

1. Esprits

Puissance : Réussite jet Invocation dif. Moyenne + nombres de Marges de réussites (+5)

Les esprits sont les habitants du plan astral. Les esprits décrits ci-dessous peuvent être invoqués par des magiciens, voir *Conjuration*). Les Attributs physiques décrits ci-dessous sont utilisés lorsqu'un esprit se matérialise sur le plan physique ; le minimum dans ces attributs est toujours de 1. Sur le plan astral, les esprits utilisent toujours leur Magie pour remplacer tous les attributs.

En plus de leurs pouvoirs standards, chaque esprit est doté d'un pouvoir optionnel en plus par 3 points de Puissance. Le magicien choisi le ou les pouvoir(s) qu'il souhaite attribuer à l'esprit qu'il vient d'invoquer. Les pouvoirs optionnels ne peuvent plus être changés par la suite.

Compétences d'Esprit : le niveau d'un esprit dans une compétence est égal à son indice de Puissance (en nombres de D6).

Esprit de l'Air

Agilité	Coordination	Vigueur	Savoir	Perception	Charisme	Magie
P+3	P+4	P-2	P	P	P	P

Compétences : Analyse astrale, Arme à distance exotique, Combat à mains nues Combat astral, Esquive, Perception, Vol

Pouvoirs : Accident, Confusion, Conscience, Dissimulation, Engloutissement, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Pouvoirs optionnels : Attaque élémentaire, Aura énergétique, Garde, Peur, Psychokinésie, Souffle nocif

Esprit de la Bête

Agilité	Coordination	Vigueur	Savoir	Perception	Charisme	Magie
P+1	P+4	P+2	P	P	P	P

Compétences : Analyse astrale, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception

Pouvoirs : Contrôle animal, Conscience, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Peur, Sens accrus (Oùie, Vision nocturne, Odoat)

Pouvoirs optionnels : Arme naturelle (VD Puissance P, AP 0), Confusion, Dissimulation, Garde, Recherche, Souffle nocif, Venin

Esprit de la Terre

Agilité	Coordination	Vigueur	Savoir	Perception	Charisme	Magie
P-2	P+2	P+4	P	P	P	P

Compétences : Analyse astrale, Arme à distance exotique, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception

Pouvoirs : Collage, Conscience, Forme astrale, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Pouvoirs optionnels : Attaque élémentaire, Confusion, Dissimulation, Engloutissement, Peur

Esprits de feu

Agilité	Coordination	Vigueur	Savoir	Perception	Charisme	Magie
P+2	P+3	P+1	P	P	P	P

Compétences : Analyse astrale, Arme à distance exotique, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception, Vol

Pouvoirs : Accident, Attaque élémentaire, Aura énergétique, Conscience, Forme astrale, Engloutissement, Matérialisation

Pouvoirs optionnels : Garde, Peur, Recherche, Souffle nocif

Faiblesses : Allergie (Eau, Sévère)

Esprits de l'Homme

Agilité	Coordination	Vigueur	Savoir	Perception	Charisme	Magie
P	P+2	P-1	P	P	P	P+1

Compétences : Analyse astrale, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Lancement de sorts, Perception

Pouvoirs : Accident, Confusion, Conscience, Forme astrale, Dissimulation, Garde, Influence,

Matérialisation, Recherche, Sens accrus (Vision nocturne et thermographique)

Pouvoirs optionnels : Mouvement, Peur, Psychokinésie, Sort inné (n'importe quel sort connu de l'invocateur)

Esprits de l'Eau

Agilité	Coordination	Vigueur	Savoir	Perception	Charisme	Magie
P	P+2	P+2	P	P	P	P

Compétences : Analyse astrale Armes à distance exotiques, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception

Pouvoirs : Confusion, Conscience, Dissimulation, Engloutissement, Forme astrale, Matérialisation, Recherche

Pouvoirs optionnels : Accident, Attaque élémentaire, Aura énergétique, Collage, Contrôle météorologique, Garde

Faiblesses : Allergie (Feu, Sévère)

Veilleurs

Agilité	Coordination	Vigueur	Savoir	Perception	Charisme	Magie
1	1	1	1	1	1	1

Compétences : Analyse astrale 1, Combat astral 1, Esquive 1

Pouvoirs : Forme astrale, Recherche

Note : les Veilleurs n'existent que sur le plan astral (bien qu'ils puissent se manifester sur le plan physique). Leur Puissance est toujours de 1.

Pouvoirs de Créatures

Nom : Accident

Difficulté : 15

Effet : Ce pouvoir permet à l'être qui le possède de causer un accident d'apparence ordinaire.

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Tps.prép : 1 round

Précision : Ce pouvoir permet à l'être qui le possède de causer un accident d'apparence ordinaire. La nature exacte de l'accident est laissée à l'appréciation du meneur de jeu, basée sur les circonstances et l'environnement.

Lorsqu'un personnage est pris pour cible par ce pouvoir, faites un Test opposé entre la Magie de la créature et la Volonté du personnage.

Si la créature gagne, le personnage est victime d'un accident déterminé au préalable par le meneur de jeu. Parmi les possibilités : il glisse, baragouine n'importe quoi, se tort le genou, laisse tomber quelque chose, ou pète un câble et éjecte le chargeur de son flingue. Accident n'est pas dangereux en soi, mais avec un environnement propice, il peut le devenir. Tomber d'une corniche en pleine montagne peut être relativement douloureux, par exemple. Si la créature a fait 4 Marges de réussites (+5) succès excédentaires ou plus, traitez l'accident comme un échec critique - l'accident n'est pas juste un petit problème, c'est un gros plantage.

Si une créature utilise Accident contre un véhicule, elle peut obliger son conducteur à faire un Test de Conduite difficulté Difficile.

Nom : Arme naturelle

Difficulté : Automatique

Effet : La créature possède des défenses naturelles qui sont capables d'infliger des Dommages physiques, comme des serres, des dents pointues ou un dard.

Portée : Soi-même

Taille cible : Soi-même

Tps.prép : Instantané

Précision : La créature possède des défenses naturelles qui sont capables d'infliger des Dommages physiques, comme des serres, des dents pointues ou un dard. La description de ce pouvoir décrit la nature de l'attaque, ainsi que les modificateurs de Valeur de Dommages qui s'appliquent. Les Armes Naturelles peuvent être soit de mêlée, soit des armes à distance, et les créatures suivent les règles standards de combat lorsqu'elles les utilisent. Les créatures utilisent la compétence Combat à mains nues pour attaquer avec les armes de mêlées naturelles, et Arme à distance exotique pour attaquer à l'aide d'une arme à distance naturelle.

