

Pyeryem (Ussura)

Pyeryem est la forme la plus étonnante des arts mystiques, dans le sens où ce n'est pas exactement une forme de sorcellerie. La capacité à adopter une forme animale est plus un acte religieux qu'un pouvoir de sorcellerie, un don né de la relation spirituelle entre les natifs d'Ussura et Matushka. C'est aussi elle qui octroie le don de parler aux animaux.

Ceux qui sont dotés de ces capacités considèrent ces dons avec respect. Ils ne doivent pas être utilisés avec frivolité ou pour le plaisir du spectacle. Ces dons peuvent être retirés si le sorcier en abuse.

L'art de Pyeryem est transmis à l'enfant par sa mère. Une fois ceci fait, un animal viendra jusqu'à l'enfant et lui fera don de son « enveloppe spirituelle », ce qui lui permettra de prendre la forme de l'animal en question en recouvrant toutes les parties de son corps de cette enveloppe spirituelle. L'enfant ne pourra adopter une forme animale ou parler aux animaux avant d'avoir appris à parler aux humains.

Le sorcier doit, pour pouvoir accéder à une nouvelle forme animale, trouver un animal du type désiré et obtenir de lui la permission d'assumer sa forme. En retour, l'animal vivra aussi longtemps que l'homme auquel il a donné sa permission. En revanche, si l'animal venait à mourir, la capacité de changer de forme persisterait : dans ce cas, l'ussuran doit protéger les éventuels petits de l'animal jusqu'à ce qu'ils soient autonomes.

Compétences : Forme animale (Asproie, Autour, Biche, Bison, Blaireau, Boa, Canard, Castor, Chat, Chauve-souris, Cheval, Chèvre, Corbeau, Dauphin, Drache, Ecrevisse, Ecureuil, Faucon, Grenouille, Griffon, Hibou, Lapin, Léopard des neiges, Licorne, Loup, Loutre, Lynx, Mouflon, Oiseau chanteur, Ours Kodiak, Phénix*, Poisson, Renard, Renne, Sanglier, Serpent, Singe, Souris ou Tortue), Forme humaine, Parler.

Signe distinctif : des pupilles vert émeraude.

Apprenti : la forme de la bête (transformation totale)

Adeptes : le cœur de la bête (transformation partielle)

Maître : l'esprit de la bête (transformation spirituelle)

Apprenti : la forme de la bête

A ce niveau de maîtrise le héros découvre seulement le potentiel de son pouvoir, mais peut se transformer de façon rudimentaire. Il 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 héros 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 héros est prisonnier de sa forme actuelle jusqu'au prochain lever du soleil. Le héros 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.

Le héros 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 héros s'éloignera d'Ussura ou moins l'animal sera sauvage, plus la difficulté augmentera.

Adeptes : le cœur de la bête

Le héros est désormais familier du processus de transformation : il le contrôle mieux et peut ne se transformer que partiellement. Le héros 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 héros concernée par la capacité de l'animal se transforme. Il s'agit d'une transformation physique que personne ne pourra ignorer. Ainsi, si le héros 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 héros 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 héros 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 plus grande qu'une transformation totale. Le héros 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 héros reste là encore prisonnier de sa forme actuelle jusqu'au prochain lever de soleil.

Maître : l'esprit de la bête

A ce niveau de maîtrise, le héros 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 subi 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.

Les dés de Pyeryem

Les dés de Pyeryem sont dépensés pour utiliser les capacités magiques des sorciers Pyeryem. Les dés d'héroïsme peuvent être dépensés à la place des dés de Pyeryem.

Le nombre de dés de Pyeryem dont vous disposez est égal à votre trait le plus faible auquel s'ajoute le rang de maîtrise en Pyeryem.

Les différentes formes animales

Vous trouverez ci-dessous la liste des différentes formes animales que peuvent choisir les sorciers Pyeryem, ainsi que les capacités correspondantes.

Homme

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.

Aigle

ND : 30

Capacités : Finesse +1, Gaillardise +1, Pas de manipulation fine, Silence, Vitesse, Voler, Vue perçante.

