

Nouveaux talents

AMASSER LES COUPS

Niveau : Rang + niveau de Volonté
Action : Oui
Karma : Oui
Fatigue : Non
Restriction raciale : orks seulement

Le talent permet à un libérateur d'encaisser les coups reçus par un tortionnaire et, tout en encaissant la totalité des dommages infligés, de les « stocker » pendant un nombre de jours égal au rang de son talent. Quand l'occasion se présente, le libérateur fait un jet contre la défense magique de son tortionnaire et, en cas de réussite, la cible endure les mêmes effets des coups que celles endurées par le libérateur et ce sans tenir compte de l'éventuelle armure physique qui aurait pu protéger le libérateur. Néanmoins, la protection mystique réduit le dégâts redirigés..

Pour relâcher l'effet, le libérateur doit se trouver à portée de bras de son tortionnaire mais ne doit pas nécessairement le toucher. S'il le désire, le libérateur peut amasser plusieurs coups et les relâcher en une seule fois, ou bien amasser les coups de plusieurs personnes à conditions de rediriger chaque coup sur son auteur.

APPEL DE LA PRISON

Niveau : Rang + niveau de Perception
Action : Oui
Karma : Oui
Fatigue : Non
Restriction raciale : orks seulement

Ce talent permet de détecter des prisonniers ou des esclaves dans un bâtiment avec une portée de son rang dans le talent multiplié par 100 mètres. Le jet de talent doit être comparé à la plus haute des défenses magiques de toutes les personnes emprisonnées à portée.

Le talent ne dit pas où ils se trouvent mais signale juste leur présence en intensifiant le sentiment de Gahad du libérateur. S'il y a plusieurs groupes de prisonniers, le talent indique celui qui se trouve le plus proche du libérateur. Le talent ne distingue pas ceux qui sont emprisonnés justement ou non, et ne donne non plus le chemin le plus sûr pour y arriver.

ARMURE DE L'ESPRIT

Niveau : Rang + niveau de Volonté
Action : Oui
Karma : Non
Fatigue : 2
Restriction raciale : orks seulement

Ce talent permet au libérateur de se former une armure contre ses adversaires par la force de sa seule volonté. Pour utiliser ce talent, le Libérateur fait un test de talent contre la défense magique de la première personne qui essaye de le frapper. Elle devient plus résistante grâce aux succès obtenus, puis sa protection physique reste fixe : 6 points pour un succès Moyen ; succès Bon : 8 points ; succès Excellent : 10 points ; succès Extraordinaire : 12 points. L'armure apparaît sous la forme d'un crépitement dans l'air autour du corps du libérateur et pèse 0,5 kg par point de protection obtenu. L'armure de l'esprit n'offre pas de protection mystique supplémentaire. Le talent dure un nombre de minutes égal au niveau du talent.

ATTAQUE PIQUEE

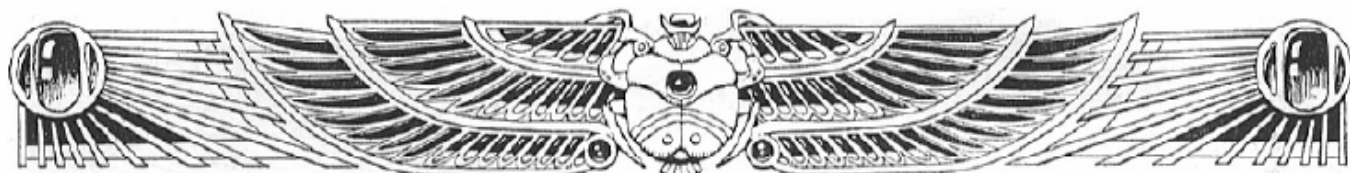
Niveau : Rang + Dextérité
Compétence : Non
Action : Oui
Fatigue : 1
Karma : Oui
Restriction raciale : sylphelin seulement

Ce talent remplace une attaque de mêlée normale. Le personnage doit être séparé de sa cible d'au moins 40 mètres d'espace dégagé et doit avoir une altitude d'au moins 7 mètres. Pour faire une attaque piquée, le personnage plonge en piquée vers la cible dans l'intention de la blesser, faisant un jet d'Attaque Piquée contre la défense physique de la cible. Un succès permet d'ajouter 4 niveaux au jet de dégâts du personnage attaquant.