Les créatures qui ne disposent pas d'Arme naturelle peuvent quand même tenter d'attaquer sans arme, comme pour les personnages.

Nom : Armure

Difficulté : Automatique

Effet : La créature a une peau qui offre une protection contre les attaques

Portée : Soi-même

Durée : Perpétuel

Tps.prép : Instantané

Précision : La créature a une peau qui offre une protection contre les attaques. Une créature avec ce pouvoir a un indice d'Armure qui vient se cumuler avec toute armure portée.

Nom : Armure mystique

Difficulté : Automatique

Effet : Les créatures avec une Armure mystique ont une protection naturelle contre les attaques astrales

Portée : Soi-même

Durée : Perpétuel

Tps.prép : Instantané

Précision : Appliquez l'indice d'Armure mystique de la créature à toutes les attaques astrales qui lui sont adressées. Certaines créatures peuvent également avoir des Armures mystiques renforcées (Si elles ont également le pouvoir Armure renforcée).

Nom : Armure renforcée

Difficulté : Automatique

Effet : L'Armure renforcée est encore plus résistante qu'une armure normale

Portée : Soi-même

Durée : Perpétuel

Tps.prép : Instantané

Précision : Ajoutez +1 Armure

Nom : Attaque élémentaire

Difficulté : 11

Effet : Une créature avec Attaque élémentaire peut projeter une explosion d'énergie destructrice ou négative, qu'elle prenne la forme de flammes, de froid intense, d'électricité, d'eau, et ainsi de suite.

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Tps.prép : 1 round

Précision : Le pouvoir est traité comme un Tir en utilisant la Coordination de la créature pour attaquer. La VD de l'attaque est égale à la Magie de la créature, et est traitée comme une attaque due au froid, à l'électricité, ou au feu, selon ce qui est approprié à l'attaque. De telles attaques sont réduites de moitié par les Armures. Le type d'Attaque élémentaire utilisé par l'esprit est choisi en fonction de leur élément et choisi au moment de l'invocation; une fois choisi, on ne peut plus en changer.

Nom : Aura énergétique

Difficulté : Automatique

Effet : Une créature douée d'une Aura énergétique irradie en permanence une aura d'énergie destructrice ou négative, qu'elle prenne la forme de flammes, de froid intense, d'électricité, d'eau, ou quelque chose de similaire

Portée : Soi-même

Durée : Perpétuel

Tps.prép : Instantané

Précision : Les attaques de mêlée faites par la créature gagnent un bonus de +2D à la Valeur de Dommages. Qui plus est les dommages sont traités comme provenant du froid, de l'électricité ou du feu, selon ce qui est approprié à l'attaque. De telles attaques sont réduites de moitié par les armures d'Impact. Toute attaque réussie sur une créature dotée d'une Aura énergétique signifie que l'attaquant encaisse également des dommages consécutifs à l'attaque. L'attaquant doit faire un Test de Résistance contre une Valeur de Dommage équivalente à la Magie de la créature. L'armure protège de moitié contre ces attaques.

Nom : Attaque élémentaire

Difficulté : 15

Effet : La créature peut faire en sorte que sa victime « adhère » à la surface qu'elle a touchée (ce peut être la créature elle-même)

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Tps.prép : 1 round

Précision : La victime peut s'enfuir en 1rd entier, et en faisant un jet de Vigueur contre la Magie de la créature. Si la victime gagne la confrontation, elle a pu s'échapper.

Nom : Compulsion

Difficulté : 15

Effet : Une créature dotée du pouvoir de Compulsion peut contraindre une cible à accomplir une action spécifique (chaque créature se spécialise en général dans un type d'action particulier)

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Tps.prép : 1 round

Précision : Pour utiliser ce pouvoir, la créature doit réussir un Test opposé de Magie contre la Volonté de la cible. Si la victime échoue, elle doit immédiatement accomplir l'action à laquelle on la contraint. Compulsion ne peut pas agir sur les actions futures de la cible.

Nom : Confusion

Difficulté : 15

Effet : Le pouvoir de Confusion permet à une créature d'embrouiller l'esprit de sa victime, de sorte que la cible est incapable de prendre une décision, est désorientée, ne se souvient plus de ce qu'elle faisait, et ainsi de suite

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Tps.prép : 1 round

Précision : La créature fait un Test opposé de Magie contre la Volonté de la cible. Les succès excédentaires enregistrés par la créature servent de malus aux jets de dés pour toutes les actions que souhaiterait entreprendre le personnage.

Nom : Conscience

Difficulté : Automatique

Effet : Les créatures dotées de ce pouvoir sont conscientes d'elles-mêmes et peuvent faire des choix conscients

Portée : Soi-même

Durée : Perpétuel

Tps.prép : Instantané

Précision : Les créatures conscientes sont considérées comme étant sans formation (-2D) pour toutes les compétences qu'elles ne possèdent pas et peuvent utiliser leurs attributs par défaut de manière normale. Les créatures conscientes sont également capables d'apprendre de nouvelles compétences.

Si la majorité des créatures conscientes sont des créatures ordinaires, certains membres de leurs espèces se sont éveillées et possèdent un attribut Magie. Les métacratures conscientes sont capables de tous les actes magiques et sont soumis aux mêmes règles concernant la magie que les autres personnages. Ce n'est désormais plus qu'une question de temps avant qu'une créature consciente ne devienne technomancienne.

Nom : Conscience

Difficulté : Automatique

Effet : Certains êtres sont capables de manipuler mentalement certains types d'animaux ordinaires

Portée : Soi-même

Durée : Perpétuel

Tps.prép : Instantané

Précision : Ce pouvoir permet à l'être de contrôler le comportement d'un animal ou d'un groupe d'animaux. Ce contrôle permet uniquement de faire agir les animaux de manière normale. Par exemple, un singe sous contrôle ne pourra pas conduire une voiture, mais on pourrait lui ordonner de monter à un arbre et d'aller y chercher quelque chose, ou d'attaquer, de s'asseoir et de se tenir tranquille, ou de suivre quelqu'un. Il est obligatoire de voir la créature pour lui donner, mais l'animal contrôlé continuera à exécuter pleinement les ordres qu'on lui a dicté même après avoir quitté le champ de vision de la créature disposant de ce pouvoir. L'être peut contrôler un nombre de petits animaux (chats, rats, etc.) égal à son Charisme x 5, ou un nombre de grands animaux (loups, lions, ours, etc.) égal à son Charisme. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé sur une créature dotée du pouvoir Conscience ou d'une compétence Magie.

