

# Berserker

Illustration par Anna Podedworna



## Plus Bête qu'Humain (VOL)

Un berserker se transforme en ours lorsqu'il consomme un Mardrome. Sous forme d'ours, les PS sont doublés, il possède 10 PA d'armure naturelle et a un bonus de +5 en COR. Il attaque avec la compétence Mêlée. Se transformer en ours transforme également tout l'équipement avec vous. En tant qu'ours, vous résistez aux dégâts contondants et aux dommages causés par l'acier, mais vous devenez vulnérable aux dommages causés par l'argent et à l'Huile contre les créatures maudites. La peau de l'ours protège naturellement contre le froid. La forme d'ours peut durer autant d'heures que votre niveau de Plus Bête qu'Humain. Au début de chaque tour de jeu, le berserker doit effectuer un jet de Plus Bête qu'Humain contre un Contrôle SD = 28 - ((VOL+HNT) / 2) ; en cas d'échec, il perd le contrôle pour ce tour. Il peut revenir à sa forme normale à tout moment, tant qu'il a le contrôle. En dehors du combat, le berserker n'a pas besoin d'effectuer des jets de Contrôle. Lorsqu'il est inconscient, il revient à sa forme normale. Lorsqu'il revient à sa forme naturelle, les PS sont à nouveau réduits de moitié. En règle générale, vous pouvez utiliser le bonus corporel pour modifier vos PS et, lorsque vous revenez à votre forme naturelle, vous subissez la moitié des dommages totaux que vous avez subis sous forme d'ours. Les blessures critiques subies sous forme naturelle ne sont pas transmises à l'ours. Si elles ont été faites pendant que vous étiez un ours, vous les subissez jusqu'à ce que vous repreniez votre forme naturelle. Si vous reprenez une nouvelle fois la forme d'ours, elles disparaissent.

### Trésor de départ

150 couronnes x 2d6

### Moyenne

1050

**"Maintenant finis ta soupe, ou un berserker viendra te manger tout entier !"**

**—Mère de Skellige  
grondant un enfant**

Créature du folklore de Skellige, le berserker serait un homme qui, à la faveur des combats, se transformerait en ours dénué de toute humanité et assoiffé de sang, soit qu'il doit étancher pour reprendre forme humaine. Bien que les habitants de Skellige n'apportent que peu de crédit à cette légende, elle perdure encore à ce jour dans les chaumières. Le berserker, s'il n'est pas le fruit d'une imagination collective embrumée par l'hydromel, a sans doute appris au fil des siècles à masquer son existence.

Les balades des skaldes sont riches en informations, aussi peu fiables soient-elles, sur cette créature. Un berserker métamorphosé serait ainsi presque impossible à distinguer d'un ours véritable. Seuls d'infimes détails anatomiques, comme la forme des dents et de la langue, permettent de l'identifier. Sous sa forme d'ours, il est décrit comme insensible à la douleur et capable de soigner instantanément les pires blessures.

S'il existe vraiment, on peut supposer que le berserker, comme le loup-garou et le lycanthrope, est vulnérable aux huiles contre les créatures maudites. Cependant, si l'on se fie aux récits contant les atrocités et les massacres commis par les berserkers au fil des siècles, il vaut mieux espérer qu'aucun sorcier n'ait jamais à vérifier la validité de cette hypothèse.

—Alzur

### Compétence exclusive

Plus Bête qu'Humain

### Vigueur

0

### Atouts magiques

Aucun

### Compétences

Athlétisme

Vigilance

Courage

Esquive/Evasion

Résilience

Intimidation

Mêlée

Physique

Résistance à la magie

Survie

### 5 équipements parmi

Pantalon matelassé

Bière

Hache de berserker

Brigandine

Capuche renforcée

Masse

Mardrome x10

Sacoche

Bocle d'acier

Hache de lancer x5

## Attaques

Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	4d6+5	Force écrasante	2
Morsure	8d6	Force écrasante, Saignement (75%)	1



## Recherche de Mardrome

On trouve les champignons Mardromes (ou Psilocybes) dans les champs, les forêts ou les grottes. Son niveau de disponibilité est Rare, et le SD de recherche est de 20. Si vous parvenez à dénicher un coin à Mardrome, vous en cueillez 1d6/2.



Illustration par Kate Redesiuk



Illustration par Anna Podedworna

# Arbre de compétence de Berserker Plus Bête qu'Humain (VOL)

Un berserker se transforme en ours lorsqu'il consomme un Mardrome. Sous forme d'ours, les PS sont doublés, il possède 10 PA d'armure naturelle et a un bonus de +5 en COR. Il attaque avec la compétence Mêlée. Se transformer en ours transforme également tout l'équipement avec vous. En tant qu'ours, vous résistez aux dégâts contondants et aux dommages causés par l'acier, mais vous devenez vulnérable aux dommages causés par l'argent et à l'Huile contre les créatures maudites. La peau de l'ours protège naturellement contre le froid. La forme d'ours peut durer autant d'heures que son niveau de **Plus Bête qu'Humain**. Au début de chaque tour de jeu, le berserker doit effectuer un jet de **Plus Bête qu'Humain** contre un Contrôle SD =  $28 - ((VOL + INT) / 2)$  ; en cas d'échec, il perd le contrôle pour ce tour. Il peut revenir à sa forme normale à tout moment, tant qu'il a le contrôle. En dehors du combat, le berserker n'a pas besoin d'effectuer des jets de Contrôle. Lorsqu'il est inconscient, il revient à sa forme normale. Lorsqu'il revient à sa forme naturelle, les PS sont à nouveau réduits de moitié. En règle générale, vous pouvez utiliser le bonus corporel pour modifier vos PS et, lorsque vous revenez à votre forme naturelle, vous subissez la moitié des dommages totaux que vous avez subis sous forme d'ours. Les blessures critiques subies sous forme naturelle ne sont pas transmises à l'ours. Si elles ont été faites pendant que vous étiez un ours, vous les subissez jusqu'à ce que vous repreniez votre forme naturelle. Si vous reprenez une nouvelle fois la forme d'ours, elles disparaissent.

L'Homme	L'Equilibre	La Bête
Méditation	Sens de l'ours (INT)	Griffes aiguisées
Un berserker peut prendre une heure pour méditer et connecter à son alter ego bestial pour gagner du territoire sur lui. Pour le reste de la journée, vous soustrayez la moitié de votre niveau de <b>Méditation</b> au SD des Contrôles.	Lorsque vous êtes sous votre forme normale, vous pouvez effectuer un jet de <b>Sens de l'ours</b> contre un Contrôle (SD à la discrétion du MJ) pour obtenir les capacités Vision nocturne et Suivi sensoriel. Ces capacités durent autant d'heures que votre niveau de <b>Sens de l'ours</b> .	Votre forme d'ours a des griffes encore plus aiguisées. Vous ajoutez la moitié de votre niveau de <b>Griffes aiguisées</b> aux dommages causés par les Griffes. De plus, au niveau 5, vous avez 25% de chances d'infliger un saignement lors de vos attaques Griffes, et 50% au niveau 10.
Plus Humain que Bête (VOL)	Hibernation (COR)	Cabrage (REF)
Lorsque vous échouez à un test de Contrôle, vous pouvez effectuer un jet de <b>Plus Humain que Bête</b> contre un jet de Contrôle pour ne pas perdre le contrôle pendant ce tour. Vous pouvez le faire autant de fois que la moitié de votre niveau <b>Plus Humain que Bête</b> par session.	Sous votre forme normale, vous pouvez effectuer un jet de <b>Hibernation</b> contre un jet de Contrôle. Si vous réussissez, vous pouvez dormir toute la journée et récupérer le double de PS que ce que vous devriez normalement récupérer, et guérir en deux jours.	En pleine action, sous sa forme d'ours, le berserker peut se cabrer sur ses pattes arrière et faire tomber ses deux griffes sur une cible avec un jet de <b>Cabrage</b> . Si cette attaque est réussie, la cible subit 6d6 dégâts au torse, tombe sur le ventre et est immobilisée par l'ours. Si la cible tente de bloquer cette attaque, elle peut annuler les dégâts mais sera quand même renversée sur le ventre et bloquée, à moins qu'elle ne puisse battre votre jet de Physique avec son propre jet de Physique. Si elle réussit, la cible est capable de repousser l'ours et n'est pas atteinte par la capacité <b>Cabrage</b> .
Sous contrôle	Peau d'ours (COR)	Ours imposant
Vous gagnez une heure supplémentaire à passer sous forme d'ours pour chaque niveau de <b>Sous contrôle</b> . Au niveau 10, vous gagnez la capacité de dormir en tant qu'ours.	Sous votre forme normale, vous pouvez effectuer un jet de <b>Peau d'Ours</b> contre un jet de Contrôle. Si vous réussissez, vous gagnez des PS supplémentaires, équivalents à votre niveau de <b>Peau d'Ours</b> . Au niveau 10, vous gagnez également une résistance naturelle aux dégâts contondants. Si vous avez la compétence Ours imposant, vous pouvez effectuer un test contre un jet de Contrôle pour gagner les résistances que vous avez sous cette forme. Ces capacités durent autant d'heures que votre niveau de <b>Peau d'ours</b> .	Vous pouvez choisir de vous transformer en grand ours au lieu d'un ours normal. Cette forme confère un nombre de PS supplémentaires égal à votre niveau d' <b>Ours imposant</b> , et gagne une résistance aux dégâts perforants au niveau 5, et aux dégâts tranchants au niveau 10. Vous bénéficiez également d'un bonus égal à la moitié de votre niveau d' <b>Ours imposant</b> pour tous vos jets d'attaque et de défense. Sous cette forme, le SD des jets de Contrôle est augmenté de 5 points.