CACHETTE IMPOSSIBLE

Niveau : Rang + niveau de Volonté
Action : Oui
Karma : Oui
Fatigue : Non
Restriction raciale : orks seulement





Ce talent permet au libérateur de se cacher derrière ou sous des objets même plus petits que lui tant que l'objet fait plus d'un pouce dans ses dimensions. (par ex.: une pierre, un manche de balais, la main d'un donneur de noms consentant,...). Pour se cacher, le libérateur fait son jet qui devient la difficulté pour tous les tests de Perception visant à le détecter. Celui qui découvre, par hasard, le libérateur en déplaçant l'objet utilisé comme cachette voit le libérateur être expulsé de sa cachette et lui foncer dessus (ce qui lui donne l'initiative). Les effets du talent durent un nombre de minutes égal au résultat du test de talent.

CRI DE JUSTICE

Niveau : Rang + niveau de Charisme
 Action : Oui
 Karma : Oui
 Fatigue : Non
 Restriction raciale : orks seulement

Ce cri de guerre a pour effet de créer la peur dans le cœur des esclavagistes. En général, il s'agit d'une tirade dédiée à Hrak Gron mais il peut y mettre ses propres mots de vengeance. Le jet est effectué contre la défense sociale la plus élevée des adversaires. En cas de réussite, les ennemis du libérateur subissent un malus égal au nombre de succès obtenus par le Cri de Justice. Le talent affecte une cible par rang du talent.

CHANT DE LIBERTÉ

Niveau : Rang + niveau de Charisme
 Action : Oui
 Karma : Non
 Fatigue : Non
 Restriction raciale : orks seulement

Le talent se base sur une myriade de chansons chantées à travers tout Barsaive. Quand Hrak Gron est évoquée, la chanson choisie devient un appel contre les esclavagistes et un cri de la Liberté. Quand le libérateur la chante, il en libère le pouvoir et tous les esclaves entendant sa complainte osent se dresser contre leurs maîtres, même ceux qui se sont résignés de puis longtemps.

Pour cela le Libérateur fait un jet contre la défense sociale de toute son audience et ceux qui tombent sous ses effets outrepassent leurs peurs et osent se dresser contre leurs maîtres. En termes de jeu, ils remplacent leur Volonté par celle du libérateur pendant un nombre de tours égal au rang du talent.

CŒUR DE LIBERTÉ

Niveau : Rang + niveau de Volonté
 Action : Oui

Karma : Oui
 Fatigue : Non
 Restriction raciale : orks seulement

Ce talent permet de donner un gahad potentiel à un non-ork. Faisant un jet contre la défense magique de la cible, en cas de réussite, il confère un gahad potentiel à sa cible pendant un nombre égal de jours à son niveau dans le talent. *Si la cible est un joueur, il définit ses pulsions de gahad et les gardera en cas d'autre utilisation du talent.*

CŒUR DE REBELLION

Niveau : Rang + niveau de Volonté
 Action : Oui
 Karma : Non
 Fatigue : Non
 Restriction raciale : orks seulement

Le libérateur commence une tirade destinée à Hrak Gron concernant le soulèvement des orks. Mu par une conviction inébranlable, ces mots touchent le cœur de toute personne asservie les entendant, leur redonnant le courage de se rebeller à nouveau contre ceux qui les exploitent. Comme nombre d'esclaves acceptent avec le temps leur condition, le libérateur doit faire son jet contre la défense sociale la plus forte de ceux qui l'écoutent pour que le talent fasse effet.