Nom : Contrôle météorologique

Difficulté : 20

Effet : Le pouvoir de Contrôle météorologique permet à une créature de manipuler les conditions climatiques.

Portée : Longue

Taille cible : Gigantesque

Tps.prép : 20min (rituel)

Précision : Le pouvoir de Contrôle météorologique permet à une créature de manipuler les conditions climatiques. Le temps souhaité doit être crédible dans l'environnement concerné (pas de blizzard dans la Vallée de la mort ou de vagues de chaleur en Islande, par exemple). Les conditions climatiques prennent du temps à se former, atteignant un pic lorsque la créature fait un test étendu de Magie. Elle doit atteindre 10 Marges de réussites (+5) en 20 minutes). La créature ne fait « qu'invoquer » le temps souhaité ; elle ne le contrôle pas. Par exemple, une créature qui invoque un violent orage ne pourra pas contrôler l'endroit où la foudre va frapper.

Nom : Créature duale

Difficulté : Automatique

Effet : Une Créature duale est active sur le plan astral et peut aussi bien affecter les êtres astraux que les êtres physiques

Portée : Soi-même

Durée : Perpétuel

Tps.prép : Instantané

Précision : Les Créatures duales peuvent percevoir et interagir sur le plan astral de la même manière que les personnages qui utilisent la perception astrale

Nom : Dissimulation

Difficulté : 15

Effet : Ce pouvoir confère à la créature la capacité à se dissimuler magiquement aux autres, ou bien de dissimuler quelque chose à la vue des gens.

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Tps.prép : 1rd

Précision : Dissimulation donne un malus de Magie/2 dés à tous les Tests de Perception effectués pour localiser l'objet ainsi dissimulé. Dissimulation peut être utilisé sur un nombre simultané de cibles au maximum égal à l'attribut Magie de la créature ; les personnages cachés peuvent se voir entre eux si la créature le souhaite.

Nom : Drain de Magie

Difficulté : 20

Effet : Le Drain d'Essence permet à une créature de drainer la Magie d'un personnage, afin de l'ajouter à sa propre caractéristique Magie. Le Drain de Magie ne peut affecter que des êtres dotés de conscience (les personnages et les créatures dotées du pouvoir Conscience)

Portée : Contact

Taille cible : Personne

Durée : Permanent

Tps.prép : 1 round

Précision : La victime doit être volontaire, ou être dans l'incapacité de pouvoir refuser (retenue, paralysée, plongée dans l'inconscience, contrôlée mentalement, etc). Le transfert de Magie ne se produit qu'en cas de forte émotion. Ce peut être la passion amoureuse, la terreur d'une victime innocente, ou la rage d'un ennemi vaincu, par exemple. Les émotions doivent être fortes, et elles doivent être focalisées vers la créature qui utilise le pouvoir. Parfois, le transfert est véhiculé sur le plan physique, comme du sang pour le vampire, ou de la chair pour le wendigo, bien que cela serve surtout à augmenter le sentiment de passion ou de terreur à cet instant.

Drainer un point de Magie requiert un Test étendu de Magie (10 - Magie de la cible, 1 minute). Si la créature est interrompue avant que la durée du test ne soit écoulée, le point de Magie n'est pas drainé. La créature peut drainer autant de points de Magie qu'elle en possède déjà, avec un minimum de 1 point. Une créature ne peut pas aller au-delà du double de son maximum naturel de sa caractéristique Magie.

Perdre de la Magie affectera l'indice de Magie ou de Résonance du personnage. Si de Magie d'un personnage est drainée à 0, il meurt.

Les stimuli psychiques provoqués par le drain créent un sentiment d'euphorie chez la victime. Une victime drainée doit faire un Test de Volonté de difficulté Moyenne. Un échec entraîne une dépendance, et la victime recherchera dorénavant ces créatures afin de pouvoir ressentir à nouveau cette « montée ». Traitez ceci comme si la victime avait un défaut de dépendance au niveau Moyen. Ceci conduit, bien sûr, à une perte rapide en Magie et à finalement à la mort si le personnage ne parvient pas à se restreindre et à « décrocher ».

En cas d'urgence, une créature qui a drainé de la Magie durant les dernières heures peut déverser cette énergie dans ses attributs, dont (et en particulier) la Magie. Pour 2 points de Magie drainés, la créature peut booster un attribut Mental ou Physique, ou sa Magie de +1D. Un seul attribut peut être boosté au même moment. Cette augmentation perd tout effet après 12 heures, et la moitié des points de Magie utilisés pour alimenter cette augmentation seront perdus.

Nom : Engloutissement

Difficulté : 10

Effet : Le pouvoir d'Engloutissement donne à la créature la capacité d'absorber la cible en elle ou dans le terrain qu'elle contrôle, étouffant par la même la victime.

Portée : Contact

Taille cible : Personne

Durée : Permanent

Tps.prép : 1 round

Précision : Le pouvoir d'Engloutissement donne à la créature la capacité d'absorber la cible en elle ou dans le terrain qu'elle contrôle, étouffant par la même la victime. Traitez l'Engloutissement comme une attaque de mêlée. Si l'attaque réussit, elle inflige des dommages (voir plus bas) et la créature engloutit sa victime dans sa prise. La créature inflige automatiquement des dommages au début de chacune de ses rounds avec une base de VD égal à son attribut Magie. Les marges de succès (+5) ajoutent +1D aux dégâts. La victime résiste à ces dommages en effectuant un test de Résistance, utilisant sa Vigueur + Armure/2 (arrondi au supérieur) dés.

Une victime engloutie ne peut plus bouger. Pendant la Phase d'action de la victime, elle peut tenter de s'échapper. Faites un Test opposé entre la Vigueur de la victime contre la Magie de la créature. Si la victime l'emporte, elle est parvenue à s'échapper et n'encaisse donc plus les dommages de l'attaque.