# Chasseur

Illustration par G raft Studio



## Oeil de chasseur

Un chasseur doit apprendre à être patient, et apprécier chaque tir comme s'il n'en avait qu'un seul. Il peut effectuer une action de visée comme une action normale (elle ne lui coûtera pas un tour entier). Pour viser de cette façon, le chasseur doit dépenser 10 - la valeur de son niveau d'**Oeil de chasseur** en points d'END. Les chasseurs peuvent utiliser leur niveau d'**Oeil de chasseur** comme bonus de Visée, au lieu du +3 habituel.

"Eh bien... ce ne sont certainement pas ces lâches de Brokvar. Ils diront que ce n'est pas vrai, mais il y a une centaine d'années, leur jarl leur a fait quitter le champ de bataille juste parce que l'ennemi était en plus grand nombre.

—Folan à propos du clan Brokvar

*Un mage n'est pas un charognard. C'est pourquoi nous devons faire appel à eux de temps en temps. Si vous avez besoin d'ingrédients d'origine animale, le chasseur est votre meilleure option.*

—Alzur

## Compétence exclusive

Oeil de chasseur

## Vigueur

0

## Atouts magiques

Aucun

## Compétences

Archerie

Athlétisme

Courage

Arbalète

Esquive/Evasion

Intimidation

Physique

Bâton/Lance

Tactique

Survie

## 5 équipements parmi

50 c. de morceaux d'animaux

Pantalon matelassé

Brigandine

Capuche renforcée

Arbalète + Carreaux x20

Arc long + Flèches x20

Sacoche

Lance

Bocle d'acier

Couteau de lancer x5

## Trésor de départ

150 couronnes x 2d6

## Moyenne

1050

# Arbre de compétence de Chasseur

## Oeil d'aigle

Distance	SD
Juste hors de portée	12
Moitié de la portée	15
Double de la portée	18

## Piège caché

Pièges	SD
<b>Collet</b> : Le piège a un SD que la cible doit battre pour se libérer d'un grappin.	14
<b>Désarmer</b> : Le piège se balance à hauteur d'épaule et frappe le bras de la cible, faisant tomber son arme.	18
<b>Aveuglant</b> : Le piège projette du sable ou de la terre dans les yeux de la cible, ce qui l'aveugle.	16
<b>Déclenchement</b> : Le piège touche les jambes de la cible par-dessous, la faisant tomber au sol.	14
<b>Saignement</b> : Le piège projette ou fait pivoter des pics, ce qui provoque un saignement.	18
<b>Stupéfiant</b> : Le piège frappe la cible dans la tête ou l'estomac avec suffisamment de force pour l'étourdir.	16

## Bloquer Division des munitions

Une attaque avec Division des munitions peut être esquivée en une seule action, et peut être bloquée en une seule action par un bouclier. Une parade de Division des munitions subit un malus de -6 au lieu de -3.

## Oeil de chasseur

Un chasseur doit apprendre à être patient, et apprécier chaque tir comme s'il n'en avait qu'un seul. Il peut effectuer une action de visée comme une action normale (elle ne lui coûtera pas un tour entier). Pour viser de cette façon, le chasseur doit dépenser 10 - la valeur de son niveau d'**Oeil de chasseur** en points d'END. Les chasseurs peuvent utiliser leur niveau d'**Oeil de chasseur** comme bonus de Visée, au lieu du +3 habituel.

Le Traqueur	Le Bûcheron	Le Tueur
<b>Sentir la nature (INT)</b>	<b>L'ombre</b>	<b>Oeil d'aigle (DEX)</b>
Dans un environnement purement naturel, un chasseur peut effectuer un jet de <b>Sentir la nature</b> avec un SD fixé par le MJ. En cas de succès, le chasseur lit les signes autour de lui pour savoir tout ce qui est passé par cette zone, et ce qui y a été fait. <b>Sentir la Nature</b> dessine une image très localisée et ne permet pas de traquer des choses.	Lorsqu'il essaie de se cacher dans un environnement purement naturel, un chasseur ajoute son niveau d' <b>Ombre</b> à tous ses jets de Furtivité pour se cacher.	Lorsqu'il effectue une attaque à distance qui induirait des pénalités de distance, un chasseur peut réduire la pénalité jusqu'à la moitié de sa valeur d' <b>Oeil d'aigle</b> . Il peut également effectuer un jet d' <b>Oeil d'aigle</b> (SD 16) pour attaquer des cibles situées dans un rayon de 3 fois la portée de son arme -10 qui peut être modifiée par <b>Oeil d'aigle</b> .
<b>Pisteur (INT)</b>	<b>Le Charognard (INT)</b>	<b>Division des munitions (DEX)</b>
Lorsqu'il suit une cible ou essaie de trouver une piste, un chasseur ajoute sa valeur de <b>Pisteur</b> à ses jets de Survie pour trouver ou suivre la piste. Si le chasseur perd la piste pendant qu'il traque avec cette capacité, il peut effectuer un jet de <b>Pisteur</b> (SD fixé par le MJ) pour retrouver la piste immédiatement.	Lors du pillage du cadavre d'un animal, le chasseur peut effectuer un jet de <b>Charognard</b> SD 20. En cas de réussite, tous les butins trouvés sur l'animal sont doublés.	Lors d'une attaque à distance avec une arbalète ou un arc, un chasseur peut effectuer un jet de <b>Division des munitions</b> au lieu de sa compétence habituelle. S'il touche, ses munitions se divisent dans l'air et endommagent deux parties du corps au hasard. Même si l'attaque est ciblée, le second projectile touche un endroit au hasard. Cette attaque n'utilise qu'une seule munition.
<b>Piège caché (TECH)</b>	<b>Lien sauvage (VOL)</b>	<b>Point faible (INT)</b>
Un chasseur peut effectuer un jet de <b>Piège caché</b> pour poser un piège de fortune dans une zone spécifique. Voir le tableau des pièges cachés pour connaître ceux qui peuvent être fabriqués. Le chasseur ne peut fabriquer qu'un type de piège à la fois. Chaque piège a un rayon de 2m de portée, et nécessite un jet de Vigilance égal à votre valeur de <b>Piège caché</b> pour être repéré.	<b>Lien sauvage</b> permet à un chasseur d'effectuer un jet contre la VOLx4 d'un animal pour créer un lien profond avec lui. Il vous suivra tel un compagnon jusqu'à ce qu'il soit tué ou relâché. Vous pouvez avoir autant de compagnons que la moitié de votre valeur de <b>Lien sauvage</b> . Vous ne pouvez avoir que 2 animaux "forts" ou 4 animaux "moyens" en même temps.	Un chasseur peut effectuer un jet de <b>Point faible</b> contre la DEX x3 d'une cible pour chercher un point faible qui provoquerait plus de dégâts. Cela nécessite 1 tour d'étude, mais permet au chasseur d'effectuer une attaque ciblée à -6 pour causer le double de dégâts et provoquer un saignement.