Pour ceux sous l'emprise du Cœur de liberté, ils peuvent substituer leur Volonté par celle du Libérateur pendant un nombre de minutes égal au rang du talent

COMMUNICATION AVEC LES INSECTES

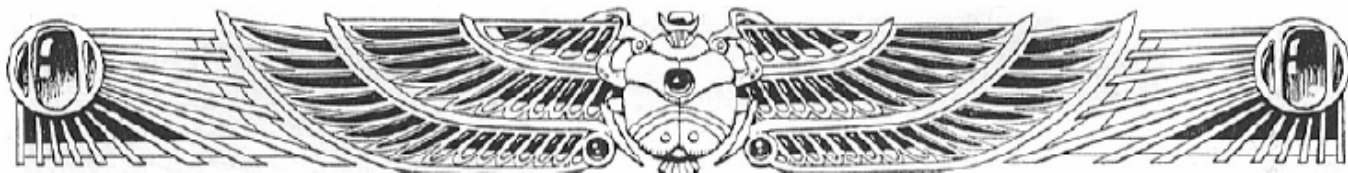
Niveau : Rang + Perception
 Compétence : Non
 Action : Non
 Fatigue : Aucune
 Karma : Non
 Restriction raciale : sylphelin seulement

Ce talent permet au personnage de communiquer avec les insectes. L'utilisation de ce talent ne garanti pas que les insectes seront amicaux, dominés ou coopératifs, ni ne garanti l'intelligence » des insectes.

Plus la communication est longue et complexe, plus le seuil de difficulté du talent est élevé

Concept	Difficulté
Simple bonjour	3
Se présenter	7
Demande d'aide	9
Demande d'information générale	11
Demande d'information spécifique	14
Demande d'information exacte	16





Se présenter signifie que le locuteur peut dire à l'insecte qui il est et quelles sont ses intentions. Une demande d'aide porte bien son nom. Les informations générales couvre un large champ de question tel que « Quel est le type de terrain ici ? Y a t il une forme de vie alentour ? ». Les informations spécifiques répondent aux questions telles que « Quel type d'animal vit ici ? Y a t il des constructions par ici ? ». Une demande d'information exacte révélerai des informations telles que « Y a t il une cité elfe dans le coin ? » Un succès signifie que le personnage peut communiquer avec la cible et peut comprendre sa réponse. Souvenez-vous que les insectes ne partagent pas l'intelligence des donneurs de noms, et que leur réponse peut être difficile à comprendre.

CONNAISSANCE DU FLEUVE

Niveau : Rang + Perception
Compétence : Oui
Action : Oui
Fatigue : Aucune
Karma : Non
Restriction Raciale : T'skrang

Ce talent permet au marin d'aider son équipage à guider le bateau à travers les eaux souvent pernicieuses du Serpent, pleines de bancs de sable, contre-courants, récifs cachés... Ce talent peut également être utiliser pour suivre un autre bateau le long du fleuve, identifier les bateaux approchant, connaître les villes et villages fluviaux, ou les bons coins de pêche.

Pour pister un autre bateau ou remarquer un navire approchant, faire un jet de Potamologie contre le niveau de Pilotage de Bateaux du pilote du-dit bateau. Pour les autres utilisations possibles du talent, utiliser une difficulté de 7. La table des degrés de réussite détermine avec quelle précision un personnage parvient à remarquer des évènements ou des caractéristiques du fleuve.

CONTOURNER L'ARMURE

Niveau : Rang + Dextérité
Compétence : Non
Action : Non
Fatigue : 2
Karma : Oui
Restriction raciale : sylphelin seulement

Ce talent permet à un personnage d'utiliser ces capacités de combat et sa magie pour trouver une partie non-protégée chez son adversaire. Le personnage fait un jet de Contourner l'armure contre la défense magique de la cible. Si le jet est réussi, l'armure est ignorée lors de

l'attaque. Ce talent ne peut être utiliser de façon consécutive.

DANSE DU VENT

Niveau : Rang + Dextérité
Compétence : Oui
Action : Oui
Fatigue : Aucune
Karma : Non
Restriction raciale : sylphelin seulement

Ce talent sert à deux choses. Premièrement, il sert de méthode de communication entre deux sylphelins. En volant de certaines façons, les sylphelins peuvent communiquer certaines informations sans un mot, à la manière des abeilles. Deux sylphelins ayant le talent de Danse du vent peuvent communiquer de la sorte sans qu'aucun tests ne soient nécessaires.

