
Avant propos

Écrire sa propre légende

Création d'un héros

Progression d'un héros

Races

Elfes

Humains

Nains

Obsidiens

Orks

Sylphelins

Trolls

T'skrangs

Compétences

Armes de mêlée (Agilité)

Armes à distance (Agilité)

Connaissance

Crochetage (Agilité)

Discrétion (Agilité)

Équitation (Agilité)

Escalade (Force)

Forge (Intellect)

Incantation (Intellect)

Intimidation (Âme)

Invocation (Âme)

Manœuvre aérienne (Âme)

Natation (Agilité)

Perception (Intellect)

Persuasion (Âme)

Renseignements (Intellect)

Sarcasmes (Intellect)

Soins (Intellect)

Survie (Intellect)

Karma

Magie du sang

Disciplines

Archer

Armurier

Cavalier

Chasseur d'Horreurs

Éclaireur

Écumeur du ciel

Élémentaliste

Guerrier

Illusionniste

Maître d'armes

Maître des animaux

Matrice des animaux

Navigateur aérien

Nécromancien

Sorcier

Troubadour

Voleur

Talents

Analyse des indices

Attaque acrobatique

Attaque surprise

Bondissement

Broyage

Caméléon

Chant d'émotion

Charge terrifiante

Cœur de lion

Dérobade

Enchantement

Endurcissement

Enracinement

Esquive

Esquive des pièges

Fausse mort

Faux semblants

Flèche de direction

Flèche de feu

Forgeage

Fureur animale

Glossolalie

Griffes

Histoire des objets

Invocation

Longévité

Longévité (monture)

Matrice de sorts

Mémoire des livres

Ordre empathique

Peau de bois

Possession animale

Repérage du défaut de la cuirasse

Résistance à la marque

Sang de feu

Échauffement des foules

Tir infallible

Tir multiple

Ultime sursaut

Vision astrale

Vol plané

Atouts

Arcanes (Magie)

Régénération de Karma

Polyvalence

Magie des sorts

Tissage de filaments	
Matrice de sorts	
Grimoires	
Magie brute	
Incrédulité	
Grimoire	
Sorts d'élémentaliste	
Sorts d'illusionniste	
Sorts de nécromancien	
Sorts de sorcier	
Invocation	
Esprits	
Objets magiques	
Connaissances clefs	
Enchantement	
Création	
Trésors magiques	
Bourse de givre	
Épée de sorts	
Heaume de guerre de Landis	
Annexe 1: Notes de conception	
Annexe 2: Sorts de Savage Worlds	

Ce document est une adaptation du jeu de rôle *Earthdawn* vers le système de jeu générique de *Savage Worlds*. Les licences *Earthdawn* et *Savage Worlds* appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Ce document part du principe que le lecteur connaît l'univers et les principes de jeu d'*Earthdawn*, et dispose de la VF de *Savage Worlds* sous la main.

Outre les sources déjà citées, ce document est basé en partie sur [Savage Dawn 3.0](#), de Markus Finster, que je n'ai pas repris car j'avais besoin de règles en français, et que je désirais remanier pas mal de points (en gros, j'ai pris comme point de départ son interaction entre Karma et les disciplines et talents en tant qu'Atouts). Pour davantage de détails sur mes motivations, j'ai planqué ça [tout à la fin](#), histoire de pas commencer par vous assommer avec mes états d'âme.

Bonne lecture !

Les points de Légende permettent d'acheter des améliorations de personnage. Les coûts de ces améliorations sont les suivants :

- Choisir un nouvel [Atout](#) (2 points de Légende)
- Augmenter une [Compétence](#) dont la valeur est égale ou supérieure au Trait associé (2 points de Légende)
- Augmenter une [Compétence](#) dont la valeur est inférieure au Trait associé (1 point de Légende)
- Prendre une nouvelle [Compétence](#) à d4 (1 point de Légende)
- Prendre une nouvelle [Connaissance](#) (1 point de Légende)
- Augmenter un Attribut (2 points de Légende, une seule fois par [Rang](#))

La création de personnage suit la procédure habituelle (*Savage Worlds* pages 26,72), avec les ajustements suivants :

❶ Choix de la race

❷ Choix des Traits

- Le personnage débute avec un d4 dans chaque Attribut et peut les augmenter 5 fois
- Le personnage dispose de 15 [points de Légende](#) à répartir dans ses [Compétences](#)

Le personnage dispose de 25 **points de Légende** à répartir dans ses **Compétences**

- Le personnage obtient gratuitement une **Compétence artisanale et artistique** de son choix
- Le personnage parle automatiquement la **Langue (nain)**

Un personnage **nain** obtient une autre **Connaissance** de son choix à la place

- N'oubliez pas de calculer le Charisme, l'Allure, la Parade, la Résistance du personnage, mais aussi sa **Réserve de Karma** (égale à son **Cercle**) ainsi que son maximum de **Dommages permanents** (égal à sa Résistance)

③ Choix de la **Discipline**

④ Choix des Atouts et Handicaps

- Un Handicap Majeur rapport 2 **points de Légende**
- Un Handicap Mineur rapport 1 **point de Légende**

⑤ Achat de l'équipement : le personnage dispose de 120 pièces d'argent

⑥ Rédaction de l'histoire personnelle

Un personnage nouvellement créé est de **Cercle 1**.

Tous les 5 XP gagnés, un personnage gagne un Cercle. Il bénéficie alors de 2 **points de Légende**.

Tous les 20 XP gagnés, le personnage peut passer au Rang supérieur. Pour que ce passage de Rang soit validé, un adepte doit trouver un instructeur membre de sa discipline. Cet instructeur doit être d'un Cercle plus élevé que celui du personnage, et accepter de l'entraîner pendant 40H, réparties sur un mois maximum. Cet entraînement n'est pas nécessaire pour les adeptes ayant atteint le Rang de Maître ou de Légende.

Table 1. Cercle et Rang

Rang	Nom	XP	Cercle	Équivalent
1	Novice	0-19	1-4	Novice
2	Compagnon	20-39	5-8	Aguerri
3	Gardien	40-59	9-12	Vétéran
4	Maître	60-79	13-16	Héroïque
5	Légende	80+	17+	Légendaire

Un adepte d'un Rang au moins égal à celui de Compagnon peut se passer d'instructeur vivant et invoquer un maître fantôme. Chaque rituel du maître fantôme nécessite une pièce d'orichalque et dure toute une nuit. Le personnage fait un jet d'Âme. Une réussite invoque le maître fantôme pour le reste de la nuit. Un échec ouvre un portail sur l'espace astral pour une durée de (5 - Rang) minutes.

Agile : Un elfe débute avec d6 en Agilité au lieu de d4.

Vision nocturne : Un elfe ignore les malus pour les obscurités Légère et Forte.

Potentiel : Un humain débute avec 3 **points de Légende** supplémentaire. Il ne peut pas se servir de ces points pour augmenter un de ses Attributs. Il peut par contre acheter l'Atout de **Polyvalence**, s'il le désire.

Lent : Un nain a une Allure de 5.

Robuste : Un nain débute avec d6 en Vigueur au lieu de d4.

Endurant : Un nain bénéficie d'un bonus de +2 pour résister aux effets négatifs de l'environnement (chaud

Endurant : Un nain bénéficie d'un bonus de +2 pour résister aux effets négatifs de l'environnement (chaleur, froid, pression, ...), ainsi que pour résister à la maladie et au poison.

Vision thermographique : Un nain divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) dus à une luminosité faible.

Comportement : Un obsidien débute avec les Handicaps suivants : Loyal (Mineur) (*Savage Worlds* page 50), Pacifiste (Mineur) et Prudent (Mineur) (*Savage Worlds* page 52).

Étranger : Un obsidien subit un malus de -2 à son Charisme.

Taille : La Taille d'un obsidien est de +1 (*Savage Worlds* page 242).

Très lent : Un obsidien a une Allure de 3 (dé de course d4).

Très puissant : Un obsidien débute avec d8 en Force.

Très robuste : Un obsidien débute avec d8 en Vigueur.

Vœu : Un obsidien ne peut porter que des armures vivantes.

Puissant : Un ork débute avec d6 en Force au lieu de d4.

Vision nocturne : Un ork ignore les malus pour les obscurités Légère et Forte.

Curieux : Un sylphelin débute avec le Handicap Curieux (Majeur) (*Savage Worlds* page 49).

Taille : La Taille d'un sylphelin est de -1 (*Savage Worlds* page 242).

Faible : La Force d'un sylphelin ne peut pas dépasser d6.

