

SAVAGE WORLDS : EARTHDAWN

Notre monde est régi par des règles complexes et variées. Leur long apprentissage peut nuire au plaisir de vivre des aventures extraordinaires dans tout Barsaive aussi je consigne ici la traduction de quelques tablettes datant d'avant le Châtiment qui pourront éclairer les jeunes adeptes dans leur quête du Monde Sauvage.

Maitre Merrox

Pour jouer à Earthdawn en version Savage Worlds, il vous faut un exemplaire de la première édition (jadis éditée par Jeux Descartes – rupture) ou de l'édition « classique » (la meilleure et de loin ! éditée en VF par Black Book Éditions) et un exemplaire des règles de Savage Worlds (édité aussi en VF par Black Book Éditions). La lecture et la connaissance des ces deux ouvrages est indispensable pour l'utilisation de ce document.

Tout le background et la théorie d'Earthdawn reste compatible. Les quelques ajustements présentés ci-dessous ne sont qu'un outil de conversion, comme d'habitude, utilisez les à votre guise. La seule restriction que je me suis imposé était de garder la logique « fast, fun & furious » de Savage Worlds en gardant l'esprit et l'ambiance du jeu originel Earthdawn.

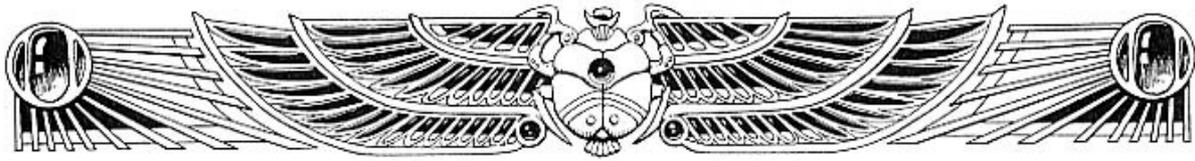
Pour finir sachez qu'il existe une version officielle de Earthdawn en mode Savage worlds éditée par Fasa en VO et trois « settings » amateurs disponibles sur internet en VO également. Certaines idées présentées dans ce document en sont très inspirées voire copiées et traduites.

FRED LE TROLL GROGNON

note de l'auteur :

- Ces règles ont été testées avec une option « dégâts infinis » (pas de relance sur les dé de dommages mais +d6 aux dommages pour chaque relance au jet d'attaque)
- Les parties surlignées comme ceci « ENCHANTEMENT » sont des parties non encore écrites et finalisées mais en cours de développement.





METHODE DE CREATION DE PERSONNAGE :

- 1/choisir une race et tirer les traits
- 2/choisir une discipline
- 3/choisir ses atouts et désavantages
- 4/choisir ses compétences et ses talents
- 5/acheter son matériel

DU CHOIX DES RACES

Toutes les races bénéficient des compétences suivantes : Culture générale (race) d6 et une compétence d'art au choix à d4.

ELFE DU BOIS DU SANG

- +**Agile** : commence avec d6 Agilité
- +**Vision nocturne** : Divise par deux les pénalités de malus d'éclairage sauf dans les ténèbres totales
- +**Apprentissage** : commence avec compétence à d6
- Épines** : -2 Charisme. Ne peuvent porter que des vêtements légers et des armures vivantes.
- Guérison lente** : -2 au jets de guérison naturelle

NAIN

- +**Infra Vision** : Vision thermographique
- +**Solide** : commence avec d6 Vigueur
- +**Connaissance** : commence avec connaissance supplémentaire gratuite d6
- Lent** : Allure 5"

ELFE

- +**Agile** : commence avec d6 Agilité
- +**Vision nocturne** : Divise par deux les pénalités de malus d'éclairage sauf dans les ténèbres totales

HUMAIN

- +**Polyvalence/Atout gratuit** : peut être utilisé pour prendre n'importe quel talent de discipline d'initié
- +**Apprentissage rapide** : commence avec compétence à d6

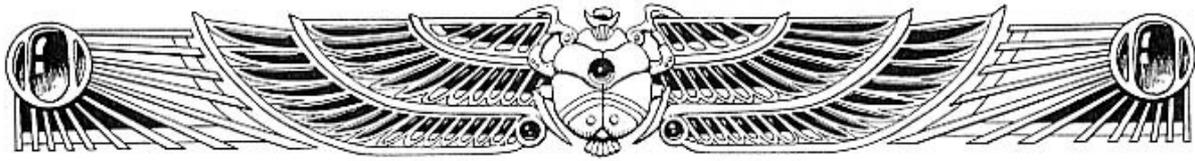
OBSIDIEN

- +**Armure naturelle** : Armure 2, Ne peuvent porter que des armures vivantes.
- +**Fort** : Commence avec d8 Force (max d12+2)
- +**Solide** : commence avec d8 Vigueur (max d12+2)
- +**Grand** : Taille+1 (ajuster la résistance en fonction)
- Pataud** : Monter l'Agilité demande 2pts à la création et deux atouts après. d6max
- Très lent** : Allure 4" et d4 dé de course
- Étrange** : Créature de pierre. cf handicap « étranger »
- Karma faible** : Handicap « malchanceux »

ORK

- +**Bon coureur** : d10 en dé de course
- +**Fort** : Commence avec d6 Force
- +**Vision nocturne** : Divise par deux les pénalités de malus d'éclairage sauf dans les ténèbres totales





-**Gahaad** : -2 pour résister aux sarcasmes. -2 à tous les jets jusqu'à ce que l'offenseur soit battu ou après 24h. Peut devenir berserk.

-**Mauvaise réputation** : cf handicap « étranger »

TROLL

+**Fort** : Commence avec d6 Force

+**Grand** : Taille+1 (ajuster la résistance en fonction)

+**Infra Vision** : Vision thermographique

-**Peuple guerrier** : cf handicap « étranger »

-**Vieille rancune** : haine d'un groupe au choix (thérans, throal, marchands, sylphelins...). -4 Charisme avec ce groupe.

T'SKRANG

+**Bon nageur** : commence avec d6 natation

+**Attaque de queue** : dégâts corps à corps For+d4

SYLPHELIN

+**Volant** : Capacité de vol à une allure de 10". Après 15min, doit faire un jet de vigueur ou prendre un niveau de fatigue.

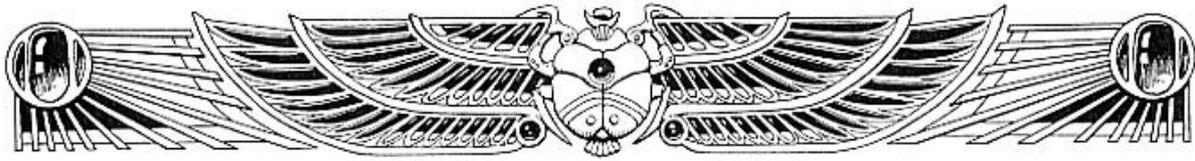
+**Sensibilité astrale** : Peuvent sentir les trames dans l'astral.

+**Agile** : commence avec d6 agilité

-**Très Petit** : Taille -1 (ajuster la résistance en fonction). Allure 3" au sol.

-**Faible** : Monter la Force demande 2pts à la création et deux atouts après. D6 max





DU TIRAGE DES TRAITS

La méthode traditionnelle Savage Worlds : 5pts à mettre dans les traits (qui commence à d4 pour les humains). 15 pts de compétences.

Règle optionnelle : Méthode aléatoire au jeu de carte « Deadland 1ère édition ». Une méthode se prêtant plus à style de jeu « High Fantasy ». Elle consiste à tirer 7 cartes et en garder 6. Puis choisir d'affecter chaque carte pour les 5 traits et pour déterminer le nombre de pts de compétences.

Carte	traits	Compétences
Joker	d12 ou +4 augmentation*	22pts
Roi - As	d10 ou +3 augmentation*	19pts
10 - Valet - Dame	d8 ou +2 augmentation*	17pts
4-9	d6 ou +1 augmentation*	15pts
2-3	d4	13pts

* exemple : un elfe (avantage racial : agile) à qui on affecte un Valet à la création sur l'AGI aura d6->d10. Un sylphelin (désavantage racial : faible) voulant monter sa force à d6 devra sélectionner un 10 ou valet ou dame
Rappelons qu'au delà de d12, il y a d12+1, d12+2 ...etc et qu'on ne peut avoir moins que d4 à un trait.





DES NOUVEAUX ATTRIBUTS DE CAMPAGNE

NOUVEL ATTRIBUT : ARCHITRAME

(création = $2 + \text{AME} / 2$)

Mesure à la fois de la santé mentale et de la structure magique de l'individu. Si l'attribut tombe à 0, le personnage tombe soit fou ou corrompu (si perte de santé mentale), soit meurt (par abus de magie du sang). Pour réparer les dommages de l'architrâme, il faut arrêter d'user de magie de sang et/ou d'abîmer celle-ci puis attendre 1 an et 1 jour pour qu'elle se reconstitue naturellement. Chaque charme de sang porté ou utilisation de magie de sang fait descendre cet attribut (de 1 ou plus suivant le cas)

DES CHANGEMENTS DE REGLES

CHANGEMENT DES JETONS

Chaque adepte commence une partie avec 3 jetons « normaux » et 10 jetons « karma » (de couleur différente).

La dépense des jetons est ouverte tandis que celle du karma doit s'inscrire dans un respect de roleplay de la discipline.

La dépense d'un jeton de karma (« booster un jet ») peut donner un bonus de +1 à un jet (y compris dommage) mais peut être utilisé comme un jeton normal (jet d'encaissement, relance d'un jet de compétence ...etc).

DU CHOIX DES DISCIPLINES

Normalement à Earthdawn, tout PJ est un adepte. A la création, il choisit un Atout *discipline* gratuitement puis gagne les compétences suivantes :

-Rituel karmique à d4

-« demi-magie » de discipline (cf Earthdawn) : d4 initié, d6 novice, d8 compagnon...Etc

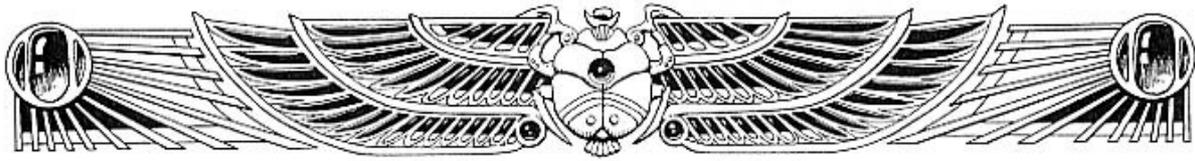
A chaque changement de rang (initié-novice-compagnon...etc), l'adepte gagne gratuitement un talent de discipline. Le pouvoir obtenu fonctionne comme l'Arcane Super-pouvoir (p185, commence à d4 [INT], 10PP utilisable seulement pour le pouvoir de discipline).

De plus, l'adepte peut dépenser un point de karma pour toute action en rapport avec sa discipline. Ce point de karma donne un bonus de +1 à un jet de compétence ou d'attribut.

En contrepartie, le personnage gagne un Handicap Majeur « *Code de discipline* » avec possibilité de crise de discipline (cf Earthdawn). Une crise de talent provoque un blocage de son pouvoir ou de ses talents voire de la dépense en karma au choix du MJ et en fonction de la crise.

Termes Earthdawn	Termes Savage Worlds	Nombre progressions	XP	Rang adepte	Demi magie
Initié	Novice « novice »	0-3	0-19	1	d4
Novice	Aguerri « seasoned »	4-7	20-39	2	d6
Compagnon	Vétéran « veteran »	8-11	40-59	3	d8
Gardien	Héroïque « Heroic »	12-15	60-79	4	d10
Maître *	Légendaire « Legendary »*	16+	80+	5	d12
			*1 progression tous les 10XP		





DISCIPLINES DISPONIBLES

ARCHER

interdit racial : obsidien
requis: AGI d6, Tir d6
Obtient l'atout Vigilant gratuitement.
Pouvoir : *Frappe*

CAVALIER

interdit racial : obsidien, t'skrang
requis: FOR d6, Équitation d6
Obtient l'atout Maître des bêtes gratuitement mais uniquement limitée aux montures. L'adepte peut dépenser des jetons et du karma pour sa monture sans restriction.
Pouvoir : *Vitesse*

ÉCLAIREUR

interdit racial : obsidien, troll
requis: INT d6, survie d6
Obtient l'atout Forestier gratuitement.
Pouvoir : *Adaptation environnementale*

ÉCUMEUR DU CIEL

interdit racial : Obsidien, elfe, sylphelin
requis:FOR d6, navigation aérienne d6
+2 à tous les jets pdt les 4 premiers rounds de combat sur un bateau aérien (1 seul round sinon)
Peut utiliser son karma pour booster tte action sur un bateau volant.
Pouvoir : *Terreur*

ÉLÉMENTALISTE

interdit racial : --
requis: INT d6, Atout Arcanes
L'adepte peut invoquer des esprits élémentaires et incanter des sortilèges d'élémentaliste.

