

Pour utiliser n'importe quel rang de ce talent, vous devez chevaucher une monture et vous trouver dans une zone de combat DÉGAGÉE.

- ❖ RANG 1: vous pouvez dépenser des points de Volonté pour piocher des cartes d'initiatives supplémentaires avant les autres participants et choisir la meilleure. Chaque VOL utilisé vous autorise à piocher une carte supplémentaire. Gardez la meilleure, défaussez les autres dans le paquet. Vous pouvez combiner ce talent avec RÉFLEXES FULGURANTS et piocher trois cartes d'initiative en échange d'1 seul point de Volonté.
- ❖ RANG 2: vous pouvez dépenser des VOL pour vous défendre. Chaque point utilisé annule un X du jet de l'adversaire.
- ❖ RANG 3: quand vous réussissez une attaque de corps-à-corps, vous pouvez dépenser des VOL pour augmenter les dégâts de +1 par point utilisé. Vous devez déclarer le montant de points consommés avant que l'adversaire n'effectue son jet d'armure.

Votre cheval (ou l'animal qui vous sert de monture) est un ami fidèle et loyal qui vous aide dans les moments difficiles.

- ❖ RANG 1: si vous dépensez 1 point de Volonté alors que vous êtes Brisé, votre cheval restera à vos côtés pour vous défendre. Il attaquera tous les adversaires qui veulent s'en prendre à vous.
- ❖ RANG 2: votre cheval vous aide à retrouver de l'énergie quand vous êtes Brisé. Chaque VOL dépensé vous fait regagner 1 point dans l'attribut réduit à 0. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet tant que vous n'êtes pas Brisé.
- ❖ RANG 3: votre cheval distribue des coups de sabot quand vous êtes en selle. À votre tour lors d'un combat, vous pouvez dépenser 1 VOL pour que votre monture effectue une attaque de corps-à-corps juste après votre action. Lancez les dés en suivant les règles habituelles pour résoudre cette attaque.

Votre monture est plus rapide que le vent.

- ❖ RANG 1: pour chaque point de Volonté dépensé, votre cheval peut parcourir un hexagone de plus par Quart de jour en terrain normal. Il faut utiliser 2 points par hexagone si le terrain est accidenté.
- ❖ RANG 2: quand vous êtes à cheval, vous pouvez dépenser 1 VOL pour fuir un combat sans effectuer de jet (cf. page 89). Les autres restrictions continuent de s'appliquer.
- ❖ RANG 3: vous poussez votre monture pour galoper à bride abattue pendant un court instant. Chaque VOL dépensé augmente de +1 la valeur de Mouvement (cf. page 115) de la monture pendant un round.

Votre plus fidèle compagnon est un animal choisi. Vous ne pouvez choisir une monture.

- ❖ RANG 1: votre animal peut partir en éclaireur à votre place. Dépensez 1 point de Volonté pour qu'il aille explorer une zone à proximité. Votre compagnon vous prévient en cas de danger.
- ❖ RANG 2: votre animal vous apporte son aide quand vous êtes Brisé. Chaque VOL dépensé vous rend 1 point dans l'attribut qui a été réduit à 0. Vous ne pouvez pas utiliser ce talent si vous n'êtes pas Brisé.
- ❖ RANG 3: votre animal se bat à vos côtés. Vous pouvez dépenser 1 VOL quand c'est votre tour de combattre pour que votre compagnon, obéissant à vos ordres, attaque pendant ce round. Il agit durant votre créneau d'initiative. Lancez les dés en suivant les règles habituelles pour résoudre l'attaque de l'animal.

VOIE DU CHEVALIER  
DU CAVALIER



VOIE DU COMPAGNON  
DU CAVALIER



VOIE DES PLAINES  
DU CAVALIER



VOIE DE LA BÊTE  
DU CHASSEUR



Vous êtes passé maître dans l'art de tisser des mensonges aux accents de vérité et de dévoiler ceux des autres.

❖ RANG 1: si vous dépensez 1 point de Volonté pendant que vous discutez avec un PNJ, le MJ doit vous révéler s'il ment ou non, sans vous donner plus de détails.

❖ RANG 2: lorsque vous MANIPULEZ un PNJ pour le pousser à croire ce que vous dites (que ce soit vrai ou non), vous pouvez dépenser 1 VOL pour réussir votre jet automatiquement. Vous pouvez utiliser votre talent après avoir lancé les dés.