Vol : Un sylphelin peut voler à son Allure normale, et même « courir » lorsqu'il vole (*Savage Worlds* page 243). Il lui coûte 2 points d'Allure pour monter d'une case. Un sylphelin peut voler au maximum 15 minutes d'affilée. Il doit se reposer 1 minute pour récupérer de chaque minute passée en vol.

En vol, l'Allure d'un sylphelin est de 8.

Au sol, l'Allure d'un sylphelin est de 4.

Sensibilité astrale : Un sylphelin peut percevoir l'espace astral, comme décrit par le talent [Vision astrale](#). Un sylphelin n'a pas besoin de dépenser de points de Karma pour activer cette faculté.

Créature magique : Un sylphelin débute avec l'Atout [Régénération de Karma](#).

Taille : La Taille d'un troll est de +1 (*Savage Worlds* page 242).

Puissant : Un troll débute avec d6 en Force au lieu de d4.

Robuste : Un troll débute avec d6 en Vigueur au lieu de d4.

Vision thermographique : Un troll divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) dus à une luminosité faible.

Kattor, kat'ral, katera : Un troll des montagnes débute avec le Handicap Rancunier (Majeur) (*Savage Worlds* page 52). Un troll des plaines débute avec les Handicaps Deux mains Gauches (*Savage Worlds* page 49) et Rancunier (Mineur) (*Savage Worlds* page 52). Tous les trolls débudent avec le Handicap Code d'Honneur (Majeur) (*Savage Worlds* page 49).

Aquatique : Un t'skrang ne peut pas se noyer dans l'eau, se déplace à une Allure égal à son dé de [Natation](#), et débute avec d6 en [Natation](#).

Attaque caudale : Un t'skrang peut frapper à l'aide de sa queue à For+d6 de dégâts.

Nouveau nom de la Compétence **Combat** (*Savage Worlds* page 40), son usage est en tout point identique.

Regroupe tous les usages des anciennes Compétences de **Lancer** (*Savage Worlds* page 44) et de **Tir** (*Savage Worlds* page 46).

Une Connaissance n'a pas de dé associé : soit un personnage la possède, soit il ne la possède pas.

Une Connaissance permet au personnage qui la possède de tenter une action qui sort de l'usage habituel d'un Trait donné. Voici quelques exemples :

- Une **Connaissance pure** correspond en quelques sortes à l'ancienne Compétence **Connaissance** (*Savage Worlds* page 41). Elle permet de tenter des tests de Culture générale ayant trait à ces sujets (*Savage Worlds* page 40).
Voici une liste non exhaustive de Connaissances que peut posséder un personnage : *Alchimie et potions, Animaux et créatures sauvages, Armes anciennes, Histoire de Barsaive, Batailles, Botanique, Châtiment, connaissance d'une race, d'une culture ou d'une région au choix, Horreurs, Légendes et héros, Thérans.*
- Une **Langue** est aussi une Connaissance. Un personnage qui dispose d'une Connaissance de Langue particulière peut s'exprimer suffisamment clairement dans cette langue pour communiquer via les [Compétences](#) d'[Intimidation](#), de [Persuasion](#), de [Renseignements](#) et de [Sarcasmes](#) sans aucun malus.
- Certaines Compétences du système de base de *Savage Worlds* peuvent être reprises en tant que **Connaissance générale**. Ce sont : *Conduite* (d'attelages), *Jeu*, *Pistage*, *Navigation*.
Le Trait dont on se sert pour résoudre une action les concernant dépend des circonstances. Par défaut, l'Attribut de base de l'ancienne Compétence correspondante peut être utilisé.
- Une **Compétence artisanale et artistique** est aussi une Connaissance. Quelques exemples : *Art du conteur, Broderie, Chant, Danse, Gravures runiques, Musique, Peinture, Sculpture, Tatouages*, travailler un matériau au choix (tel que le bois, l'os, la pierre ou le cristal vivant) ...
Le Trait dont on se sert pour décider de la qualité d'une création artistique varie entre Âme, Agilité et Intellect.

Fonctionnement inchangé (*Savage Worlds* page 42).

Fonctionnement inchangé (*Savage Worlds* page 42).

Fonctionnement inchangé (*Savage Worlds* page 43).

Fonctionnement inchangé (*Savage Worlds* page 43).

Nouveau nom de la Compétence **Réparation** (*Savage Worlds* page 45), son usage est en tout point identique.

Cette compétence est indispensable à tout lanceur de sorts. Elle est utilisée dans les actions magiques suivantes :

- tisser des [filaments de sorts](#)
- [incanter](#) (lancer) un sort
- [réharmoniser](#) une matrice de sorts à la va-vite

Voir la section [Magie des sorts](#) pour davantage de détails.

Fonctionnement inchangé (*Savage Worlds* page 43).

Prérequis : [Invocation](#)

Cette compétence permet d'invoquer des esprits.
Voir la section [Invocation](#) pour davantage de détails.

Cette Compétence fonctionne de manière similaire aux anciennes Compétences **Navigation** (*Savage Worlds* page 44) ou **Pilotage** (*Savage Worlds* page 45). Cependant, l'usage est ici de manœuvrer un navire aérien.

Fonctionnement inchangé (*Savage Worlds* page 44).

Fonctionnement inchangé (*Savage Worlds* page 44).

Fonctionnement inchangé (*Savage Worlds* page 44).

Regroupe tous les usages des anciennes Compétences de **Recherche** et de **Réseaux** (*Savage Worlds* page 45). Renseignements n'est pas modifiée par le **Charisme** d'un personnage.

Nouveau nom de la Compétence **Sarcasme** (*Savage Worlds* page 40), son usage est en tout point identique.

Fonctionnement inchangé (*Savage Worlds* page 46).

Fonctionnement inchangé (*Savage Worlds* page 46).

Un adepte ne gagne aucun Jeton au début d'une session de jeu. À la place, il gagne un nombre de points de Karma égal à la taille de sa réserve de Karma. La taille de la réserve de Karma d'un adepte est égale à son [Cercle](#).

Un point de Karma peuvent être dépensé pour :

- Obtenir un bénéfice identique à celui d'un Jeton (*Savage Worlds* page 106).
- Obtenir un bonus de +2 à certains jets, dépendant de la [discipline](#) du personnage. Pour un jet donné, un maximum d'un seul point de Karma peut être utilisé de cette manière.

Une seule fois par jour, un adepte peut effectuer un rituel karmique propre à sa discipline. À l'issue de ce rituel qui dure une demie-heure, il regagne un point de Karma. Un joueur peut aussi voir son personnage regagner ses points de Karma comme il regagnerait des Jetons, en fonction de ses actions et de la qualité de son interprétation (*Savage Worlds* page 224).

Chaque personnage possède un *maximum de Dommages Permanents* égale à sa Résistance.

Chaque fois qu'il a recours à un rituel de magie du sang, ou qu'il se greffe un charme de sang, il augmente son compteur de Dommages Permanents de la valeur correspondante.

Lorsque la valeur actuelle de son compteur de Dommages Permanents dépasse son maximum, il doit réussir un jet d'Âme à chaque fois qu'il a recours à un rituel de magie du sang, ou qu'il se greffe ou qu'il utilise un charme de sang. Si ce jet est un échec, son architrave est détruite, et lui avec, de manière potentiellement spectaculaire.

Chaque discipline est un Atout professionnel (*Savage Worlds* page 63). Un personnage obtient une discipline gratuitement à sa création. Avec l'accord du MJ, un joueur désirant jouer un non-adepte peut échanger sa discipline contre un autre Atout.

Avec l'accord du MJ, un personnage peut acquérir une Discipline après la création de personnage. Il doit l'acheter avec des [points de Légende](#). Un adepte peut posséder plusieurs disciplines, jusqu'à une limite d'une par [Rang](#). Posséder plusieurs disciplines n'accroît pas la taille de la [réserve de Karma](#) d'un personnage.

Prérequis : [Novice](#), [Armes à distance](#) d8+

Marque mystique : Un Archer peut utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet d'[Armes à distance](#).

Œil d'aigle : Un Archer acquiert l'atout Vigilance.

Talents de discipline : [Flèche de direction](#), [Flèche de feu](#), [Tir infaillible](#), [Tir multiple](#).

Prérequis : [Novice](#), Âme d6+, [Forge](#) d6+

Forgeage : Un Armurier peut utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet de [Forge](#).

Lien social : Un Armurier peut utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet de [Renseignements](#).

Parole d'armurier : Le Charisme d'un Armurier est augmenté de 2. Il ne doit cependant jamais mentir, et toujours tenir sa parole, sous peine de perdre ce bénéfice.

Talents de discipline : [Endurcissement](#), [Forgeage](#), [Histoire des objets](#), [Repérage du défaut de la cuirasse](#)

Prérequis : [Novice](#), Âme d6+, [Équitation](#) d6+

Dressage : Un Cavalier peut utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet effectué par sa monture.