Deuxièmement, les sylphelins peuvent utiliser Danse du vent à la place de leur défense physique en cas d'attaque. Pour se faire, le sylphelin fait un jet de Danse du vent et retient le résultat du test. Ce résultat devient la nouvelle défense physique du personnage pour le round suivant. Si l'adversaire échoue son attaque contre le sylphelin, il est désorienté par les manoeuvres rapides du sylphelin et subit un malus de 2 niveaux à tous ces tests au round suivant. Les sylphelins talentueux sont capables d'envoyer des messages tout en esquivant les attaques de leurs ennemis

DIVINATION D'ÉVASION

Niveau : Rang + niveau de Perception
Action : Oui
Karma : Non
Fatigue : 1
Restriction raciale : orks seulement

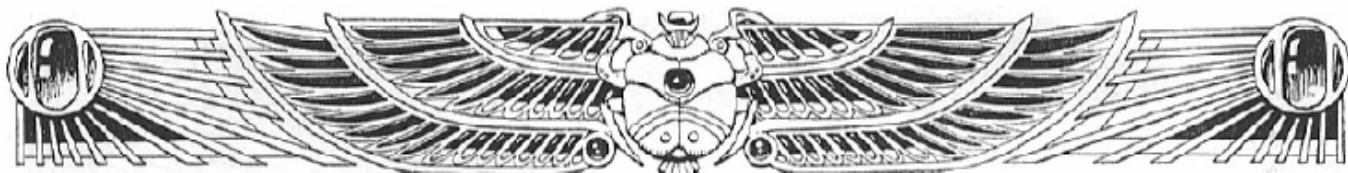
Les libérateurs emprisonnés ou capturés peuvent utiliser ce talent pour trouver le meilleur moyen de sortie le plus sur. Après une demi heure de méditation, il fait un jet contre la défense magique de celui qui l'a emprisonné. Par degré de réussite, il affine ses résultats de recherches.

EVALUATION

Niveau : Rang + Perception
Compétence : Non
Action : Non
Fatigue : Aucune
Karma : Non
Restriction Raciale : T'skrang seulement

Ce talent donne au personnage un sens accru pour déterminer la valeur marchande d'un objet. Un personnage





peut faire un jet d'Évaluation contre la défense magique de l'objet pour déterminer si celui-ci a une valeur cachée nonapparente à l'oeil de l'observateur peu attentionné. Lors d'une tentative de marchandage, le personnage peut substituer le résultat de son jet d'Évaluation à sa Défense Sociale. Pour Évaluer correctement un objet magique, le personnage doit obtenir un Excellent succès au test d'Évaluation. Dans ce cas, le personnage sait que l'objet est magique, mais ne pourra ni assigner une quelconque valeur monétaire, ni deviner le but de la magie de l'objet.

FAUSSES ENTRAVES

Niveau : Rang + niveau de Dextérité
Action : Oui
Karma : Non
Fatigue : Non
Restriction raciale : orks seulement

Permet de garder le fait d'avoir ôté ses chaînes secret. Le libérateur les dispose de telle sorte que l'on croie qu'elles sont toujours en place, son jet est la difficulté contre laquelle il faut passer pour se rendre compte qu'elles sont défaits.

IDENTIFICATION OLFACTIVE

Niveau : Rang + Perception
Compétence : Non
Action : Non
Fatigue : Aucune
Karma : Non
Restriction raciale : Sylphelins seulement

Ce talent permet à un personnage d'identifier une créature grâce au simple sens de l'odorat. Ce talent ne donne pas au personnage de bonus pour pister la créature ; il lui permet simplement de distinguer son espèce. Pour identifier une créature, le personnage fait un jet d'Identification olfactive contre la Défense magique de la cible. Chaque degré de réussite révèle quelque chose de nouveau à propos de la créature. Un succès moyen dévoile la race ou l'espèce de la créature. Un succès Bon ou Excellent dévoile son âge et son genre. Un succès Extraordinaire révèle sa condition physique et émotionnelle au moment où elle a passé la position actuelle du personnage. Si la cible est connue du personnage, le succès Extraordinaire révélera son identité. Ce talent doit être utilisé dans les 2 heures suivant le passage de la créature. Si la zone a été soumise à du vent ou de la pluie depuis le passage de la créature, la difficulté est accrue de 5 pour chacune de ces conditions.