Les effets secondaires d'une attaque par engoulement sont décrits ci-dessous :

Engoulement par le feu : la victime doit résister à des dommages causés par le feu

Engoulement par l'eau : la victime encaisse des Dommages étourdissants. C'est plus qu'une noyade normale, parce que la créature est capable d'exercer une forte pression sur la victime. Les victimes tombent inconscientes vont continuer à prendre des dommages - physiques cette fois - en suivant la procédure habituelle.

Engoulement par l'air : La victime encaisse des dégâts Étourdissants comme si elle était attaquée par une toxine par voie d'inhalation. Les armures ne protègent pas contre ces attaques, mais la cible peut faire un test de Résistance de Difficulté déterminée par le MJ. Les victimes tombent inconscientes vont continuer à prendre des dommages - physiques cette fois - en suivant la procédure habituelle.

Engoulement par la terre : la victime encaisse des Dommages physiques

Nom : Forme astrale

Difficulté : Automatique

Effet Une créature avec le pouvoir de Forme astrale n'existe que sur le plan astral.

Portée : Soi-même

Durée : Perpétuel

Tps.prép : Instantané

Précision : Une créature avec le pouvoir de Forme astrale n'existe que sur le plan astral. Elle ne peut pas être attaquée par des attaques physiques ; seules les attaques astrales et les sorts mana peuvent blesser une créature astrale. De la même manière, une créature astrale ne peut pas affecter les créatures dans le monde matériel, mais uniquement les créatures de nature duale ou les personnages en perception astrale.

Les créatures avec ce pouvoir peuvent se manifester sur le plan physique de la même manière que le font les magiciens pour se projeter dans l'astral.

Nom : Forme brumeuse

Difficulté : 15

Effet : La créature peut utiliser Forme brumeuse pour transformer magiquement son corps en brume.

Portée : Soi-même

Taille cible : Soi-même

Durée : 12rd

Tps.prép : 1 round

Précision : La brume se déplace de 5m/Tour et peut passer au travers de n'importe quel interstice ou crevasse qui n'est pas hermétiquement clos. Les systèmes qui sont conçus pour résister aux gaz, bactéries et infiltrations virales empêcheront l'accès d'une créature sous forme brumeuse. Tant qu'elle est sous cette forme, la créature dispose d'une Immunité contre les armes normales mais est vulnérable au vent, qui peut repousser/étirer la brume et désorienter la créature. Si elle est exposée à une substance pour laquelle elle est allergique, elle est obligée de reprendre immédiatement sa forme originelle. Se transformer en brume ou revenir à sa forme normale requiert 1rd.

Nom : Garde

Difficulté : 25

Effet : Le pouvoir de Garde permet à la créature d'empêcher les accidents et dangers liés à l'environnement (qu'ils soient naturels ou provoqués par le pouvoir d'Accident)

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Durée : 12rd

Tps.prép : 1 round

Précision : Le pouvoir de Garde permet à la créature d'empêcher les accidents et dangers liés à l'environnement (qu'ils soient naturels ou provoqués par le pouvoir d'Accident), comme par exemple, empêcher quelqu'un de mourir d'un arrêt cardiaque ou sauver quelqu'un de la noyade. Le pouvoir de Garde peut aussi empêcher qu'une complication ne survienne. Garde peut être utilisé sur autant de personnages que l'attribut Magie de la créature.

Nom : Hurlement paralysant

Difficulté : 20

Effet : Ce pouvoir affecte toute personne (amie ou ennemie) capable de l'entendre. La cible est paralysée et il ne peut plus bouger (mis à part pour respirer)

Portée : Spéciale

Taille cible : Personne

Durée : Spéciale

Tps.prép : 1 round

Précision : Ce pouvoir affecte toute personne (amie ou ennemie) capable de l'entendre. La créature fait un Test opposé en utilisant sa Magie contre la Volonté de la cible. Si la créature gagne, chaque marge de réussites (+5) obtenues réduisent la Coordination de la victime pendant (Magie) minutes. Si la Réaction est réduite à 0, le personnage est paralysé et il ne peut plus bouger (mis à part pour respirer). Une fois que la paralysie prend fin, la Coordination retrouve son niveau originel au rythme de 1 point par minute.

Nom : Imitation

Difficulté : 15

Effet : Le pouvoir d'imitation permet à la créature d'imiter une grande variété de sons, incluant des paroles ou des appels à la chasse chez d'autres créatures.

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Tps.prép : 1 round

Précision : La difficulté du test de Perception pour déterminer que le son est un faux est égal à 10 + nombres de marges de réussites (+5) enregistrés par la créature sur un test de Magie.

Nom : Immunité

Difficulté : Automatique

Effet : résistance accrue à un certain type d'attaque ou d'affliction

Portée : Soi-même

Durée : Perpétuel

Tps.prép : Instantané

Précision : Une créature dotée d'une Immunité a développé une résistance accrue à un certain type d'attaque ou d'affliction. La créature gagne une Armure égale à sa Magie contre tous les dommages. Cette Armure d'Immunité est considérée comme étant « renforcée » (voir *Armure Renforcée*, ci-dessus).

Immunité à l'âge : certaines créatures possèdent une immunité face à la vieillesse. Ces êtres ne vieillissent pas et ne souffrent pas non plus des effets du vieillissement.

Immunité aux armes normales : cette immunité s'applique à toutes les armes qui ne sont pas magiques (armes focus, sorts, pouvoirs d'adeptes ou de créatures). Si la créature a une Allergie (voir *Faiblesses*), l'immunité ne s'applique alors pas aux attaques faites à l'aide de l'allergène.

Nom : Infection

Difficulté : Automatique

Effet : Le pouvoir d'Infection permet à une créature dispensant de Drain d'Essence d'infecter toute créature qu'elle a réussi à drainer à un niveau de Vigueur de 0 avec le virus du W H M H dont elle est porteuse

Portée : Contact

Durée : Perpétuel

Tps.prép : Instantané

Précision : Afin de savoir si une victime a été infectée, faites un Test opposé entre la Magie de la créature et la Résistance de la victime. Si la créature gagne, la victime est infectée. Elle entre dans un état proche de la mort, tandis que l'infection entame le processus de transformation sur le plan physique, mental et spirituel.