# Herboriste

Illustration par Lorenzo Mastroianni



"Oui. Une mort paisible, soulagée par vos concoctions. Si je lui donne une Hirondelle et que quelque chose tourne mal, tout le village entendra ses cris."

—Geralt of Rivia

*Certaines personnes pensent que l'herboristerie consiste simplement à cueillir et à cultiver des herbes. Mais ce n'est pas vrai. Il y a beaucoup de connaissances à acquérir sur l'herboristerie, et qu'un mage n'a généralement pas. Un herboriste peut être utile pour un mage.*

—Alzur

## Connaissance des plantes (INT)

Un herboriste a de l'expérience dans la recherche et l'utilisation des plantes pour les substances alchimiques. Chaque fois qu'un herboriste effectue un jet de **Survie** pour chercher de la matière végétale, il soustrait au SD la moitié de son niveau en **Connaissance des plantes**. Il peut également passer une heure à analyser un produit alchimique (potion, décoction, etc.) S'il réussit un jet de **Connaissance des plantes** contre le SD d'Alchimie nécessaire pour fabriquer un produit, il en acquiert immédiatement la formule. Il peut l'écrire ou la mémoriser.

### Compétence exclusive

Connaissance des plantes

### Vigueur

0

### Atouts magiques

Aucun

### Compétences

Alchimie

Négoce

Charisme

Déduction

Education

Résilience

Premiers soins

Psychologie

Enseignement

Survie

### 5 équipements parmi

100 couronnes de composants

Ensemble d'alchimie

Poudre de coagulation x5

Dague

Symbole sacré

Sablier

Journal

Herbes engourdissantes x5

Fluide stérilisant x5

Instruments chirurgicaux

### Trésor de départ

150 couronnes x 2d6

### Moyenne

1050

## Remèdes improvisés

## Arbre de compétence d'Herboriste

## Connaissance des plantes (INT)

Un herboriste a de l'expérience dans la recherche et l'utilisation des plantes pour les substances alchimiques. Chaque fois qu'un herboriste effectue un jet de Survie pour chercher de la matière végétale, il soustrait au SD la moitié de son niveau en **Connaissance des plantes**. Il peut également passer une heure à analyser un produit alchimique (potion, décoction, etc.) S'il réussit un jet de **Connaissance des plantes** contre le SD d'Alchimie nécessaire pour fabriquer un produit, il en acquiert immédiatement la formule. Il peut l'écrire ou la mémoriser.

Remède	SD
<b>Vitriol + Rebis</b> +15 PS durant 1 heure	18
<b>Quebrith + Sol</b> Annule toute douleur pendant 1 heure	14
<b>Aether + Caelum</b> Guérit les intoxications et les nausées	14
<b>Fulgur + Vermillon</b> Immunisé contre l'ETOU pendant 10 tours	18
<b>Hydragenum + Rebis</b> Guérit les empoisonnements	15
<b>Ether+ Vitriol</b> Immunisé contre les hallucinations pendant 1 heure	14
<b>Vermillon + Quebrith</b> +15 END durant 1 heure	18
<b>Fulgur + Sol</b> Simule votre mort pendant 1 heure (coma)	18
<b>Caelum + Hydragenum</b> Permet de rester éveillé toute la nuit sans pénalités	17
<b>Vermillon + Sol</b> +3 REF pendant 10 tours	15

Le Cueilleur	Le Jardinier	Le Pharmacien
Cueilleur expérimenté	Jardin privé (TECH)	Inventaire mental (INT)
Bien que vous soyez un spécialiste des herbes, l'expérience de la cueillette vous confère un bonus sur la cueillette de tout type de substance. Vous gagnez un bonus égal à la moitié de votre niveau de <b>Cueilleur expérimenté</b> pour tous vos jets de Survie pour cueillir. Ce bonus s'ajoute à celui de la <b>Connaissance des plantes</b> .	Un herboriste possédant une unité de n'importe quelle flore ou herbe peut la planter dans un petit pot ou une parcelle de terre. Il faut 2 à 6 jours pour qu'elle mûrisse, il faut l'entretenir souvent et, une fois qu'elle a poussé, elle peut être récoltée en effectuant un jet de <b>Jardin privé</b> contre le SD de l'herbe. Tous les 2 points au-dessus du SD, l'herbe produit une unité supplémentaire. Si elle est bien entretenue, une herbe peut être récoltée de nouveau 2 à 6 jours plus tard.	Un herboriste compétent peut à tout moment garder un <b>Inventaire mental</b> de formules. Lorsqu'il a mémorisé autant de formules que possible, il peut effectuer un jet de <b>Inventaire mental</b> SD 15 pour en mémoriser une autre. Il n'y a pas de limite, mais toutes les 10 formules mémorisées ajoutent +1 au SD.
Le Collectionneur (INT)	Le Gardien (INT)	Dilution (TECH)
Lorsqu'il trouve une plante qu'il souhaite cueillir, l'herboriste peut effectuer un jet de <b>Collectionneur</b> SD 20. S'il réussit, il récolte le double d'unités.	Lorsqu'il s'occupe d'une plante dans son jardin, un herboriste peut effectuer un jet de <b>Gardien</b> contre le SD de récolte de la plante. S'il réussit, pour chaque point obtenu au-dessus de ce SD, il abaisse le SD de 1 pour récolter la plante à maturité. Ce jet peut être effectué une fois pour chaque plante.	Chaque fois qu'un herboriste entreprend de fabriquer un article alchimique, il peut effectuer un jet de <b>Dilution</b> au SD égal au SD de la formule alchimique. S'il réussit, il crée deux unités de la formule avec les ingrédients d'une seule. Cela s'applique à tout ce qui est créé par alchimie, y compris les potions, les huiles, les décoctions et les bombes.
Carte de la nature (INT)	Engrais (TECH)	Remède improvisé (TECH)
L'herboriste peut effectuer un jet de <b>Carte de la nature</b> contre un SD fixé par le MJ. S'il réussit, il acquiert la connaissance des biomes qui entourent celui où il se trouve actuellement, et où ils débutent. Par exemple, il peut savoir s'il y a une plage, dans quelle direction et à quelle distance elle se trouve, même s'il est pour le moment au cœur d'une forêt profonde.	Un herboriste peut préparer un engrais à partir de deux unités de n'importe quelle matière végétale. Pour ce faire, il doit effectuer un jet de <b>Engrais</b> SD 20. L'engrais ainsi fabriqué peut être appliqué à une plante de son jardin, réduisant de moitié le temps total de maturation de la plante choisie.	En mélangeant des substances alchimiques, un herboriste peut créer un <b>Remède improvisé</b> qui peut produire différents effets (voir le tableau des Remèdes improvisés ci-contre). Chaque remède reste viable pendant 3 jours, et doit être bu ou mâché pour produire l'effet désiré, ce qui ne permet qu'une seule utilisation. Produire un remède nécessite 1 tour.



# Devin

Illustration par Aleksandra Wojtas



## Aperçu du futur (EMP)

Un devin peut utiliser le chaos pour voir au-delà de toute autre vue humaine. Avec l'aide d'un focus (cartes, miroir, lancer d'os, n'importe quoi), le devin peut étendre son esprit jusqu'à une cible. Cette cible peut être une personne, un objet, un lieu, ou le devin lui-même. En effectuant un jet d'**Aperçu du futur**, il est capable de répondre à une question sur l'avenir. Le jet est effectué contre un SD à déterminer en fonction du niveau de "nuages" et de la distance jusqu'au futur concerné. Consultez le tableau "Aperçu du futur" pour quelques suggestions. Chaque question nécessite un jet différent et coûte 1 END. Les questions successives comptent comme un "sort" jusqu'au seuil de Vigueur. Pour chaque niveau d'**Aperçu du futur**, le devin gagne 1 point de Vigueur.