Notes : (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Albatros

ND : 25

Capacités : Chanter, Gaillardise +1, Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Voler.

Notes : (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Anguille

ND : 25

Capacités : Dénervé, Eau salée, Electricité, Finesse +1, Esquive +10, Gaillardise -2, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique, Vue faible.

Notes : (Esquive +10 et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Respiration aquatique et Eau salée), (Pas de prise et Nager) et (Electricité et Vue faible).

Araignée

ND : 35

Capacités : Chuter, Dénervé, Finesse +1, Gaillardise -3, Grimper, Poison, Sang froid, Sauter, Sens de l'équilibre, Silence, Tisser.

Notes : (Tisser et Gaillardise -3) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Dénervé et Sang froid).

Asproie

ND : 20

Capacités : Attaque (Morsure 0g2), Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise -1, Poison, Pas de prise, Sang froid, Vitesse, Voler.

Notes : (Esquive et Gaillardise -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Poison et Sang froid) et (Voler et Pas de prise).

Baleine

ND : 40

Capacités : Chanter, Chuter, Eau salée, Gaillardise +4, Gigantisme, Nager, Pas de prise, Retenir son souffle, Vue faible.

Notes : (Gaillardise +4 et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Gigantisme et Vue faible) et (Nager et Eau salée).



Baudroie

ND : 10

Capacités : Camouflage, Eau salée, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique, Sang froid.

Notes : (Nager et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Respiration aquatique et Pas de prise) et (Camouflage et Sang froid).

Bison

ND : 15

Capacités : Attaque (Cornes 0g3), Chaleur naturelle, Finesse -2, Gaillardise +3, Pas de prise, Vue faible.

Notes : (Gaillardise +3 et Finesse -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Attaque (Cornes) et Pas de prise) et (Chaleur naturelle et Vue faible).

Belette

ND : 20

Capacités : Creuser, Finesse +2, Escamoter, Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise -2, Grimper, Joueur, Odorat développé, Ouïe mauvaise.

Notes : (Finesse +2 et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Esquive +10 et Ouïe mauvaise) et (Grimper et Joueur).

Blaireau

ND : 10

Capacités : Attaque (Griffes 0g2), Chaleur naturelle, Creuser, Finesse -1, Gaillardise +2, Ouïe mauvaise, Pas de manipulation fine, Vue faible.

Notes : (Creuser et Vue faible) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Gaillardise +2 et Finesse -1), (Attaque (Griffes) et Pas de manipulation fine) et (Chaleur naturelle et Ouïe mauvaise).

Bouquetin

ND : 30

Capacités : Attaque (Cornes 0g3), Chaleur naturelle, Gaillardise+1, Pas de prise, Sauter, Vue perçante.

Notes : (Sauter et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Brochet

ND : 20

Capacités : Attaque (Morsure 0g2), Eau douce, Gaillardise +1, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique.

Notes : (Nager et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Respiration aquatique et Eau douce).

Buse

ND : 15

Capacités : Attaque (Serre 0g2), Gaillardise -2, Pas de manipulation fine, Vitesse, Voler, Vue perçante

Notes : (Vitesse et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Voler et Pas de manipulation fine).

Cachalot

ND : 40

Capacités : Attaque (Rostre 0g3), Chuter, Eau salée, Gaillardise +3, Gigantisme, Nager, Pas de prise, Retenir son souffle, Vue faible.

Notes : (Nager et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Gigantisme et Vue faible) et (Gaillardise +3 et Pas de prise).

Castor

ND : 25

Capacités : Constructeur, Finesse +2, Nager, Retenir son souffle, Vue faible.

Notes : (Nager et Vue faible) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Canard

ND : 20

Capacités : Nager, Pas de prise, Retenir son souffle, Voler.

Notes : (Pas de prise et Voler) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Cerf

ND : 45

Capacités : Attaque (Cornes 0g2), Brame (idem Hurlement), Finesse +3, Esquive (+10 au ND pour être touché), Pas de prise, Sauter, Vitesse.