❖ RANG 3: lorsque vous réussissez un jet de MANIPULATION, vous pouvez dépenser 1 VOL pour ne rien devoir à votre interlocuteur (cf. page 99). De plus, il perd la possibilité de vous attaquer. Vous devez néanmoins émettre une demande que le MJ jugera raisonnable.

Votre besace est constamment remplie d'un bric-à-brac d'outils et de babioles en tout genre. Elle compte comme un objet Lourd.

❖ RANG 1: quand vous dépensez des points de Volonté, vous êtes capable de trouver à peu près n'importe quoi dans votre besace. L'objet issu de la liste des marchandises ne peut pas être Lourd et ne doit pas coûter plus d'1 pièce d'argent par point dépensé.

❖ RANG 2: comme le rang 1, mais vous pouvez aussi trouver des armes (issues des tableaux d'armes) dans votre besace.

❖ RANG 3: comme le rang 2, mais l'objet peut coûter jusqu'à 1 pièce d'or par VOL dépensé.

Le maître archer que vous êtes semble avoir un contrôle total sur les flèches qu'il décoche.

❖ RANG 1: quand vous touchez une cible avec une attaque à distance, vous pouvez dépenser 1 point de Volonté pour trouver un défaut dans son armure ou un point faible naturel. L'armure n'offre aucune protection contre votre attaque.

❖ RANG 2: une fois que vous avez utilisé toutes vos actions du round, vous pouvez dépenser 1 VOL pour effectuer immédiatement une attaque à distance. Vous devez néanmoins avoir PRÉPARÉ votre arme auparavant.

❖ RANG 3: quand vous touchez votre adversaire avec une attaque à distance, vous pouvez dépenser des VOL pour augmenter les dégâts de +1 par point utilisé. Vous devez déclarer le montant de points dépensés avant que l'adversaire n'effectue son jet d'armure.

La survie dans les étendues sauvages n'a plus aucun secret pour vous.

❖ RANG 1: lorsque vous CHERCHEZ DES PROVISIONS, CHASSEZ ou OUVREZ LA MARCHÉ, vous pouvez dépenser 1 point de Volonté pour réussir automatiquement votre jet. Vous pouvez lancer les dés avant d'utiliser le talent pour voir si vous échouez.

❖ RANG 2: quand vous effectuez un jet pour résister au froid, vous pouvez dépenser 1 VOL pour réussir automatiquement. Vous pouvez lancer les dés avant d'utiliser le talent pour voir si vous échouez.

❖ RANG 3: dépensez 1 VOL pour vous passer d'eau et de nourriture pendant un jour entier.

VOIE DU MENSonge  
DU COLPORTEUR



VOIE DE L'ABONDANCE  
DU COLPORTEUR



VOIE DE LA FLÈCHE  
DU CHASSEUR



VOIE DE LA FORÊT  
DU CHASSEUR



Vous ne faites qu'un avec les créatures sauvages de ce monde, dont vous savez imiter les caractéristiques saillantes et revêtez même l'apparence.

Le rang de ce talent détermine les sorts auxquels vous avez accès. Voyez le Chapitre VI pour plus de précisions.

- ❖ RANG 1: vous pouvez lancer les sorts de rang 1 issus de la discipline Métamorphose.
- ❖ RANG 2: vous pouvez lancer les sorts de rang 1 et 2 issus de la discipline Métamorphose.
- ❖ RANG 3: vous pouvez lancer les sorts de rang 1, 2 et 3 issus de la discipline Métamorphose.

Votre vocation consiste à mettre la puissance de la nature au service des blessés et des âmes égarées. Le rang de ce talent détermine les sorts auxquels vous avez accès. Voyez le Chapitre VI pour plus de précisions.

- ❖ RANG 1: vous pouvez lancer les sorts de rang 1 issus de la discipline Guérison.
- ❖ RANG 2: vous pouvez lancer les sorts de rang 1 et 2 issus de la discipline Guérison.
- ❖ RANG 3: vous pouvez lancer les sorts de rang 1, 2 et 3 issus de la discipline Guérison.

Vous avez appris à voir au-delà du monde physique et faites appel à votre troisième œil pour connaître les événements passés et à venir. Le rang de ce talent détermine les sorts auxquels vous avez accès. Voyez le Chapitre VI pour plus de précisions.

