odorat) ; Résistance aux dégâts (1d12) ; Indomptable.



## SANGLIERS

CA13 ; DV2 ; JS16 ; MV15

*Attaque* : Défenses (1d8+2 – sur un 8 sur les dés de dégâts, la cible est à terre)

*Spécial* : Charge ; Perceptions améliorées (ouïe, odorat) ; Indomptable ; Furie.

*Butin* : les défenses peuvent rapporter 3d6 pièces.

**JEUNE MÂLE AGRESSIF** (+1DV, +1 attaque et dégâts) ; **MÈRE** (+2DV, +2 attaque et dégâts) ; **VIEUX MÂLE** (+3DV, +3 attaque et dégâts).

## SAURALS

CA13 ; DV6 ; JS11 ; MV10/10 (nage)

*Attaque* : Morsure (4d4+4)

*Spécial* : Invulnérabilité à l'acide ; Sécrétions acides (toute créature au corps à corps avec le saural subit 1d8 dégâts par action) ; Souffle acide (attaque à 12 pas ou moins pour 1d10/1d8/1d6/1d4 dégâts consécutifs à chaque tour) ; Amphibie ; Destruction d'armure (chaque attaque réussie inflige la perte d'un point de classe d'armure à la cible).

*Butin* : organes sécréteurs et neutraliseurs d'acide valant 200 pièces chacun.

## SERPENTS

### SERPENTS PORC-ÉPIC

CA12 ; DV4 ; JS13 ; MV9/12 (nage)

*Attaque* : Morsure (2d6+2) et queue (1d12+2)

*Spécial* : Constriction (si la queue touche un adversaire, elle s'en saisit et inflige 1d12+2 dégâts automatique chaque tour jusqu'à libération – il faut réussir un jet de Force ou de Dextérité, avec un désavantage si la cible est de plus faible puissance) ; Escalade ; Perceptions améliorées (vue, odorat ; goût) ; Épines (si le serpent a subi des dégâts, il gonfle son corps et redresse ses épines, infligeant 1d8 dégâts supplémentaires avec sa queue, y compris en constriction) ; Semi-aquatique (30 minutes sous l'eau) ; Discrétion.

*Butin* : épines valant 100 pièces.

### SERPENTS MARINS

CA12 ; DV2 ; JS16 ; MV6/12 (nage)

*Attaque* : Morsure (1d8+2)

*Spécial* : Escalade ; Vision de la chaleur ; Perceptions améliorées (odorat, goût).

## SERPENTS TROLLS

CA13 ; DV5 ; JS12 ; MV6

*Attaque* : Morsure (1d6+1d8+2)

*Spécial* : Escalade ; Discrétion ; Constriction (si la queue touche un adversaire, elle s'en saisit et inflige 1d8+2 dégâts automatique chaque tour jusqu'à libération – il faut réussir un jet de Force ou de Dextérité, avec un désavantage si la cible est de plus faible puissance) ; Vision de la chaleur ; perceptions améliorées (odorat, goût).

## VIPÈRES

CA10 ; DV1 ; JS17 ; MV9

*Attaque* : Morsure (1d6+2+poison)

*Spécial* : Sixième sens ; Discrétion ; Vision de la chaleur ; Perceptions améliorées (odorat, goût).

## SINGES

CA10 ; DV1 ; JS17 ; MV12

*Attaque* : Morsure (1d6+1)

*Spécial* : Escalade ; Attaque surprise ; Sixième sens ; Perceptions améliorées (odorat) ; Bond.

## SINGES DE GLACE

CA14 ; DV4 ; JS13 ; MV12/18 (vol)

*Attaque* : Deux griffes (1d6+2)

*Spécial* : Perceptions améliorées (odorat) ; Défi (le chef du groupe défie un adversaire en hurlant et en grognant ; ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde ou il est obligé de répondre de même, perdant toute possibilité d'agir ce tour – sur une réussite critique, le chef tourne les talons et s'en va avec ses singes) ; Liens de glace (une cible à 30 pas ou moins doit réussir un jet de sauvegarde ou elle est immobilisée par des chaînes de glace pendant 1d6 tours) ; Indomptable ; Cri de guerre.

*Butin* : des plumes de glace valant 1d6x10 pièces.

## SKÉORX

CA16 ; DV7 ; JS9 ; MV24

*Attaque* : Deux griffes (1d6+4), morsure (3d6+4) et queue (2d6+4)

*Spécial* : Étreinte ; Attaque surprise ; Cri de guerre ; Escalade ; Vision dans le noir ; Perceptions améliorées (ouïe) ; Bond ; Indomptable ; Discrétion.