Notes : (Pas de prise et Finesse +3) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



Chamois

ND : 30

Capacités : Attaque (Cornes 0g2), Chaleur naturelle, Pas de prise, Sauter, Sens de l'équilibre, Vitesse, Vue perçante.

Notes : (Vitesse et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Chat sauvage

ND : 25

Capacités : Chuter, Finesse +1, Grimper, Gaillardise -2, Joueur, Ouïe fine, Pas de prise, Sens de l'équilibre, Silence, Vision nocturne.

Notes : (Finesse +1 et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Silence et Pas de prise) et (Chuter et Joueur).

Chauve-souris

ND : 15

Capacités : Aveugle, Esquive (+5 au ND pour être touché), Pas de manipulation fine, Sens radar, Silence, Voler.

Notes : (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Sens radar et Aveugle).

Cheval

ND : 25

Capacités : Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise +2, Pas de prise, Sauter, Vitesse.

Notes : (Pas de prise et Gaillardise +2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Chouette hulotte

ND : 20

Capacités : Chanter, Finesse -1, Gaillardise -1, Pas de manipulation fine, Sens de l'équilibre, Silence, Vision nocturne, Voler.

Notes : (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Silence et Gaillardise -1) et (Vision nocturne et Finesse -1).

Corbeau

ND : 20

Capacités : Esquive (+10 au ND pour être touché), Pas de manipulation fine, Voler.

Notes : (Pas de manipulation fine et Voler) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Cigogne

ND : 25

Capacités : Esquive (+5 au ND pour être touché), Orientation instinctive, Pas de manipulation fine, Sens de l'équilibre, Voler.

Notes : (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Cormoran

ND : 30

Capacités : Nager, Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Vitesse, Voler, Vue perçante.

Notes : (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Coucou

ND : 15

Capacités : Chanter, Escamoter, Finesse +1, Joueur, Pas de manipulation fine, Silence.

Notes : (Escamoter et Joueur) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Silence et Pas de manipulation fine).

Crabe

ND : 35

Capacités : Armure, Attaque (Pinces 0g2), Camouflage, Esquive (+5 au ND pour être touché), Respiration aquatique.

Cygne

ND : 25

Capacités : Chanter, Nager, Pas de manipulation fine, Sens de l'équilibre, Voler.

Notes : (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Dauphin

ND : 35

Capacités : Attaque (Rostre 0g2), Chanter, Finesse +2, Eau salée, Esquive (+10 au ND pour être touché), Joueur, Nager, Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Vitesse.

Notes : (Nager et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Retenir son souffle et Eau salée) et (Vitesse et Joueur).



Drache

ND : 65

Capacités : Armure, Attaque (Griffe 0g2), Attaque (Morsure 0g3), Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise +3, Gigantisme, Sang froid, Voler.

Notes : (Gigantisme et Sang froid) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Ecrevisse

ND : 15

Capacités : Armure, Camouflage, Eau douce, Respiration aquatique, Sang froid, Silence, Vue faible.

Notes : (Respiration aquatique et Eau douce) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Silence et Vue faible) et (Armure et Sang froid).

Ecureuil

ND : 25

Capacités : Chuter, Finesse +1, Gaillardise -1, Grimper, Joueur, Sens de l'équilibre, Sauter, Silence.

Notes : (Finesse +1 et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Sens de l'équilibre et Joueur).

Elan

ND : 25

Capacités : Attaque (Corne 0g3), Brame (idem Hurlement), Chaleur naturelle, Gaillardise +1, Pas de prise.

Notes : (Gaillardise +1 et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Espadon

ND : 35

Capacités : Attaque (Rostre 0g3), Eau salée, Gaillardise +2, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique, Vitesse.

Notes : (Respiration aquatique et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Nager et Pas de prise).

Esturgeon

ND : 15

Capacités : Eau douce, Gaillardise +2, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique, Vue faible.

Notes : (Nager et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Gaillardise +2 et Vue faible) et (Respiration aquatique et Eau douce).

Exocet

ND :

Capacités : Eau salée, Esquive (+10 au ND pour être touché), Nager, Pas de prise, Respiration aquatique, Sauter, Vitesse.