FORGERON/ARMURIER

interdit racial : --
requis: ÂME d6, FOR d6
Commence avec l'arme de son choix gratuitement forgée à +1 dommage. Obtient l'atout Débrouillard.
Pouvoir : *Armure*

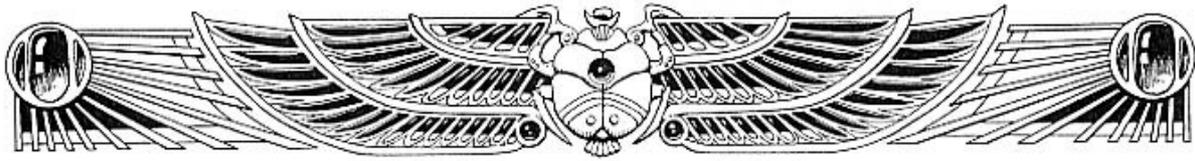
GUERRIER

interdit racial : --
requis: combat d8
Obtient l'atout Art martiaux gratuitement.
Pouvoir : *Frappe*

ILLUSIONNISTE

interdit racial : --
requis: INT d6, Persuasion d6, Atout Arcanes
+2 pour détecter et résister aux illusions. Un illusionniste peut incanter des sortilèges d'illusion et sans restriction changer l'aspect de ses sorts d'illusion (éclair de foudre en feu par exemple)





MAÎTRE D ARMES

interdit racial: Obsidien

requis : AGI d6, Sarcasmes d6

Obtient l'atout Arme Fétiche gratuitement

Pouvoir : *Déflexion*

MAÎTRE DES ANIMAUX

interdit racial : obsidien, t'skrang

requis: AME d6, Survie d6

Obtient l'atout Maître des bêtes gratuitement.

Pouvoir : *Ami des bêtes*

NAVIGATEUR AÉRIEN

interdit racial : obsidien, t'skrang

requis: AGI d6, Navigation aérienne d6

+2 Navigation aérienne si l'adepte fait partie d'un équipage. Obtient l'atout Poigne Ferme gratuitement.

Peut utiliser son karma pour booster tte action sur un bateau volant.

Pouvoir : *Secours*

NÉCROMANCIEN

interdit racial : sylphelin

requis: ÂME d8, Atout Arcanes

+2 pour intimider. L'adepte peut invoquer des esprits non-élémentaires et incanter des sortilèges de nécromancie.

TROUBADOUR

interdit racial : --

requis: AME d6, persuasion d6

+2 Charisme.

Pouvoir : *Compréhension des langues*

SORCIER

interdit racial : --

requis: INT d8, Atout Arcanes

+2 en connaissance magie et commence avec 4 pouvoirs connus.

VOLEUR

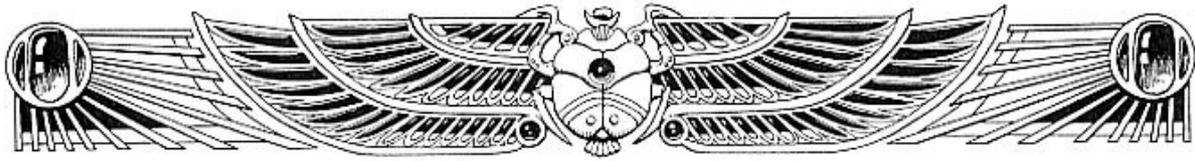
interdit racial : obsidien, troll

requis: AGI d6, discrétion d6

Obtient l'atout Voleur gratuitement.

Pouvoir : *Déguisement*





DES ATOUTS & HANDICAPS

Handicaps Interdits :

Sceptique, Gamin, Chimères (en version Majeur).

Atouts Interdits :

Rock n' roll, Adepté, Bidouilleur, Bricoleur de génie, Débrouillard, Guerrier saint/impie, Mentaliste, Arcane (Psionique et Science étrange)

Atouts Modifiés :

Arcane (Super pouvoir) : peut être autorisé pour des demi-adeptes (cf Earthdawn), en théorie pas pour les Pjs

Arcanes (Miracles) modifié pour les questeurs.

Atout Champion modifié pour les porteurs de Lumière.

Nouveaux Handicaps :

Marqué (Mineur ou Majeur) : Une Horreur vous a détecté et vous a laissé sa marque. Elle peut suivre votre position à distance, utiliser ses pouvoirs et communiquer avec vous à distance. Le handicap est mineur ou majeur suivant la puissance de l'Horreur et de la distance à laquelle fonctionne la marque. Si la marque est effacée ou que vous tuez l'Horreur, utilisez la prochaine progression pour enlever ce Handicap.

Troll banni (Mineur ou Majeur) : **-Troll-** Vous avez gravement insulté l'honneur du clan ou de votre race. Vous avez décidé de préserver votre honneur personnel en acceptant les conséquences... Vos cornes ont été sciées et vous avez été banni à vie de votre clan. -4 Charisme (remplace le -2 des trolls) et les autres trolls ont une réaction d'un niveau plus hostile que la normale.

Habitant de kaer (Mineur) : Vous avez grandi dans un kaer fermé qui vient juste d'ouvrir ses portes. -2 aux jets de connaissance générale (cumulable avec d'autres handicaps)

Ailes détruites (Majeur) : **-Sylphelin-** Par tare ou à la suite d'un accident, vous avez perdu l'usage de vos ailes. Vous ne pouvez plus voler.

Karma faible (Majeur) : Votre magie n'est pas aussi puissante que les autres adeptes. Seulement 5pts de karma à la création.

Architrâme fragile (Mineur ou Majeur) : Pour une raison variée, votre architrâme n'est pas aussi forte qu'elle le devrait ou peut-être a-t-elle déjà été endommagée. -1 architrâme si handicap mineur, -2 si majeur.

NOUVEAUX ATOUTS

Atout Arcane (élémentaliste, illusionniste, nécromant ou sorcier)

Compétence : Incantation (INT)

Points de pouvoirs : 10

Pouvoirs de départ : 3 (4 pour le sorcier)

Le personnage possède une discipline de lanceur de sort (élémentaliste, illusionniste, nécromant ou sorcier). Il peut lancer des sortilèges sans risques grâce à des matrices. Chaque pouvoir connu se lance à partir d'une matrice (cf Earthdawn)... mais le lanceur de sorts peut les lancer en magie brute s'il le souhaite (cf règles magie ci dessous)

Atout Arcanes (Miracles / Questeurs)

Compétence : Foi (AME)

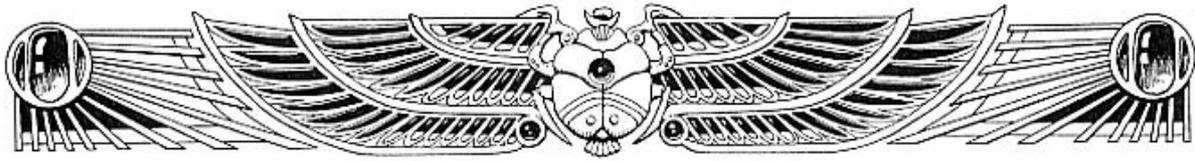
Points de pouvoirs : 10

Pouvoirs de départ : 3

Le personnage possède une foi supérieure concernant une Passion. Il voue sa vie et ses actes à cette Passion en suivant sa mentalité. Il est maintenant un Questeur.

Atout Arcanes (Miracles / Porteur de lumière)





Compétence : Foi (AME)

Points de pouvoirs : 10

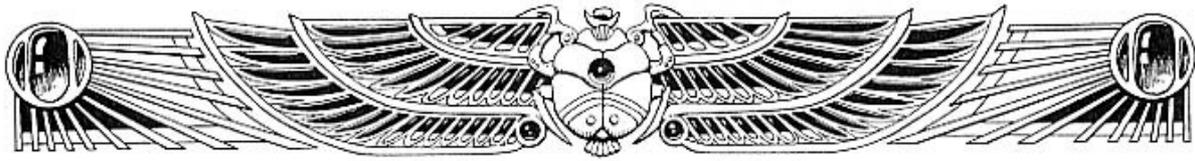
Pouvoirs de départ: 2

Le personnage possède une foi pour combattre les Horreur et leurs créations. Il voue sa vie et ses actes à cette cause. Il est maintenant un Porteur de lumière.

Règle optionnelle : Si vous préférez vous rapprocher du style de magie d'Earthdawn (magie infinie mais lente à lancer), vous pouvez décider que les lanceurs de sorts doivent tisser les filaments pour pouvoir ensuite incanter leur sort. Les magiciens ne dépensent pas de PP mais ils doivent tisser un filament pour chaque PP du sort. Un filament est tissé pour chaque réussite (et relance) au jet de Tissage. Une fois tous les filaments tissés, le magicien doit réussir un jet d'incantation.

Avec ce système (plus proche de la version originale d'Earthdawn), les magiciens pourraient avoir accès à des atouts de compression de filaments comme dans le supplément Magic : manual of mysteries.





DES NOUVELLES COMPETENCES

ATHLETISME [FOR]. Regroupe les compétences escalade, nager, sauter...etc

ARTISANAT [INT]. Regroupe toutes les compétences artisanales, artistiques et le jeu

NAVIGATION AÉRIENNE [AGI]. Naviguer et piloter tout navire aérien.

INCANTATION [INT]. Pour lancer des sortilèges. Un non-arcaniste ne pourra utiliser que des grimoires ou la magie brute s'il apprend un sort.

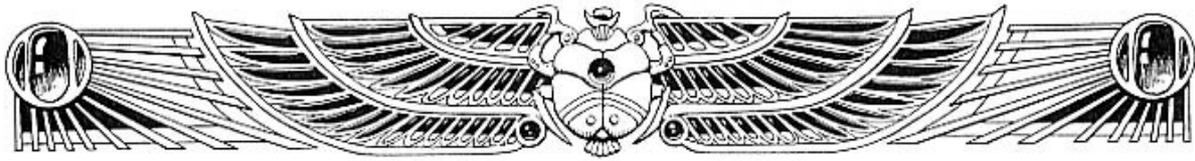
TISSAGE (discipline) [AME]. Pour tisser des filaments selon sa discipline (réservé aux adeptes). Détermine la puissance max des filaments sur un objet magique.

RITUEL KARMIQUE [AME]. Rituel d'une heure pour regagner du karma. Chaque succès et relance permet de récupérer 5pts de karma jusqu'au maximum. 1 seul jet par jour. (réservé aux adeptes).

FORGE [INT]. Regroupe les compétences réparation et artisanat [forgeage].

FOI [AME]. Réservé à ceux qui veulent devenir Questeur. Il faut choisir obligatoirement une spécialité (La Passion choisie).





DES TALENTS D'ADEPTE

A Earthdawn, les talents des adeptes sont des atouts magiques avec des effets particuliers. Ces atouts sont réservés aux adeptes exclusivement et sont spécifiques en fonction des disciplines. Les talents généraux peuvent être choisis comme n'importe quel atout. Certaines descriptions de talent mentionnent le « Rang d'adepte » : Il est de 1 pour un initié, 2 pour un novice, 3 pour un compagnon... etc

Chaque talent nécessite la dépense d'1pt de karma pour être activé mais il ne faut pas forcément utiliser une action.

TALENTS GÉNÉRAUX POUR LES ADEPTES

DETERMINATION

Prérequis : Gardien, adepte lanceur de sort (atout arcanes)

Pour une dépense de 1 pt de karma, les dés de dommages des sorts augmentent d'une catégorie (d6 deviennent d8, d8 deviennent d10, d12 deviennent d12+1...etc)

KARMA SUPÉRIEUR

Prérequis : Compagnon, adepte de tout type.

Le nb de pts de karma de l'adepte monte de 10 pts (10 → 20).

KARMA LÉGENDAIRE

Prérequis : Maître, karma supérieur, adepte de tout type

Le nb de pts de karma de l'adepte monte de 10 pts (20 → 30).

METAMATRICE

Prérequis : Compagnon, adepte lanceur de sort (atout arcanes)

Un sortilège connu coûte 1PP de moins à lancer par une matrice. Le magicien choisi chaque matin au moment de sa ré-harmonisation de matrice (cf Earthdawn) le sortilège qu'il place dans sa méta-matrice.

NOMMER UN POUVOIR

Prérequis : Gardien, adepte lanceur de sort (atout arcanes)

Cet atout permet de nommer un sortilège lors d'un rituel pour le faire devenir permanent. Seul un sort avec une durée non instantanée peut être choisi. Les sortilèges défensifs ou utilitaires sont généralement privilégiés. Cet atout ne permet de connaître qu'un seul rituel pour un type de sort. Pour un sort différent, l'adepte doit prendre un nouvel atout. Le rituel prend 8 heures et le magicien doit faire un premier jet d'incantation pour lancer son sort. S'il est réussi, il nomme ensuite le sort de manière UNIQUE et refait un test d'incantation en dépensant 1XP pour chaque PP du sort. Puis il doit résister à un drain de 1d6 dégâts/PP. S'il survit, le sortilège est devenue une entité astrale à part entière permanente. Pour le dissiper, il faut réussir une *Dissipation de la magie* en dépensant 1XP/PP du sort visé.