## STAJIANS

CA12 ; DV3 ; JSX ; MV21

*Attaque* : Cornes (1d10+2) et piétinement (1d10+2)

*Spécial* : Charge ; Attaque en passant ; Résistance aux dégâts (1d8) ; Perceptions améliorées (ouïe, odorat).

## TERMITES GÉANTS

CA14 ; DV1 ; JS17 ; MV12/12 (escalade)

*Attaque* : Morsure (1d6+2) ou crachat irritant (sauvegarde ou désavantage à toutes les actions pendant 1d6 tours, non cumulable)

*Butin* : pinces valant 1d6x5 pièces chacune.

## TIGRE

CA13 ; DV4 ; JS13 ; MV18

*Attaque* : Deux griffes (1d6+2) et morsure (1d12+2)

*Spécial* : Étreinte ; Attaque surprise ; Cri de guerre ; Escalade ; Bond ; Discrétion ; Indomptable ; Perceptions améliorées (vue) ; Vision de nuit.

## TR?AJINS

CA12 ; DV2 ; JS16 ; MV18

*Attaque* : Deux griffes (1d4+2)

*Spécial* : Attaque surprise ; Escalade ; Vision de nuit ; Perceptions améliorées (ouïe) ; Discrétion.

## TR?LLS DES CAVERNES

CA15 ; DV5 ; JS12 ; MV12

*Attaque* : Hache de pierre (2d8+4)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Furie.

*Butin* : une hache de pierre vaut 50 pièces.

## VEL?S

CA15 ; DV6 ; JS11 ; MV15/9 (nage)

*Attaque* : Deux griffes (2d4+2) ou lance (2d8+4)

*Spécial* : Attaque surprise ; Escalade ; Résistance aux dégâts (1d8) ; Discrétion.

*Butin* : un village contient des plumes, des fourrures et des objets artisanaux pour 2 à 300 pièces.

## VERS DES RÔCHES

CA16 ; DV6 ; JS11 ; MV12/12 (fouissage)

*Attaque* : Morsure (4d4+4) et bousculade (2d8+4)

*Spécial* : Attaque surprise ; Sixième sens ; Perception des vibrations (100 pas) ; Résistance aux dégâts (2d6) ; Discrétion.

*Butin* : gemmes et cristaux valant 5d6x10 pièces.

## VERS DES RÔCHES GÉANTS

CA17 ; DV8 ; JS8 ; MV15/15 (fouissage)

*Attaque* : Morsure (5d4+4) et bousculade (2d10+4)

*Spécial* : Sixième sens ; Perception des vibrations (100 pas) ; Résistance aux dégâts (2d6) ; Aura brûlante (1d8 dégâts à chaque créature à 6 pas ou moins au début de son tour).

*Butin* : gemmes et cristaux valant 5d6x10 pièces, cristal vivant valant 5d10x50 pièces, ainsi que 2d6 fragments de terre élémentaire.

## VERS KRIL

CA10 ; DV1 ; JS17 ; MV3/15 (vol)

*Attaque* : Morsure (1d6+2)

*Spécial* : Affinité pour les Nethermanciens ; Perceptions améliorées (sens aveugles).

## VŒLUS

CA16 ; DV8 ; JS8 ; MV12/6 (fouissage)

*Attaque* : Deux griffes (1d10+2) et morsure (5d4+4)

*Spécial* : Attaque surprise ; Escalade ; Perception de la magie ; Indomptable.

*Butin* : organe sensible à la magie valant 300 pièces.

## ZŒAKS

CA10 ; DV2 ; JS16 ; MV6/18 (vol)

*Attaque* : Deux griffes (1d4+1) et morsure (1d8+2)

*Spécial* : Perceptions améliorées (vue) ; Indomptable.

# ESPRITS

## ESPRITS ALLIÉS

CA8+DV ; DV1 à 12 ; JS— ; MV12

*Attaque* : Deux attaques

*Spécial* : Un pouvoir au choix ; Vision astrale ; Manifestation ; Magicien de la moitié de son niveau (une ou deux disciplines au choix, magie brute uniquement sans conséquence).

## ESPRITS DE L'AIR

CA8+DV ; DV1 à 12 ; JS— ; MV18 (vol)

*Attaque* : Deux attaques

*Spécial* : Un ou plusieurs pouvoirs ; Vision astrale ; Manifestation ; Immatérialité ; Magicien de la moitié de son niveau (une ou deux disciplines au choix, magie brute uniquement sans conséquence).