JET DE FILET

Niveau : Rang + Dextérité
Compétence : Non
Action : Non
Fatigue : Oui
Karma : Non
Restriction de Race : T'skrang seulement

Ce talent permet à l'adepte d'utiliser un petit filet à une main comme arme de parade spéciale. Lorsqu'un adversaire réussit un jet d'attaque contre le personnage, le joueur peut tenter de parer en faisant un test de Jet de Filet contre le résultat du jet d'attaque. Si la parade échoue, le personnage encaisse les dégâts normaux. Si la parade réussie, le personnage n'encaisse aucun dégâts de l'attaque. Si le Jet de Filet obtient un Excellent succès, la parade enchevêtre également l'adversaire, qui subit une pénalité de -1 niveau à tous les tests et -2 niveaux à tout tests d'attaque jusqu'à ce qu'il est réussi un jet de Dextérité contre une difficulté égale au résultat du test de Jet de Filet.

LAME D'ESPRIT

Niveau : Rang
Action : Oui
Karma : Non
Fatigue : 1
Restriction raciale : orks seulement

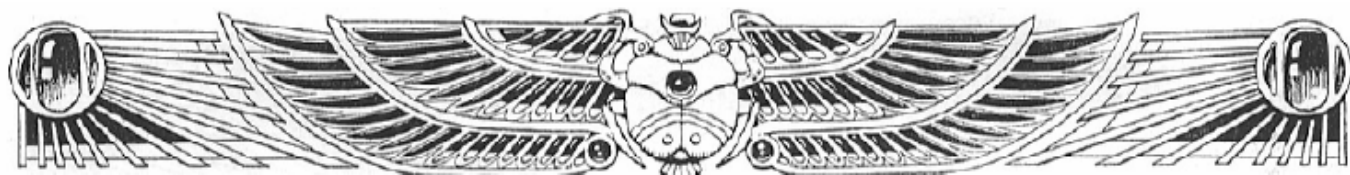
Ce talent crée une arme qui prend la forme désirée par le libérateur. Elle ressemble à une distorsion de l'air due à la chaleur d'un feu et cause des dégâts égaux à sa forme (+1 par rang supplémentaire au talent). La lame d'esprit dure un nombre d'heures égal au Rang du talent mais peut être dissipée à la volonté de son porteur.

LIBÉRATION D'ESPRIT

Niveau : Rang + niveau de Charisme
Action : Oui
Karma : Non
Fatigue : Non
Restriction raciale : orks seulement

Pour faire fonctionner ce talent, le libérateur doit s'adresser à un esclave, user de sa logique et des sentiments de sa cible pour réveiller l'esprit de sa cible. Cela permet de redonner espoir à des prisonniers résignés. Le jet se fait contre la défense sociale de la cible. Le talent peut aussi servir contre des gardes ou des personnes exécutant des ordres sans y réfléchir. Un bon succès peut arriver à les faire changer d'allégeance. Pour en temps variant selon les succès obtenus.





MASQUER LA PUISSANCE

Niveau : Rang + niveau de Volonté

Action : Oui

Karma : Non

Fatigue : 1

Restriction raciale : orks seulement

Ce talent permet au libérateur de masquer sa vraie nature aux moyens naturels comme magiques. Le libérateur fait un jet et le résultat est la difficulté pour essayer de deviner sa nature de Libérateur et même d'adepte. Le personnage est entouré d'un flou astral qui le protège et le fait passer pour une personne tout à fait normale. Le talent dure un nombre de jours égal au rang du talent et peut-être renouvelé à son expiration.

MORPHISME

Niveau : Rang

Compétence : Non

Action : Non

Fatigue : Non

Karma : Non

Restriction raciale : humains seulement

Ce talent permet au Voyageur d'acquérir magiquement les propriétés des autres races. A chaque rang au-delà du premier, les talent de Morphisme accroît les indices d'attributs du Voyageur. Le Rang 1 du talent représente l'apprentissage du Voyageur à la faculté d'adapter sa magie pour altérer son corps et donc, ce rang n'octroie aucun bonus. Pour chaque rang au-delà du premier, le Voyageur gagne un bonus spécifique applicable à l'un de ses attributs, comme indiqué sur la table des bonus de Morphisme.