ENCHANTEMENT

CREATION DE POTIONS

ARCHER

FLÈCHE DE DIRECTION

Prérequis : Initié, adepte archer

Conditions habituelles (possession objet personnel), jet d'âme pour donner la direction de la cible. Portée = résultat du jet km. Ne fonctionne pas sur une cible dans un autre plan.

CRÉATION DE FLECHE

Prérequis : Novice, adepte archer

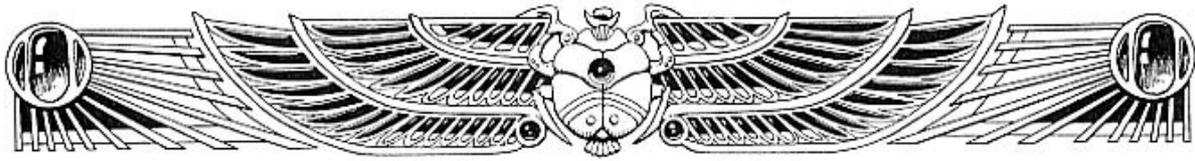
L'adepte se concentre un round et crée magiquement un nb de flèches égal à un jet d'Âme. Les flèches disparaissent après avoir touché leur cible (ou après l'avoir manqué). Peut être combiné avec le pouvoir *Frappe*.

DOMINATION DES FLECHES

Prérequis : Compagnon, adepte archer

Permet de contrôler la trajectoire d'une flèche tirée par quelqu'un d'autre. La cible doit être à 10" max. Quand la cible tire





avec une arme de trait, l'adepte fait un jet d'Âme (action gratuite) contre le résultat du jet d'attaque de la cible. En cas de réussite, l'adepte archer peut contrôler la trajectoire du projectile. En cas de relance, l'adepte peut dévier suffisamment le projectile pour choisir une autre cible à portée avec le résultat de son jet d'âme comme jet de toucher.

MULTI TIR

Prérequis : Gardien, adepte archer

L'adepte fait un jet en Agilité. Il gagne une attaque supplémentaire à distance pour chaque succès et relance. Il peut dépenser des pts de karma pour booster son jet d'Agilité.

ATTAQUE CRITIQUE

Prérequis : Maître, adepte archer/écumeur du ciel.

Réduit la différence de 4 à 3 pour savoir si une attaque à distance obtient une relance (et donc modifie le jet de dégâts)

CAVALIER

COMMANDE EMPATHIQUE

Prérequis : Initié, adepte cavalier

l'adepte commande et discute mentalement avec sa monture pourvu qu'il soit au contact avec celle ci. Ne fonctionne qu'avec sa propre monture.

LONGÉVITÉ (Monture)

Prérequis : Novice, adepte cavalier

Équivalent pour les montures du talent Longévité.

CHARGE DE LA TERREUR

Prérequis : Compagnon, adepte cavalier

l'adepte peut intimider ses ennemis lors d'une charge montée. Un jet réussi d'opposition sur l'Âme permet de rendre la cible Secouée.

RALLIEMENT

Prérequis : Gardien, adepte cavalier

l'adepte inspire ses compagnons durant la bataille dans un rayon de 10". Les compagnons dans la zone d'effet font un jet d'Âme avec un bonus de +1 pour récupérer de leur état Secoué. En cas de réussite simple, ils peuvent agir normalement.

MULTI CHARGE

Prérequis : Maître, adepte cavalier

l'adepte doit déclarer combien de pts de karma il dépense pour l'utilisation de son pouvoir. Lors d'une charge montée, il peut attaquer un nb d'ennemis différents égale au nb pts de karma dépensés sans malus.

ÉCLAIREUR

ESCALADE

Prérequis : Initié, adepte éclairneur

donne un +4 escalade.

SENS AUGMENTES

Prérequis : Novice, adepte éclairneur

l'adepte bénéficie d'un bonus de +4 à tous ses jets de Perception pour 1d6 rounds.

ANALYSE DES CRÉATURES

Prérequis : Compagnon, adepte maître des animaux ou éclairneur

1round complet d'observation puis jet de perception à l'issue. Pour chaque succès et relance, l'adepte peut demander au MJ une question spécifique sur les caractéristiques de la créature.

GUIDE ELEMENTAIRE

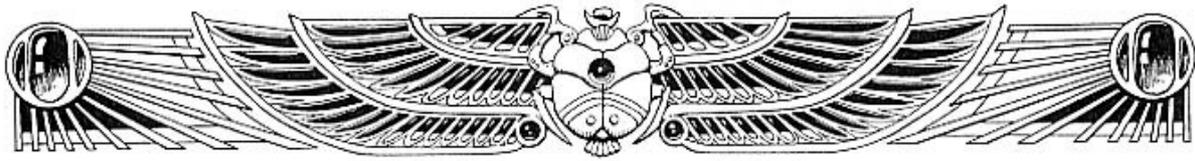
Prérequis : gardien, adepte éclairneur

L'adepte communique avec les esprits pour connaître le chemin le plus sûr. Le résultat du Jet d'âme donne le nb de km de chemin sûr (ou du moins avec les informations sur les dangers potentiels) indiqué par l'esprit.

CAMOUFLAGE

Prérequis : Maître, adepte éclairneur





L'adepte a accès au pouvoir *Invisibilité* uniquement en milieu naturel (pas urbain). Pas besoin de dépenser un pt de karma pour activer ce pouvoir. Fonctionne comme un super-pouvoir (commence à d4, 20PP)

ÉCUMEUR DU CIEL

GRAND SAUT

Prérequis : Initié, adepte écumeur du ciel ou navigateur aérien

L'adepte gagne un bonus de +2 en Force pour ses jets de saut et gagne un bonus de 1" en distance pour chaque relance.

CRI DE GUERRE

Prérequis : novice, adepte écumeur

L'adepte hurle un cri d'inspiration pour ses alliés à une portée de 2d6". L'adepte fait un jet d'Âme avec un malus de -1 pour chaque cible après le premier. En cas de succès, les alliés ciblés gagnent un bonus de +1 à tous les jets de traits pour le round en cours.

SANG DE FEU

Prérequis : Compagnon, adepte écumeur du ciel

L'adepte gagne +1 à ses jets d'encaissement par pt de karma dépensé. On peut dépenser 1 pt de karma par Rang d'adepte.

COEUR DE LION

Prérequis : gardien, adepte écumeur du ciel

L'adepte gagne +4 pour ses jets de Terreur.

ATTAQUE CRITIQUE

Prérequis : Maître, adepte archer/écumeur du ciel.

Réduit la différence de 4 à 3 pour savoir si une attaque à distance obtient une relance (et donc modifie le jet de dégâts)

ÉLÉMENTALISTE

LANGAGE DU VENT

Prérequis : Initié, adepte élémentaliste.

Chaque utilisation dure 10min par rang d'adepte (10min pour un initié, 20min pour un novice...)

PURIFICATION DU FROID

Prérequis : Novice, adepte élémentaliste

Après 1min de concentration sur une blessure empoisonnée, l'adepte fait un jet d'Âme. En cas de succès, la victime n'est plus empoisonnée. L'adepte peut dépenser du karma en plus pour gagner un bonus de +1 au jet d'âme par pt de karma supplémentaire.

ABRI VÉGÉTAL

Prérequis : Compagnon, adepte élémentaliste

L'adepte fait pousser plus rapidement la végétation dans une zone donnée pour créer un abri. L'abri a une protection de 8 et est vulnérable seulement aux attaques tranchantes. L'adepte fait un jet d'Âme. En cas de réussite, l'abri peut accueillir jusqu'à 5 personnes de taille adulte (+2 pour chaque relance). Les trolls et obsidiens comptent comme 2, les sylphelins et autres compte comme ½.

IMMOBILISATION DES ÉLÉMENTAIRES

Prérequis : Gardien, adepte élémentaliste

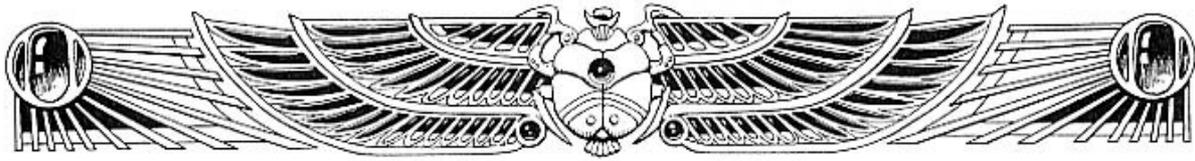
L'adepte peut empêcher un élémentaire de bouger ou d'agir. La cible doit être à moins de 20". L'adepte fait un jet d'opposition d'Âme et doit pouvoir communiquer avec l'élémentaire. En cas de réussite l'adepte bloque l'élémentaire pour 2d6 rounds ou jusqu'à ce que celui-ci reçoive des dommages. Cette immobilisation demande la concentration totale de l'adepte et l'empêche de prendre toute action (combat, sort, déplacement...) autre que la communication.

TERRE FLOTTANTE

Prérequis : Maître, adepte élémentaliste

L'adepte utilise son talent pour animer une surface de terre. Il doit déclarer combien de pts de karma il dépense pour l'utilisation de son pouvoir. La surface animée est de 2"x2" sur une épaisseur de 1 ou 2". L'adepte peut utiliser cette portion comme un tapis magique pour se déplacer avec ses compagnons. La surface se déplace à une vitesse de 12" par round. Le pouvoir dure un nb de minutes égal au nb de pts de karma dépensé. La surface de terre peut soulever 100Kg x nb de pts de karma dépensé. Pendant le voyage, la surface de terre protège également ses utilisateurs (Bonus en





protection égal au nb de pts de karma dépensé).

FORGERON/ARMURIER

FORGEAGE D'ARME

Prérequis : Initié, adepte forgeron, forge d8+

l'adepte donne un bonus de protection pour les armes. Pour utiliser ce talent, l'adepte doit travailler sur l'objet pendant une semaine dans une forge. A la fin du mois, il fait un jet de forge. En cas de réussite, l'arme gagne un bonus permanent de +1 aux dégâts, +2 en cas de relance (max +3 bonus permanent). En cas d'échec critique, donne un malus de -1 aux dégâts de l'objet. On peut tenter de travailler sur une arme une fois par rang en forge (1 pour d4, 2 pour d6, 3 pour d8...etc). L'adepte peut demander une rémunération pour son travail de 50pa par semaine de travail en plus du coût de l'objet.

FORGEAGE D'ARMURE

Prérequis : Novice, adepte forgeron, forge d8+

l'adepte donne un bonus de protection pour les armures et les boucliers. Pour utiliser ce talent, l'adepte doit travailler sur l'objet pendant un mois dans une forge. A la fin du mois, il fait un jet de forge. En cas de réussite, l'objet gagne un bonus permanent de +1 en protection, +2 en cas de relance (max +3 bonus permanent). En cas d'échec critique, donne un malus de -1 à la protection de l'objet. On peut tenter de travailler sur une armure ou un bouclier une fois par rang en forge (1 pour d4, 2 pour d6, 3 pour d8...etc). L'adepte peut demander une rémunération pour son travail de 50pa par semaine de travail en plus du coût de l'objet.

HISTOIRE DES ARMES

Prérequis : Compagnon, adepte forgeron

Permet à l'adepte d'analyser la tEpperonnagee (ou l'architrème) d'un objet magique comme une arme, une armure ou un bouclier. Il faut analyser 1h l'objet (et être potentiellement vulnérable à une malédiction liée). Chaque niveau de réussite d'un jet de perception permet à l'adepte de connaître un renseignement : un pouvoir magique, la nature d'une connaissances-clefs (mais pas la connaissance en elle-même), l'ancien possesseur de l'arme ou son origine. Le talent peut être utiliser plusieurs fois mais est limité à une fois par jour pour un même objet.

PERFECTIONNEMENT

Prérequis : Gardien, adepte forgeron, forge d10+

l'adepte donne un bonus temporaire de protection/dégâts à une armure, un bouclier ou une arme. Il lui faut avoir accès à un feu de camp ou équivalent. L'adepte travaille alors rapidement l'objet durant 30min. Il fait un jet de Forge, en cas de réussite, l'objet gagne un bonus de protection temporaire de +2(cumulable avec le talent Forgeage) pour une durée en heures égal au jet de forge. Une seule utilisation du talent par objet.

CRÉATION D'ORICHALQUE

Prérequis : Maître, adepte forgeron, Perfectionnement de lame et d'armure, connaissance (forge) d8+

Combine des kernels élémentaires de feu/eau/terre/air et bois pour créer de l'orichalque. La valeurs des kernels doit éгалer ou dépasser la valeur en orichalque créée. L'adepte doit réussir un jet de connaissance (forge) avec un malus de -1/1000 pa d'orichalque à créer.

GUERRIER

ATTAQUE ACROBATIQUE

Prérequis : Initié, adepte Guerrier.