*Faiblesse* : les attaques élémentaires de terre bénéficient d'un avantage.

## ESPRITS DE LA TERRE

CA8+DV ; DV1 à 12 ; JS— ; MV12

*Attaque* : Deux attaques

*Spécial* : Un ou plusieurs pouvoirs ; Vision astrale ; Manifestation ; Immatérialité ; Magicien de la moitié de son niveau (une ou deux disciplines au choix, magie brute uniquement sans conséquence) ; Fouissage (à vitesse normale).

*Faiblesse* : les attaques élémentaires de bois bénéficient d'un avantage ; l'esprit ne peut se manifester s'il n'est pas en contact avec la terre ou la roche.

## ESPRITS DU FEU

CA8+DV ; DV1 à 12 ; JS— ; MV12

*Attaque* : Deux attaques

*Spécial* : Un ou plusieurs pouvoirs ; Vision astrale ; Manifestation ; Immatérialité ; Magicien de la moitié de son niveau (une ou deux disciplines au choix, magie brute uniquement sans conséquence).

*Faiblesse* : les attaques élémentaires d'eau bénéficient d'un avantage ; l'esprit ne peut se manifester qu'à partir d'une flamme.

## ESPRITS DE L'EAU

CA8+DV ; DV1 à 12 ; JS— ; MV12

*Attaque* : Deux attaques

*Spécial* : Un ou plusieurs pouvoirs ; Vision astrale ; Manifestation ; Immatérialité ; Magicien de la moitié de son niveau (une ou deux disciplines au choix, magie brute uniquement sans conséquence) ; natation (à vitesse normale, sous et sur l'eau).

*Faiblesse* : les attaques élémentaires d'air bénéficient d'un avantage ; l'esprit ne peut se manifester qu'à partir d'une étendue d'eau (même une goutte).

## ESPRITS DU BOIS

CA8+DV ; DV1 à 12 ; JS— ; MV12

*Attaque* : Deux attaques

*Spécial* : Un ou plusieurs pouvoirs ; Vision astrale ; Manifestation ; Immatérialité ; Magicien de la moitié de son niveau (une ou deux disciplines au choix, magie brute uniquement sans conséquence).

*Faiblesse* : les attaques élémentaires de feu bénéficient d'un avantage ; l'esprit ne peut se manifester qu'à partir de plantes vivantes.

## INVAE

CA8+DV ; DV1 à 12 ; JS— ; MV12

*Attaque* : Deux attaques

*Spécial* : Un ou plusieurs pouvoirs ; Vision astrale ; Escalade ; Discrétion ; Transformation (l'esprit se manifeste de manière permanente dans le corps d'une créature vivante) ; Pheromones (l'esprit charme une cible et l'attache à sa personne ; une créature plus puissante peut effectuer un jet de sauvegarde).

# DRAGONS

## DRAKE

CA16 ; D9 ; JS6 ; MV15/20 (vol)

*Attaque* : Deux griffes (1d10+4) et morsure (2d6+4)

*Spécial* : Étreinte ; Armure d'écailles ; Métamorphose ; Vision draconique ; Parler draconique ; Magie ; Deux pouvoirs parmi : Souffle, Dissipation de la magie, Disruption du destin, Annulation de karma, Poison, Régénération ou Suppression de la magie.

*Butin* : écailles et sang valant 1d6x50 pièces.

## DRAKE MINEUR

C14 ; D8 ; JS7 ; MV15/20 (vol)

*Attaque* : Deux griffes (2d4+4) et morsure (2d10+4)

*Spécial* : Étreinte ; Armure d'écailles ; Vision draconique ; Parler draconique ; Souffle ; Poison.

*Butin* : écailles et sang valant 1d6x50 pièces.

## HYDRE

CA15 ; DV10 ; JS5 ; MV18

*Attaque* : Deux griffes (2d6+4) et sept morsures (3d8+4)

*Spécial* : Vision draconique ; Terreur ; Frénésie ; Régénération ; Un pouvoir parmi : dissipation de la magie, souffle, annulation de karma ou suppression de magie.

*Butin* : jusqu'à 10000 pièces de trésor dans son repaire.

## GUIVRE

CA13 ; DV8 ; JS7 ; MV15/9/24 (escalade, vol)

*Attaque* : Deux griffes (1d10+4), morsure (3d6+4) et queue (5d4+4)

*Spécial* : Poison.