TABLE DES BONUS DE MORPHISME

Rang de Morphisme	Bonus à l'indice d'attribut
1	Aucun
2	+1Vol (elfe/troll)
3	+1Per (elfe/sylphelin)
4	+1Cha (elfe/t'skrang)
5	+1End (orc/t'skrang)
6	+1Dex (t'skrang/sylph)
7	+2For (nain)
8	+2Dex (elfe)
9	+2End (troll)
10	+2Cha (sylphelin)
11	+3End (nain)
12	+3For (orc)
13	+4End (obsidien)
14	+4For (troll)
15	+6For (obsidien)

Ces bonus ne sont pas cumulatifs ; seul le bonus le plus élevé est utilisé. La race d'où provient le bonus accordé est

indiqué entre parenthèses. Dans certains cas, plus d'une race propose le même bonus, ce qui permet au joueur de choisir de quelle race provient le bonus qu'il reçoit.

Afin d'apprendre ce talent très rare, un Voyageur doit d'abord en découvrir l'existence. La plupart des adeptes qui en entendent parler le font via des mythes ou des légendes, et la plupart considère ce talent comme une simple rumeur – et son encouragé dans cette pensée par les Voyageurs peut enclin à partager le talent de Morphisme. Lorsqu'un Voyageur décide de croire au talent de Morphisme et décide de l'apprendre, son travail réel commence. Il doit trouver un autre Voyageur qui soit au moins du Neuvième cercle, qui connaisse le talent de Morphisme et qui souhaite le lui apprendre. Une telle combinaison reste très rare. L'entraînement dans ce talent coûte deux fois plus cher et prend deux fois plus de talent que pour un talent normal.

L'acquisition du talent au rang 1 se fait au prix minimal de 5000 pa et requiert 80 heures d'entraînement. De façon assez intéressante, lorsqu'un Voyageur gagne des rangs en Morphisme, son aspect commence à prendre des traits des races dont il « emprunte » les bonus. La peau d'un personnage ayant emprunté la Dextérité des t'skrang peut prendre une teinte verte et devenir écaillée, par exemple, et un Voyageur qui gagne les bonus de Force et d'Endurance d'un obsidien peut sembler être fait de pierre.

PILOTAGE DE BATEAUX

Niveau : Rang + Volonté

Compétence : Oui

Action : Oui

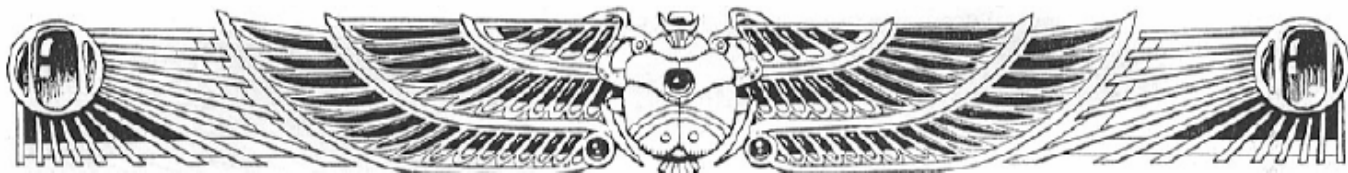
Fatigue : Aucun

Karma : Non

Restriction Raciale : T'skrang seulement

Ce talent représente l'art de manoeuvrer les bateaux fluviaux T'skrang tous le long du Serpent. Il permet au personnage de comprendre les fonctionnements d'un bateau et d'assister ceux qui le pilote. Le personnage pilotant un bateau doit utiliser ce talent lors d'un combat ou pour guider le bateau au port. La difficulté de ce test dépend du type de manoeuvre entreprise. Pour faire entrer un bateau à quai, la difficulté est de 5. Les difficultés pour manoeuvrer en combat varient de 5 à 15. (cf. **Le Compagnon** pour les règles de combat de navires). Si un personnage supervise le moteur à vapeur, il peut utiliser son talent de Pilotage de Bateaux pour accroître la vitesse du vaisseau. Un personnage doit posséder au moins le rang 5 dans le talent Pilotage de Bateaux pour tenter un tel acte. Le seuil de difficulté est égal à la vitesse du bateau (généralement 7). Pour accroître la vitesse d'un bateau, l'adepte fait un jet de talent. Pour chaque degré de réussite au-delà de Moyen, le personnage améliore la vitesse du





vaisseau de 1 pendant un nombre de tours égal à son rang en Pilotage de Bateaux.