+1 au jet de combat. +1 dégâts pour chaque relance.

PEAU DE BOIS

Prérequis : Novice, adepte guerrier.

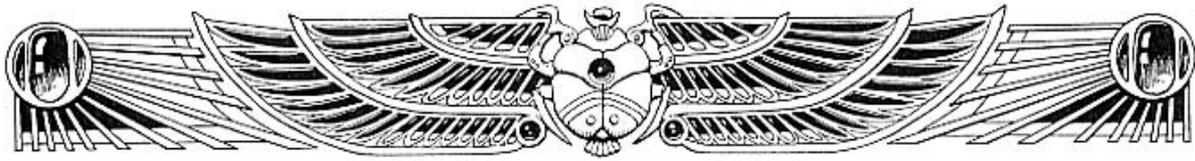
La peau de l'adepte se durcit magiquement et lui donne 2pts d'armure. Durée en heures égale au nb de pts de karma dépensé pour l'activation ou jusqu'à ce que l'adepte cesse son pouvoir (action gratuite).

MARCHE DES VENTS

Prérequis : Compagnon, adepte guerrier

l'adepte peut se déplacer dans les airs avec grâce. L'adepte fait un jet d'Agilité lorsqu'il se déplace avec ce talent. Un succès indique la distance horizontale max de déplacement (en ") durant le round (sans dépasser le déplacement naturel





de l'adepte). Pour monter de 1", l'adepte doit se déplacer de 2". La hauteur maximum que l'adepte peut atteindre est celle du dé d'Agilité en " (6" pour un Agilité de d6 par ex). En cas de chute d'une falaise par ex, l'adepte ne subit des dommages qu'en faisant la différence entre sa hauteur de chute et celle autorisée par son talent. La durée d'effet de ce talent est de 1d6 rounds. Un adepte ne continuant pas à se déplacer pendant l'utilisation de la Marche des vents redescend doucement à une vitesse de 1"/round.

MULTI ATTAQUE

Prérequis : Gardien, adepte guerrier

Lors d'une attaque de mêlée ou à mains nues, l'adepte fait un jet d'Agilité. L'adepte fait un jet en Agilité. Il gagne une attaque supplémentaire pour chaque succès et relance. Il peut dépenser des pts de karma pour booster son jet d'Agilité.

ULTIME SURSAUT

Prérequis : Maître, adepte guerrier

Quand l'adepte tombe en Incapacité (mais AVANT de faire un jet de vigueur), il peut déclarer un Ultime sursaut. Cela lui permet de dépenser autant de pts de karma qu'il veut pour son jet de vigueur. Il lance ensuite un dé de Vigueur pour chaque pt de karma dépensé. A la fin de chaque round d'Ultime sursaut, l'adepte peut de nouveau dépenser du karma s'il lui en reste. L'usage de ce talent empêche l'utilisation de charme de sang de la dernière chance.

ILLUSIONNISTE

GLAMOUR

Prérequis : Initié, adepte illusionniste

L'adepte peut créer des illusions simples. Portée max : 8m. La taille maximum est celle d'un humain. Un illusionniste expérimenté peut maintenir plusieurs illusions (5 pour novice, 10 pour compagnon, 15 pour gardien et 20 pour Maître). Ces illusions sont faite pour le spectacle seulement, on peut les ignorer en réussissant un jet d'opposition sur l'Intellect contre l'Âme de l'adepte.

ANIMATION D'OBJET

Prérequis : Novice, adepte Illusionniste.

Plus d'un pt de karma peut être utilisé pour ce talent. L'objet doit être à moins de 16" de distance et peut attaquer tout ce que l'illusionniste désigne. Un objet de taille -1 (ou équivalent) peut être animé par pt de karma dépensé. Équivalent : taille 0 comme 2 unités, taille +1 à +5 comme 4 unités, taille +6 comme 8 unités, taille +7 à +9 comme 16 unités et taille +10 comme 32 unités.

Durée de l'animation 5 min par rang.

FAUX SEMBLANTS

Prérequis : Compagnon, adepte illusionniste

Permet d'intensifier ses propres illusions en les rendant plus réalistes. L'adepte doit choisir d'utiliser ou pas son talent au moment du lancement de son illusion. Ce talent donne une pénalité de -2 aux jets de perceptions des cibles pour tenter de percer à jour l'illusion.

HYPNOSE

Prérequis : Gardien, adepte illusionniste/troubadour, persuasion d8+

l'adepte peut hypnotiser un cible à une portée de 6". La cible doit comprendre ce que dit l'adepte et elle ne doit pas être engagé dans un combat. L'utilisation du talent prend une action à l'adepte. Un jet d'opposition réussi basé sur l'Âme permet d'hypnotiser la cible pendant 10 minutes. Durant ce temps, l'adepte fait des jets de persuasion contre la cible pour lui implanter des ordres à faire. Les actions doivent être accomplis dans un laps de temps inférieure au jet d'Âme en heure.

ONDE MENTALE

Prérequis : Maître, adepte illusionniste

l'adepte rend confus (état secoué) toute cible à une portée de 10" si il réussit un jet d'opposition basé sur l'Âme.

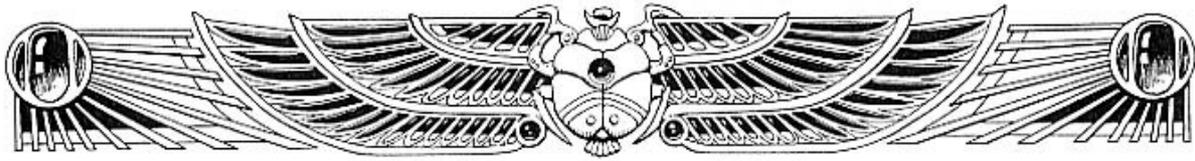
MAÎTRE D'ARMES

ANTICIPATION

Prérequis : Initié, adepte maître d'armes

L'adepte utilise sa magie et ses connaissances pour gagner en défense contre un adversaire désigné. Celui ci a -2 à ses





attaques contre l'adepte pendant un tour.

RIRE ENCOURAGEANT

Prérequis : Novice, adepte maître d'armes

l'adepte fait un jet d'Âme en riant. En cas de réussite, tous les alliés de l'adepte dans un rayon de 20" gagnent un bonus de +2 contre la Terreur pendant un nb de rounds égal au jet d'Âme.

RIPOSTE

Prérequis : Compagnon, adepte maître d'armes

Avec le talent riposte, l'adepte peut faire une contre attaque à une attaque de mêlée ou à mains nues. Il fait un jet opposé de combat. En cas de succès, l'attaque est parée et touche l'adversaire. Calculer les dégâts normalement. Si l'adversaire possède aussi le talent Riposte, il peut l'utiliser pour riposter la riposte !

LAME ACÉRÉE

Prérequis : Gardien, adepte maître d'armes

Ce talent donne un bonus temporaire de +1 aux dégâts sur une arme tranchante pour un round. Le bonus augmente de 1 par pt de karma dépensé. On ne peut dépenser que 1pt de karma par Rang d'adepte.

ARME ÉTHÉRÉE

Prérequis : Maître, adepte maître d'armes

l'adepte peut rendre son arme éthérée pour qu'elle passe à travers de tout obstacle physique (barrière, armure,...). Seul un être vivant ou un esprit sera touché par l'arme. L'arme ignore donc toute armure non vivante lors d'une attaque réussie.

MAÎTRE DES ANIMAUX

GRIFFES

Prérequis : Initié, adepte maître des animaux

Change les mains de l'adepte en griffes qui font FOR+3 en dommages pour une durée « rang adepte »+1 rounds.

CAMÉLÉON

Prérequis : Novice, adepte maître des animaux

donne un +4 discrétion pour se cacher

HURLEMENT

Prérequis : Compagnon, adepte maître des animaux

l'adepte peut affoler les animaux et les personnes en imitant le hurlement d'un prédateur qu'il a déjà entraîné. Portée : 10". La cible doit faire un jet de de Terreur (jet d'Âme). En cas d'échec, la cible doit faire un jet sur la table de Terreur. L'adepte peut alors dépenser 1 pt de karma supplémentaire pour donner un bonus de +2 sur le et de la table de Terreur (SW p151). On ne peut utiliser ce talent plus d'une fois sur la même cible.

POSSESSION ANIMALE

Prérequis : Gardien, adepte maître des animaux.

Seulement les animaux. Observation pdt 1 round puis jet d'Âme pour prendre possession. Le contrôle dure en heure le nombre du jet d'âme. En cas de mort, les deux corps & âmes meurent.

DÉCHAÎNEMENT DES GRIFFES

Prérequis : Maître, adepte maître des animaux

Chaque pt de karma dépensé donne une attaque supplémentaire à mains nues sans malus. Chaque pt de karma donne également un bonus de 1 au jet d'attaque. Le nb max de pts de karma dépensé est le rang d'adepte (1 initié, 2 novice, 3 compagnon...etc). Le talent Griffes DOIT être utilisé pour les dégâts (si plus de karma pour les dégâts, arrêt du déchaînement)

NAVIGATEUR AÉRIEN

GRAND SAUT

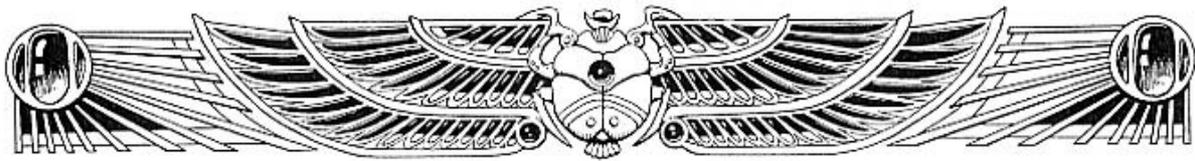
Prérequis : Initié, adepte écumeur du ciel ou navigateur aérien

l'adepte gagne un bonus de +2 en Force pour ses jets de saut et gagne un bonus de 1" en distance pour chaque relance.

CHUTE DE PLUMES

Prérequis : Novice, adepte navigateur aérien





L'adepte contrôle son vol lors d'une chute. Fait un jet d'âme, en cas de relance, il peut choisir son atterrissage jusqu'à une distance de la hauteur de sa chute. Hauteur max = Âme x 100m

DÉFENSE

Prérequis : compagnon, adepte navigateur

donne un +1 armure pour une durée de « dé Vigueur » rounds. Si l'adepte est dans un bateau volant, le bonus d'armure monte à +2.

ENDURANCE DU FROID

Prérequis : gardien, adepte navigateur aérien

l'adepte résiste mieux aux dégâts du froid. Il subit un malus à ces jets de Vigueur de $-1/40^\circ$ sous zéro (contrairement à $-1/20^\circ$ en temps normal). L'effet dure 1d6 heures. Gagne un bonus de +4 armure contre les attaques à base de froid.

AURA DE COMMANDEMENT

Prérequis : Maître, adepte navigateur aérien

l'adepte donne un bonus de +1 à tous les jets de ses alliés (y compris dégâts) dans un rayon de 50m pendant 1 round. L'adepte peut choisir de dépenser plus de karma pour augmenter le bonus (max +5).

NÉCROMANCIEN

VISION DE LA VIE

Prérequis : Initié, adepte nécromancien

L'adepte peut détecter les forces vitales à une portée de 5". Sa vision passe à travers tout obstacle ou barrière non vivante. L'adepte obtient également des renseignements basiques sur la «santé» de la force vitale. Une fois une forme de vie détectée, elle le reste tant que l'adepte est toujours à portée du talent.

SANG FROID

Prérequis : Novice, adepte nécromancien

Si l'adepte échoue à un jet de Terreur, il peut relancer son jet d'Âme à chaque utilisation de ce talent.

ESPRIT GUETTEUR

Prérequis : Compagnon, adepte nécromancien

l'adepte invoque un esprit comme guetteur pour une durée de 1d6 heures. L'invocation prend un round complet de concentration. L'esprit tourne autour de l'adepte à une hauteur entre 1" et 60" (choix de l'adepte). L'esprit n'affecte pas (ou est affecté par) le monde matériel. Le guetteur est immunisé à tout sort sauf ceux dissipant la magie. En cas de jet de perception, l'adepte fait également un jet pour l'esprit (même dé mais sans modificateurs) en utilisant le meilleur des résultats.

REGARD TERRIFIANT

Prérequis : Gardien, adepte nécromancien

l'adepte doit regarder silencieusement dans les yeux sa cible pendant un round complet. Puis la cible doit faire un jet de Terreur (jet d'Âme). En cas d'échec, la cible doit faire un jet sur la table de Terreur. L'adepte peut alors dépenser 1 pt de karma supplémentaire pour donner un bonus de +2 sur le et de la table de Terreur (SW p151). On ne peut utiliser ce talent plus d'une fois sur la même cible.

PROJECTION ASTRALE

Prérequis : Maître, adepte nécromancien

l'adepte peut aller dans l'espace astral pendant une heure. Chaque minute passé dans l'astral pollué blesse l'adepte. L'astral pollué gêne également la vision (y compris pour une Horreur).