En 24 heures, la créature nouvellement créée ressuscite avec un point de Vigueur et doit immédiatement drainer la Vigueur d'une autre créature.

Les personnages-joueurs qui sont transformés suite au pouvoir d'Infection deviennent immédiatement des PNJ à leur « mort » et sont dorénavant contrôlés par le meneur de jeu.

Nom : Influence

Difficulté : 15

Effet : Le pouvoir d'Influence permet à un être d'insinuer des suggestions dans l'esprit de la cible, la prédisposant ainsi à accomplir certaines actions et à avoir certaines réactions, ou émotions

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Tps.prép : 1 round

Précision : Faites un Test opposé entre la Magie de l'être et la Volonté de la cible. Si le test réussit, la victime fera ce qu'on lui suggère de faire. Si on la confronte à l'idiotie de la suggestion, le sujet aura droit à un Test de Volonté pour s'en débarrasser.

Nom : Matérialisation

Difficulté : 15

Effet : Certaines créatures astrales sont capables de se projeter dans le monde matériel, pouvant ainsi interagir physiquement avec d'autres créatures

Portée : Personnel

Taille cible : Soi-même

Durée : 12rd

Tps.prép : 1 round

Précision : Lorsqu'elles se matérialisent, les créatures peuvent affecter physiquement leurs cibles. Qui plus est, des créatures qui se sont matérialisées ont automatiquement le pouvoir d'Immunité aux armes normales.

Nom : Mouvement

Difficulté : 10

Effet : La créature peut augmenter ou diminuer sa vitesse de déplacement sur le terrain qu'elle contrôle

Portée : Personnel

Taille cible : Soi-même

Durée : 12rd

Tps.prép : 1 round

Précision : Multipliez ou divisez le déplacement de la cible par l'attribut Magie de la créature.

Nom : Peur

Difficulté : 15

Effet : Le pouvoir de Peur donne à l'être concerné la capacité d'emplir ses victimes d'une terreur sans nom

Portée : Courte

Taille cible : Soi-même

Durée : Spécial

Tps.prép : 1 round

Précision : Le pouvoir de Peur donne à l'être concerné la capacité d'emplir ses victimes d'une terreur sans nom. La victime sera prise de panique et s'enfuira vers un endroit où elle se sentira en sécurité, et ne s'arrêtera pas avant d'être hors de vue et à une distance qui la met hors d'atteinte. La créature fait un Magie contre la Volonté de sa cible. La terreur fait effet un Tour de combat par succès net obtenu par la créature. Et même après cela, la cible doit encore réussir un test de Volonté de difficulté Moyenne pour revenir en arrière et faire à nouveau face à la créature.

Nom : Psychokinésie

Difficulté : 15

Effet : La créature capable de Psychokinésie est capable de générer de l'énergie psychokinétique

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Durée : 12rd

Tps.prép : 1 round

Précision : La créature capable de Psychokinésie est capable de générer de l'énergie psychokinétique avec des dégâts égaux à 1 + nb de marges de réussites (+5) sur un Test de Magie.

Nom : Recherche

Difficulté : 15

Effet : La créature peut trouver une personne, lieu ou objet

Portée : Spéciale

Taille cible : Personne

Durée : Spéciale

Tps.prép : 1 round

Précision : Pour chercher sa cible, la créature fait un Test étendu de Magie avec 5 marges de réussites (+5) en 10 minutes. La créature doit avoir vu au moins une fois ce qu'elle devait rechercher ; les esprits peuvent visualiser ce qu'ils doivent chercher à partir de l'image mentale que projette leur invocateur. Les créatures en Forme astrale peuvent utiliser Recherche dans l'espace astral et n'ont pas besoin de se matérialiser pour faire leurs recherches.

Nom : Régénération

Difficulté : Automatique

Effet : Une créature avec le pouvoir de Régénération récupère plus rapidement des dommages qui lui sont infligés

Portée : Soi-même

Durée : Perpétuel

Tps.prép : Instantané

Précision : A la fin d'un Tour de combat, faites un Test de Magie. Chaque succès régénère un point de Dommages physique ou étourdissant. Si une créature a encaissé suffisamment de dommages pour avoir rempli son surplus de Dommages physique, elle ne sera pas considérée comme morte avant qu'elle n'ait fait son Test de Régénération de difficulté Moyenne. Une fois que la créature a fait son Test de Régénération, si le Surplus de Dommages physiques est toujours supérieur à l'attribut Vigueur de la créature, elle est considérée comme morte.

Certains types de dommages ne peuvent pas être régénérés par ce pouvoir. Les dommages au cerveau et à la colonne vertébrale (par exemple une balle en pleine tête) ne peuvent pas être soignés de cette manière. De la même manière, les dommages magiques des focus armes, des sorts de combat, des pouvoirs de créatures/d'adeptes et autres moyens magiques ne peuvent pas être soignés par la Régénération. Si la créature souffre d'allergie, elle ne peut pas régénérer des dommages tant que l'allergène n'a pas été retiré.

Nom : Salve corrosive

Difficulté : 15

Effet : Cette créature crache une salive particulièrement corrosive vers ses adversaires, jusqu'à une portée de (Vigueur) mètres

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Durée : Spécial

Tps.prép : 1 round

Précision : Traitez cela comme une attaque à distance classique, en utilisant la compétence Arme à distance exotique de la créature. La salive cause des dommages acides avec une VD égale à sa Magie, et n'est réduite que de moitié par les Armures

Nom : Sens accrus

Difficulté : Automatique

Effet : Sens accrus couvre toutes les augmentations des sens au-delà de la perception humaine

Portée : Soi-même

Durée : Perpétuel

Tps.prép : Instantané

Précision : Ceci inclut la vision de nuit et la vision thermographique, l'ouïe améliorée et l'odorat, les organes capables de détecter la chaleur, les sonars naturels, et ainsi de suite.

Nom : Sort inné

Difficulté : Automatique

Effet : Une créature avec le don de Sort inné a la capacité instinctive de lancer un sort

Portée : selon sort

Taille cible : selon sort

Durée : selon sort

Tps.prép : Instantané

Précision : La créature doit juste posséder la compétence Lancement de sorts afin de pouvoir utiliser ce pouvoir. Les sorts innés lancés par une créature sont les mêmes que ceux que lancent les magiciens, et les magiciens peuvent utiliser normalement leur Volonté ou Esquive pour s'en défendre.