- ❖ RANG 1: vous pouvez lancer les sorts de rang 1 issus de la discipline Clairvoyance.
- ❖ RANG 2: vous pouvez lancer les sorts de rang 1 et 2 issus de la discipline Clairvoyance.
- ❖ RANG 3: vous pouvez lancer les sorts de rang 1, 2 et 3 issus de la discipline Clairvoyance.

vous avez un flair incroyable pour dénicher de l'or et des pierres précieuses.

- ❖ RANG 1: quand vous vous apprêtez à acheter un objet, vous pouvez dépenser des points de Volonté pour que le marchand revoie son prix à la baisse. Le prix diminue de 20 % par VOL utilisé. Vous pouvez dépenser au maximum 4 points, ce qui ferait baisser le prix du produit à 20 % de sa valeur initiale.
- ❖ RANG 2: dès que vous entrez dans une pièce pour la première fois, vous pouvez dépenser 1 VOL pour repérer les objets de valeur et leur emplacement. Ce talent ne s'applique qu'à l'or et aux pierres précieuses, jamais aux artefacts uniques.
- ❖ RANG 3: il y a toujours quelques pièces d'or qui traînent au fond de vos poches. Vous trouvez 1 pièce d'or par VOL, même si l'on vous a détroussé peu de temps auparavant.

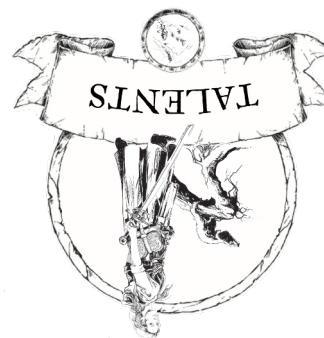
DU DRUIDE  
VOIE DE LA  
MÉTAMORPHOSE



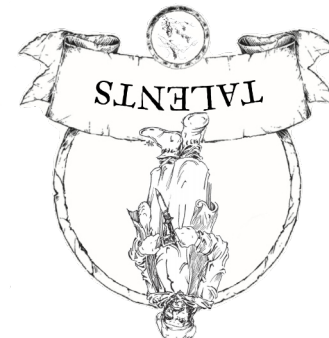
DU DRUIDE  
VOIE DE LA GUÉRISON



DU DRUIDE  
VOIE DE LA CLAIRVOYANCE



DU COLPORTEUR  
VOIE DE L'OR





❖ RANG 1: vous pouvez dépenser des points de Volonté pendant que vous chantez pour attirer l'attention de toutes les personnes PROCHES de vous. Elles cessent toute activité et, si elles tentent un jet de PERCEPTION, ce dernier reçoit un modificateur négatif égal au nombre de VOL dépensés. Cet effet dure quelques minutes et ne fonctionne pas en combat.

❖ RANG 2: comme le rang 1, mais en plus, vous persuadez les spectateurs de vous payer. Ils vous donneront autant de pièces d'argent que le nombre de points de VOL utilisés.

❖ RANG 3: votre chant est si sonore qu'il perce les tympans de tous les auditeurs situés à portée COURTE. La mélodie inflige au total 1 point de dégâts de Force par VOL dépensé. Répartissez ces dégâts entre les adversaires comme vous le souhaitez. Les cibles peuvent résister avec un jet d'INTUITION; chaque annule alors 1 point de dégâts. Ce talent n'a aucun effet sur les monstres.

Vous ne faites qu'un avec votre arme.

❖ RANG 1: quand vous touchez votre adversaire avec une attaque de corps-à-corps, vous pouvez dépenser 1 point de Volonté pour trouver un défaut dans son armure ou un point faible naturel. L'armure n'offre aucune protection contre votre attaque.

❖ RANG 2: une fois que vous avez utilisé toutes vos actions du round, vous pouvez dépenser 1 VOL pour porter immédiatement une attaque de corps-à-corps.

❖ RANG 3: quand vous touchez votre adversaire avec une attaque de corps-à-corps, vous pouvez dépenser des VOL pour augmenter les dégâts de +1 par point utilisé. Vous devez déclarer le montant de points dépensés avant que l'adversaire n'effectue son jet d'armure.

Ce talent n'est utilisable que si vous utilisez le système de combinaisons secrètes au corps-à-corps (cf. page 94).