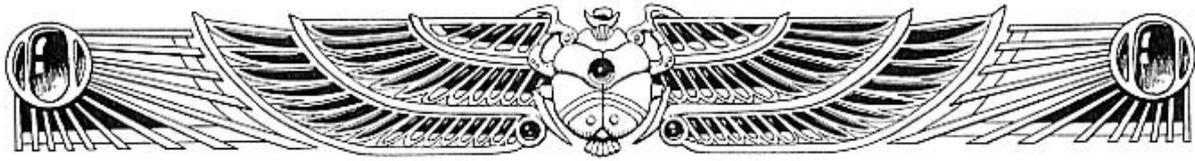
région saine :	2d4 dégâts/min	-1perception
région dégagée	2d6 dégâts/min	-2perception
région polluée	2d8 dégâts/round	-3perception
région corrompue	2d10 dégâts/round	-4perception

SORCIER

ANALYSE DES INDICES

Prérequis : Initié, adepte sorcier





le pouvoir de « Sherlock Holmes »... l'adepte peut répondre à des questions sur ce qui est arrivé à un objet ou un lieu. L'adepte fait un jet de perception avec un malus de -1 si l'événement est arrivé depuis plus de 24h et -2 si l'événement est arrivé depuis plus de 11 jours. Si l'événement est arrivé depuis moins de 24h, l'adepte peut aussi avoir une notion de temps sur l'événement (matin, après midi...). Ce talent ne peut aider l'adepte à répondre aux questions de type « Qui » et « Pourquoi ».

MURMURES SYBILLINS

Prérequis : Novice, adepte sorcier.

Seulement les cibles non engagés en combat à une distance de 5". Jet opposé d'Âme, en cas de succès de l'adepte, sa cible est secouée.

VISION ASTRALE

Prérequis : Compagnon, adepte sorcier

Plus d'1 pt de karma peut être dépensé. La portée de la vision est le nb de pt de karma dépensé x5". Durée 1h.

TRAME D'INCANTATION

Prérequis : Gardien, adepte sorcier

Tracer le cercle (max 1m de côté) prend 1 round. Effet : +4 à tous les jets d'incantation. Dure tant que le sorcier ne bouge pas du cercle.

TRAME D'EFFET

Prérequis : Maître, adepte sorcier

Tracer le cercle (max 1m de côté) prend 1 round. Effet : +4 à tous les effets (dégâts, tests...etc). Dure tant que le sorcier ne bouge pas du cercle. Cumulable avec une trame d'incantation.

TROUBADOUR

CHANT D'ÉMOTION

Prérequis : Initié, adepte troubadour

l'adepte peut changer les émotions d'une foule et modifier son attitude. L'adepte doit chanter 30min puis fait un jet de persuasion (1 jet toutes les 30min) avec un malus de 1 par niveau d'attitude qu'il souhaite modifier. Les effets du chant durent 1d6 jours. En cas d'échec, l'adepte doit cesser de suite son chant et ne pourra l'utiliser de nouveau sur cette foule qu'après 24h.

BARRIÈRE DE LAMES

Prérequis : Novice, adepte troubadour

L'adepte peut jongler pour se protéger. La protection commence après un round de jonglage. L'adepte fait un jet d'opposition d'Agilité contre le niveau de dégâts le plus haut parmi les armes utilisées. Le jet de l'adepte subit un malus de -1 par arme utilisée après la première. En cas de réussite, il gagne un bonus d'armure égal au nb d'armes utilisées en jonglage. De plus, toute attaquant qui échoue à une attaque de contact se fait toucher par une arme utilisée en jonglage. Si l'adepte échoue à son jet d'Agilité, toutes ses armes sont éparpillées dans un rayon de 1d4-1".

CHANT DE PROTECTION

Prérequis : Compagnon, adepte troubadour

L'adepte et ses compagnons gagnent +1 à la parade et aux jets d'encaissement pendant 1 round. L'adepte peut choisir de dépenser plus de karma pour augmenter le bonus (max +5).

SENS EMPATHIQUE

Prérequis : Gardien, adepte troubadour

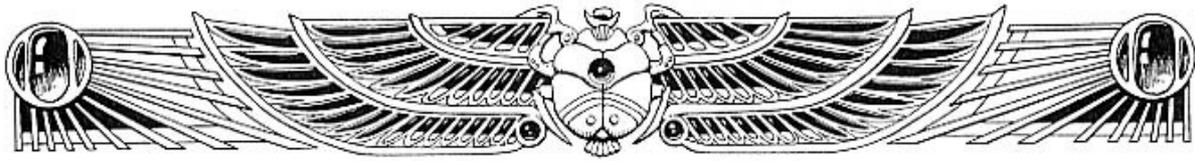
l'adepte peut sentir les émotions et les sentiments d'une autre personne. Pour pouvoir utiliser son sens empathique, l'adepte doit « accorder » son architrâme avec sa cible. Le lien durera 1 an et 1 jour, ou jusqu'à ce que l'adepte arrête le lien. L'adepte peut s'accorder avec une cible par Rang d'adepte. Pour accorder son architrâme et créer le lien empathique, l'adepte doit méditer silencieusement 3 minutes avec sa cible. Pour utiliser ensuite son talent, il doit réussir un jet d'Âme. Un succès lui donnera, en plus des émotions, une vague indication sur la localisation de sa cible (arc de 90°). La portée du talent est de 7km.

VOIX DU BARDE

Prérequis : Maître, adepte troubadour

L'adepte peut charmer un pt groupe de personne. Il fait un jet de Persuasion avec un malus de -1 pour chaque personne





du groupe après le premier. En cas de succès, l'adepte charme suffisamment le groupe pour qu'ils écoutent avec intérêt les arguments du barde. En cas de relance, le groupe est charmé pour un nb de minutes égal au jet de persuasion.

VOLEUR

VIVE LAME

Prérequis : Initié, adepte voleur

L'adepte équipé uniquement d'une lame légère à une main (ou une arme de jet) gagne +2 à son initiative s'il veut attaquer avec (un 2 devient un 4, un valet devient un Roi...)

ESQUIVE

Prérequis : Novice, adepte guerrier voleur

L'adepte peut tenter d'esquiver une attaque qui risque de la toucher en faisant un jet d'opposition en Agilité. Si l'opposition est réussie, l'adepte esquive totalement l'attaque.

POCHE ASTRALE

Prérequis : Compagnon, adepte voleur, perception d6+

L'adepte a accès à une poche astrale pour cacher de l'équipement ou son butin. Pas de choses vivantes. Contenance max = Âme kg. 1Pt de karma est nécessaire à chaque ouverture de la poche.

MULTI LANCER

Prérequis : Gardien, adepte voleur

comme multi tir de l'adepte archer mais avec les armes de jet.

CAPE D'OMBRE

Prérequis : Maître, adepte voleur

L'adepte a accès au pouvoir *Invisibilité* uniquement en milieu urbain (pas naturel). Pas besoin de dépenser un pt de karma pour activer ce pouvoir. Fonctionne comme un super-pouvoir (commence à d4, 20PP)





DE L'EQUIPEMENT

La règle d'Earthdawn concernant la taille d'un équipement s'applique. La rareté donnée dans les tableaux d'équipement à Earthdawn est une indication pour le MJ. Pour les descriptions des équipements non listés ci dessous, se reporter au manuel d'Earthdawn.

Règle optionnelle : Les dégâts sont donné selon l'ancien système Savage Worlds (valeur fixe et pas un dé) notamment pour garder l'ambiance Earthdawn (et faciliter la conversion). J'utilise aussi une règle « maison » sur les dégâts (pas de relance sur les dommages mais +1d6dégâts/relance au jet d'attaque). Si vous préférez rester sur des règles plus respectueuse de Savage Worlds (relance des dégâts...etc), voici comment faire : +2dommage donne +1d4, +3 donne +d6, +4 donne d8...etc

Armes de mêlée

Arme	Coût	Dommage	Poids	Notes
Armes d'Hast	175	For+4	3-4	Allonge 2, 2M
Bâton	-	For+1	1.5	
Dague	0.8	For+1	.5	
Couteau	0.3	For+1	.25	
Épée large	25	For+3	2	
Épée naine	6	For+2	1	+1 parade si manié par un nain
Épée à 2 mains	125	For+4	4	-1 parade, 2M
Épée troll	50	For+3	6	2M sauf Troll et Obsidien, +1 dégâts si manié par un troll
Fléau d'armes	35	For+3	2.5	Ignore bouclier, -2 parade
Fouet	10	For+1	0.5	Non létal
Hache	12	For+3	1.5	
Hache d'armes	35	For+4	3	2M
Lance	9	For+2	1.5	Allonge 1, PA1 si charge
Lance de cavalerie	150	For+3	5	Allonge 2, PA2 si charge monture
Masse	20	For+2	3	
Marteau de guerre	125	For+3	2.5	PA1 contre armure rigide (plate)
Trident	25	For+3	2	PA1 si charge

Armes à distance

Arme	Coût	Dommage	Poids	Portée	Notes
Arbalète légère	50	2d4	2	12/24/48	PA1
Arbalète de guerre	100	2d6	4	15/30/60	PA2
Arc court	15	2d6	1	12/24/48	For min : d6
Arc long	60	2d8	1.5	15/30/60	For min : d8
Arc elfique	200	2d8	1.5	16/32/64	For min : d8
Arc sylphelin	25	2d4	0.5	12/24/48	PA1 si manié par sylphelin
Bolas	10	For+2	1	3/6/12	Inflige <i>Secoué</i> si relance à l'atq
Dague normale	2	For+1	1	3/6/12	
Dague filante	25	For+1	.25	5/10/20	
Filet	15	-	-	3/6/12	Inflige <i>Secoué</i> sauf si la cible réussit un jet d'AGI ou FOR
Flasque d'huile	6	2d4	-	3/6/12	Peut enflammer les objets
Fléchettes	0.3	For	-	3/6/12	Poison souvent. Portée 6/12/24 si sarbacane
Fronde normale	3	For+1	1	4/8/16	
Fronde troll	15	For+2	2	6/12/24	For min : d6
Hache de lancer	25	For+2	2	3/6/12	
Hache-faucon	75	For+3	3	6/12/24	For min : d6
Lance	9	For+2	-	3/6/12	
Sadoor	30	-	-	3/6/12	Inflige <i>Secoué</i> sauf si la cible réussit un jet d'AGI -2





Armures

Protection	Coût	Prot.phys./myst*	Poids	Notes
Armure Cristal vivant	4100	+3 /+1	-	Charme de sang
Armure Cuir	10	+2/+0	6	Protection= 0 si dégâts arme > 3
Armure Cuir bouilli	40	+3/+0	10	-
Armure Cuir renforcé	20	+2/+0	10	-
Armure peau	50	+3/+1	11	-
Armure peau vivantes	350	+2/+2	-	Charme de sang
Armure plaques	3000	+5/+0	30	Casque
Armure plaques de cristal	12000	+4/+4	40	Casque, CHA +1
Cape en écailles d'espagra	200	+2/+1	5	-
Cotte de maille	180	+4/+0	18	Casque
Écorce	100	+2/+2	10	Protection= 0 si dégâts arme > 3
Galets de sang	300	+3/+2	-	Charme de sang
Haubert d'anneaux	110	+3/+0	14	Casque
Jaseran de cristal	500	+2/+3	20	Casque
Peau de wyvern	2000	+4/+1	22	Casque, attaqué à vue par wyvern, CHA-2 dragons
Peau d'obsidien	100	+2/+1	10	Casque, CHA-2 avec troll/nain ou attaqué à vue par Obsidien
Tresse-lierre	125	+1/+2	7	-
Vêtements renforcés	2	+1/+0	2	Protection= 0 si dégâts arme > 2
<i>Bouclier cavalier</i>	20	-	2.5	+1 parade
<i>Bouclier de tresse-lierre</i>	25	- / +1	1.5	+2 parade
<i>Bouclier d'infanterie</i>	15	-	3.5	+2 parade
<i>Bouclier de cristal</i>	150	- / +2	5	+2 parade
<i>Écorce</i>	15	- / +1	1.5	+1 parade
<i>Écu</i>	100	-	5	+3 parade
<i>Targe</i>	5	-	1	+1 parade
<i>Targe de cristal</i>	50	- / +2	1.5	+1 parade

* La protection mystique s'applique sur les dégâts magiques uniquement si la protection physique ne s'applique pas (ex : Certains aspects de pouvoirs , sort Rafale, certains pouvoirs d'Horreur...etc)

Potions

Type	Coût	Notes
Antidote de Kélia	125	Bloque tout poison pdt 4h.
Baume de la dernière-chance	600	Donne un dernier jet de VIG à un mort -1h. Si réussi, le personnage est dans le coma mais vivant.
Baume de cicatrisation	200	Permet de relancer un jet de guérison naturelle
Cataplasme de Kélix	50	+4 jet de VIG pour résistance à un poison injecté
Coup-de-fouet (récupération)	50	Enlève tous les niveaux de fatigue. Permet de faire un jet de soins naturel immédiat.
Guérison	300	Guérit un niveau de blessure
Guérison des maladies	75	Guérit automatiquement une maladie
Potion de confiance	150	+2 jets de Terreur pdt 2h
Résistance aux maladies	75	+2 jet de VG contre les maladies pdt 24h