Voltige : Un Cavalier peut utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet d'[Équitation](#).

Attaque tournoyante : Quand un Cavalier combat sur sa monture, il utilise sa Compétence la plus haute entre [Armes de mêlée](#) et [Équitation](#), au lieu de la plus basse (*Savage Worlds* pages 43,122).

Talents de discipline : [Charge terrifiante](#), [Fureur animale](#), [Longévité \(monture\)](#), [Ordre empathique](#)

Prérequis : [Novice](#), Âme d10+, [Vigueur](#) d8+, [Armes de mêlée](#) d8+

Monomaniaque : Un Chasseur d'Horreurs peut utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet d'[Armes de mêlée](#) ou de dégâts effectués au cours d'un combat contre une Horreur ou une création d'Horreur.

Résistance à la marque : Un Chasseur d'Horreurs obtient le talent [Résistance à la marque](#).

Talents de discipline : [Endurcissement](#), [Repérage du défaut de la cuirasse](#), [Ultime sursaut](#), [Vision astrale](#)

Prérequis : [Novice](#), [Perception](#) d6+

Sens développés : Un Éclaireur peut utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet de [Perception](#).

Guide : Un Éclaireur ajoute +2 à ses jets de [Discrétion](#), [Perception](#), [Renseignements](#) et [Survie](#). Ces bonus ne s'appliquent qu'en milieu sauvage.

Talents de discipline : [Caméléon](#), [Esquive](#), [Esquive des pièges](#), [Vision astrale](#)

Prérequis : [Novice](#), [Force](#) d6+, [Intimidation](#) d6+

Cri de guerre : Un Écumeur du ciel utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet d'[Intimidation](#).

Force du ciel : Un Écumeur du ciel utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet de Force.

Membre d'équipage : Un Écumeur du ciel utiliser un point de Karma dans le cadre de n'importe quel jet effectué durant un combat de masse ayant lieu à bord d'un navire aérien.

Pied marin : Un Écumeur du ciel obtient un bonus de +2 à tous ses jets de [Manœuvre aérienne](#).

Talents de discipline : [Bondissement](#), [Broyage](#), [Sang de feu](#), [Vol plané](#)

Prérequis : [Novice](#), Âme d6+, [Survie](#) d6+

Magicien : Un Élémentaliste obtient l'Atout [Arcanes \(Magie\)](#).

Piste élémentaire : Un Élémentaliste peut utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet de [Survie](#).

Talents de discipline : [Enracinement](#), [Invocation \(Élémentaires\)](#), [Matrice de sorts](#), [Vision astrale](#)

Prérequis : [Novice](#), [Armes de mêlée](#) d8+

Combattant : Un Guerrier peut utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet d'[Armes de mêlée](#).

Anticipation : Un Guerrier obtient un bonus de +1 à tous ses jets de dégâts au corps à corps.

Talents de discipline : [Broyage](#), [Endurcissement](#), [Peau de bois](#), [Ultime sursaut](#)

Prérequis : [Novice](#), Intellect d6+, [Perception](#) d6+

Magicien : Un Illusionniste obtient l'Atout [Arcanes \(Magie\)](#).

Voix de velours : Un Illusionniste peut utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet de [Persuasion](#).

Talents de discipline : [Fausse mort](#), [Faux semblants](#), [Matrice de sorts](#), [Vision astrale](#)

Prérequis : [Novice](#), [Armes de mêlée](#) d6+, [Sarcasmes](#) d6+

Combattant : Un Maître d'armes peut utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet d'[Armes de mêlée](#).

Fort en gueule : Un Maître d'armes peut utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet de [Sarcasmes](#).

Talents de discipline : [Attaque acrobatique](#), [Esquive](#), [Dérobade](#), [Échauffement des foules](#)

Prérequis : [Novice](#), Vigueur d6+, [Survie](#) d6+

Attachement : Si un Maître des animaux passe un minimum de 10 minutes en compagnie d'un animal dont l'attitude envers lui est Neutre ou meilleure, cet animal peut s'attacher à lui et devenir son compagnon, si le Maître des animaux le désire. Un compagnon animal accompagne fidèlement le personnage et a une attitude Serviable envers lui. Au même moment, un Maître des animaux peut s'attacher à un nombre d'animaux maximum égal à son [Rang](#).

Dressage : Un Maître des animaux peut utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet effectué par un de ses compagnons animaux.

Domination : Les animaux n'attaquent pas le personnage, à moins qu'il ne les attaque en premier lieu ou qu'ils ne soient enragés pour une raison quelconque.

Talents de discipline : [Bondissement](#), [Caméléon](#), [Griffes](#), [Possession animale](#)

Prérequis : [Novice](#), Agilité d6+, [Manœuvre aérienne](#) d6+

Plus subtil : Un Navigateur aérien peut utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet de [Manœuvre aérienne](#).

Membre d'équipage : Un Navigateur aérien peut utiliser un point de Karma dans le cadre de n'importe quel jet effectué durant un combat de masse ayant lieu à bord d'un navire aérien.

Pied marin : Un Navigateur aérien obtient un bonus de +2 à tous ses jets de [Manœuvre aérienne](#).

Talents de discipline : [Attaque acrobatique](#), [Bondissement](#), [Esquive](#), [Vol plané](#)

Prérequis : [Novice](#), Âme d6+, [Intimidation](#) d6+

Magicien : Un Nécromancien obtient l'Atout [Arcanes \(Magie\)](#).

Regard noir : Un Nécromancien peut utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet d'[Intimidation](#).

Talents de discipline : [Cœur de lion](#), [Invocation \(Morts\)](#), [Matrice de sorts](#), [Vision astrale](#)

Prérequis : [Novice](#), Intellect d6+, [Renseignements](#) d6+

Magicien : Un Sorcier obtient l'Atout [Arcanes \(Magie\)](#)

Rat de bibliothèque : Un Sorcier peut utiliser un point de Karma dans le cadre d'un jet de **Renseignements**.
Talents de discipline : **Analyse des indices**, **Matrice de sorts**, **Mémoire des livres**, **Vision astrale**

Talents de discipline : Chant d'émotion, Échauffement des foules, Glossolalie, Histoire des objets

Talents de discipline : Attaque surprise, Esquive, Esquive des pièges, Fausse mort

Le personnage peut dépenser un point de Karma pour obtenir un bonus à un jet de **Discrétion** égal à son **Rang**.

Prérequis : [Novice](#), Âme d6+

Le personnage peut dépenser un point de Karma après avoir donné une représentation d'une durée d'une demie heure minimum, au cours de laquelle il peut utiliser la (ou les) forme(s) artistique(s) de son choix. Cependant, le personnage doit définir l'objet de la représentation, ainsi que le sentiment qu'il désire faire naître envers celui-ci.

À l'issue de cette représentation, le personnage effectue un jet d'Âme. Si ce jet est réussi, le personnage gagne un bonus égal à son [Rang](#) à tout jet d'interaction sociale. Ce bonus n'est valable que contre un spectateur ayant été présent jusqu'à la fin de la représentation, et pour un jet faisant entrer en jeu à la fois le sentiment et l'objet de la représentation.

Prérequis : [Gardien](#), [Équitation](#) d6, [Intimidation](#) d6

Alors que sa monture effectue une action de Course en ligne droite, le personnage peut dépenser un point de Karma et une action pour faire un jet d'[Intimidation](#). Si le test d'[Intimidation](#) est un Succès, chaque adversaire présent la zone d'arrivée de la Course doit faire un test de Terreur (*Savage Worlds* page 150). La zone d'arrivée doit être de taille équivalente à un Grand Gabarit (*Savage Worlds* page 110) au maximum.

Prérequis : [Novice](#), Âme d6+

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur ses jets de terreur.

Prérequis : [Novice](#), Intellect d6+

Le personnage peut dépenser un point de Karma et une action pour donner un malus à la Parade d'un adversaire. Le malus est égal au [Rang](#) du personnage, et dure un round.

Prérequis : [Gardien](#), [Arcanes \(Magie\)](#)

Le personnage peut enchanter des objets magiques.

Voir la section [Enchantement](#) pour davantage de détails.

Prérequis : [Gardien](#), Âme d8+, Vigueur d8+

Le personnage peut dépenser un certain nombre de points de Karma après avoir effectué un rituel d'une demie-heure. Cela lui permet de gagner un bonus d'Armure égal au nombre de point de Karma dépensés, avec un maximum égal à son [Rang](#). Le bonus d'Armure dure un nombre d'heures égal au [Rang](#) du personnage.