Nom : Souffle nocif

Difficulté : 15

Effet : Une créature avec le pouvoir de Régénération récupère plus rapidement des dommages qui lui sont infligés

Portée : Spéciale

Zone ciblée : Spéciale

Durée : Instantanée

Tps.prép : 1rd

Précision : La créature peut projeter une odeur nauséabonde et particulièrement repoussante afin de gêner ses adversaires. Traitez ceci comme une attaque de toxine par inhalation (Vitesse : Immédiate, Puissance : Magie de la créature, Effet : Dommages étourdisants). L'armure est sans effet contre une telle attaque, mais les équipements respiratoires sont utiles. Ce Souffle nocif s'étend sur un cône de (Vigueur) mètres, et peut affecter deux cibles si elles se trouvent à moins d'un mètre l'une de l'autre.

Nom : Venin

Difficulté : Automatique

Effet : La créature secrète un venin naturel qui peut empoisonner des personnages et d'autres créatures

Portée : Contact

Durée : instantanée

Tps.prép : Instantané

Précision : La créature secrète un venin naturel qui peut empoisonner des personnages et d'autres créatures. Traitez-le comme une toxine avec les attributs suivants : Vecteur : Injection, Vitesse : 1 Tour, Puissance : 4D, Effets : Dommages physiques. Notez que certaines créatures ont des toxines pouvant avoir d'autres attributs, comme indiqué dans leurs descriptions individuelles.

Faiblesses

Si l'Éveil a accordé de nouveaux pouvoirs à certaines créatures, elle leur a également infligé des nouvelles faiblesses qui peuvent être exploitées. C'est la nature qui rétabli l'équilibre dans le conflit perpétuel qui oppose la société des hommes et la nature sauvage. Ce qui suit vous indique les Faiblesses dont peuvent être affligées les créatures.

Allergie

Nombre de créatures souffrent d'une allergie à une ou plusieurs substances ou conditions particulières. Une créature affectée par une Allergie souffre de désagréments ou de dommages lorsqu'elle est touchée par l'allergène. Cette faiblesse est traitée et dispose d'un niveau qui s'applique de la même manière que le défaut Allergie.

Exigence alimentaire

La créature doit consommer une substance unique à des intervalles de temps réguliers pour rester en vie. Cette substance peut varier, mais elle doit rester inhabituelle et exotique. Parmi les exemples les plus courants, on peut trouver l'or, la chair métahumaine, l'orichalque, ou les déchets toxiques. La quantité et la fréquence varient souvent en fonction de la créature. Si elle ne peut pas satisfaire à ses exigences, la créature peut tomber malade, voire même mourir.

Perte de Magie

Les créatures qui sont affligées d'une perte de Magie ne disposent plus de Magie propre et doivent drainer d'autres créatures afin de pouvoir survivre. Les créatures avec la faiblesse Perte de Magie perdent un point de Magie à chaque cycle lunaire (1 mois). Si la Magie baisse, la Vigueur peut s'en retrouver affectée.

Si la créature se retrouve à 0 en Magie et qu'elle ne peut pas se reconstituer une réserve, elle meurt en Vigueur jours. Une créature dans cet état est extrêmement dangereuse : c'est un prédateur affamé obnubilé par sa soif de Magie et fou de rage.

Primitif

Si les créatures dotées de Conscience sont capables d'interagir en société, toutes les créatures conscientes ne sont pas pour autant capables de s'adapter à une société technologiquement évoluée. Certaines, comme le naga ou le triton par exemple, continuent de vivre selon des standards très primitifs et ne sont pas au même niveau d'évolution que la métahumanité. Cette faiblesse reflète ce phénomène, et en termes de jeu, elle est identique au défaut Primitif.

Sens réduits

Un ou plusieurs des cinq sens de base de la créature sont limités. Les Sens réduits ont une portée générale moitié moins effective que la normale, mais une créature peut être handicapée de manière plus importante, même au point que le sens en question soit complètement absent.

2. Programmes & Formes Complexes

PROGRAMMES COURANTS

Ces programmes et Formes Complexes sont couramment utilisés parmi l'ensemble des utilisateurs dans la Matrice (Hacker et Technomancien).

- **Analyse (Ingénierie)**

Les programmes d'Analyse rassemblent des données à propos d'autres « choses » dans la Matrice - noeuds, utilisateurs, programmes, etc. - en utilisant des requêtes, en analysant les ressources du système, en accomplissant des recherches dans le registre, etc. Utilisez Analyse pour la Perception matricielle et le repérage des tentatives de hacking.

- **Catalogue (Enquête)**

Les programmes Catalogue sont des routines de recherche spécialisées qui vous aident à trouver des informations dans un nœud en particulier ou dans la Matrice en général. Utilisez les programmes Catalogue pour les actions d'Enquête

- **Commande (Ingénierie)**

Les programmes Commande permettent à l'utilisateur de contrôler un appareil via la Matrice, qu'il s'agisse d'une caméra de surveillance, d'un drone, d'un agent ou d'un système électronique.

- **Cryptage (Sécurité)**

Les programmes de Cryptage utilisent divers systèmes et méthodes de chiffrement cryptographiques pour sécuriser les fichiers, les nœuds d'accès et les communications entre les nœuds. On accède aux objets cryptés avec le mot de passe approprié (voir Les accès autorisés, p. 217) ; sinon ces objets n'affichent que du charabia. Utilisez les programmes de Cryptage pour les actions de Cryptage (p. 228). Plusieurs fichiers peuvent être archivés et cryptés ensemble.

- **Édition (Ingénierie/Sécurité)**

Édition est la combinaison d'un traitement de texte, d'un outil de conception graphique et d'un éditeur de maquette et de vidéo/animation. Vous pouvez l'utiliser pour créer, altérer et effacer des fichiers de n'importe quel type de média : texte, objets graphiques, vidéo, tridéo, etc. Édition est couramment utilisé dans le monde corporatiste, mais les hackers l'utilisent à d'autres fins, plus subversives. Utilisez Édition pour les actions d'Édition (p. 220). Édition peut également être employé comme un programme de transfert de fichiers, de messagerie texte, de visioconférence et de messagerie email. Vous pouvez utiliser une action de Transfert de données (p. 221) pour transférer des données et des fichiers de n'importe quel type : texte, objets graphiques, vidéo, tridéo, etc.