Charmes De Sang

Type	Coût	Notes
Absorption des coups	100	Absorbe 12pts dégâts contre la prochaine attaque
Ailes de feu	1000	Compte comme 3 charmes. Pouvoir <i>Vol</i> activation automatique avec réserve PP10
Apparence troublante	1000	+1 Intimidation (ou autre compétences sociales au choix du MJ)
Arme de sang	500	Compte comme 2 charmes. Selon l'arme dégâts For+1 à 3. Jamais désarmé.
Articulation de sang	180	Équivalent atout <i>Bagarreur</i> (non cumulable)
Attaque de la dernière chance	275	+4 à un jet d'attaque ou de dommage
Bras en cristal	1700	Compte comme 3 charmes. 1 attaque supplémentaire au contact ou remplace une amputation. -1 CHA
Charme de force	300	+2 jets de FOR (pas dommages)
Charme de karma	1000	Compte comme 4 charmes. Permet d'utiliser le pouvoir de karma d'une autre discipline précise.
Charme d'équilibre	200	Équivalent atout <i>Poigne ferme</i>
Charme d'initiative	600	Compte comme 2 charmes. Équivalent atout <i>Tête froide</i>
Charme en os (commun)	175	+1 jets d'encaissement
Charme en os (taillé)	175	cf absorption des coups
Couronne de karma	500	Compte comme 3 charmes. -2 CHA. Permet de voler 1pt de karma si attaque contact réussie
Épingle en corne	450	+1 VIG contre poisons et maladies
Glandes à spores	300	Si inconscience, libération spores (Gd gabarit). Jet VIG sinon dégâts 2d4 (porteur) et 2d6 (autres)
Karma de sang	2000	Compte comme 2 charmes. Permet de dépenser du karma après un test pour le réussir.
Matrice de sang	1500	Compte comme 2 charmes. Équivalent atout <i>Nouveau Pouvoir</i>
(Œil de sensibilité astral	325	Sensibilité astrale. Perception normale avec cet œil uniquement -2
(Œil de précision	450	+1 à la compétence Tir et Lancer. Perception normale avec cet œil uniquement -2
(Œil de vision nocturne	200	Donne l'atout racial <i>vision nocturne</i>
Pierre de Garlen	250	Transforme un niveau de blessure en fatigue
Poche de poison	1000	Poison sur arme de sang. Jet de VIG sinon +2 dommages
Protection contre élémentaire	600	+2 Résistance et +2 à tous les traits contre les élémentaires
Repousse Horreur	200	+2 Résistance et +2 à tous les traits contre une horreur pdt jet VIG rounds
Sort de la dernière chance	300	+4 à un jet d'incantation de dommage de sortilège
Trompe-la-mort	450	+6 au jet de VIG suite à un état critique

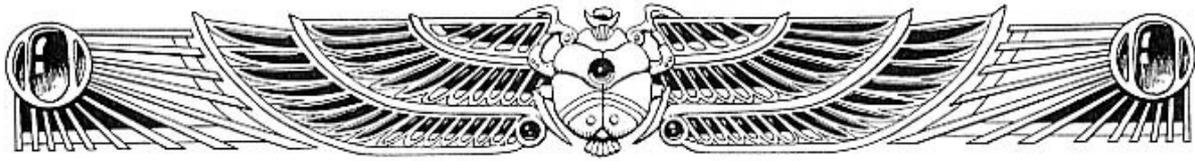
Objets Magiques Communs

Type	Coût	Notes
Baguette de divination		+1 aux test de survie pour trouver de l'eau
Bénédictions d'Upandal		permet de relancer un jet d'artisanat en cas d'échec
Broche de vigilance		permet de relancer un jet de perception en cas d'embuscade
Broche de Volus		détecte magie la plus proche (compétence d8. -2 si cible= adepte, -4 objet magique ou sort)
Cape feuille-de-chêne		+1 discrétion (+2 à +4 si discrétion dans Bois du sang)
Cape naine de nuit hivernale		Armure+1 contre le Froid magique
Gants silencieux		+2 discrétion dans les activités basées sur les mains (crochetage, pickpocket)
Instruments du vent		+1 compétence Artisanat pour jouer d'un instrument
Talisman [modifié]	750	+1 Incantation d'un sort connu

Véhicules

Type	Coût	Notes
Volant		
-Drakkar		Acc./Vit. max: 2/50, Ascens°: 20, Résistance: 18 (4), Equip.: 30, 1-2 Canon feu or 1 Catapulte
-Galère		Acc./Vit. max: 2/50, Ascens°: 15, Résistance: 19 (4), Equip.: 100, Armure Lourde, 5 Canon feu, Éperonner
-Galion		Acc./Vit. max: 2/65, Ascens°: 10, Résistance: 20 (4), Equip.: 200, Armure Lourde, 7 Canon feu
-Vedette théranne		Acc./Vit. max: 2/40, Ascens°: 20, Résistance: 19 (4), Equip.: 40, Armure Lourde, 4 Canon feu
-Kila théranne		Acc./Vit. max: 2/50, Ascens°: 15, Résistance: 22 (4), Equip.: 170, Armure Lourde, 7 Canon feu par coté, 3 or 4 coté
-Béhémot		Acc./Vit. max: 2/80, Ascens°: 5, Résistance: 60 (4), Equip.: 250 (200+ marines + standard Equip.), Armure Lourde, 8 Canon feu par face, 6 faces
Flottant		
-Bateau T'skrang		Acc./Vit. max: 3/20, Résistance: 19 (4), Equip.: 75, Armure Lourde, 4 Canon feu par coté





DE LA MAGIE

Tisser des filaments :

Tisser un filament (cf Earthdawn), demande un jet de compétence Tissage.

Tisser un filament permanent coûte 1XP, nb max de filaments actifs = Âme.

Un filament permanent sur une architrâme permet d'avoir +1 à un jet d'attribut ou de compétence ou +1 parade ou +1 résistance ou +1 dégâts (contre 1 architrâme d'un ennemi uniquement). On tisse plusieurs fois sur la même augmentation (max Âme/2).

Lancement de sort par magie brute : Jet d'incantation normal (souvent difficulté 4) pour un sort/pouvoir connu. Pas besoin de dépenser de PP. En cas de « 1 » sur le dé d'incantation, une horreur a remarqué le magicien et va le marquer (au choix du MJ). Par contre, sans le filtre des matrices, le lanceur de sort se prend des dommages de 1d6 +1/PP du sort, on rajoute un 1d6 de dommage pour chaque niveau de zone polluée au-delà de sain (cf Earthdawn).

Lancement de sort par grimoire : Jet d'incantation normal (souvent difficulté 4) pour un sort/pouvoir écrit sur un grimoire. On ne tient pas compte du niveau d'expérience du lanceur de sort, ni de la connaissance de celui-ci (un novice peut lancer un sort légendaire). On doit dépenser les PP (si pas assez de PP, l'architrâme est abîmée d'autant de PP nécessaire). En cas de « 1 » sur le dé d'incantation, une horreur a remarqué le magicien et va le marquer (au choix du MJ).

Apprentissage de sorts : Il n'y a pas de limites au nombre de sorts (pouvoirs) qu'un magicien peut connaître. La découverte dans des vieux grimoires au fond d'une ruine ou par la recherche fondamentale en bibliothèque sont deux exemples de méthodes d'apprentissage de sorts. Le sort découvert de cette manière sera lancé en magie brute ou via le grimoire. L'atout « nouveau pouvoir » est indispensable pour lancer un sort via une matrice.

Les sorts d'Illusion : Un illusionniste peut choisir de lancer un sortilège de manière illusoire (ex : Eclair, Barrière, Explosion... à la discrétion du MJ) en dépensant 1PP de moins (coût minimum 1) mais la ou les cibles auront droit à un jet de Perception (+0 si illusionniste novice, -1 si illusionniste aguerri, -2 si illusionniste vétéran...etc). Si le jet de Perception est réussi, le sort est dissipé et n'a aucun effet pour la cible.

POUVOIRS

Élémentalistes :

Aspects autorisés : Acide-Électricité-Feu-Glace

Adaptation environnementale, Armure, Bannissement, Barrière, Convocation d'alliés (Élémentaires), Déflection, Détection/Dissim Arcane (Élémentalisme), Dissipation (Élémentalisme), Éclair, Enchevêtrement, Enfouissement, Explosion, Frappe, Grande Guérison, Guérison, Manipulation élémentaire, Rafale, Ravage, Secours, Télékinésie.

Illusionnistes :

Aspects autorisés : Lumière-Électricité-Son

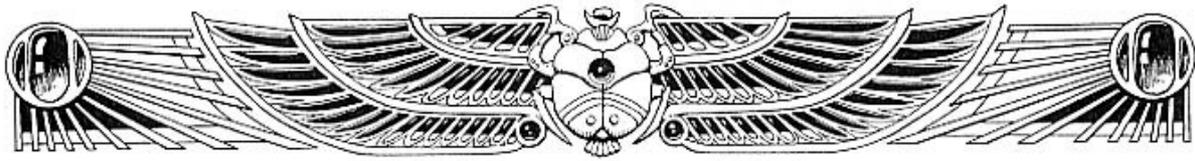
Adhérence, Aveuglement, Barrière, Choc, Compréhension, Croissance/Rapetissement, Confusion, Déflection, Déguisement, Détection/Dissim Arcane (Illusionnisme), Dissipation (Illusionnisme), Éclair, Explosion, Intangibilité, Invisibilité, Lecture des pensées, Lumière/Ténèbres, Marionnette, Rafale, Ralentissement, Rapidité, Secours, Sommeil, Téléportation, Vision dans le noir, Vision lointaine, Vitesse.

Nécromants :

Aspects autorisés : Acide-Nécromancie

Adhérence, Ami des bêtes, Armure, Augm/Dimin Trait, Bannissement, Barrière, Choc, Convocation d'alliés (Esprit), Déflection, Détection/Dissim Arcane (Nécromancie), Dissipation (Nécromancie), Divination, Éclair, Explosion, Frappe, Grande guérison, Intangibilité, Lumière/Ténèbres, Marionnette, Rafale, Ralentissement, Siphon d'énergie, Terreur,





Transformation, Vision dans le noir, Zombie, Zone de dégâts.

Sorciers :

Aspects autorisés : Lumière-Feu-Électricité

Armure, Augm/Dimin Trait, Barrière, Choc, Compréhension, Croissance/Rapetissement, Déflexion, Déluge de coups, Détection/Dissim Arcane, Dissipation, Éclair, Explosion, Guérison, Lumière, Ralentissement, Rapidité, Ravage, Télékinésie, Téléportation, Transformation, Vision lointaine, Vol, Zone de dégâts.

EXEMPLE NOUVEAUX POUVOIRS/SORTILEGES

Normalement, les sorts de Savage Worlds suffisent pour les parties normales, mais un MJ aura peut être envie de mettre un sort très spécifique d'Earthdawn. Voici quelques exemples de conversion :

Surface de Glace [élémentaliste]

Novice, PP1, Portée Toucher, Durée 3 minutes (1/min)

L'élémentaliste touche une surface qui va geler (10"x10" forme au choix du magicien). Toute personne sur la surface devra réussir un jet d'AGI ou tomber au sol.

Tissage aérien [élémentaliste]

Aguerri, PP3, Portée 60, Durée 10 minutes (2/min ou magie du sang).

L'élémentaliste crée une toile d'air (1" de largeur, longueur 1" à 60") flottant dans le ciel capable de supporter 2000kg. On peut monter sur le tissage et installer un campement dessus. La magie du sang (coût 4 magie de sang) permet d'étendre la durée à 1 an et 1 jour.

Corde enchantée [illusionniste]

Novice, PP2, Portée 5, Durée 3 minutes (1/min).

L'illusionniste invoque une corde magique (longueur 5") et la déplace à sa convenance (déplacement de 5). La corde ne peut rien soulever mais elle peut s'enrouler et s'attacher (jet AGI de l'illusionniste).

Autre lieu [illusionniste]

vétéran, PP4x2, Portée toucher, Durée 3 jours (1/jour).

L'illusionniste permet de joindre magiquement deux entrées (portes) distante d'un maximum de 1km. Le sortilège doit être lancé avec succès sur les deux entrées en moins de 2heures (coût total 8PP). Toute personne passant une entrée se téléportera automatiquement à la deuxième pendant la durée du sort.

Lumière astrale [nécromancien]

Aguerri, PP1, Portée 50, Durée 5 rounds (1/r).

Le nécromant déclenche une intense lumière astrale. Toute créature voyant dans l'astral est « aveuglée astralement » pendant toute la durée du sort.

Brisement des os [nécromancien]

Vétéran, PP1+, Portée 20, Durée instant.