*Butin* : peau et queue valant 1d8x50 pièces.

## DRAGON COMMUN

CA20 ; DV13 ; JS3 ; MV18/24 (vol)

*Attaque* : Quatre griffes (2d6+3), morsure (6d6+6), cornes (3d6+6) et queue (3d6+6)

*Spécial* : toutes les capacités des dragons.

*Butin* : un trésor d'environ 300 000 pièces.

# HORREURS

## REJETONS D'HORREURS

### CADAVÉREUX

CA10 ; DV3 ; JS14 ; MV12

*Attaque* : deux griffes (1d6+1)

*Spécial* : Frénésie ; Immunité à la peur (la peur déclenche la rage) ; Rage (si le cadavéreux est blessé ou apeuré, il gagne 3 attaques supplémentaires par tour et entre en frénésie).

### DANSEURS SPECTRAUX

CA13 ; DV4 ; JS13 ; MV12/12 (vol)

*Attaque* : Deux griffes (1d6+2)

*Spécial* : Immatériel ; Résistance aux dégâts (1d8) ; Danse spectrale (chaque tour, un personnage engagé dans la danse doit réussir un jet d'Intelligence, Sagesse ou Charisme ou il subit 2d6+2 dégâts ; la danse s'achève quand le personnage est tué ou au bout de 2d4 tours quand le danseur partage ses souvenirs puis disparaît) ; Magie.

### GOULES

CA10 ; DV2 ; JS16 ; MV12

*Attaque* : Deux griffes (1d4+1+poison)

*Spécial* : Discrétion ; Sixième sens ; Vulnérabilité au soleil (désavantage à toutes les actions).

*Butin* : 3d6 pièces, volées à leurs précédentes victimes.

### IMITATIONS

#### PAILLE

CA8 ; DV1 ; JS17 ; MV9

*Attaque* : Mains nues (1d6+2)

*Spécial* : Immunité à la peur ; Résistance aux dégâts (1d8) ; vulnérabilité au feu (+1d8 dégâts).



## CIRE

CA10 ; DV2 ; JS16 ; MV9

*Attaque* : mains nues (1d8+2)

*Spécial* : Immunité à la peur ; Résistance aux dégâts (1d10) ; vulnérabilité au feu (+1d8 dégâts).

## PIERRE

CA12 ; DV5 ; JS12 ; MV12

*Attaque* : Mains nues (1d6+1d8+2)

*Spécial* : Sixième sens ; Résistance aux dégâts (1d10) ; Immunité à la peur.

## MÉTAL

CA15 ; DV8 ; JS8 ; MV12

*Attaque* : Mains nues (5d4+4)

*Spécial* : Sixième sens ; Résistance aux dégâts (1d10) ; Immunité à la peur.

## INFESTATIONS

CA13 ; DV5 ; JS12 ; MV15

*Attaque* : Mains nues (1d6+1d8+2)

*Spécial* : Épidémie (les créatures vivantes à 20 pas ou moins effectuent un jet de sauvegarde ou elles tombent malades) ; Moisson ; Résistance aux dégâts (1d8) ; Magie.

## JÉHUTRAS

CA12 ; DV5 ; JS12 ; MV18/18 (escalade)

*Attaque* : Deux griffes (1d6+2) et morsure (1d6+1d8+2)

*Spécial* : Étreinte ; Attaque surprise ; Moisson ; Discrétion ; Escalade ; Toile de glace (la Jéhutra cible une créature à 40 pas ou moins et, frottant son thorax, l'entoure d'une toile de glace épineuse, causant 1d8 dégâts automatique par tour et immobilisant la cible. Cette dernière peut effectuer un jet de sauvegarde à la fin de chaque tour pour tenter de se dégager) ; Toile de fer (la Jéhutra crée un labyrinthe de métal, haut de 6 pas et de 10 pas de rayon, possédant huit chemins distincts et non-connectés sauf au centre ; elle isole les cibles sur des chemins différents, suffisamment étroits pour obliger à se déplacer à demi-vitesse au risque de subir sinon 1d8+2 dégâts par mouvement ; la Jéhutra se déplace librement et sait toujours où sont chacun de ses adversaires.)

*Butin* : Glande à toile valant 1d12x10 pièces.