❖ RANG 1: si vous dépensez 1 point de Volonté au moment où votre adversaire et vous choisissez vos combinaisons secrètes, votre adversaire doit sélectionner sa combinaison en premier. Il choisit une de ses deux cartes et vous la révèle, puis vous choisissez votre combinaison.

❖ RANG 2: comme pour le rang 1, mais cette fois, c'est à vous de décider si l'adversaire révèle sa première ou sa deuxième carte.

❖ RANG 3: comme pour le rang 1, si ce n'est que l'adversaire doit vous montrer ses deux cartes avant que vous ne choisissiez votre combinaison.

Ce talent a une incidence sur toutes vos PARADES, que vous les réalisiez avec une arme ou un bouclier.

❖ RANG 1: quand un ami à portée PROCHE est assailli, vous pouvez dépenser 1 point de Volonté pour PARER l'attaque à sa place. Cette PARADE, qui suit les règles habituelles, compte comme une de vos actions pour ce round.

❖ RANG 2: quand vous PAREZ, vous pouvez immédiatement dépenser 1 VOL pour que la PARADE devienne « gratuite » et ne compte pas parmi vos actions du round. Vous pouvez déclencher cet effet plusieurs fois par round tant qu'il vous reste suffisamment de VOL.

❖ RANG 3: quand vous réussissez une PARADE, vous pouvez dépenser des VOL pour diminuer encore plus les dégâts de l'attaque. Chaque point dépensé réduit de -1 les dégâts subis. Vous devez déclarer le nombre de points utilisés avant d'effectuer le jet d'armure.

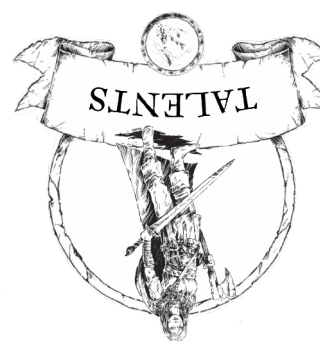
DU MENESTREL  
VOIE DU CHANT



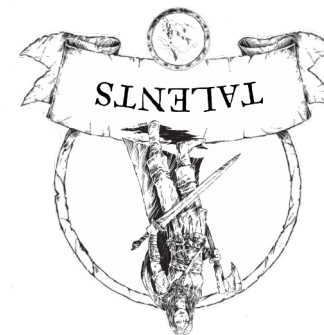
DU GUERRIER  
VOIE DE L'ÉPÉE



DU GUERRIER  
VOIE DE L'ENNEMI



DU GUERRIER  
VOIE DU BOUCLIER



Votre voix inspire vos compagnons et terrifie vos ennemis. L'utilisation de ce talent compte comme une action lente (cf. page 85).

- ❖ RANG 1: vous lancez un cri de guerre qui octroie un bonus aux attaques de tous vos alliés situés à portée COURTE jusqu'à ce que vous réalisiez une autre action. Leurs jets bénéficient d'un bonus de +1 par point de Volonté utilisé.
- ❖ RANG 2: votre rugissement déstabilise tous vos adversaires situés à portée COURTE jusqu'à votre tour d'action du round suivant. Les ennemis subissent un malus de -1 par VOL utilisé sur leurs jets. *Ce talent n'a aucun effet sur les monstres.*
- ❖ RANG 3: votre hurlement de rage instille la peur chez adversaires. Il inflige 1 point de dégâts d'Esprit par VOL à un seul ennemi situé à portée COURTE. La cible peut résister avec un jet d'INTUITION; chaque échec annule alors 1 point de dégâts. *Ce talent n'a aucun effet sur les monstres.*

Tandis que la bataille fait rage, votre voix s'élève pour offrir une vigueur renouvelée à vos camarades. L'utilisation de ce talent compte comme une action lente.

- ❖ RANG 1: vous aidez un ami Brisé situé à portée COURTE à repartir au combat. Il regagne 1 point dans l'attribut qui a été réduit à 0 pour chaque VOL que vous dépensez.
- ❖ RANG 2: désignez autant d'alliés à portée COURTE que le nombre de VOL dépensés. Chacun d'entre eux regagne 1 point dans un attribut de votre choix (cf. page 104), qui sera le même pour tous.
- ❖ RANG 3: votre chant transmet une partie de votre puissance à un allié situé à portée LONGUE. Donnez tout simplement le nombre de VOL de votre choix au camarade en question. *Le talent des demi-elfes ÉNERGIE PSYCHIQUE ne se combine pas avec ce talent.*

Le rang de ce talent détermine les sorts auxquels vous avez accès. Voyez le Chapitre VI pour plus de précisions.