Le nécromant déclenche un effet de brisement d'os sur une ou plusieurs cibles pour chaque PP dépensé. Chaque effet de brisement d'os cause 3d4 dégâts.

Ex : 5PP dépensé permet de toucher 5 cibles différentes ou d'appliquer 5 effet à la même (ou n'importe quelle combinaison entre les deux)

Marche sur les murs [sorcier]

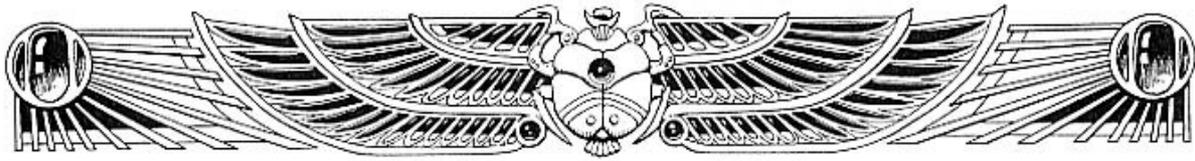
Novice, PP1, Portée toucher, Durée 3 minutes (1/min).

Le sort donne +4 à tous les jets d'escalade ou activité similaire (rester accrocher à une corde par ex.)

Annule Karma [sorcier]

Vétéran, PP3, Portée 25, Durée 3 minutes (1/min).





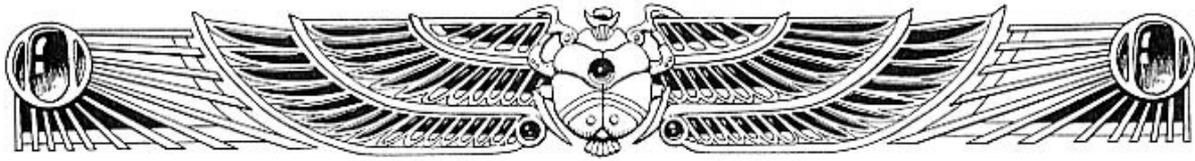
Le sort empêche la cible de dépenser son karma si le sorcier dépense 1pt karma à la place

MAGIE DU SANG ET DU SACRIFICE

Pacte de sang (Paix de sang, Promesse de sang, Lien de sang) : Durée 1 an et 1 jour, Baisse pdt la durée du pacte l'attribut architrâme de 1, rupture du pacte cause une *blessure de sang*, cf Earthdawn.

Blessure de sang : Ne peut guérir naturellement et laisse une cicatrice, Une potion de guérison donne juste droit un un jet de VIG-8, les soins magiques ne fonctionnent pas (au choix du MJ)





DE LA RELIGION & DES ORDRES

QUESTEURS

Un personnage choisi de devenir questeur après un roleplay long (un changement de statut de Novice à Aguerri par exemple) et de qualité montrant l'attachement de celui-ci aux préceptes de la Passion choisie. Après accord du MJ, le personnage achète l'Atout « Questeur » et a accès à 3 pouvoirs. Il reçoit également un désavantage majeur « Code de Passion » qui l'oblige à vivre selon les préceptes de sa Passion. Les pouvoirs de Questeurs fonctionnent comme les miracles (cf Savage Worlds) mais certains pouvoirs sont spécifiques. Les pouvoirs utilisables par le Questeur dépendent la Passion choisie :

Astendar

Cadeau enchanté : Jet de Foi pour invoquer Augment. Trait (persuasion uniquement)

Instiller l'amour : jet de Foi. Chaque succès et relance améliore la réaction de la cible d'un cran

Retour de l'esprit de jeunesse : jet de Foi après discours de 3rounds. Les cibles oublient les malus de blessures et de fatigue pdt [Foi]min. Dépenser du karma permet d'augmenter la durée d'un min / pt dépensé.

Chorrolis

Inciter l'envie : Jet d'opposition entre Foi et l'INT de la cible. La cible est obsédé par l'envie d'une chose/objectif. Durée de l'effet [Foi] heures.

Encourager le commerce : Jet d'opposition entre Foi et l'AME de la cible. +2 (+4 si relance) aux jets de négociation commerciale. Si la cible ne voulait pas commercer à la base (comme vendre un objet magique), aucun bonus n'est accordé mais la négociation est possible.

Localisation richesses : Remplace la Perception par la Foi pour trouver des richesses mais ne subit pas de malus dus à l'environnement (cache secrète, vision nocturne...etc).

Dis [passion folle]

Esclavage : Jet de Foi pour invoquer Dimin. Trait (AME uniquement)

Confusion : Jet de Foi pour invoquer Dimin. Trait (INT uniquement)

Mort vivant : Jet de Foi pour invoquer Marionnette

Floranuus

Inspirer l'endurance : Jet de Foi pour invoquer Augment. Trait (VIG uniquement)

Vitesse : Jet de Foi pour invoquer Vitesse

Vitesse des navires : Jet de Foi pour augmenter la vitesse d'un navire aérien de +1 (+2 si relance)

Garlen

Guérison : Jet de Foi pour invoquer Guérison

Protection du foyer : Jet de Foi pour invoquer le pouvoir Barrière mais seulement sur les ouvertures (portes, fenêtres...etc). Les intrus avec des intentions mauvaises doivent réussir un jet d'AME à -2 (-4 si relance) pour passer par les ouvertures. Un échec signifie qu'elles sont *Secouée*, un échec critique leur cause une *Blessure*.

Détente : Jet de Foi pour rassurer et détendre la cible.

Jaspree

Accroissement des plantes : Jet de Foi pour booster la croissance de la végétation (surface [Foi] en m²). Chaque succès et relance augmente la croissance naturelle des plantes d'une semaine.

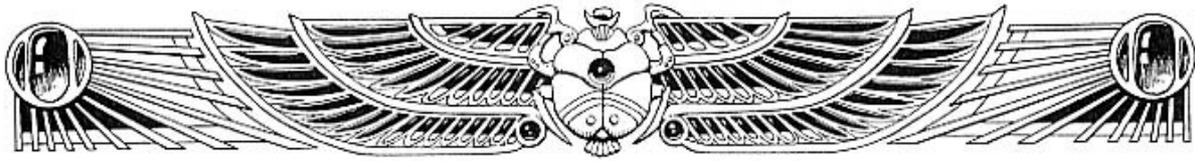
Animation des plantes : Jet de Foi pour invoquer Enchevêtrement

Commander aux animaux : Jet de Foi pour invoquer Ami des bêtes.

Lochost

Briser les chaînes : Jet de Foi pour invoquer Augm trait (FOR uniquement, pour briser des liens uniquement). Les effets du sorts sont doublés (puissance/durée/...)





Inspirer la rébellion : Discours de 5 rounds puis jet de Foi à -2. Chaque succès et relance donne un +2 à tous les jets des cibles pour regagner leur liberté. Durée [Foi] heures ou liberté. Peut affecter un nb d'Extras égal à 2xFoi.

Changer les pensées : Jet de Foi pour invoquer Augment. Trait (persuasion uniquement)

Mynbruje

Augmenter la perception : Jet de Foi pour invoquer Augment. Trait (perception uniquement)

Percevoir les émotions : Avec un jet d'opposition Foi contre AME, le questeur peut sentir les émotions de sa cible après lui avoir posé une question. Avec un relance, il peut même sentir l'ancienneté de la cause de l'émotion.

Atténuer la douleur : Pour chaque succès et relance à un jet de Foi, le questeur annule 1pt de malus du à la fatigue ou aux blessures existantes au moment de l'utilisation du pouvoir. Durée [Foi] heures.

Raggok [passion folle]

Souvenirs douloureux : Jet de Foi pour invoquer Confusion

Causer la douleur : Jet de Foi pour invoquer Choc

Inspirer la rage : Avec un jet d'opposition Foi contre AME, le questeur peut provoquer chez une cible la rage (équivalent atout Berserk). Le sujet attaque la cible la plus proche (à part le questeur). Pour provoquer la rage, le questeur doit discuter 5 rounds avec sa cible.

Thystonius

Absorber les dommages : Jet de Foi pour invoquer Armure

Infliger des dégâts : Jet de Foi pour invoquer Frappe sur son arme

Booster la Force : Jet de Foi pour invoquer Augment. Trait (FOR uniquement)

Upandal

Créer un pont ou une tour : Avec un jet de Foi, le questeur crée magiquement un pont ou une tour en pierre. Durée (Foi heures). Chaque succès et relance ajoute soit une arche (pont), soit un étage (tour).

Créer une arme : Avec un jet de Foi réussi, le questeur invoque une arme For+2 (+4 si relance). Durée (Foi heures).

Fortification : Jet de Foi pour invoquer Manipulation élémentaire

Vestrial [passion folle]

Mensonges : Jet de Foi pour invoquer Augment. Trait (INT uniquement)

Découvrir les désirs : Avec un jet d'opposition Foi contre AME, le questeur peut sentir le plus grand souhait/rêve de sa cible.

Manipuler les désirs : Avec un jet d'opposition Foi contre AME, le questeur peut implanter à une cible le désir pour quelque chose. Durée Foi heures. Pdt cette période, le questeur gagne +2 (+4 si relance) à toutes les interactions avec la cible en rapport avec son désir.

PORTEURS DE LUMIERE

Pour devenir un porteur de lumière, il faut avoir été choisi. En général, il faut être expérimenté (Aguerri) et s'être distingué dans sa lutte contre les Horreurs. Une fois le rite d'initiation effectué (cf Earthdawn), le sujet doit prêter serment (Désavantage Majeur) de ne plus utiliser la magie du sang de n'importe quelle manière (charmes, magie de sacrifice...etc). Il gagne ensuite gratuitement l'Atout « Porteur de lumière » (et choisit deux pouvoirs dont l'un est forcément Guérison) ainsi que l'Atout Champion. Pour gagner de nouveaux pouvoirs de porteur de lumière, il doit acheter l'atout « nouveaux pouvoirs ».

Porteur de lumière :

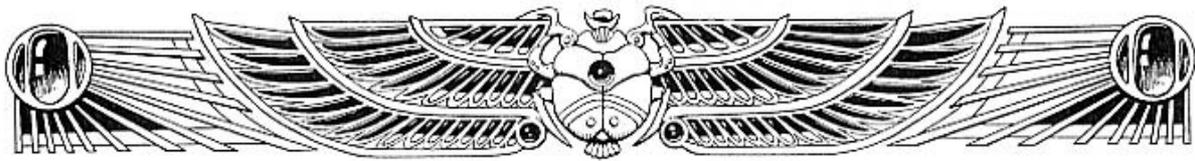
Aspects autorisés : Lumière

Lumière, Barrière, Guérison (PP2, seulement sur les porteurs de lumière), Frappe (PP1, seulement contre les horreurs et leurs créations), Dissipation magie (PP2, seulement contre pouvoirs d'Horreurs et leurs créations), Armure, Grande guérison, Téléportation, Messenger de lumière*, Réincarnation*

***Messenger de Lumière [porteur de lumière]**

Aguerri, PP1, Portée spécial, Durée spécial.





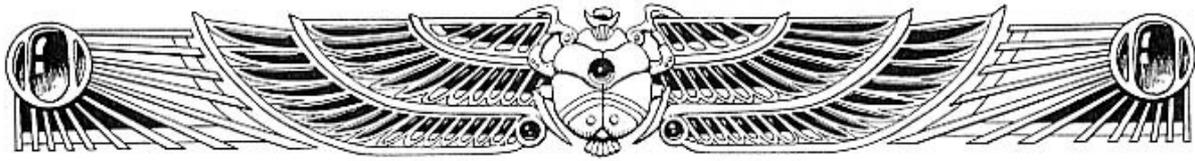
Le porteur de lumière invoque un petit esprit de lumière. Le porteur donne son message et le nom d'une personne connue (au moins le nom ou le visage). L'esprit part ensuite à la vitesse de l'espace astral pour donner son message et disparaît une fois accompli sa mission.

***Réincarnation [porteur de lumière]**

Héroïque, PP8 , Portée personnel, Durée 1jour (5/jours)

Si le porteur de lumière décède pendant la durée du sort, son esprit se réincarne dans un corps volontaire de préférence (un compagnon Extra par ex). Les souvenirs et les connaissances sont conservées. Le nouveau personnage garde 2/3 des XP gagnés. Si le corps n'était pas consentant, les souvenirs de l'hôte peuvent parfois se mélanger et donner des opportunités de roleplay au choix du MJ.





DES OBJETS MAGIQUES

C'est le chapitre qui va réclamer le plus travail au MJ. Le supplément officiel en V.O. Savage Worlds Earthdawn édité par RedBrick (Earthdawn Gamemaster's guide – Savage Worlds) serait d'une grande utilité.

Si vous ne comprenez pas l'Anglais ou que vous n'avez pas le pdf ou le livre officiel, la conversion en Savage Worlds doit se faire au cas par cas. A Earthdawn, les objets magiques (à filament, objets magiques généraux ou objets légendaires) sont évolutifs. Il est nécessaire de les activer en tissant un filament permanent (coût 1XP). Plus l'adepte va investir en tissant un filament fort (dépenser plus de XP) et plus les pouvoirs de l'objet vont se révéler.