- **Filtre de réalité (Falsification)**

Un programme de Filtre de réalité traduit le sculptage simsens de RV d'un nœud (voir La réalité virtuelle, p. 230) dans la métaphore de votre choix. Pour déterminer la métaphore de quel système domine, effectuez un Test opposé entre Filtre de réalité + Réponse et le Système + Réponse du nœud. Si le filtre l'emporte, votre paradigme préprogrammé supplante les signaux du nœud et vous recevez un bonus de Réponse de +1 tant que vous êtes dans ce nœud. Si le nœud l'emporte ou qu'il y a égalité, sa métaphore submerge suffisamment le filtre pour que vous subissiez un -1 en Réponse tant que vous êtes dans ce nœud.

- **Scan (Enquête)**

Les programmes de Scan vous permettent de localiser des réseaux sans fil. Tout OS d'appareil sans fil a un programme Scan intégré d'indice 1, mais les utilisateurs souhaitant un meilleur contrôle d'accès peuvent le mettre à jour avec un meilleur utilitaire. Scan est utilisé pour Détecter les nœuds sans fil (p. 227).

LES PROGRAMMES DE HACKING

Les programmes suivants ne sont généralement utilisés que par des hackers et des spécialistes de la sécurité. Sous certaines juridictions, ces programmes peuvent être illégaux sans les permis adéquats. Les hackers utilisent ces programmes pour exploiter des failles de sécurité et attaquer des icônes. Les programmes de CI les utilisent contre des intrus (voir Les Contre-mesures d'intrusion, p. 230).

- **Armure (Sécurité)**

Les programmes d'Armure sont des systèmes de redondance logicielle qui protègent les icônes des attaques qui causent des Dommages matriciels. Voir Le cybercombat, p. 232.

- **Attaque (Hacking)**

Les programmes d'attaque sont des transporteurs de code hostile qui essaient de détruire des « processus », d'introduire des données aléatoires, de créer des débordements de buffers ou des erreurs de programme et d'une façon ou d'une autre, de planter un programme ou une icône. Voir Le cybercombat, p. 232.

- **Black Hammer (Hacking)**

Le Black Hammer échantillonne les échanges d'instructions entre la cible et son commlink et injecte des réponses de biofeedback dangereuses dans l'interface simsens de la cible. Des signaux augmentés au niveau des BTL peuvent surcharger les connexions neurales de la cible et ainsi lui faire perdre connaissance, déclencher des désordres psychologiques, lui laver le cerveau ou provoquer sa mort par attaque, arrêt cardiaque, arrêt respiratoire, rupture d'anévrisme ou auto-toxicité des neurotransmetteurs, et ce n'est qu'un échantillon des effets possibles. Pour plus de détails, voir Le cybercombat, p. 232.

Black Hammer est une arme contre les hackers en hot sim et en RV complète ; contre les utilisateurs de RV en cold sim, il n'inflige que des Dommages étourdissants. Il n'a aucun effet sur les programmes, les agents, les CI ou les sprites, pas plus que sur les utilisateurs en RA.

- **Blackout (Hacking)**

Blackout est une version non létale de Black Hammer. Il cause des Dommages étourdissants au lieu de Dommages physiques. Pour plus de détails, voir Le cybercombat, p. 232.

- **Bombe matricielle (Hacking)**

Les Bombes matricielles sont une forme spécialisée de programme d'attaque réactif. Une Bombe matricielle est liée à un fichier ou appareil donné et configurée pour se déclencher si quelqu'un accède au fichier/à l'appareil sans autorisation. Lorsqu'elle est déclenchée, une Bombe matricielle « explose » et tente de planter l'icône qui a accédé illicitement au fichier ou à l'appareil. On peut aussi configurer une Bombe matricielle pour effacer le fichier, si son propriétaire le décide.

Une seule Bombe matricielle peut être jointe à un fichier ou appareil donné. On peut joindre des Bombes matricielles à des icônes qui sont également protégées par des programmes de Cryptage. Vous pouvez repérer une Bombe matricielle en réussissant un Test de Perception matricielle (voir p. 220).

Vous pouvez désamorcer une Bombe matricielle simplement en entrant le mot de passe (malheureusement, la personne qui a installé la Bombe matricielle est généralement la seule personne à connaître le mot de passe). Sans le mot de passe, vous ne pouvez neutraliser une Bombe matricielle que vous avez repérée qu'en réussissant une action de Désamorcer une Bombe matricielle (p. 229). On ne peut pas désamorcer les Bombes matricielles qu'on n'a pas détectées.

Les Bombes matricielles infligent un nombre de cases de Dommages matriciels égal à leur indice. Une fois déclenché, le programme de Bombe matricielle plante.

- **CCME (Sécurité)**

Les Contre-contre-mesures électroniques (CCME) filtrent les signaux de brouillage qui tentent de perturber une connexion sans fil. La CCME ajoute son indice à l'indice de Signal d'un appareil protégé dans la défense contre le brouillage (voir p. 227).

- **Décryptage (Hacking)**

Les programmes de Décryptage sont conçus pour mener un certain nombre d'attaques brise-code - des analyses de motifs aux assauts brutaux de dictionnaires en passant par des astuces mathématiques sophistiquées - pour s'introduire dans un système ou service crypté. Utilisez les programmes de Décryptage pour les actions Décrypter (p. 227).

- **Désamorçage (Sécurité)**

La seule fonction des programmes Désamorçage est de désactiver les Bombes matricielles qui protègent des fichiers et des appareils. Voir Désamorcer une Bombe matricielle (p. 225).

- **Exploitation (Sécurité)**

Les programmes d'Exploitation sont des outils de hacker en constante évolution, spécialement conçus pour profiter des failles et faiblesses de sécurité pour que le hacker puisse obtenir un accès non autorisé à un nœud. Les programmes Exploitation sont utilisés pour les intrusions sans accès autorisé (p. 223).

- **Falsification (Falsification)**

Vous pouvez utiliser les programmes Falsification pour générer de fausses ID d'accès (voir p. 229) et créer de toutes pièces des paquets de données trompeurs avec l'intention de fourvoyer les programmes Pistage. Utilisez Falsification pour l'action de Reroutage (p. 227).

Falsification peut aussi servir pour envoyer de faux ordres à des agents, des drones et des sprites.