Prérequis : [Novice](#), Force d6+

Le personnage peut dépenser un point de Karma pour gagner un bonus de +2 pour éviter d'être mis à terre. Ce bonus perdure alors jusqu'à ce qu'un de ses pieds quitte le sol.

Prérequis : [Compagnon](#), Agilité d8+

Le personnage peut dépenser un point de Karma pour bénéficier pour un round des effets suivants:

- un bonus de +1 à sa Parade ;
- un bonus de +1 à ses jet d'Agilité pour échapper aux effets d'une attaque de zone ;
- les ennemis qui le prennent pour cible ont un malus de -1 à leurs jets d'[Armes à distance](#).

Prérequis : [Compagnon](#), Agilité d6+, [Perception](#) d6+

Le personnage peut dépenser un point de Karma pour avoir le droit d'effectuer un jet d'Agilité juste avant de subir les effets d'un piège. Si le jet est réussi, le personnage échappe totalement au piège.

Prérequis : [Compagnon](#), Intellect d6+

Ce talent est une [illusion](#).

Le personnage peut dépenser un point de Karma et une action pour simuler sa mort. Tous les autres personnages présents se comportent comme s'il avait été mortellement touché. Tant que l'état de Fausse mort dure, le personnage est À terre (*Savage Worlds* page 118). L'état dure jusqu'à ce que le personnage décide d'y mettre fin, ou qu'il se déplace.

Un personnage en état de Fausse mort peut effectuer n'importe quelle action. Chaque action entreprise met cependant fin à l'illusion, sauf si le personnage entreprend une action supplémentaire et réussit un jet de [Discrétion](#) pour chacune.

Prérequis : [Novice](#), Intellect d6+

Lorsqu'il lance un sort, le personnage peut choisir d'en faire un sort illusoire. Un sort illusoire coûte 1 point de pouvoir de moins à lancer, mais ses cibles ont une chance d'en annuler complètement les effets.

Voir la section [Incrédulité](#) pour davantage de détails.

Prérequis : [Compagnon](#), [Renseignements](#) d6+

Le personnage peut dépenser un point de karma pour bénéficier d'un bonus sur un jet de [Renseignements](#). Ce bonus est égal à son [Rang](#), mais n'est valable que si le personnage cherche à localiser un objet ou une personne dont il possède un élément matériel.

Prérequis : [Compagnon](#), Âme d8+

Le personnage peut dépenser un point de Karma pour obtenir un bonus au jet de dégâts d'une attaque à distance. Le bonus aux dégâts obtenu est égal au [Rang](#) du personnage. Si l'arme utilisée est une arme de trait, la flèche tirée est détruite.

Prérequis : [Novice](#), [Forge](#) d6+

Le personnage gagne le talent [Enchantement](#), même s'il n'en satisfait pas les prérequis. Il ne peut cependant s'en servir que pour créer des objets magiques majoritairement en métal (ou dans un autre matériau qu'il connaît via une [Compétence artisanale et artistique](#)). Il peut utiliser sa Compétence [Forge](#) pour effectuer son [jet d'enchantement](#).

Prérequis : [Gardien](#), [Équitation](#) d10+

La monture du personnage peut attaquer même si son cavalier a effectué une action ce round-ci (*Savage Worlds* page 246). La monture doit évidemment posséder un moyen de porter une attaque.

Prérequis : [Gardien](#), Intellect d6+

Après avoir entendu parler une langue pendant au minimum 1 minute, le personnage peut dépenser un point de Karma pour apprendre cette langue de manière permanente.

À la discrétion du MJ, un personnage qui apprend ce talent peut regagner un [point de Légende](#) pour chaque [Langue](#) qu'il connaît déjà.

Prérequis : [Novice](#)

Lorsqu'il effectue un jet d'[Armes de mêlée](#) à mains nues, le personnage est considéré comme armé. De plus, il ajoute un bonus à ses jets de dégâts à mains nues égaux à son [Rang](#).

Prérequis : [Compagnon](#), [Perception](#) d6+, [Renseignements](#) d6+

Après avoir gardé auprès de lui un objet magique pendant une semaine, le personnage peut dépenser un point de Karma et effectuer un test d'Identification (un jet de [Perception](#)) de cet objet. Le personnage apprend la nature d'une [connaissance clef](#) de l'objet par succès et par Relance, à commencer par la [connaissance clef](#) de Rang le plus faible. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à son test d'Identification par semaine supplémentaire pendant laquelle il conserve l'objet magique auprès de lui.

Prérequis : [Compagnon](#), Âme d8+

Le personnage peut invoquer un type particulier d'esprits. Le type d'esprits qu'il peut invoquer est indiqué lorsque le personnage achète ce talent.

Voir la section [Invocation](#) pour davantage de détails.

Prérequis : [Compagnon](#)

Le personnage gagne un niveau de blessure supplémentaire. Ce niveau impose un malus de blessure spécifique de -1.

Ce talent peut être acquis une fois par [Rang](#) au maximum.

Par exemple, un personnage ayant appris Longévité deux fois souffrira des malus de blessure suivants : -1 pour une, deux ou trois blessures encaissées, -2 à la quatrième blessure, et -3 à la cinquième blessure. Ce personnage sera au minimum un Gardien de sa discipline.

Prérequis : [Compagnon](#), [Équitation](#) d6+

Le personnage peut dépenser un point de Karma pour faire bénéficier à sa monture d'un bonus d'Armure égal à son [Rang](#), pendant un nombre de rounds égal à son [Rang](#).

De plus, la monture obtient le talent de Longévité.

Prérequis : [Novice](#), [Arcanes \(Magie\)](#)

Le personnage acquiert une matrice de sorts supplémentaire. Ce talent peut être acheté plusieurs fois, mais un personnage ne peut posséder qu'un nombre maximum de matrices de sorts égal à son [Rang](#).

Voir la section [Magie des sorts](#) pour davantage de détails.

Prérequis : [Gardien](#), [Intellect](#) d8+, [Renseignements](#) d8+

Le personnage est considéré comme ayant toutes les [Connaissances pures](#) existantes. Il doit pour cela avoir parcouru au moins une fois un livre renfermant l'information recherchée.

Si le personnage échoue malgré tout à un jet de [Connaissance](#), il peut dépenser un point de Karma pour se rappeler l'information recherchée de manière fidèle.

Prérequis : [Novice](#), [Équitation](#) d6+

Si le personnage chevauche une monture ayant une attitude Serviable envers lui, cavalier et monture bénéficient des effets suivants :

- La monture réussit automatiquement son jet de Terreur si son cavalier le réussit. Si le jet de Terreur du cavalier est un échec, la monture fait son test normalement.
- Le cavalier ne souffre jamais du malus de plateforme instable.

Prérequis : [Novice](#), [Vigueur](#) d6

Le personnage peut dépenser un point de Karma pour bénéficier d'un bonus à sa Résistance égal à son [Rang](#), pendant un nombre de rounds égal à son [Rang](#).

Prérequis : Compagnon, Âme d6+

Le personnage peut dépenser un point de Karma pour posséder un animal ayant une attitude Amicale ou meilleure envers lui. La possession a une durée maximale de Rang × 10 minutes. Pendant tout le temps que dure la possession, le corps du personnage tombe en catatonie.

Prérequis : Gardien, Perception d8+, Forge d8+

Le personnage peut dépenser un point de Karma et une action pour annuler un nombre de points d'Armure d'un adversaire au maximum égal à son Rang, pendant un round.

Prérequis : Novice

Une Horreur tentant de marquer le personnage souffre d'un malus égal au Rang du personnage.

- Si le jet de marquage est une réussite, le personnage souffre les effets habituels de la marque. Cependant, le personnage peut choisir de résister à une Horreur qui tente d'utiliser ses pouvoirs à travers cette marque. Pour cela, il dépense un point de Karma et effectue un jet d'Âme opposé à celle de l'Horreur. Si l'Horreur remporte le test opposé, elle peut utiliser son pouvoir normalement. Si c'est le personnage qui l'emporte, l'Horreur ne peut utiliser le pouvoir sur le personnage ... pour cette fois. Si une Relance est obtenue sur le jet d'Âme, la marque est « isolée » (voir point suivant).
- Si le jet de marquage est un échec, la marque est placée, mais est inoffensive pour le personnage. La marque est « isolée », et l'Horreur ne peut pas s'en servir contre le personnage. Le personnage, lui, peut dépenser un point de Karma pour savoir dans quelle direction et à quelle distance exactes se trouve l'Horreur la plus proche dont il a isolé la marque.

Prérequis : Compagnon, Vigueur d6+

Le personnage peut dépenser un point de Karma pour effectuer un jet de guérison naturelle. Dans le cadre de ce talent, ce jet ne lui prend qu'une action. Ce jet ne bénéficie d'aucun bonus ou malus du aux conditions de convalescence. Il souffre cependant des malus dus aux blessures comme d'habitude.