**"Voici venir le Temps du Froid blanc et de la Lumière Blanche."**

—Ithlinne Aegli aep Aevenien

*Les devins sont des sources à moitié folles qui n'ont pas réussi à contrôler leurs pouvoirs innés, et qui ont été consumés par eux. Ils sont capables de manipuler le chaos dans une certaine mesure, mais rien de très puissant. La plupart deviennent ce qu'on appelle des oracles, et vivent en prédisant aux gens du commun leur avenir proche, et en exécutant des petits tours.*

—Alzur

### Compétence exclusive

Aperçu du futur

### Vigueur

0

### Atouts magiques

Aucun

### Compétences

Alchimie

Charisme

Duperie

Représentation

Psychologie

Persuasion

Résistance à la magie

Furtivité

Connaissance de la rue

Survie

### 5 équipements parmi

Journal avec cadenas

Os de bête x5

Bandoulière

Bougies x10

Dague

Jeu de gwynt

Miroir de poche

Symbole sacré

Sablier

Grande tente

### Trésor de départ

50 couronnes x 2d6

### Moyenne

350

## Aperçu du futur

Valeur	Coût
<b>Jusqu'où ?</b>	
Futur proche	2
Quelques semaines	4
Quelques mois	5
Années	10
<b>Magnitude</b>	
Banal	2
Important pour quelqu'un	4
Important pour plein de gens	6
Important pour des villes	8
Prophétie mondiale	10
<b>Nuageux ?</b>	
Pas du tout	2
Un peu	5
Beaucoup	10

### Qu'est-ce qu'un futur nuageux ?

Lorsque l'issue d'un événement dépend de beaucoup d'autres, vous dites qu'il est nuageux, car de nombreux petits changements peuvent modifier ce qui va se passer, de manière presque imprévisible. Si vous voulez parler de destin, les futurs nuageux sont ceux qui dépendent de l'accomplissement du destin par de nombreuses personnes.

### Predicting the Future

Le simple fait que quelqu'un voie ce qui va se passer dans le futur peut le changer. Ce que voit un devin est un avenir possible, où rien ne change dans les décisions qui y conduisent. Parfois, les gens modifient leurs décisions pour esquiver une conséquence prévue (ça peut être possible, à la discrétion du MJ). Ces changements peuvent être considérés comme des mensonges du devin, alors faites attention lorsque vous lisez l'avenir des gens.

### Vision salvatrice

Temps	SD
Quelques minutes	15
Quelques heures	20
Une demi-journée	25
Une journée	30

# Arbre de compétence de Devin

## Aperçu du futur (EMP)

Un devin peut utiliser le chaos pour voir au-delà de toute autre vue humaine. Avec l'aide d'un focus (cartes, miroir, lancer d'os, n'importe quoi), le devin peut étendre son esprit jusqu'à une cible. Cette cible peut être une personne, un objet, un lieu, ou le devin lui-même. En effectuant un jet d'**Aperçu du futur**, il est capable de répondre à une question sur l'avenir. Le jet est effectué contre un SD à déterminer en fonction du niveau de "nuages" et de la distance jusqu'au futur concerné. Consultez le tableau "Aperçu du futur" pour quelques suggestions. Chaque question nécessite un jet différent et coûte 1 END. Les questions successives comptent comme un "sort" jusqu'au seuil de Vigueur. Pour chaque niveau d'**Aperçu du futur**, le devin gagne 1 point de Vigueur.

L'Oracle	L'Arnaqueur	L'Hypnotiseur
<b>Regard profond (EMP)</b>	<b>Astuces (EMP)</b>	<b>Hypnose (VOL)</b>
Un devin est capable de regarder dans les yeux d'une personne et de lire un aperçu de ses pensées. Il peut effectuer un jet de <b>Regard profond</b> contre l'EMP x3 d'une cible pour obtenir +5 aux jets de Charisme, Duperie, Psychologie, Intimidation, Commandement, Persuasion ou Séduction, pour comprendre les pensées de la cible. Cela coûte 1 END.	Un devin peut prendre une heure et effectuer un jet d' <b>Astuces</b> , dans le centre de la ville la plus proche. Le total de ce jet correspond à la somme d'argent amassée par le devin pendant qu'il se produit dans la rue. Un échec peut faire baisser le résultat, et une valeur négative signifie non seulement que vous ne parvenez pas à obtenir de l'argent, mais aussi que vous êtes harcelé par les habitants pour votre mauvaise performance, ce qui entraînera un malus de -2 en Charisme face à n'importe qui dans la ville pour le reste de la journée.	Un devin peut apprendre l'art de l'hypnose. En effectuant un jet d' <b>Hypnose</b> contre la Résistance à la magie de la cible, vous pouvez rendre la cible plus influençable. En cas de réussite, vous pouvez donner un ordre qui sera exécuté. Si l'ordre peut nuire à la cible ou à une personne qui lui est chère, ajoutez +10 à son jet.
<b>Sixième sens (EMP)</b>	<b>Doigts entraînés (VOL)</b>	<b>Miroir de soi</b>
Au combat, le devin peut avoir des visions rapides qui l'aident à prédire les mouvements de ses ennemis. En guise d'action, il peut effectuer un jet de <b>Sixième sens</b> contre l'INT x3 de la cible. En cas de succès, il gagne un bonus de +3 en attaque et en défense contre cette cible jusqu'à la fin du combat. L'utilisation de cette compétence coûte 1 END. La Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.	Vous avez appris à canaliser le chaos à travers vos mains. Vous pouvez effectuer un jet de <b>Doigts entraînés</b> au lieu des jets de "travail manuel" (comme le crochetage d'une serrure par exemple). Chaque utilisation de cette compétence coûte 1 END. La Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.	Vous pouvez maintenant hypnotiser une cible pour créer une copie illusoire de vous-même. Cette copie est intangible, mais impossible à distinguer de vous, et contrôlée par votre esprit. La contrôler ne nécessite pas d'action. Cette copie dure autant de tours que votre niveau de <b>Miroir de soi</b> .
<b>Vision salvatrice (EMP)</b>	<b>Lévitiation (VOL)</b>	<b>Illusion</b>
Une fois par session, un devin peut avoir une <b>Vision salvatrice</b> . Cela lui permet de revenir à un point dans le temps (voir le tableau ci-contre) ; tout ce qui s'est passé à partir de ce point n'est plus qu'une vision. Seul le devin sait ce qui s'est passé et dispose de toutes les connaissances pour modifier les événements (ou non).	<b>Lévitiation</b> vous permet de soulever et de manipuler un objet jusqu'à 5m de distance (jusqu'à 5 ENC pour 1 point d' <b>Aperçu du futur</b> ), comme si vous le teniez dans vos mains. Chaque jet coûte 1 END. Chaque tour jusqu'à ce que l'objet soit lâché coûte 1 autre point d'END. La Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.	Vous pouvez créer une illusion pour une cible hypnotisée. Cette illusion est intangible, mais la cible peut l'entendre, la voir et la sentir. Vous pouvez contrôler l'illusion avec votre esprit, et cela ne nécessite pas d'action. L'illusion dure autant de tours que votre niveau d' <b>Illusion</b> .



# Psionique

Illustration par Lorenzo Mastroianni



"Yen, tu sais que je déteste quand tu lis dans mon esprit."

— Geralt de Riv

Les psioniques sont également des utilisateurs de magie non formés. Heureusement pour eux, ils ne sont généralement pas fous. Nous appelons psioniques ces utilisateurs de magie brute qui n'utilisent que des capacités mentales allant de la télékinésie à la télépathie. Peu d'entre eux sont connus et, pour être honnête, il n'est pas facile de trouver un psionique s'il n'est pas très puissant, car il arrive qu'ils ne sachent pas eux-mêmes qu'ils utilisent de la magie.