- **• *• *Filtres de biofeedback (Sécurité)****

Les filtres de biofeedback sont des routines logicielles qui contrôlent et préviennent les signaux simeaux dangereux. Les hackers utilisent spécifiquement les filtres de biofeedback comme moyen de défense contre les programmes Black Hammer et Blackout (voir Le cybercombat, p. 232).

Les technomanciens ont une forme complexe de Filtre de biofeedback innée, égale à leur Charisme.

- **• *• Furtivité (Hacking)***

Furtivité est un programme pour hacker intelligent qui tente de rendre le hacker aussi « invisible » que possible des autres traitements du système en camouflant ses activités, en effaçant les traces systèmes et en imitant le trafic autorisé. Furtivité dissimule le hacker du regard vigilant du Firewall pendant qu'il pénètre illicitement dans un système (voir Entrer par effraction, p. 223). Furtivité protège également le hacker contre les actions indiscrettes d'Analyse (p. 228) et les tentatives de traçage (p. 221).

- **• *• Medic (Ingénierie)***

Utilisez Médic pour réparer les Dommages matriciels infligés aux icônes. Bien que les utilisateurs légitimes utilisent parfois Médic pour réparer des fichiers corrompus, des programmes qui buggent et d'autres erreurs, les hackers utilisent Médic pour continuer à fonctionner après un assaut en cybercombat. Certains programmes comportent un programme Médic pour se réparer. Utilisez Médic pour l'action Réparation d'icône (p. 221).

Médic n'a aucun effet sur les technomanciens, puisqu'ils n'ont pas de Moniteur de condition matriciel. Les technomanciens peuvent utiliser la forme complexe Médic pour réparer d'autres icônes, cependant, comme des personas, des agents ou des sprites.

3. PNJ & Monstres

Homme de main

Agilité	Coordination	Vigueur	Savoir	Perception	Charisme	Magie
2D	2D	2D	2D	2D	2D	0

Compétences : Lutte 4D, Crochetage 3D, Tir 4D, Pilotage 3D, Courir 3D, Discrétion 3D, Sécurité 3D, Connaissance de la rue 3D, Pister 3D

Mouvement : 10.

Dégâts naturels : 1D

Points de Vie : 18 / Niveaux de blessure : 2.

Équipement : Pistolet (Dégâts 4D), Matériel de crochetage (+1D aux jets en crochetage).

Officier de police

Agilité	Coordination	Vigueur	Savoir	Perception	Charisme	Magie
2D	2D	2D	2D	2D	2D	0

Compétences : Lutte 3D, Esquive 3D, Armes de contact 3D, Tir 4D, Pilotage 3D, Courir 3D, Médecine 3D, Connaissance de la rue 4D

Mouvement : 10

Dégâts naturels : 1D

Points de Vie : 22 / Niveaux de blessure : 2.

Équipement : Gilet pare-balles (Résistance aux dégâts+3D), Menottes, Pistolet (Dégâts 4D), Tonfa (Dégâts +1D+2), Munitions.

Reporter

Agilité	Coordination	Vigueur	Savoir	Perception	Charisme	Magie
2D	2D	2D	2D	2D	2D	0

Compétences : Discrétion 3D, Courir 3D, Enquête 3D, Connaissances académiques 3D, Discrétion 3D, Rechercher 3D, Pister 3D, Conduite 3D, Persuasion 3D.

Mouvement : 10.

Dégâts naturels : 1D.

Points de Vie : 14 / Niveaux de blessure : 2.

Équipement moderne : PDA avec enregistreur, caméra digitale, carte de presse

Scientifique

Agilité	Coordination	Vigueur	Savoir	Perception	Charisme	Magie
2D	1D	1D	3D	3D	2D	0

Compétences : Enquête 5D, Connaissances académiques 4D, Domaine scientifique du personnage : 6D

Mouvement : 10

Dégâts naturels : 1D.

Points de Vie : 15/ Niveaux de blessure : 2.

Équipement : Passe d'accès au laboratoire, PDA.

Vigile

Agilité	Coordination	Vigueur	Savoir	Perception	Charisme	Magie
2D	2D	2D	2D	2D	2D	0

Compétences : Lutte 3D, Esquive 4D, Armes de contact 3D, Courir 3D, Médecine 3D, Sécurité 3D, Mouvement : 10.

Dégâts naturels : 1D

Points de Vie : 18 / Niveaux de blessure : 2

Équipement : Tonfa (Dégâts +1D+2), Talkie-walkie.

Soldat

Agilité	Coordination	Vigueur	Savoir	Perception	Charisme	Magie
2D	2D	2D	2D	2D	2D	0

Compétences : Lutte 3D, Esquive 3D, Armes de contact 3D, Discrétion 3D, Tir 3D, Soulever 3D, Courir 3D, Médecine 3D, Connaissances académiques 3D, Volonté 3D.

Mouvement : 10.

Dégâts naturels : 2D

Points de Vie : 19 / Niveaux de blessure : 2

Équipement : Pistolet (Dégâts 4D), Poignard (Dégâts +1D), Fusil d'assaut (Dégâts 5D+1), Munitions.

Soldat

Agilité	Coordination	Vigueur	Savoir	Perception	Charisme	Magie
2D	2D	3D	2D	2D	1D	0

Compétences : Lutte 3D, Armes de contact 3D, Crochetage 3D, Tir 3D, Sécurité 3D, Connaissance de la rue 3D, Charisme 1D, intimidation 3D.

Mouvement : 10.

Dégâts naturels : 2D

Points de Vie : 19 / Niveaux de blessure : 2.

Équipement : Pistolet (Dégâts 4D), Poing américain (Dégâts +1)

Mage de sécurité

Agilité	Coordination	Vigueur	Savoir	Perception	Charisme	Magie
1D	2D	1D	3D	2D	1D	2

Compétences : Invocation 2D+1, Contrôle d'esprits 2D+1, Prestidigitation 2D+1, Médecine 3D, Connaissances académiques 3D, Enquête 2D+1,

Mouvement : 10.

Dégâts naturels : 1D

Points de Vie : 10 / Niveaux de blessure : 2.

Équipement : Matériel de soin (+1 en Médecine)

Sorts : Armure, Boule de mana, Contrôle des pensées de foule, Éclair de foudre, Éclair étourdissant, Illusion tridéo, Soins

Esprits liés : 3 esprits Gardien