Prérequis : Gardien, Persuasion d8+

Lors d'un jet de Persuasion, le personnage peut dépenser un point de Karma pour affecter un nombre d'Extras égal à son Rang.

Prérequis : Novice, Armes à distance d6+

Le personnage peut dépenser un ou plusieurs points de Karma pour réduire les malus d'un jet d'Armes à distance. Chaque point de Karma ainsi dépensé réduit le malus qui s'applique au jet de 2 points. Plusieurs points de Karma peuvent être dépensés de cette manière, avec un maximum d'un par Rang.

Ce talent est une exception à la règle qui ne permet d'utiliser au maximum qu'un seul point de Karma pour un jet.

Prérequis : Gardien, Armes à distance d10+

Le personnage peut dépenser un ou plusieurs points de Karma pour augmenter la CdT de son arme à distance. La CdT de l'arme pour le round est égale au nombre de points de Karma dépensés +1. Le personnage peut dépenser au maximum un point de Karma par Rang de cette manière.

Prérequis : Compagnon, Âme d8+, Vigueur d8+

Lorsque le personnage sombre dans un État critique (*Savage Worlds* page 116), mais avant d'effectuer le jet de Vigueur correspondant, il peut dépenser un point de Karma pour effectuer un jet d'Âme. Le malus de blessure

vigueur correspondant, il peut dépenser un point de Karma pour effectuer un jet d'Âme. Le malus de blessure ne s'applique pas à ce jet d'Âme. Si ce jet est réussi, il sort de cet État critique, avec son nombre maximal de blessures. Sur une relance, le personnage guérit en plus une de ses blessures.

Prérequis : [Novice](#), [Perception](#) d6+

Le personnage peut dépenser un point de Karma pour percevoir l'espace astral durant un nombre de minutes égal à son type de dé de [Perception](#).

Prérequis : [Gardien](#), Âme d6+

Le personnage peut dépenser un point de Karma pour annuler les dégâts dus à une chute. Cela fonctionne quelle que soit la distance de laquelle tombe le personnage.

Chaque round durant son vol plané, le personnage peut utiliser une action pour se déplacer horizontalement d'une distance maximale égale à la moitié de la distance chutée ce round-ci.

Compétence : [Incantation](#)

Points de pouvoir : Aucun

Pouvoirs : 3

Les magiciens sont capables de lancer des sorts.

Voir la section [Magie des sorts](#) pour plus de détails.

Prérequis : [Compagnon](#), doit posséder une [Réserve de Karma](#).

Le personnage regagne un point de [Karma](#) par jour, à son réveil. Ce point gagné s'ajoute à celui qu'un adepte peut regagner chaque jour grâce à son rituel karmique.

Prérequis : [Novice](#), [Humain](#)

Le personnage peut apprendre n'importe quel [talent](#). Le talent n'a pas besoin de figurer dans la liste de ses talents de [discipline](#). Ceci mis à part, le personnage doit quand même satisfaire tous les prérequis du talent désiré. Il doit aussi toujours trouver un instructeur possédant ce talent et acceptant de le lui enseigner.

Un magicien n'a aucun point de Pouvoir, et il peut lancer autant de sorts qu'il le désire chaque jour. Un sort se lance lorsque le magicien *l'incante* en réussissant un jet d'[Incantation](#). Ce jet souffre cependant d'un malus égal au nombre de points de Pouvoir requis par le sort. Le magicien peut réduire ce malus grâce à une ou plusieurs actions de [tissage](#) préalables à l'incantation.

❶ Choix de la méthode de lancement de sorts :

- utilisation d'une [matrice de sorts](#)
- lancement [à travers un grimoire](#)
- utilisation de la [magie brute](#)

❷ Choix du [sort à lancer](#) et calcul du *malus d'incantation*. Ce malus est égal au nombre de points de Pouvoirs requis par le sort.

❸ Réduction du *malus d'incantation* grâce à un ou plusieurs [tests de tissage](#). Cette étape est facultative.

❹ Incantation du sort : le magicien effectue un jet d'[Incantation](#).

- Si c'est une réussite, le sort fonctionne normalement.
- Si c'est un échec, rien ne se passe.

Le tissage de filaments de sorts est une action qui permet de réduire le [_malus d'incantation](#) d'un sort en cours de lancement. Le magicien effectue un test de Tissage (un jet d'[Incantation](#), différent du jet de celui nécessaire pour le sort). Chaque succès et Relance réduit le [malus d'incantation](#) de 2 points.

Le Tissage ne permet jamais d'obtenir des bonus au jet d'incantation. Il ne permet pas non plus de réduire les malus autres que le *malus d'incantation*.

Une Matrice de sorts peut contenir un seul sort à la fois. Tout magicien peut à tout moment *réharmoniser* ses matrices en méditant 10 minutes. Cela lui permet de redéfinir quel sort est contenu dans quelle matrice. S'il n'a pas le temps d'attendre ces 10 minutes, il peut choisir de *réharmoniser à la va-vite*. Le magicien dépense une action et effectue un jet d'[Incantation](#). Chaque réussite et Relance lui permet de placer un nouveau sort dans une de ses matrices. Un échec « vide » toutes ses matrices de sorts.

Le magicien doit [connaître personnellement](#) le sort à lancer.

Lancer un sort contenu dans une matrice se fait selon la [procédure normale](#).

Contrecoup : Hormis échouer à lancer son sort, le magicien ne peut souffrir d'aucun effet indésirable supplémentaire, quel que soit le résultat de son dé d'[Incantation](#).

Apprendre un sort est une action qui coûte un [point de karma](#) mais ne requiert aucun test. Un personnage peut apprendre de la sorte un sort d'un [cercle](#) supérieur au sien, mais il lui en coûte un [point de karma](#) supplémentaire par [cercle](#) manquant.

Un magicien peut lancer un sort à travers un grimoire, que ce grimoire soit le sien ou appartienne à quelqu'un d'autre. Il n'a pas besoin de [connaître personnellement](#) le sort à lancer, mais celui-ci doit figurer dans le grimoire.

Lancer un sort à travers un grimoire se fait selon la [procédure normale](#), mais le malus d'incantation est augmenté de 2.

Un personnage peut lancer un sort d'un [cercle](#) supérieur au sien, cependant, son [Test d'Incantation](#) ainsi que son [Test de Tissage](#) souffrent dans ce cas d'un malus de -1 par [Cercle](#) manquant.

Contrecoup : Si le magicien obtient un 1 sur son dé d'[Incantation](#) (peu importe le dé Joker), il est automatiquement Secoué. S'il était déjà Secoué, il subit une blessure. Le sort qu'il tentait de lancer est effacé du grimoire de manière permanente.

Le magicien doit [connaître personnellement](#) le sort à lancer. Cependant, le sort n'a pas besoin d'être actuellement contenu dans une de ses matrices.

Lancer un sort contenu dans une matrice se fait selon la [procédure normale](#).

Contrecoup : Immédiatement après avoir utilisé la magie brute pour lancer un sort, un personnage a toujours une probabilité de subir un contrecoup, quel que soit le résultat du lancement du sort ou de son dé d'[Incantation](#).

Pour connaître le détail du contrecoup, il faut effectuer un test de Distorsion. Le dé à lancer dépend de la nature de l'espace astral à l'endroit où se trouve le personnage, comme indiqué sur la [table de Magie brute](#).

Table 2. Magie brute

Région	Type	Dégâts
Saine	d4	1d6
Dégagée	d6	2d6

Souillée	d8	3d6
Corrompue	d10	4d6

Le test de Distorsion bénéficie d'un bonus égal au **Rang** du sort lancé.

- Si le test est un échec, rien ne se passe.
- Si le test est réussi, le personnage subit des dégâts, comme indiqué sur la [table de Magie brute](#).
- Si le test obtient une Relance, le personnage est en outre marqué par l'Horreur la plus proche.

Certains sorts sont illusoires : leurs effets sont réels uniquement si leur cible y croit. Lorsqu'il est la cible d'un sort, que celui-ci soit réellement illusoire ou non, la cible peut tenter de percer à jour une éventuelle illusion. Elle effectue un jet d'incrédulité, qui consiste en un jet de **Perception**, d'Intellect ou d'Âme, au choix du personnage. Cela constitue une action.

- Si le jet est réussi et que le sort est illusoire, celui-ci n'a aucun effet. Avec une Relance, le personnage incrédule peut éventuellement entreprendre ses autres actions du round sans que celles-ci souffrent du malus d'actions multiples (*Savage Worlds* page 112).
- Si le jet échoue, le personnage subit pleinement les effets du sort illusoire.
- Si le sort auquel le personnage résiste n'est pas une illusion, le personnage en subit pleinement les effets, que le jet d'incrédulité soit un succès ou non.