- ❖ RANG 1: vous pouvez lancer les sorts de rang 1 issus de la discipline Magie de mort.
- ❖ RANG 2: vous pouvez lancer les sorts de rang 1 et 2 issus de la discipline Magie de mort.
- ❖ RANG 3: vous pouvez lancer les sorts de rang 1, 2 et 3 issus de la discipline Magie de mort.

Le rang de ce talent détermine les sorts auxquels vous avez accès. Voyez le Chapitre VI pour plus de précisions.

- ❖ RANG 1: vous pouvez lancer les sorts de rang 1 issus de la discipline Chant des pierres.
- ❖ RANG 2: vous pouvez lancer les sorts de rang 1 et 2 issus de la discipline Chant des pierres.
- ❖ RANG 3: vous pouvez lancer les sorts de rang 1, 2 et 3 issus de la discipline Chant des pierres.

VOIE DU CRI DE GUERRE  
DU MENESTREL



CHANT DE L'HYMNE  
DU MENESTREL



VOIE DE LA MORT  
DU SORCIER



VOIE DE LA PIERRE  
DU SORCIER



Vous êtes un maître du déguisement.

- ❖ RANG 1: vous pouvez dépenser 1 point de Volonté et pour copier l'apparence d'une personne du même sexe et du même peuple que vous, mais sans imiter sa voix ou son comportement. Tous ceux qui connaissent la personne en question et passent à portée PROCHE peuvent percevoir votre déguisement à jour avec un jet d'INTUITION. Chaque VOL supplémentaire utilisé au moment de vous grimer inflige un malus de -1 sur ce jet.
- ❖ RANG 2: comme le rang 1, mais cette fois, vous pouvez adopter la voix et les gestes de la personne copiée. Quand vous discutez avec quelqu'un qui connaît cette personne, votre interlocuteur peut percevoir votre déguisement à jour (voir rang 1).
- ❖ RANG 3: vous pouvez imiter qui vous voulez, même les personnes du sexe opposé ou issues d'un autre peuple. Pour le reste, les règles sont les mêmes que pour le rang 2.

Des combats moins héroïques ont lieu dans l'ombre, le domaine des armes dissimulées et des victimes qui ne se doutent de rien.

- ❖ RANG 1: quand vous réussissez une ATTAQUE FURTIVE (cf. page 90), vous pouvez dépenser des points de Volonté pour augmenter les dégâts de +1 par point utilisé.
- ❖ RANG 2: en dépensant 1 VOL, vous pouvez vous faufiler à travers n'importe quel obstacle ou vous glisser dans des ouvertures étroites, larges d'à peine quelques centimètres.
- ❖ RANG 3: grâce au pouvoir de l'hypnose, vous pouvez contraindre d'autres personnes à agir à votre place. Dépensez 1 VOL pour forcer votre adversaire à réaliser une action spécifique au moment de votre choix. Vous devez discuter quelques instants avec lui avant de pouvoir utiliser ce talent.

Le rang de ce talent détermine les sorts auxquels vous avez accès. Voyez le Chapitre VI pour plus de précisions.

- ❖ RANG 1: vous pouvez lancer les sorts de rang 1 issus de la discipline Symbolisme.
- ❖ RANG 2: vous pouvez lancer les sorts de rang 1 et 2 issus de la discipline Symbolisme.
- ❖ RANG 3: vous pouvez lancer les sorts de rang 1, 2 et 3 issus de la discipline Symbolisme.

Le rang de ce talent détermine les sorts auxquels vous avez accès. Voyez le Chapitre VI pour plus de précisions.

- ❖ RANG 1: vous pouvez lancer les sorts de rang 1 issus de la discipline Magie du sang.
- ❖ RANG 2: vous pouvez lancer les sorts de rang 1 et 2 issus de la discipline Magie du sang.
- ❖ RANG 3: vous pouvez lancer les sorts de rang 1, 2 et 3 issus de la discipline Magie du sang.

VOIE DES MASQUES  
DU VOLEUR



VOIE DE L'ASSASSIN  
DU VOLEUR



VOIE DES SIGNES  
DU SORCIER



VOIE DU SANG  
DU SORCIER





Vos fioles comptent comme des objets  
MINUSCULES qui n'ont aucune influence  
sur votre encombrement.

