

Sang pur ○
 Demi sang ○
 Sang mêlé ○

Maîtrise ○○○

Dés de Pyeryem ○○○○○○

Apprenti

Le PJ peut adopter une forme animale, ce qui lui permettra d'acquérir les capacités de la bête en question pour toute la durée de la transformation (qui peut être aussi longue qu'il le désire). Sous sa forme animale, il peut aussi parler aux animaux (ainsi qu'aux possesseurs de ce don), mais pas à des humains ne connaissant pas l'art Pyeryem.

Pour que le PJ se transforme, le joueur qui l'incarne doit utiliser une action et un dé de Pyeryem ou d'héroïsme, puis faire un jet de Détermination + compétence de la forme animale choisie contre le ND correspondant. Le dé d'héroïsme permet de tenter cette transformation, mais il ne donne aucun autre avantage. Si le joueur rate son jet, l'action et le dé de Pyeryem ou d'héroïsme sont perdus. S'il obtient un résultat inférieur à la moitié du ND (arrondi à l'entier supérieur), le PJ est prisonnier de sa forme actuelle jusqu'au prochain lever du soleil. Le PJ utilise la compétence Forme humaine pour reprendre sa forme d'origine (ND 15) de la même manière, mais le joueur qui l'incarne n'a pas à utiliser de dé de Pyeryem ou d'héroïsme.

Adepte

Le PJ peut ne se transformer que partiellement. Il choisit une capacité liée à une forme animale qu'il connaît (même un défaut s'il le désire) et le joueur qui l'incarne fait ensuite son jet de transformation comme à l'ordinaire (n'oubliez pas d'utiliser un dé de Pyeryem ou d'héroïsme). S'il réussit son jet, seule la partie du corps du PJ concernée par la capacité de l'animal se transforme. Il s'agit d'une transformation physique que personne ne pourra ignorer. Ainsi, si le PJ utilise ce pouvoir pour bénéficier de la capacité de vision nocturne de sa forme de hibou, de fines plumes apparaîtront autour de ses yeux et son nez aura tendance à être crochu.

Le PJ ne peut faire appel en même temps à deux capacités manifestement ou physiquement incompatibles. Cela recouvre les capacités dont les effets sont antagonistes, ainsi que celles qui affectent la même partie du corps (le MJ a le dernier mot en la matière).

Enfin, le PJ ne peut faire appel à plus d'une capacité d'un même animal à la fois : il pourra ainsi utiliser la capacité de vision nocturne de sa forme de hibou et celle de vol de sa forme d'autour, mais ne pourra jamais faire appel aux deux capacités avec la forme hibou.

Activer chaque capacité requiert une action car un tel effet demande une concentration bien grande qu'une transformation totale. Le PJ doit toujours utiliser la compétence Forme humaine pour retrouver sa forme d'origine (ND 15) et si le joueur qui l'incarne obtient un résultat inférieur à la moitié du ND (arrondi à l'entier supérieur), le PJ reste là encore prisonnier de sa forme actuelle jusqu'au prochain lever de soleil.

Maître

Le PJ a enfin percé l'ultime vérité de la Grande Ancienne : la forme n'a aucune importance ; seul compte l'esprit. Il peut désormais, par l'intermédiaire d'une technique appelée « conjuration de l'esprit », utiliser les capacités des formes animales qu'il connaît sans avoir à se transformer. Il peut, en une seule action et en utilisant un dé de Pyeryem ou d'héroïsme, faire appel à autant de capacités d'une même forme animale qu'il le souhaite. Il ne peut cependant faire appel aux capacités que d'une seule espèce lorsqu'il utilise ce pouvoir. En outre, il n'a plus besoin d'utiliser la compétence Forme humaine pour reprendre sa forme d'origine puisqu'il n'a subit aucune transformation physique. Les effets de la conjuration s'évanouissent toujours au prochain lever de soleil ou si le sorcier a décidé de les interrompre.

Parler

ND : 15

Capacités : le PJ peut parler à n'importe quel type d'animal vivant en Ussura. Ailleurs, votre MJ déterminera le ND du jet ; il vous faudra alors faire un jet de Détermination + Parler. Plus le PJ s'éloignera d'Ussura ou moins l'animal sera sauvage, plus la difficulté augmentera.

Forme humaine

ND : 15

Notes : cette compétence permet au sorcier Pyeryem de retrouver sa forme d'origine en dissipant les effets de l'enveloppe spirituelle de l'animal dont il a adopté la forme. Cette compétence n'implique pas l'utilisation d'un dé d'héroïsme.

ND :

Capacités :

ND :

Capacités :

ND :

Capacités :

ND :

Capacités :

ND :

Capacités :

ND :

Capacités :

ND :

Capacités :