## MANTES NOÏRES

CA14 ; DV8 ; JS8 ; MV18/18 (escalade)

*Attaque* : Quatre griffes (1d6+2) et morsure (2d10+4)

*Spécial* : Étreintes ; Attaque surprise ; Perceptions améliorées (vie) ; Bond ; Résistance aux dégâts (1d10) ; Moisson ; Discrétion.

*Butin* : griffes et mandibules valant un total de 2d6x10 pièces et œufs valant 150 pièces chaque.

## QURAL'LOTECTICAS

CA14 ; DV6 ; JS11 ; MV6/6 (escalade)

*Attaque* : Quatre tentacules (1d4+2)

*Spécial* : Attaque surprise ; Saisie (si deux tentacules touchent la même créature, jet de Force ou de Dextérité pour se libérer, avec désavantage si la créature est moins puissante) ; Sangsue (une créature saisie subit automatiquement 3d8+4 dégâts par tour) ; Poison (si la victime est saisie, elle subit les effets du poison) ; Discrétion ; Vulnérabilité au feu (+1d8 dégâts).

## SPECTRES ORAGEUX

CA14 ; DV5 ; JS12 ; MV15 (vol)

*Attaque* : Mains nues (1d6+1d8+2)

*Spécial* : Immatériel ; Invulnérabilité à la foudre ; Résistance aux dégâts (1d8) ; Choc (+1d8 dégâts d'électricité au corps à corps) ; lance de foudre (à 50 pas, 2d6 dégâts d'électricité, sauvegarde ou cible à terre) ; Magie ; Vulnérabilité aux attaques élémentaires de terre (+1d8 dégâts).

*Butin* : fragments d'élémentaires d'air valant 2d6x20 pièces.

## TRÂINES-OS

CA12 ; DV7 ; JS9 ; MV15

*Attaque* : Épines (3d6+4) et piétinement (3d6+4)

*Spécial* : Moisson ; Résistance à la douleur (1d8) ; Immunité à la peur.

*Butin* : biens divers attachés au traîne-os pour 2d10x10 pièces.

# HORREURS MINEURES

## BAGGIS

CA15 ; DV6 ; JS11 ; MV12§12 (escalade)

*Attaque* : Deux griffes (2d8+4)

*Spécial* : Sixième sens ; Frénésie ; Bond ; Moisson ; Immunité à la peur ; Engloutissement (sur un 20 naturel, le baggi avale sa victime qui est paralysée et subit 1d8 dégâts par tour) ; Corruption de karma.

## BOURSOUFFLURES

CA16 ; DV8 ; JS8 ; MV9

*Attaque* : Deux tentacules (2d10+4)

*Spécial* : Marque d'horreur ; Moisson ; Corruption partagée ; Résistance aux dégâts (1d10) ; Magie ; Terreur ; Trois pouvoirs au choix.

## DOPPLERS

CA12 ; DV4 ; JS13 ; MV12

*Attaque* : Armes ou Dard (1d12+2)

*Spécial* : Camouflage astral ; Corruption de karma ; Dard ; Moisson ; Talent et Magie (si la victime en possédait).

## ÉCORCHEURS VOLANTS

CA17 ; DV6 ; JS11 ; MV12 (vol)

*Attaque* : Quatre ergots (1d8+2)

*Spécial* : Malédiction ; Destruction d'armure ; Moisson ; Immunité à la peur.

## ENTITÉS DE CRISTAL

CA12 ; DV6 ; JS11 ; MV—

*Attaque* : — (deux actions par tour)

*Spécial* : Sixième sens ; Moisson ; Marque d'horreur ; Immunité à la peur ; Magie ; Augmentation de karma ; Deux pouvoirs au choix ; Résistance aux dégâts (1d12) ; Éclats mortels (affecte une cible à 100 pas ou moins, jet de sauvegarde ou des éclats de cristal percent les articulations, infligeant 4d4 dégâts et réduisant la vitesse de moitié jusqu'au prochain repos).

## GHARMHEKS

CA12 ; DV5 ; JS12 ; MV9/9 (fouissage)

*Attaque* : Morsure (1d6+1d8+2)

*Spécial* : Animation des morts ; Transfert de dégâts ; Moisson ; Marque d'horreur ; Un pouvoir au choix.

## GLISSOMBRES

CA17 ; DV7 ; JS9 ; MV18

*Attaque* : Mains nues (3d6+4)

*Spécial* : Attaque surprise ; Moisson ; Immunité à la peur ; Disparition (l'horreur disparaît de la vue de quiconque rate un jet de sauvegarde) ; Changement de forme (l'horreur passe d'une forme tridimensionnelle à bidimensionnelle, et inversement, à volonté) ; Discrétion ; Terreur.