— Alzur

## Toucher l'esprit (EMP)

Un psionique est capable de ressentir la pensée d'une personne. En guise d'action, il peut effectuer un jet de **Toucher l'esprit** contre l'EMP x3 d'une cible pour obtenir un bonus de +5 aux jets de Charisme, Duperie, Psychologie, Intimidation, Commandement, Persuasion ou Séduction, pour savoir ce que la cible pense. Cette action coûte 1 END. Ce que le psionique ressent ne peut pas être exprimé par des mots, personne d'autre ne peut donc obtenir ce bonus. Pour chaque niveau de **Toucher l'esprit**, le psionique gagne 1 point de Vigueur.

## Trésor de départ

20 couronnes x 2d6

## Moyenne

120

## Compétence exclusive

Toucher l'esprit

## Vigueur

0

## Atouts magiques

Aucun

## Compétences

Vigilance

Charisme

Duperie

Déduction

Psychologie

Intimidation

Persuasion

Résistance à la contrainte

Résistance à la magie

Lames courtes

## 5 équipements parmi

Vêtements chauds

Ustensiles de cuisine

Dague

Liqueur

Pierre à briquet

Jeu de gwynt

Symbole sacré

Pipe avec Tabac

Sac

Fourreau, manche

## Surmenage

Les devins et les psioniques utilisent la magie différemment des mages. Ils tirent un peu de magie de nombreux éléments différents pour obtenir les effets désirés. Cela signifie qu'en cas de surmenage ou d'échec, on utilise toujours le résultat de l'échec de ces éléments mixtes. pour ces professions.

# Arbre de compétence de Psionique

## Toucher l'esprit (EMP)

Un psionique est capable de ressentir la pensée d'une personne. En guise d'action, il peut effectuer un jet de **Toucher l'esprit** contre l'EMP x3 d'une cible pour obtenir un bonus de +5 aux jets de Charisme, Duperie, Psychologie, Intimidation, Commandement, Persuasion ou Séduction, pour savoir ce que la cible pense. Cette action coûte 1 END. Ce que le psionique ressent ne peut pas être exprimé par des mots, personne d'autre ne peut donc obtenir ce bonus. Pour chaque niveau de **Toucher l'esprit**, le psionique gagne 1 point de Vigueur.

Le Télépathe	Le Téléempathe	Le Télékinésiste
<b>Communication télépathique (EMP)</b>	<b>Sentir les émotions (EMP)</b>	<b>Télékinésie (VOL)</b>
<b>Communication télépathique</b> vous permet de communiquer par télépathie avec un sujet pendant toute la durée du sort, en franchissant les barrières linguistiques. Vous pouvez également utiliser cette compétence pour écouter silencieusement les pensées d'une cible. Si la cible porte un médaillon de sorcelleur, celui-ci vibrera ; si la cible est un mage, elle aura la possibilité à chaque tour de détecter l'espionnage télépathique en effectuant un jet d'Exercice de la magie contre votre jet initial de <b>Communication télépathique</b> . Si la cible remarque qu'elle est espionnée, elle peut se défendre avec un jet de Résistance à la magie. Chaque tour pendant lequel vous maintenez cette connexion télépathique coûte 1 END ; la Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.	Un psionique peut ressentir plus précisément les émotions d'une personne. En guise d'action, il peut effectuer un jet de <b>Sentir les émotions</b> contre l'EMP x3 de la cible. En cas de succès, le psionique ressent exactement le même sentiment que la cible et peut instantanément savoir comment elle se sent à ce moment-là, et si elle est sincère. Cette action coûte 1 END.	<b>Télékinésie</b> vous permet de soulever et de manipuler un objet jusqu'à 10m de distance (jusqu'à 10 ENC pour 1 point de <b>Toucher l'esprit</b> ) comme si vous le teniez. Chaque jet coûte 1 END. Chaque tour jusqu'à ce que l'objet soit lâché coûte 1 autre point d'END ; la Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage. Vous ne pouvez pas utiliser cette compétence pour effectuer des tâches complexes telles que crocheter des serrures ou utiliser des armes.
<b>Oniromancie (EMP)</b>	<b>Manipulation mentale (VOL)</b>	<b>Vague télékinétique (VOL)</b>
<b>Oniromancie</b> accorde au psionique un rêve qui dévoile les secrets et les événements du passé et du présent. Pour cela, vous devez effectuer un jet d' <b>Oniromancie</b> SD 15/18. Cette magie peut être détectée sur les événements présents en effectuant un jet d'Exercice de la magie contre votre jet d' <b>Oniromancie</b> . Vous pouvez emmener autant de personnes avec vous dans votre rêve que votre niveau d' <b>Oniromancie</b> , mais vous devez créer un lien avec elles, en leur posant des questions auxquelles elles doivent répondre sincèrement. Il faut 10 tours pour préparer le rituel, et le rêve dure 1d10 tours. Cela coûte 8 END.	<b>Manipulation mentale</b> vous permet de forcer une cible à ressentir l'une des émotions suivantes pendant 1d10 rounds : haine, amour, dépression ou euphorie. Pour réussir, vous devez effectuer un jet de <b>Manipulation mentale</b> contre son jet de Résistance à la magie. Cela coûte 3 END.	<b>Vague télékinétique</b> lance une vague de force dans un cône de 4m, stupéfiant les créatures qui s'y trouvent, avec 10% de chances d'être frappées par niveau de <b>Toucher l'esprit</b> que vous possédez. Toute personne qui n'est pas capable de se repositionner est touchée.
<b>Domination mentale (VOL)</b>	<b>Champ émotionnel (VOL)</b>	<b>Télékinésie aiguisée (VOL)</b>
<b>Domination mentale</b> permet au psionique de dominer complètement l'esprit d'une personne. Vous pouvez extraire des informations de son esprit, en effectuant un jet pour chaque question. Vous pouvez également lui donner des ordres. Dans les deux cas, vous devez effectuer un jet de <b>Domination mentale</b> contre son jet de Résistance à la magie ; si la cible échoue, son INT est réduit de 1 de façon permanente. Si son INT baisse jusqu'à 1, elle devient catatonique, et si elle atteint 0, elle meurt. Comme ordre ou chaque question coûte 1 END. La Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.	<b>Champ émotionnel</b> a le même effet que Manipulation mentale, mais dans un rayon de 10m dans votre champ de vision. Tous ceux qui se trouvent dans cette zone ressentent l'émotion choisie pendant 1d10 tours et pour se défendre, ils doivent effectuer un jet de Résistance à la magie contre votre jet de <b>Champ émotionnel</b> initial. Cela coûte 2 END pour chaque cible touchée.	<b>Télékinésie aiguisée</b> vous permet d'effectuer des tâches complexes avec votre esprit, telles que crocheter des serrures, manoeuvrer des objets ou utiliser des armes. Si vous devez effectuer un jet pour ces tâches, vous effectuez un jet de <b>Télékinésie aiguisée</b> au lieu de la compétence habituellement requise. Chaque tour jusqu'à la fin de la tâche coûte 1 END. La Vigueur fonctionne comme pour les sorts de mage.



# Démonologiste

Illustration from Gwent: The Witcher Card Game



## Goétie (VOL)

Un démonologiste acquiert ses pouvoirs en traitant avec des créatures d'autres plans, des démons. Il peut passer une heure à effectuer un rituel de **Goétie** et apprendre temporairement des sorts, des rituels et des envoûtements. En effectuant un jet de **Goétie**, vous gagnez des points à dépenser en apprentissage de la magie. Le démonologiste peut passer une autre heure pour refaire le rituel, et modifier sa liste de sorts. A chaque rituel de **Goétie** effectué, le démon invoqué a la possibilité de faire un jet de Résistance à la magie. S'il réussit, il possède le démonologiste.

“Allons, un homme doit faire preuve de folie de temps en temps. Cela l'aide à se sentir vivant.”