- Le « rang » d'un personnage au sens Earthdawn correspond à son **Cercle**.
- Si un sort est indiqué « MOOT », c'est que ses effets peuvent être improvisés sans difficultés. La plupart du temps, les détails chiffrés ne sont pas importants.

Arme de Feu: **Frappe**

Camouflage: **Augmentation de Trait** (**Discrétion**)

Langage des plantes: **Compréhension des langues** (plantes uniquement)

Monte-en-l'Air: **Augmentation de Trait** (**Escalade**)

Poussière de Cristal: **Éclair** (cible unique)

Purification de l'eau: MOOT

Réchauffage des Aliments: MOOT

Résistance au Feu: **Armure** (vs feu uniquement)

Résistance au Froid: **Armure** (vs froid uniquement)

Branchies: **Adaptation environnementale** (respiration sous l'eau)

Collage: **Enchevêtrement** (couple de cibles)

Ébullition: MOOT

Lance de glace: Poussière de Cristal en moins bon

Ralentissement du métal: **Déflexion** (arme unique en métal)

Retour au bercail: MOOT

Stérilisation: MOOT

Tapis de glace: **Déluge de coups** (100m², coté max 20m, cibles: Agilité ⇒ à terre, pas repoussées, pas secouées)

Création d'Esprit Porteur: **Convocation d'allié** (Force et Vigueur=Incantation, d4-2 partout, n'attaque pas)

Faux fond: **Enchevêtrement** (à lancer sur une mare)

Festin végétal: MOOT

Fléau de glace: **Éclair**

Fléau de glace: [Éclair](#)

Œil dans le dos: MOOT

Réparation: [Réparation](#) instantanée = [Incantation](#)

Treillage Céleste: MOOT (+2 aux jets d'[Escalade](#) pour y grimper)

Trône des vents: [Vitesse](#)

Allègement: MOOT

Bouclier d'Énergie: [Zone de dégâts](#) (uniquement contre adversaires qui réussissent leur attaque sans Relance)

Bourrasque: [Déluge de coups](#)

Ébranlement du sol: [Enchevêtrement](#) (rayon:25m, pas de malus Force)

Pâte suffocante: [Aveuglement](#)

Rappel des armes: MOOT

Sphère de Blizzard: [Explosion](#)

Ailes de Métal: [Vol](#)

Boule de Feu: [Explosion](#)

Cage de Pierre: Âme pour dissiper, Résistance 8, vole en éclats à la première blessure

Hurllements Métalliques: [Terreur](#) (cibles doivent porter du métal)

Tige de Terre: bâton, Force+d8 (Force+d10 si Relance)

Les sorts marqués d'une astérisque (*) sont des [illusions](#).

Bonne Figure *: [Augmentation de Trait](#) ([Persuasion](#), uniquement pour convaincre de son identité ou se comporter en fonction de son rôle)

Bourse Plate: MOOT

Contact Rassurant: La cible acquiert l'[Atout](#) Brave.

Corde Enchantée: MOOT

Décalage visuel *: MOOT

Déguisement du Métal *: MOOT

Lumière: [Lumière](#) ou [Aveuglement](#) (malus de -2 au test d'[Incantation \(Intellect\)](#)).

Voix Invisibles *: MOOT

Activité Innocente *: MOOT

Éclair vert *: [Éclair](#)

Habillage *: [Augmentation de Trait](#) ([Persuasion](#), pour améliorer l'attitude)

Idee fixe *: MOOT

Manteau de pluie: [Adaptation environnementale](#) (froid chaud) et [Armure](#) (contre dégâts de pluie naturelle ou magique uniquement)

Manteau monstrueux *: [Frappe](#)

Véritable Éclair vert: [Éclair](#)

Affaiblissement Karmique *: MOOT (utiliser un [point de Karma](#) ne rajoute que +1 au lieu de +2)

Alarme *: MOOT

Faux piège *: MOOT

Serrure Impossible *: MOOT (-2 au test de [Crochetage](#))

Sphère de Non-Présence *: [Invisibilité](#) (sphère inamovible uniquement ; toute personne y pénétrant a droit à un [test d'Incrédulité](#))

Suffocation *: [Éclair](#) (cible unique, plus de PP pour -1 à tous ses tests).

Trou de Mémoire *: [Confusion](#)

Alarme Améliorée *: Comme **Alarme**, mais dure plus longtemps.

Appel du Devoir *: [Marionnette](#) (un seul ordre, petit gabarit)

Aveuglement *: [Aveuglement](#)

Cercle de Bien-Être: MOOT (+2 aux tests de récupération effectués au sein du cercle)

Immobilisation *: [Marionnette](#) (immobilisation uniquement)

Multi-Missile *: [Frappe](#) (armes à distance uniquement)

Amélioration du Karma *: MOOT (utiliser un [point de Karma](#) rajoute +3 au lieu de +2)

Belles Manières *: [Augmentation de Trait](#) ([Persuasion](#), tant que le personnage se comporte en gars de la Haute)

Douce Rêverie *: [Sommeil](#)

Muraille de Feu *: [Barrière](#) de feu

Tapis volant: [Vol](#) (à lancer sur un tapis)

Affrontement des Morts-Vivants: MOOT (test d'Âme opposé avec le MV, le gagnant inflige des dégâts égaux à son jet, dé Joker inclus)

Cercle Froid: MOOT (1d4 de dégâts)

Chasse-Insectes: MOOT (les insectes ont besoin test d'Âme pour s'en prendre à la cible)

Danse des Os: cible [Enchevêtrée](#) ou Secouée si Relance

Détection des Morts-Vivants: MOOT (portée: 25m)

Emprise spectrale: [Éclair](#) (cibles au contact uniquement)

Expérience de la mort: MOOT (le perso dispose de 1 reserve de blessure +1 autre si Relance)

Mouillage & Séchage: MOOT

Putréfaction: MOOT (10kgs de nourriture)

Voix des Oiseaux de Nuit: [Ami des bêtes](#) (volants nocturnes uniquement)

Bouclier de Brume: [Déflexion](#)

Cercle de Protection contre les Animaux: MOOT (les animaux ont besoin d'un test d'Âme pour y entrer)

Cercle de Vie: MOOT (les MV/H/CH ont besoin d'un test d'Âme pour y entrer, un seul ennemi repoussé par round)

Cercle d'Ossements: MOOT (traits de l'esprit des os égal au dé d'[Incantation](#))

Fantôme de Brume: MOOT (traits du fantôme égal à d6)

Gardien de Poche: MOOT (rafut, dégâts 1d4 sans jet pour toucher)

Ténèbres Éthérées: [Ténèbres](#) (uniquement)

Brume de Peur: [Terreur](#)

Double Spectral: MOOT clone grossier (Force, Vigueur et Agilité identiques, échoue à tous ses jets d'Âme ou d'Intellect, 10+rang rounds)

Douleur: [Confusion](#)

Empaquetage: MOOT

Message d'Outre-Tombe: MOOT (portée 150km, Relance nécessaire si >40km)

Tête de Mort: [Terreur](#)

Animation de Squelettes: [Invocation](#) limitée aux squelettes sans posséder le [talent correspondant](#)

Flamboiemment Astral: [Aveuglement](#) (cibles en perception astrale uniquement)

Lorgnette: MOOT

Mauvais Œil: cible: -1 à tous ses tests, jet d'Âme à chaque round pour annuler

Nourriture Mortelle: [Explosion](#) lorsque 3 aliments mélangés

Sentinelles spectrales: MOOT (projets de combat)

Serviteur spectral: MOOT (majordome non combattant)

Visions de Mort: [Choc](#) (la cible résiste avec l'Âme)

Animation d'Objet: MOOT (Force, Vigueur et Agilité de l'objet suivant sa taille (peigne:d4 chaise:d6 armoire:d8), dé augmenté si Relance, Âme et Intellect toujours d6)

Cercle de Protection Astrale: MOOT

Faïlle Astrale: MOOT (cible: Âme à -2, sinon portée des sorts non «toucher» passe à 1km)

Flétrissement: [Éclair](#) (membre flétri si blessure infligée)

Horreur Astrale: * MOOT (un **Fantôme de brume** qui attaque 2x)

Sceau de Garde: MOOT (3d10 de dégâts si approche quand même)

Attaque Mentale: [Éclair](#) (dégâts 2d6 sur cible unique uniquement)

Contremagie: [Dissipation](#)

Dague Mentale: [Éclair](#) (dégâts 2d6 sur cible unique uniquement)