## GNASHERS

CA13 ; DV4 ; JS13 ; MV12

*Attaque* : Morsure (2d6+2)

*Spécial* : Sixième sens ; Bond ; Moisson ; Immunité à la peur.

## LOTAS DE TERREUR

CA— ; DV5 ; JS12 ; MV—

*Attaque* : —

*Spécial* : Animation des morts ; Dégénérescence (la victime perd 1d4 du maximum de ses points de vie chaque semaine, jusqu'à la mort ; la perte est définitive sauf intervention d'une Passion ou une très puissante magie) ; Moisson ; Marque d'horreur ; Augmentation de Karma ; Immunité à la peur ; Magie.

## KREESCRAS

CA8 ; DV4 ; JS13 ; MV12

*Attaque* : Mains nues (1d12+2)

*Spécial* : Camouflage astral ; Malédiction ; Déplacement ; Moisson ; Cauchemars (l'horreur affecte une victime de cauchemars saisissants qui reviennent nuit après nuit, l'empêchant de récupérer plus de la moitié de ses points de vie ; par ailleurs, la victime perd un point de son maximum de vie après chaque nuit jusqu'à mourir d'épuisement ; la victime doit réussir quatre jets de sauvegarde, en quatre nuits différentes, pour chasser l'horreur) ; Discrétion ; Pistage.

## LARVES DU DÉSEPOIR

CA8 ; DV5 ; JS12 ; MV15

*Attaque* : Deux morsures (1d6+1d8+2)

*Spécial* : Projection astrale ; Suicide (l'horreur peut forcer, une fois par an, une victime marquée à se suicider) ; Moisson ; Marque d'horreur ; Désespoir (l'horreur inspire constamment à une victime marquée des pensées sombres, cyniques, sans espoir ; une fois par jour, l'horreur peut empêcher sa victime d'agir, généralement à un moment de grand danger

ou de risque d'embarras ou d'humiliation, durant 1d6 tours) ; Voix de tourment (quand la victime veut parler, l'horreur prend le contrôle et émet des sons horribles et des grognements au lieu de mots intelligibles ; la victime peut effectuer un jet de sauvegarde pour résister, sinon tous les auditeurs doivent effectuer un jet de sauvegarde ou ils connaissent des douleurs mentales affreuses tandis qu'ils revivent tous les actions malveillantes qu'ils ont jamais accomplies) ; Un pouvoir au choix.

## MYSTIFICATRICES

CA11 ; DV7 ; JS9 ; MV12

*Attaque* : Mains nues (3d6+4)

*Spécial* : Attaque surprise ; Malédiction ; Transfert de dégâts ; Mort tragique (à sa mort, l'horreur prend la forme de celui qui l'a tuée, sous son apparence d'enfant) ; Toile empathique (après un court rituel, l'horreur perçoit la présence de tous les Donneurs-de-Noms à 500 pas ou moins, ainsi que leurs pensées. Elle détermine ainsi les événements qui peuvent le mieux déclencher une réponse altruiste, sacrificielle) ; Forme illusoire (à partir des informations de la toile empathique, l'horreur peut prendre la forme exacte de n'importe quel Donneur-de-Noms) ; Moisson ; Résistance aux dégâts (1d8) ; Magie ; Miroir des désirs (l'horreur crée une illusion de zone à même de déclencher les réponses attendues de sa cible) ; Deux pouvoirs supplémentaires.

## SANGSUES CÉRÉBRALES

CA8 ; DV3 ; JS14 ; MV9

*Attaque* : Tentacule (1d10+2)

*Spécial* : Attaque surprise ; Corruption de karma ; Malédiction ; Discrétion ; Moisson ; Immunité à la peur ; Enfouissement (sur un 20 naturel, l'horreur rentre dans le corps d'une victime et lui inflige automatiquement 1d10 dégâts par tour ; pour l'enlever, il faut réussir un jet de Dextérité puis un jet de sauvegarde – chaque tentative cause 1d10 dégâts).

## VERMICRÂNES

CA17 ; DV8 ; JS8 ; MV12

*Attaque* : Mains nues (5d4+4)

*Spécial* : Déplacement ; Moisson ; Marque d'horreur ; Immunité à la peur ; Dépeçage ; Magie ; Deux autres pouvoirs.

*Butin* : pièces de métal infusées de terre élémentaire valant (1d20+1d8+1d6) x100 pièces.