Un jet de Tissage est obligatoire pour tisser un filament plus fort (rang 1-2 sans malus, rang 3-4 Tissage-1, rang 5-6 Tissage-2, rang 7-8 Tissage-3, rang 9+ Tissage-4)

Les XP sont définitivement dépensés et «stockés» dans l'objet (un adepte ayant dépensé 3XP dans un objet magique et voulant débloquent le 4ème rang de l'objet, ne devra dépenser qu'un seul XP).

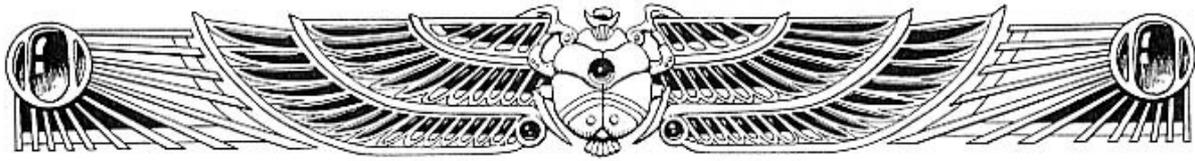
L'adepte ne peut dépenser pas de l'XP si cela lui fait perdre une progression. Il doit attendre d'en gagner après une cession de jeu.

Évidemment, tout cela ne dispense pas l'adepte de trouver les connaissances clefs et d'accomplir les quêtes associées à l'objet.

Règle optionnelle : Voici les règles que je préconise pour la conversion.

- La puissance du filament correspond à l'investissement en XP (un filament de rang 5 nécessitera une dépense totale de 5XP)
- Les dommages des armes sont à diviser par deux. (arrondir au supérieur)
- Les protections des armures (physique ou mystique) sont également à diviser par deux. (arrondir au supérieur)
- Les bonus à des jets de compétences ou de traits sont à diviser par deux.
- +1 à la défense physique donne un +0.5 parade (arrondir au supérieur).
- +1 à la défense sociale donne +0.5 CHA (arrondir au supérieur).
- +1 à la défense magique donne soit un bonus de +0.5 aux jets de traits pour résister aux effets de sortilèges (arrondir au supérieur), soit un malus au lanceur qui veut les viser.
- Les pouvoirs s'activant avec des pts d'effort devront être activé par un seul pt de karma.





DU BESTIAIRE

BLOOD MONKEY

Traits: AGI d4, INT d6, AME d6, FOR d6, VIG d8

Compétences : combat d6, perception d8, natation d6, lancer d6

Mvmt : 5, **Parade :** 5, **Résistance :** 6

Spécial : Morsure (For), mvmt+2 dans les arbres, frénésie (+1 tous les jets de traits) si blessé.

BRITHAN

Traits: AGI d6, INT d6, AME d8, FOR d12+4, VIG d12

Compétences : combat d8, perception d8, natation d6

Mvmt : 8, **Parade :** 6, **Résistance :** 10

Spécial : Griffes (For+d6), Taille+2, Charge (6" minimum, +4 dégâts).

CADAVEREUX

Traits: AGI d4, INT d6, AME d6, FOR d8, VIG d8

Compétences : combat d8, perception d8, escalade d6

Mvmt : 4, **Parade :** 6, **Résistance :** 8

Spécial : Griffes (For+d4), immunisé Peur/Intimidation, frénésie (Atout frénésie supérieur si blessé), Mort vivant (+2 résistance et +2 pour récupérer état *Secoué*).

TROLL DES CAVERNES

Traits: AGI d6, INT d6, AME d6, FOR d12+2, VIG d10

Compétences : combat d10, perception d6, lancer d6, Intimidation d10

Mvmt : 6, **Parade :** 7, **Résistance :** 9

Spécial : Hache des cavernes (For+d8), Infra-vision, Taille+2

CROJEN

Traits: AGI d10, INT d6, AME d8, FOR d8, VIG d8

Compétences : combat d8, perception d10

Mvmt : 7, **Parade :** 6, **Résistance :** 5

Spécial : Crocs/griffes (For+d4), Infra-vision, Vision astrale, Taille-1, frénésie (+2 tous les jets de traits) si blesse un ennemi

ESPAGRA

Traits: AGI d8, INT d6, AME d8, FOR d10, VIG d8

Compétences : combat d10, perception d8, discrétion d10

Mvmt : 6, **Parade :** 6, **Résistance :** 8(2)

Spécial : Crocs/griffes (For+d4), Armure+2, Vol (12"), Attaque en bond (d6", +4 atq et dégâts, -2 parade)

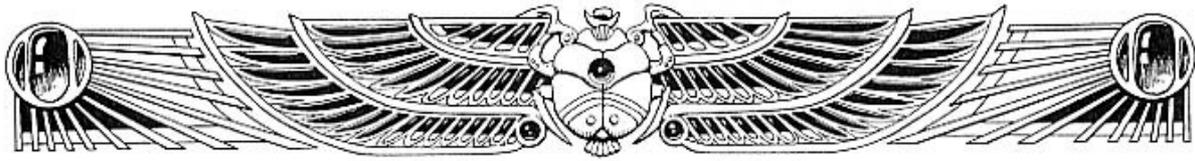
GARGUILLE

Traits: AGI d8, INT d6, AME d8, FOR d10, VIG d10

Compétences : combat d10, perception d8, discrétion d6

Mvmt : 6, **Parade :** 6, **Résistance :** 9(2)





Spécial : Griffes (For+d6), Armure+2, Vol (12")

☼ JEHUTRA

Traits: AGI d6, INT d6, AME d8, FOR d12+2, VIG d12

Compétences : combat d10, perception d8

Mvmt : 6, **Parade :** 7, **Résistance :** 13(2)

Spécial : Griffes (For+d6), Armure+2, Taille+3, Thorax-toile (cf ci dessous au choix).

Frost web = enveloppe cible dans toile de glace, porte 20", 2d8 dommages, se libérer demande jet FOR-2

Lacerator = piques de glace sur griffes, 2d6 rounds, +2 dommages (Froid)

Iron Web = labyrinthe géant en acier sur 15" avec mur haut de 2"

☼ OGRE JUMEAU

Traits: AGI d6, INT d4, AME d6, FOR d12+3, VIG d12

Compétences : combat d8, perception d4, intimidation d8, lancer d6

Mvmt : 7, **Parade :** 6, **Résistance :** 12(1)

Spécial : Masse géante (For+d8), Armure+1, Taille+3, Attaque en cercle (atq tous ennemis adjacent à -2).

THUNDRA

Traits: AGI d6, INT d6, AME d6, FOR d12+3, VIG d12

Compétences : combat d8, perception d8

Mvmt : 7, **Parade :** 6, **Résistance :** 14(2)

Spécial : Griffes (For+d6), Armure+2, Taille+4, Charge (mvmt 6" minimum, +4 dommages)

☼ DRAGON COMMUN

Traits: AGI d6, INT d10, AME d10, FOR d12+6, VIG d12

Compétences : combat d12, soins d12, intimidation d10, connaissances d6, perception d10, persuasion d10, tir d10, survie d12, natation d12, sarcasmes d10, lancer d8, pistage d12

Mvmt : 8, **Parade :** 8, **Résistance :** 20(4)

Spécial : Griffes (For+d6), Armure+4 (blindée= ignore 1pt AP), Taille+8, Pouvoirs (1 utilisation/round), Vol (24"), 25pts de karma, +1 perception dans son repaire, Atout Sang Froid, Résistant (pas blessé si deux états *Secoué*), Dissipation Magie (-1 jets d'arcanes des ennemis)

Souffle (cône 9" sur 3", AGI-1 pour éviter sinon 2d8 dommages).

Frénésie = attaque deux fois sans malus

Attaque de queue = balayage queue 3"x6", dommages FOR-4

Change-forme = se transforme en un donneur-de-nom (1pt karma)

☼ DRAKE

Traits: AGI d8, INT d12, AME d12, FOR d12+9, VIG d12

Compétences : combat d12, soins d12, intimidation d12, connaissances d12, perception d12, persuasion d12, tir d10, survie d12, natation d12, sarcasmes d12, lancer d8, pistage d12

Mvmt : 8, **Parade :** 8, **Résistance :** 13(4)

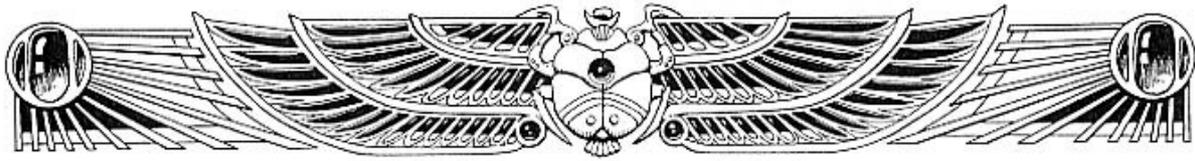
Spécial : Griffes (For+d6), Armure+4 (blindée= ignore 4pt AP), Taille+1, Vol (24"), 20pts de karma, Résistant (pas blessé si deux états *Secoué*), Pouvoirs (1 utilisation/round),

Souffle (cône 9" sur 3", AGI-1 pour éviter sinon 2d6 dommages).

Frénésie = attaque deux fois sans malus

Change-forme = se transforme en un donneur-de-nom (1pt karma)





DES HORREURS

EXPLICATION DES POUVOIRS :

Karma = max 1pt de karma dépensé/jet. +2 à n'importe quel jet

Corruption Karma = Opposition AME (malus -X à la cible) sinon blocage karma.

Terreur = Cf règles Savages Worlds, malus cible au jet d'Âme.

Ver des pensées = lien télépathique avec la cible pour communication, douleur violente pdt 1 round si résistance à la suggestion de l'Horreur

Marque d'Horreur = Opposition AME (malus -X à la cible) sinon marqué

Deuxième vie = sur un corps de moins de 1an et 1 jour, dépense 1pt karma et le transforme en zombie/goule, +2VIG cible, -1VIG Horreur tant que le pouvoir est actif.

Retournement de la peau = Attaque à distance et dommages, -2 recouvrer l'état Secoué, durée d4 rounds (avec dommages/rounds)

Corruption Chance = -1 à n'importe quel jet d'un ennemi (coûte 1pt karma)

EXEMPLES

☉ BLOATFORM

Traits: AGI d6, INT d6, AME d8, FOR d8, VIG d8

Compétences : combat d8, perception d6

Mvmt : 5, **Parade :** 6, **Résistance :** 12(4)

Spécial : Griffes (For+d6), Armure+4 (blindée= ignore 4pt AP), Taille+2, Vol (24"), 20pts de karma

Corruption Karma (-1)

Terreur (-1)

Ver des pensées

Marque d'Horreur (-1)

☉ ENTITE DE CRISTAL

Traits: AGI --, INT d10, AME d12, FOR --, VIG d12

Compétences : combat d12

Mvmt : 0, **Parade :** 0, **Résistance :** 13(5)

Spécial : Armure+5 (corps de cristal), Taille+4, 20pts de karma

Rayon aveuglant (portée 10/20/40, dégâts 2d10)

Piques mortels (portée 10/20/40, dégâts 2d12)

Marque d'Horreur (-2)

☉ LARVE DU DESEPOIR

Traits: AGI d4, INT d10, AME d12, FOR d10, VIG d10

Compétences : combat d8, perception d10, escalade d8, connaissance [histoire] d8, persuasion d12

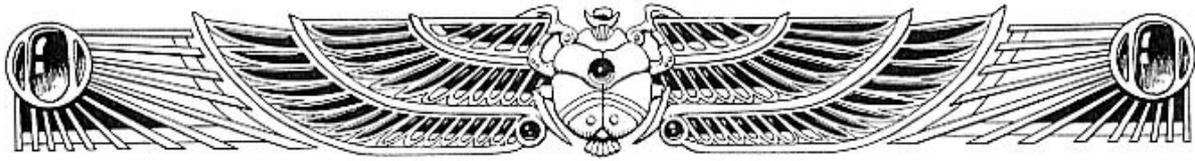
Mvmt : 4, **Parade :** 6, **Résistance :** 13(4)

Spécial : Griffes (For+d8), Armure+4, Taille+2, 30pts de karma

Corruption Karma (-2)

Marque d'Horreur (-2)





☉ VERMICRANE

Traits: AGI d8, INT d10, AME d10, FOR d10, VIG d10

Compétences : combat d12, perception d10, escalade d8, connaissance d10, persuasion d10

Mvmt : 5, **Parade :** 8, **Résistance :** 12(4)

Spécial : Animation des morts (contrôle morts vivants, portée 300"), Griffes (For+d8), Armure+4, 20pts de karma

Corruption Karma (-2)

Corruption Chance (-2)

Terreur (-2)

Marque d'Horreur (-2)

Retournement de la peau (2d8)

Téléportation (20", 1pt karma)