PISTAGE DU VENT

Niveau : Rang + Perception
Compétence : Oui
Action : Oui
Fatigue : Aucune
Karma : Non
Restriction raciale : Sylphelins seulement

Comme le talent de Pistage, ce talent permet de pister une créature volante par l'odorat. Pour pister une créature par l'air, le personnage fait un jet de Pistage du vent contre la Défense magique de la cible. Si la trace a plus de 12 heures, la difficulté augmente de 3. S'il a plu durant l'heure précédant la tentative, la difficulté augmente de 7. Un succès permet au personnage de voir apparaître une trace faite de se qui semble être du pollen luminescent. Cet effet dure pendant un nombre d'heures égal au rang du personnage en Pistage du vent.

RECHERCHE DE LA LIBERTÉ

Niveau : Rang + niveau de Perception
Action : Oui
Karma : Non
Fatigue : Non
Restriction raciale : orks seulement

En étudiant attentivement la rame d'un donneur de noms, le libérateur peut savoir si la cible a été un jour esclave ou esclavagiste. S'il a été les deux, seul le dernier état est appris. En cas d'échec critique, le libérateur confondra les deux prenant les esclaves pour leurs maîtres et vice et versa.

RITUEL D'EXPIATION

Niveau : Rang + niveau de Volonté
Action : Oui
Karma : Oui
Fatigue : 10
Restriction raciale : orks seulement

En violant les structures de sa discipline, le Libérateur perd tous ses pouvoirs. Il doit accomplir un rituel d'expiation pour recouvrer sa puissance. Le rituel prend trois heures dans lieu clos où le libérateur endure moult douleurs qu'il s'inflige. S'il parvient à rentrer dans sa Voie, il sait quelle erreur il a commise et doit la réparer au plus vite.

Le rituel fonctionne aussi sur un esclavagiste repentant qui, s'il s'en remet, le protégera du talent 'recherche de la liberté' pendant un nombre de jours égal au rang du rituel.

Si pendant ce temps le repentir aide des esclaves, les effets deviennent permanents.

SOIN DES ESCLAVES

Niveau : Rang + niveau de Volonté
Action : Oui
Karma : Oui
Fatigue : 1
Restriction raciale : orks seulement

Le libérateur peut utiliser de ce talent pour soigner les esclaves ayant été blessés par leurs tortionnaires. Le libérateur fait un jet contre la défense magique de sa cible. EN cas de réussite, la cible gagne un jet de récupération avec pour bonus le niveau de succès de son jet. Si la cible a déjà été soignée par le libérateur, elle peut volontairement diminuer sa défense magique pour l'aider.

SUBTILISATION

Niveau : Rang + Dextérité
Compétence : Non
Action : Oui
Fatigue : 1
Karma : Non
Restriction raciale : sylphelins seulement

Ce talent permet à un personnage de subtiliser un objet des mains d'un adversaire et de s'en éloigner de la moitié de son déplacement de combat. Le personnage fait un jet de Subtilisation contre la défense physique du personnage. Si la cible tient l'objet à deux mains, la difficulté est accrue de 5. Si l'objet est fixé (comme un bouclier par exemple), la difficulté est accrue de 10. Ces modificateurs sont cumulatifs.

SUPPRIMER LES ENTRAVES

Niveau : Rang + niveau de Dextérité
Action : Oui
Karma : Non
Fatigue : 1
Restriction raciale : orks seulement

Ce talent permet de défaire ses entraves en détendant étonnamment ses poignets et chevilles. Il fait un test contre la résistance des entraves pour se libérer. Il subit un malus de 2 pour les entraves à ses chevilles.