—Olgierd von Everec

*Les pouvoirs des démonologistes ne puisent pas directement dans le Chaos, comme ceux des mages. Ils pratiquent un rituel connu sous le nom de Goétie, qui consiste à invoquer des démons et à conclure des pactes pour obtenir pouvoir et faveurs. La Goétie peut être une arme puissante pour les démonologistes, mais elle peut représenter un grand danger s'ils tentent d'invoquer un démon trop puissant.*

—Alzur

## Trésor de départ

75 couronnes x 2d6

## Moyenne

525

## Compétence exclusive

Goétie

## Vigueur

5

## Atouts magiques

Variable

## Compétences

Négoce

Education

Envoûtement

Psychologie

Intimidation

Résistance à la contrainte

Résistance à la magie

Rituels

Lames courtes

Incantation

## 5 équipements parmi

100 couronnes de composants

Ensemble d'alchimie

Amulette, simple

Bandoulière

Dague

Sablier

Journal

Tente, grande

Poche secrète

Nécessaire d'écriture



## Possession

Lorsqu'il est possédé par un démon, un démonologue pourrait être contrôlé par lui, ou tout ce que veut le MJ. La résistance à la magie d'un démon est de +10, mais sa VOL dépend de la forme qu'il prend. (Vous pouvez utiliser le Journal de Vesimir fanmade pour les démons et les rituels d'exorcisme.

## Coût de Goétie

Niveau	Coût
Novice/Bas	3
Compagnon/Moyen	7
Maître/Elevé	12

## Surmenage

Les démonologues utilisent la magie différemment des mages. Ils tirent la magie de nombreux éléments différents par l'intermédiaire des démons. Cela signifie qu'en cas de surmenage ou d'échec, on utilise toujours le résultat de l'échec de ces éléments mixtes.

# Arbre de compétence de Démonologue Goétie (VOL)

Un démonologue acquiert ses pouvoirs en traitant avec des créatures d'autres plans, des démons. Il peut passer une heure à effectuer un rituel de **Goétie** et apprendre temporairement des sorts, des rituels et des envoûtements. En effectuant un jet de **Goétie**, vous gagnez des points à dépenser en apprentissage de la magie. Le démonologue peut passer une autre heure pour refaire le rituel, et modifier sa liste de sorts. A chaque rituel de **Goétie** effectué, le démon invoqué a la possibilité de faire un jet de Résistance à la magie. S'il réussit, il possède le démonologue.

L'Invocateur	L'Occultiste	Le Sorcier
<b>Petite invocation (VOL)</b>	<b>Rituel amélioré</b>	<b>Vigueur démoniaque</b>
En prenant une heure, un démonologue peut effectuer un jet de <b>Petite invocation</b> SD 20 pour invoquer un démon qui prendra la forme d'une bête "facile" ou "moyenne". Cette bête peut être une souris pour servir d'espion, un cheval à monter, ou n'importe quoi d'autre autorisé par le MJ. Le démon reçoit un ordre, et est libéré après la mort de sa forme physique ou l'exécution de l'ordre.	L'expérience du rituel de goétie a permis au démonologue de l'améliorer, en corrigeant les petites erreurs et en apprenant des raccourcis pour obtenir les résultats souhaités. Pour chaque niveau de <b>Rituel amélioré</b> , vous gagnez 1 point à dépenser sur la table des Coûts de goétie pour apprendre la magie.	L'organisme du nécromancien s'habitue aux flux d'énergie au fur et à mesure qu'il use de la magie. Chaque point qu'il possède en <b>Vigueur démoniaque</b> lui augmente de +2 son seuil de Vigueur. Lorsqu'il atteint le niveau 10 dans cette compétence, son seuil de Vigueur maximum est alors de 25. Le personnage peut s'entraîner pour progresser dans cette compétence.
<b>Moyenne invocation (VOL)</b>	<b>Esprit vif (INT)</b>	<b>Endurance démoniaque (VOL)</b>
En prenant une heure, un démonologue peut effectuer un jet de <b>Moyenne invocation</b> SD 20 pour invoquer un démon qui prendra la forme d'un humanoïde (utilisez les statistiques du Bandit du livre de règles de base). Le démon reçoit un ordre, et est libéré après la mort de sa forme physique ou l'exécution de l'ordre.	Des années de rituels de goétie ont rendu votre esprit plus fort face aux attaques démoniaques. Chaque fois que vous pratiquez un rituel de Goétie, vous pouvez aussi effectuer un jet d' <b>Esprit vif</b> . Si votre jet d' <b>Esprit vif</b> est plus élevé que le jet initial de <b>Goétie</b> , sa valeur devient le SD que le démon doit battre pour vous posséder.	Un démonologue peut effectuer un jet d' <b>Endurance démoniaque</b> contre la VOL x3 d'une cible. En cas de succès, la puissance du dernier démon invoqué accorde 1d6 END temporaire pour chaque point au-dessus du SD. Cela dure autant de tours que l' <b>Endurance démoniaque</b> x2, ou jusqu'à ce que tous vos points d'END soient épuisés.
<b>Haute invocation (VOL)</b>	<b>Démon supérieur</b>	<b>Pacte (INT)</b>
En prenant une heure, un démonologue peut effectuer un jet de <b>Haute invocation</b> SD 25 pour invoquer un démon qui prendra la forme d'un monstre "moyen" ou "difficile". Le démon reçoit un ordre, et est libéré après la mort de sa forme physique ou l'exécution de l'ordre.	La goétie est maintenant une habitude, et vous avez appris à invoquer des démons plus puissants pour rendre votre magie encore plus puissante. Vous pouvez ajouter le bonus de votre niveau de <b>Démon supérieur</b> à vos jets d'Invocation jusqu'au prochain rituel de <b>Goétie</b> , mais le démon gagne le même bonus son son jet de Résistance à la magie.	Une fois par semaine, un démonologue peut effectuer un rituel de huit heures pour invoquer un plus grand démon. Il doit effectuer un jet de <b>Pacte</b> SD 20. S'il réussit, un démon supérieur est invoqué et piégé dans un cercle magique. Le démonologue peut faire un vœu, pour un certain prix... Il ne peut offrir son âme qu'une seule fois, sinon le démon le saura. Le démon est lié au pacte et doit en respecter les termes.



# Nécromancien

Illustration par Anna Podedworna



"La putréfaction s'est installée... mais les cordes vocales sont intactes. On pourrait encore en tirer quelque chose.

—Yennefer de Vengerberg

*Les nécromanciens sont des mages qui se spécialisent dans l'art sombre de la nécromancie. Ils peuvent apprendre toutes sortes de sorts, mais ils ont choisi d'en apprendre plus sur ce genre de magie au lieu de s'intéresser à la politique et à l'alchimie comme le font la plupart des mages.*

—Alzur

## Exercice de la magie (INT)

Pour devenir un mage nécromancien, une personne sensible à la magie doit apprendre les bases de cet art au sein d'une académie de magie. Un nécromancien peut réaliser un jet d'**Exercice de la magie** dès qu'il se trouve face à un phénomène magique ou un sort inconnu, ou encore lorsqu'il analyse une théorie de la magie. Le SD du jet est fixé par le MJ. En cas de réussite, le nécromancien apprend tout ce qu'il y a à savoir sur le phénomène en question. Un jet d'**Exercice de la magie** peut aussi servir à détecter la magie en cours d'utilisation ou les spectres.

## Trésor de départ

200 couronnes x 2d6

## Moyenne

1400

## Compétence exclusive

Exercice de la magie

## Vigueur

5

## Atouts magiques

3 sorts de novice nécromancien  
2 sorts de novice  
1 rituel de novice  
1 envoûtement peu dangereux

## Compétences

Duperie  
Education  
Envoûtement  
Psychologie  
Intimidation  
Résistance à la magie  
Rituels  
Incantation  
Bâton/Lance  
Furtivité

## 5 équipements parmi

100 couronnes de composants  
Bandoulière  
Fourreau, jarretière  
Miroir de poche  
Sablier  
Journal  
Fourreau, manche  
Bâton  
Styler  
Nécessaire d'écriture

## Apprendre des sorts

Les nécromanciens peuvent apprendre toutes sortes de sorts, de rituels et de signes, pas seulement ceux de la nécromancie. Mais si vous voulez jouer en tant que nécromancien, vous devriez probablement vous concentrer sur cela.