Divination d'Aura: [Lecture des pensées](#) (un type de sentiment uniquement)

Éclair de Feu: [Éclair](#) (dégâts 2d6 de feu sur cible unique uniquement)

Embrasement: MOOT

Main de Fer: [Frappe](#)

Pattes d'Araignée: [Augmentation de Trait \(Escalade\)](#)

Sensation Astrale: [Vision astrale](#) progressive mais discrète

Bouclier Astral: MOOT

Échelle de Corde: MOOT (+1 aux jets d'[Escalade](#) pour y grimper)

Grande Esquive: [Deflexion](#)

Nettoyage: MOOT

Plumage: [Augmentation de Trait \(Persuasion\)](#), marchandage uniquement)

Racines: [Enchevêtrement](#)

Réveil: MOOT

Accélération: [Vitesse](#)

Bris de Serrure: MOOT (serrure brisée, serrure de qualité brisée si Relance)

Effacement: [Augmentation de Trait \(Discrétion\)](#), marchandage uniquement)

Fureur Guerrière: [Frappe](#)

Lévitiation: MOOT (zone de 3×3×3m)

Pas de Géant: [Vitesse](#)

Point de Mire: [Augmentation de Trait \(Armes à distance\)](#)

Barrière de Ronces: MOOT (cible: Agilité ⇒ 2d6 de dégâts et ne peut se déplacer)

Confiance: MOOT

Inventaire: MOOT

Pelote Magique: MOOT (se brise sur un 1 sur 1d10)

Relaxation: MOOT (+2 aux tests de récupération effectués au sein du cercle, test immédiat si Relance)

Tempête de Poussière: [Enchevêtrement](#)

Contresort: MOOT

Enchantement d'Armure: [Armure](#)

Projectile de Fortune: [Éclair](#)

Ralentissement: [Ralentissement](#)

Vivification: MOOT (+2 aux tests de récupération de la cible)

Invocation: MOOI (+2 aux tests de récupération de la cible)

Vol: Vol

Le personnage peut invoquer un esprit en effectuant un test d'Invocation.

- En cas de réussite, l'esprit est invoqué. L'esprit doit au personnage un service, plus un par Relance obtenue.
- En cas d'échec, le personnage est Sonné.
- Si le personnage obtient un 1 sur son dé d'Invocation (peu importe le dé Joker), l'esprit est invoqué hors de son contrôle.

Le rituel d'invocation prend une minute est assorti des modificateurs suivants :

Table 3. Invocation: modificateurs

Description	Modificateur
Puissance de l'esprit	-Puissance
L'invocateur connaît le nom de l'esprit	+2
Lieu de l'invocation favorable pour l'esprit ¹	+2
Le rituel d'invocation dure une heure ou plus	+2
L'invocateur désire un pouvoir particulier	-2
Lieu de l'invocation défavorable pour l'esprit ¹	-2
Le rituel d'invocation ne dure qu'un round	-2

¹ Voir la description de chaque esprit.

La caractéristique principale d'un esprit est sa Puissance, exprimé comme un dé dont la valeur peut aller de d4-2 à d12. Les esprits dont la Puissance est supérieure à d12 existent, mais ne sont pas invocables par la méthode d'invocation habituelle.

Tous les traits d'un esprit sont égaux à sa Puissance. Les esprits possèdent uniquement les compétences Armes de mêlée et Perception, à un indice égal à leur Puissance.

À noter qu'une région Souillée ou Corrompue compte automatiquement comme un environnement défavorable pour un esprit.

Matériau d'invocation : Vent fort

Environnement favorable : Tempête ou haute altitude

Environnement défavorable : Intérieurs

Matériau d'invocation : Rivière, mare

Environnement favorable : Lacs, mers

Environnement défavorable : Sur terre ou dans les airs

Matériau d'invocation : Arbre ou meuble en bois

Environnement favorable : Forêt ou jungle

Environnement défavorable : Incendie, intérieurs, dans les airs, sur l'eau, sous terre

Matériau d'invocation : Grand feu de camp

Environnement favorable : Incendie ou coulée de lave

Environnement défavorable : Rivière ou mers

Matériau d'invocation : Terre meuble, rochers

Environnement favorable : Hautes montagnes ou sous terre

Environnement défavorable : Sur l'eau ou dans les airs

Matériau d'invocation : Miroir ou encens

Environnement favorable : Cimetière, charnier, meurtre récent, champ de bataille

Environnement défavorable : Terre consacrée

Matériau d'invocation : Ossements

Environnement favorable : Cimetière ou charnier

Environnement défavorable : Terre consacrée

Matériau d'invocation : Cadavre (relativement) intact

Environnement favorable : Cimetière ou charnier

Environnement défavorable : Terre consacrée

Il ne faut pas confondre les objets magiques, aussi appelés objets à filaments, et utilisés par les seuls adeptes, avec les objets enchantés (allume-feux, bottes sèches, manteaux chauffants, ...), d'un usage beaucoup plus usuel. Pour plus de détails sur les objets enchantés, se reporter aux tables d'équipement.

Pour utiliser les pouvoirs d'un objet magique, un adepte doit se lier à lui en lui attachant un filament. Un tel filament possède un Rang, et permet d'utiliser les pouvoirs de l'objet d'un Rang égal ou inférieur. Un adepte ne peut pas tisser un filament d'un Rang supérieur au sien. Un adepte peut maintenir en même temps un nombre maximal de filaments égal à son Rang. Attacher un filament à un objet magique (ou augmenter le Rang d'un filament existant) est une action qui coûte un point de karma mais ne requiert aucun test ; l'adepte doit cependant connaître toutes les Connaissances clefs de l'objet de Rang inférieur ou égal au Rang du filament désiré.

Un adepte peut à tout moment détruire un filament qu'il a lui-même attaché à un objet magique. Il ne pourra cependant pas ré-attacher ce filament avant que 24 heures se soient écoulées.

Chaque Rang d'un objet magique est lié à une *Connaissance clef*. Un personnage désirant attacher un filament à l'objet magique doit connaître cette Connaissance clef. Pour apprendre la *nature* de la Connaissance clef à connaître, le personnage doit utiliser le talent *Histoire des objets*, ou faire appel aux services de quelqu'un d'autre qui maîtrise ce talent. Une fois qu'il a appris la nature de la Connaissance clef nécessaire (par exemple : « le nom du créateur de l'objet », « sa composition exacte », ou encore « la manière dont est mort son dernier possesseur »), le personnage doit effectuer des recherches pour apprendre la Connaissance clef elle-même (en reprenant les exemples précédents : « St. Fu le Muet », « 80% d'acier, 15% de terre élémentaire, et 5% d'orichalque », ou encore « il y a 400 ans, étouffé par son édredon »). Ces recherches peuvent aller du simple usage de la Compétence *Renseignements* jusqu'à mener à son terme une quête épique à l'autre bout du monde.

Il est possible de transformer un objet ordinaire en objet à filaments (ou d'améliorer un objet à filaments existant) de deux manières différentes.

- Tout d'abord, le personnage peut utiliser l'alchimie. Il s'agit d'un processus long et complexe, mais maîtrisé et aux résultats relativement garantis.
C'est la méthode favorite des armuriers pour forger des armes et armures magiques. Les élémentalistes aussi utilisent cette technique lorsqu'il tissent des noyaux de matières élémentaires dans un objet existant. Enfin, les nécromanciens utilisent cette méthode pour forcer un esprit à posséder un objet.
Dans ce cas, le test d'Alchimie est un jet d'Intelligence et a une durée d'un mois

Dans ce cas, le test d'Alchimie est un jet d'intelligence, et a une durée d'un mois.

- La seconde méthode est plus instinctive, et offre des résultats variables. Elle consiste à rendre un objet magique, de manière volontaire ou non, suite à l'accomplissement d'un fait particulièrement héroïque. L'objet magique à créer doit avoir été indispensable à la réalisation du Haut Fait par le personnage.

Dans ce cas, le test d'Alchimie est un jet d'Âme, et est instantané.

Table 4. Enchantement: modificateurs

Description	Modificateur
Puissance de l'objet à chanter	-2×Rang
L'objet a été indispensable à un Haut Fait ou plus	+1 à +4
L'objet inclut des matériaux élémentaires ou rares	+1 à +2
L'objet a été fabriqué par l'enchanteur lui-même	+1
Le rituel d'enchantement est particulièrement long	+1

Chaque objet magique peut accorder un ou plusieurs pouvoirs dont les effets correspondent à un nombre de **points de Légende** égal au **Rang** de l'objet. La puissance des pouvoirs que peut accorder un objet à filaments est limitée par le **Rang du filament** qui lui est attaché ; le Rang maximal du filament est lui-même limité par le Rang de l'objet.