❖ RANG 1: dépensez des points de Volonté pour  
sortir de vos affaires une dose de poison mortel  
(cf. page 113) dont la Toxicité est égale au  
nombre de points utilisés multiplié par 3.

❖ RANG 2: comme le rang 1, mais vous pouvez  
choisir un autre type de poison. Vous  
trouverez des exemples à la page 113.

❖ RANG 3: comme le rang 2, mais vous pouvez  
choisir d'appliquer directement le poison sur  
une de vos armes, avant de porter une attaque  
par exemple (cf. page 114). *L'utilisation du  
talent ne compte pas comme une action.*

NOTE: *si vous perdez votre collection de  
poisons, vous devez en racheter une pour pouvoir  
continuer à exploiter ce talent. Il ne vous restera  
plus qu'à trouver un commerçant, puis à  
dépenser 1 VOL et 2d6 pièces d'argent.*

VOIE DU POISON

DU VOLEUR

TALENTS



## L'ADAPTATION DES HUMAINS



Avant d'effectuer un jet de compétence, vous pouvez dépenser 1 point de Volonté pour sélectionner une autre compétence qui vous servira à atteindre le même objectif.

Vous devez argumenter votre décision pour obtenir l'accord du MJ. Ce dernier doit quand même vous laisser une certaine marge de manœuvre.

## LA PAIX INTÉRIEURE DES ELFES



Vous pouvez dépenser 1 point de Volonté pour entrer dans un état de transe méditative pendant un Quart de jour. Personne ne doit venir troubler votre quiétude.

Quand vous sortez de votre introspection, tous les dégâts des attributs et les blessures critiques sont soignés.

*Ce talent ne permet pas de régénérer des membres perdus.*

## L'ÉNERGIE PSYCHIQUE DES DEMI-ELFES



Chaque fois que vous dépensez 1 ou plusieurs points de Volonté pour activer un talent ou lancer un sort, le premier VOL consommé en vaut deux.

Donc, si vous dépensez 2 VOL, on considère que vous en avez dépensé 3, et ainsi de suite.

Ce pouvoir augmente également les risques d'incidents magiques.

## LE TALENT DUR À CUIRE DES NAINS



Les nains sont les plus coriaces de tous les peuples, ils sont capables de poursuivre la lutte quand leurs camarades exténués n'ont plus aucune force.

Vous pouvez mettre le paquet plusieurs fois en dépensant des points de Volonté.

Chaque point utilisé vous permet de mettre le paquet une fois de plus.





### LE TALENT INSAISSISSABLE DES HALFELINS



L'habileté des halfelins à se faufiler comme des anguilles n'est plus à démontrer.

Pendant un combat, vous pouvez dépenser 1 point de Volonté pour esquiver une attaque physique. Chaque VOL utilisé enlève un ✕ au jet de l'attaquant.

### L'INSTINCT DU PRÉDATEUR DES LYCANS



Vous pouvez dépenser des points de Volonté pour désigner une créature ou une personne située dans votre champ de vision, ou qui a laissé des indices olfactifs, afin qu'elle devienne votre proie. Vous pouvez suivre sa trace pendant un nombre de jours égal au nombre de VOL utilisés.

En combat, vos attaques visant votre proie bénéficient d'un bonus de +1 par VOL dépensé jusqu'à ce qu'elle soit Brisée ou que vous la laissiez s'enfuir.

### LE TALENT INÉBRANLABLE DES ORCS



Lorsque vous êtes Brisé, quel que soit le type de dégâts subis, vous pouvez dépenser des points de Volonté pour vous remettre d'aplomb.

Chaque point vous fait regagner 1 point dans l'attribut réduit à 0.

Vous ne pouvez pas utiliser ce talent tant que vous n'êtes pas Brisé.

*Il ne fonctionne pas sur les blessures critiques.*

### LE TALENT NOCTURNE DES GOBELINS



Les gobelins peuvent voir dans l'obscurité et ne sont pas affectés par les ténèbres. En outre, lorsque vous faites un jet de FURTIVITE dans un environnement sombre ou peu éclairé, vous pouvez dépenser 1 point de Volonté qui devient automatiquement un ✕ supplémentaire.

Vous pouvez même effectuer votre jet avant de dépenser ce point de Volonté.