# Arbre de compétence de Nécromancien

## Exercice de la magie (INT)

Pour devenir un mage nécromancien, une personne sensible à la magie doit apprendre les bases de cet art au sein d'une académie de magie. Un nécromancien peut réaliser un jet d'**Exercice de la magie** dès qu'il se trouve face à un phénomène magique ou un sort inconnu, ou encore lorsqu'il analyse une théorie de la magie. Le SD du jet est fixé par le MJ. En cas de réussite, le nécromancien apprend tout ce qu'il y a à savoir sur le phénomène en question. Un jet d'**Exercice de la magie** peut aussi servir à détecter la magie en cours d'utilisation ou les spectres.

Le Commandant	Le Mage noir	Le Mort-vivant
<b>Soldat mort-vivant</b>	<b>Repos de l'âme</b>	<b>En contact</b>
<b>Soldat mort-vivant</b> vous permet d'interagir avec un tas d'os ou un cadavre et de les soulever, en les imprégnant d'une partie de votre propre force vitale. Vous devez dépenser 5 END et 2d6 PS. Ce Soldat mort-vivant reste debout jusqu'à ce qu'il soit tué, ou autant de tours que votre niveau de <b>Soldat mort-vivant</b> .	Un nécromancien peut dormir une journée entière et soigner autant de dommages nécrotiques que son niveau de <b>Repos de l'âme</b> . Pour chaque jour consécutif de <b>Repos de l'âme</b> , le nécromancien s'épuise à un certain niveau (voir le fanmade : Complications, Afflictions et Remèdes), car son sommeil est rempli de cauchemars et il ne peut pas se reposer. Cet épuisement dure jusqu'à ce qu'il ait une bonne nuit de sommeil.	L'organisme du nécromancien s'habitue aux flux d'énergie au fur et à mesure qu'il use de la magie. Chaque point qu'il possède en <b>En contact</b> lui augmente de +2 son seuil de Vigueur. Lorsqu'il atteint le niveau 10 dans cette compétence, son seuil de Vigueur maximum est alors de 25. Le personnage peut s'entraîner pour progresser dans cette compétence.
<b>Lente décomposition</b>	<b>Bouclier de l'âme</b>	<b>Immuable (VOL)</b>
<b>Lente décomposition</b> vous permet d'envoyer une partie de votre force vitale dans une cible en décomposition pour stopper son processus de décomposition. Vous devez dépenser 2d10 PS pour arrêter ce processus, pendant autant de jours que votre niveau de <b>Lente décomposition</b> .	Un nécromancien peut créer un bouclier pour son âme. Ce bouclier peut absorber autant de points de dommages nécrotiques que son niveau de <b>Bouclier de l'âme</b> . Les points du bouclier se régénèrent chaque jour. S'il reste des points du jour précédent, ils sont perdus.	Un nécromancien est en mesure de réaliser un jet d' <b>Immuable</b> SD 16 chaque fois qu'il devrait être soumis à l'influence du dimeritium. En cas de réussite, le nécromancien ignore ses effets. Il se sentira toujours mal à l'aise et un peu somnolent, mais il conservera la moitié de son seuil de Vigueur habituel et pourra lancer des sorts.
<b>Transfert de force vitale</b>	<b>Armure de l'âme</b>	<b>Magie étendue (VOL)</b>
<b>Transfert de force vitale</b> vous permet de soigner un mort-vivant sous votre contrôle grâce à votre toucher. Vous devez dépenser 20 END et 2d10 PS pour guérir autant de points que votre niveau de <b>Transfert de force vitale</b> .	En apprenant les arts sombres de la nécromancie, votre âme devient plus résistante aux dommages nécrotiques. Vous développez autour de votre âme une armure naturelle qui ne s'abîme pas. Les PS de cette armure sont égaux à la moitié de votre niveau d' <b>Armure de l'âme</b> .	Le nécromancien manie une puissance incommensurable à l'aide d'artefacts magiques. Il peut effectuer un jet de <b>Magie étendue</b> SD 16 avant de lancer un sort ou un rituel. En cas de réussite, le nécromancien peut canaliser son sort ou son rituel à travers 2 objets de son choix ayant le mot-clé Focus. Il applique la réduction du coût en Endurance des 2 objets.





# Dommages nécrotiques

Les dommages nécrotiques fonctionnent différemment des autres types de dommages, ils laissent des "cicatrices" sur l'âme. Chaque fois que vous subissez un dommage nécrotique, vous devez le noter. Vous ne pouvez guérir les PS que vous avez perdus qu'avec le temps, mais les dommages sur votre âme sont indélébiles, et c'est quelque chose dont les nécromanciens devraient avoir conscience. Il existe 10 seuils, chacun comportant 10 étapes. 9 d'entre eux sont des conséquences néfastes, tandis que le dernier est positif. Si vous soignez les dommages nécrotiques en utilisant le rituel "Soin de l'âme" et que cela vous fait reculer d'une étape, vous perdez la conséquence. La colonne des dommages fait référence aux dommages accumulés.

## Le mage renégat

Dommage	Effet
10	Parfois, vous avez anormalement froid, sans raison (jusqu'au seuil suivant)
20	Vous faites des cauchemars, où l'effusion de sang et la mort vous submerge
30	Vous trouvez quelques mèches de cheveux blancs, mais rien de trop voyant
40	Parfois, vous avez l'impression d'être suivi (jusqu'au prochain seuil)
50	Le goût des aliments et des boissons n'est plus le même
60	La nuit, vous entendez des voix dans votre esprit, sans pouvoir les comprendre
70	Vous commencez à trouver que la société est insensée
80	Vous commencez à trouver que la vie a peu de sens
90	Vous commencez à entrevoir à quel point vous pourriez devenir puissant
100	<b>Vous vous sentez plus fort et plus résistant (+1 Courage)</b>

## Modificateurs

Ces modificateurs doivent être utilisés de la même manière que les modificateurs raciaux, par exemple, en permettant qu'une statistique ou une compétence soit supérieure à 10.

## Le mage sombre

Dommage	Effet
110	Vous ressentez parfois une douleur dentaire désagréable
120	Les cauchemars commencent à s'aggraver (1% de chance d'être épuisé* le lendemain)
130	Vos cheveux commencent à devenir blancs
140	Vous vous réveillez avec de vilaines cicatrices sur le dos (-1 Séduction)
150	La nourriture peut être insupportable certains jours (1% de nausées pendant 1 heure après avoir mangé)
160	Les voix peuvent apparaître pendant la journée maintenant, mais vous ne comprenez toujours pas
170	Quel intérêt d'être gentil ? -1 en Charisme
180	Vous commencez à être moins sensible à la mort et au carnage
190	Votre pouvoir s'accroît et vous aimez cette puissance
200	<b>Vous sentez votre magie se renforcer (+1 incantation, rituel et envoûtement)</b>

## Atteindre un nouveau seuil

Lorsque vous atteignez la dernière étape (en gras), vous passez automatiquement au seuil suivant.