Table 5. Objets magiques

Pouvoir	Coût
Doubler la portée ¹	1
Augmenter le dé de dégâts de 1 ²	1
Augmenter l'armure de 1 ³	1
Augmenter un Attribut de 1	2
Augmenter une Compétence de 1 ⁴	1
Nouvelle Connaissance	1
Nouvel Atout ⁵	2

¹ Armes à distance uniquement.
² Armes uniquement. Le bonus de dégâts n'est pas limité par la Force de l'utilisateur.
³ Armure uniquement. Le bonus d'armure s'applique aussi contre les dégâts magiques.
⁴ Si le porteur ne possède pas la Compétence, il l'acquiert à d4.
⁵ Le porteur n'a pas besoin d'en satisfaire les prérequis.

Novice

Connaissance clef : Le porteur doit apprendre le nom de la bourse.
Effet : La bourse autorise le porteur à employer des particules de givre comme arme de jet. Elles occasionnent des dégâts de 2d6 suite à un jet d'**Armes à distance** réussi.

Compagnon

Connaissance clef : Le givre contenu dans la bourse provient d'un sommet neigeux ou d'un glacier dont le porteur doit apprendre le nom.
Haut fait : Le porteur doit retrouver la montagne ou le glacier d'origine du givre et y remplir la bourse de neige ou de glace.
Effet : Si le porteur touche sa cible, l'Allure de celle-ci est réduite de 2. En cas de Relance, elle est en plus

congelée (Sonnée).

Novice

Connaissance clef : Le porteur doit apprendre le nom de l'épée.

Effet : Aucun.

Compagnon

Connaissance clef : Le porteur doit parvenir à déterminer la proportion exacte d'éléments primordiaux utilisés pour forger l'épée.

Effet : Le porteur obtient un talent de **Matrice de sorts** supplémentaire.

Gardien

Connaissance clef : Le porteur doit apprendre le nom du dernier possesseur de l'épée ainsi que son plus grand Haut Fait accompli avec elle. Il doit ensuite inscrire ce nom et ce Haut Fait sur la lame de l'épée.

Haut fait : Le porteur doit décider d'un Haut Fait à accomplir grâce à l'épée et déclarer publiquement son intention. Ce Haut Fait n'implique pas forcément un combat ; le porteur peut par exemple jurer de ne pas dégainer son épée avant d'avoir résolu une situation problématique. Une fois son Haut Fait accompli, le porteur peut augmenter son rang de filament sans dépenser de Karma.

Effet : L'épée occasionne des dégâts de Force+d10.

Novice

Connaissance clef : Le porteur doit apprendre le nom du heaume.

Haut fait : Le porteur doit polir et restaurer le heaume.

Effet : Le porteur ajoute 1 à son Charisme.

Compagnon

Connaissance clef : Le porteur doit apprendre le nom de l'unité militaire placée autrefois sous le commandement du premier détenteur du heaume.

Effet : Le porteur ajoute 1 à son Armure.

L'univers d'Earthdawn est fantastique, mais son système de jeu est lourd et difficile d'accès. Savage Worlds est un système plus léger, connu de mes joueurs, dont j'ai le livre de base en français, et qui conserve la saveur de pouvoir lancer chaque dé différent, du d4 au d20, au cours d'une partie.

Conserver la « saveur » d'un jeu passe par en reprendre les termes. D'autant plus que le système d'Earthdawn est intimement lié à son background. On y parle de cercles de disciplines, de rangs de talents, de trames et de filaments, de points de Légende, et ainsi de suite. J'ai désiré reprendre un maximum de ces termes, sans trop en faire non plus : il faut que ça reste du *Savage Worlds*.

Il faut conserver le système de jeu rapide (surtout durant les combats) et flexible (pour ne pas limiter les builds de persos).

Chaque discipline doit conserver ses talents et capacités emblématiques, mais pas tout non plus. Il y a quand même un max de trucs qui ne servent à rien, ou sont juste ... bof.

Virer les points de Pouvoir pour les magiciens ; la limitation doit venir des matrices de sorts et du temps parfois long pour tisser des effets puissants. Comme dans tous les jdr, éviter le syndrome du magot qui roxe tout et fait tout même le café pendant que les autres PJ en sont réduits à commenter le combat en coulisse. Éviter les pièges habituels : les esprits ne doivent pas être plus puissants que les PJs et faire le boulot à leur place, incanter depuis un grimoire ça peut être pratique mais c'est lourdingue, la magie brute ça fait peur, une Horreur c'est mystérieux, puissant ET ça fait peur.

Garder les objets magiques funs, avec un background et une mécanique moteurs de scénarios. Mais les gros roxseurs doivent rester les adeptes : un om est un plus, mais un adepte doit pouvoir faire sans.

Sublimer l'approche pulp de *Savage Worlds*, et lui rajouter l'épique d'Earthdawn !

N Adaptation environnementale (*Savage Worlds* page 193)
N Adhérence (*Savage Worlds* page 193) pattes d'araignée auto
N Ami des bêtes (*Savage Worlds* page 193) commande animaux
N Armure (*Savage Worlds* page 194)
N Augmentation / Diminution de trait (*Savage Worlds* page 194)
N Aveuglement (*Savage Worlds* page 194) cible(s): Agilité à -2 ⇒ -2(-4) Parade
V Banissement (*Savage Worlds* page 194) Incantation vs Âme
A Barrière (*Savage Worlds* page 195) solide
N Choc (*Savage Worlds* page 195) cibles g.moyen: Vigueur ⇒ Secouées
N Compréhension des langues (*Savage Worlds* page 195)
N Confusion (*Savage Worlds* page 195) cible: Intellect à -2 ⇒ Secouée
N Convocation d'allié (*Savage Worlds* page 196) gardien, sentinelle, clone ou autre
A Croissance / Rapetissement (*Savage Worlds* page 197) change Taille
N Déflexion (*Savage Worlds* page 197) attaquants: -2(-4) au Combat, Tir
A Déguisement (*Savage Worlds* page 198) alter self
A Déluge de coups (*Savage Worlds* page 198) cibles cône: Force ⇒ 2d6m + à terre ou Secouée si contre mur
N Détection / Dissimulation d'Arcanes (*Savage Worlds* page 198)
A Dissipation (*Savage Worlds* page 198)
H Divination (*Savage Worlds* page 199)
A Don du guerrier (*Savage Worlds* page 199) cible gagne un Atout au choix
N Éclair (*Savage Worlds* page 200) ATK projectile(s)
N Enchevêtrement (*Savage Worlds* page 200) cible: Agilité ⇒ -2 Allure, skills Force ou Agilité
N Enfouissement (*Savage Worlds* page 201)
A Explosion (*Savage Worlds* page 201) ATK de zone
N Frappe (*Savage Worlds* page 201) +2(+4) aux dégâts d'une arme
V Grande guérison (*Savage Worlds* page 201)
N Guérison (*Savage Worlds* page 202)
H Intangibilité (*Savage Worlds* page 202)
A Invisibilité (*Savage Worlds* page 202)
N Lecture des pensées (*Savage Worlds* page 203)
N Lumière / Ténèbres (*Savage Worlds* page 203) annule ou donne -6 d'obscurité
N Manipulation élémentaire (*Savage Worlds* page 203) petits effets
V Marionnette (*Savage Worlds* page 204) cible: Âme ⇒ control
N Rafale (*Savage Worlds* page 204) ATK cône
A Ralentissement (*Savage Worlds* page 205) cible: Âme ⇒ mvt=action → malus AMultiples
A Rapidité (*Savage Worlds* page 205) deux rounds d'action
A Ravage (*Savage Worlds* page 205) genre tornade
N Secours (*Savage Worlds* page 206) soigne niveaux de fatigue
H Siphon d'énergie (*Savage Worlds* page 206) récup PP
A Sommeil (*Savage Worlds* page 206) cibles gab moyen: Âme ⇒ dodo
A Télékinésie (*Savage Worlds* page 206)
A Téléportation (*Savage Worlds* page 207) genre 20-30m
N Terreur (*Savage Worlds* page 208) cibles grand gab Terreur ⇒ jet sur table
N Transformation (*Savage Worlds* page 208) métamorphose animale
N Vision dans le noir (*Savage Worlds* page 209) réduit(ignore) malus d'obs
A Vision lointaine (*Savage Worlds* page 209) réduit malus de distance
N Vitesse (*Savage Worlds* page 209) booste l'Allure
V Vol (*Savage Worlds* page 209)
V Zombi (*Savage Worlds* page 209)
A Zone de dégâts (*Savage Worlds* page 210) cible et/ou adversaires: atk réussie ⇒ 2d6(2d8) dégâts