## Le véritable nécromancien

Dommage	Effet
210	Vous perdez la dent douloureuse
220	Les cauchemars s'aggravent (5% de chance d'être épuisé* le lendemain)
230	Vos cheveux sont presque tous blancs
240	Les cicatrices sur votre dos s'étendent maintenant partout sur votre torse (-1 Séduction)
250	Vous perdez de plus en plus le goût (5% de chances d'avoir des nausées pendant 1 heure après avoir mangé)
260	Parfois, vous avez l'impression de presque comprendre les voix dans votre tête
270	Vous vous sentez parfois plus faible physiquement (-1 Corps)
280	Vous vous sentez plus souvent malade (10% de chances en plus de tomber malade*)
290	Jusqu'à quelle puissance puis-je accéder ?
300	<b>Vous vous que votre mémoire fonctionne à plein régime (+2 Éducation)</b>

## Fatigue et maladie

Pour les effets marqués d'un  
\*, utilisez le homebrew  
Complications, Afflictions  
& Remèdes

## Le Croque-mort

Dommage	Effet
310	Une autre dent commence à faire mal
320	Les cauchemars s'aggravent (10% de chances d'être épuisé* le lendemain)
330	Vos cheveux sont complètement blancs
340	Les cicatrices sont maintenant sur vos bras (-1 Séduction, Charisme, Persuasion, Commandement)
350	Vous perdez de plus en plus le goût (10% de chances d'avoir des nausées pendant 1 heure après avoir mangé)
360	Vous perdez du poids (-1 Corps et Endurance)
370	Vous vous sentez de plus en plus distant des gens (-1 EMP)
380	Vous vous sentez plus souvent malade (15% de chances en plus de tomber malade*)
390	Vous êtes presque accro à votre pouvoir et préférez utiliser la nécromancie
400	<b>Parfois, vous comprenez les voix. Elles vous aident (+2 Déduction)</b>

## Le mage diabolique

Dommage	Effet
420	Vous perdez quelques dents (-1 incantation, rituel, envoûtement et joute verbale)
440	Les cauchemars s'aggravent (15% de chances d'être épuisé* le lendemain)
460	Vos cheveux commencent à tomber
480	Les cicatrices sont maintenant sur votre cou (-1 Séduction, Charisme, Persuasion, Commandement)
500	Vous perdez de plus en plus le goût (15% de chances d'avoir des nausées pendant 2 heures après avoir mangé)
520	Vous vous sentez physiquement plus faible (-1 Corps)
540	Vous vous sentez de plus en plus distant des gens (-1 EMP)
560	Vous vous sentez plus souvent malade (20% de chances en plus de tomber malade*)
580	Votre peau devient plus pâle (vous êtes maintenant toléré par tous ceux avec qui vous étiez neutre)
600	<b>Les voix peuvent vous parler et vous pouvez répondre (+1 INT)</b>

## Le mage dément

Dommage	Effet
620	Vos yeux deviennent légèrement opaques
640	Les cauchemars s'aggravent (20% de chances d'être épuisé* le lendemain)
660	Vous êtes presque chauve
680	Les cicatrices sont maintenant sur votre visage (vous êtes maintenant craint par tous ceux avec qui vous étiez toléré)
700	Vous perdez de plus en plus le goût (20% de chances d'avoir des nausées pendant 3 heures après avoir mangé)
720	Vous perdez encore plus de poids (-1 CORPS)
740	La vie des gens ne signifie plus rien pour vous (-1 EMP)
760	Votre peau est cadavérique
780	Votre corps est plus faible (chaque critique contre vous fonctionne comme si une arme équilibrée vous blesse)
<b>800</b>	<b>Le chaos court à travers votre corps**</b>

\*\*+2 à toutes les compétences magiques et vous êtes immunisé aux maladies

## Le Roi/Reine sanglant.e

Dommage	Effet
820	L'iris de vos yeux devient laiteux
840	Les cauchemars s'aggravent (25% de chances d'être épuisé* le lendemain)
860	Vous êtes entièrement chauve
880	Vous perdez de plus en plus le goût (25 % de chances d'avoir des nausées pendant 3 heures après avoir mangé)
900	Vous êtes maladivement maigre (-1 CORPS)
920	Tuer est presque amusant (-1 EMP)
940	Vous avez parfois le souffle court
960	Vous perdez la capacité de faire un coup (-1 REF)
980	Parfois les voix dans votre tête deviennent fortes (vous pouvez avoir des hallucinations, à la discrétion du GM)
<b>1000</b>	<b>Vous corps se renforce (+1 CORPS, +2 VOL)</b>

## Le Cauchemar

Dommage	Effet
1030	Vos yeux sont complètement blancs (vous êtes maintenant craint et haï par tous ceux avec qui vous étiez neutre)
1060	Les cauchemars s'aggravent (33% de chances d'être épuisé* le lendemain)
1090	Vous avez l'impression que votre corps est plus froid que la normale
1120	Vous ne ressentez aucun goût (33% de chances d'avoir des nausées pendant 6 heures après avoir mangé)
1150	Vous sentez que vous étiez plus fort autrefois (-2 CORPS)
1180	Vous ne ressentez aucune émotions pour les gens (-1 EMP)
1210	Vos essoufflements sont plus fréquents
1240	Vous êtes plus lent (-1 DEX)
1270	Vous n'avez plus d'odorat
<b>1300</b>	<b>Vous contrôlez désormais parfaitement votre esprit et vous sentez votre corps plus fort***</b>

\*\*\*(+1 VOL, immunisé contre les hallucinations et les illusions ; vous n'avez ni besoin de manger ni dormir).

## Mécaniques et effets

Certains des effets décrits n'influencent que l'apparence de votre PJ, sans que les règles et mécaniques ne viennent interférer. En écrivant ceci, je prends en considération le fait que l'interprétation est un facteur majeur dans le jeu et que perdre une dent, par exemple, n'est pas quelque chose qui arriverait de nulle part et peut être assez effrayant pour un PJ.



\*\*\*\*Vous êtes considéré comme accro aux objets magiques puissants et aux moyens de vous rendre plus puissant, comme les génies et les sources ; vous ne pouvez plus être soigné

### Dernier palier

Lorsque vous atteignez 2000 points de dégâts nécrotiques accumulés, vous parvenez au dernier seuil.

En franchissant le seuil des morts-vivants, vous devenez délirant, ivre de pouvoir et accro au jeu de la vie et de la mort (d'autrui bien sur), ainsi que paranoïa à l'égard de toutes celles et ceux qui vous entourent.

Cet immense pouvoir s'accompagne d'une folie incontrôlable, et votre personnage pourrait être retiré du jeu par le MJ.

### Pourriture Morbide

Le terme Pourriture Morbide est réservé aux classes de mage, de source ou d'un démonologue. Un sorcier devient un Chuchoteur Morbide, tandis qu'un non-utilisateur de magie devient un Chevalier Morbide.

## Le Corps

Domage	Effet
1330	Vos yeux ne vous sont plus d'aucune utilité, votre vision est maintenant magique
1360	Votre corps est aussi froid qu'un cadavre
1390	La nourriture est toxique (50% de chances d'avoir des nausées pendant 6 heures après avoir mangé)
1420	Vous sentez que vous étiez plus fort autrefois (-2 CORPS)
1450	Vos essoufflements sont encore plus fréquents et vous avez parfois l'impression d'oublier de respirer
1480	Votre cœur bat beaucoup plus lentement
1510	Vos sentiments sont proches du néant (-1 EMP)
1540	Vous êtes obsédé par le pouvoir****
1570	Le feu est plus dangereux qu'avant (vous êtes maintenant vulnérable aux dommages causés par le feu)
<b>1600</b>	<b>Votre corps est presque mort et vous marchez par pure magie nécrotique +</b>

+ Vous êtes maintenant immunisé contre le saignement, le poison, la cécité, l'intoxication, les nausées, la suffocation et vous avez une vision nocturne supérieure ; +2 CORPS

## Le Mort-Vivant

Domage	Effet
1640	Votre peau commence à s'effriter (vous perdez toute armure naturelle)
1680	Ceux qui suivent la mort vous suivent (vous êtes suivis et attaqués par les nécrophages)
1720	Vous êtes terrifiant, en particulier pour les enfants et les chats
1760	Vous attirez les spectres et les rats
1800	Vous êtes entouré par la mort et les mouches++
1840	Vous voulez en savoir plus sur la vie et la mort et faites des expériences sur des cadavres et des créatures mortelles
1880	Vous méprisez les vivants
1920	Vous êtes presque un squelette vivant maintenant
1960	Vous êtes certain que tout le monde autour de vous veut vous tuer
<b>2000</b>	<b>Vous avez le contrôle total de votre force vitale+++</b>

++ Vous sentez le corps en décomposition et chaque coup physique que vous portez a 25% de chances de contaminer par une maladie

+++ Vous gagnez la capacité Immortel, la régénération et la vulnérabilité "Ivre de pouvoir". Vous êtes maintenant considéré comme une Pourriture Morbide - voir encadré.