Notes : (Respiration aquatique et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Nager et Pas de prise).

Faucon

ND : 25

Capacités : Finesse +1, Gaillardise -1, Pas de manipulation fine, Silence, Vitesse, Voler, Vue perçante.

Notes : (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Finesse +1 et Gaillardise -1).

Glouton

ND : 25

Capacités : Attaque (Morsure 0g2), Chaleur naturelle, Creuser, Gaillardise +1, Pas de manipulation fine, Silence.

Notes : (Gaillardise +1 et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Fouine

ND : 20

Capacités : Creuser, Finesse +1, Esquive +10, Gaillardise -1, Grimper, Joueur, Ouïe mauvaise, Sens de l'équilibre.

Notes : (Finesse +1 et Gaillardise -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Esquive +10 et Ouïe mauvaise) et (Grimper et Joueur).

Grenouille

ND : 15

Capacités : Chanter, Nager, Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Sang froid, Sauter.

Notes : (Nager et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Retenir son souffle et Sang froid).

Héron

ND : 30

Capacités : Esquive (+5 au ND pour être touché), Pas de manipulation fine, Sens de l'équilibre, Vitesse, Voler, Vue perçante.

Notes : (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



Hérisson

ND : 15

Capacités : Chaleur naturelle, Creuser, Pas de prise, Piquer, Silence, Vue faible.

Notes : (Silence et Vue faible) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Piquer et Pas de prise).

Hermine

ND : 25

Capacités : Camouflage, Chaleur naturelle, Creuser, Finesse +1, Gaillardise -2, Grimper, Odorat développé, Ouïe mauvaise, Silence.

Notes : (Finesse +1 et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Odorat développé et Ouïe mauvaise).

Hibou

ND : 25

Capacités : Chanter, Finesse -1, Pas de manipulation fine, Sens de l'équilibre, Silence, Vision nocturne, Voler.

Notes : (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Vision nocturne et Finesse -1).

Hippocampe

ND : 20

Capacités : Armure, Eau salée, Finesse +1, Nager, Pas de manipulation fine, Respiration aquatique.

Notes : (Respiration aquatique et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Nager et Pas de manipulation fine).

Homard

ND : 15

Capacités : Armure, Eau salée, Gaillardise +1, Respiration aquatique, Sang froid, Silence, Vue faible.

Notes : (Respiration aquatique et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Silence et Vue faible) et (Armure et Sang froid).

Lapin

ND : 15

Capacités : Creuser, Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise -2, Ouïe fine, Pas de prise, Sauter, Vue perçante.

Notes : (Esquive et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Sauter et Pas de prise).

Lézard

ND : 30

Capacités : Chuter, Creuser, Dénervé, Esquive (+5 au ND pour être touché), Grimper, Pas de manipulation fine, Sang froid, Sens de l'équilibre, Silence.

Notes : (Grimper et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Creuser et Sang froid).

Léopard des neiges

ND : 45

Capacités : Attaque (Griffes 0g2), Attaque (Morsure 0g2), Camouflage, Chaleur naturelle, Grimper, Gaillardise +2, Joueur, Odorat développé, Pas de prise, Sauter, Sens de l'équilibre, Vitesse, Vue faible.

Notes : (Attaque (Griffes) et Pas de Prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Odorat développé et Vue faible) et (Gaillardise +2 et Joueur).

Licorne

ND : 50

Capacités : Attaque (Corne 0g3), Finesse +2, Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise +1, Pas de manipulation fine, Sauter, Silence, Vitesse.

Notes : (Vitesse et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Lievre

ND : 20

Capacités : Creuser, Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise -2, Ouïe fine, Pas de prise, Sauter, Vitesse, Vue perçante.

Notes : (Esquive et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Vitesse et Pas de prise).

Loup

ND : 30

Capacités : Attaque (Morsure 0g2), Hurler, Gaillardise +1, Odorat développé, Ouïe fine, Pas de prise, Silence.

Notes : (Gaillardise +1 et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



Loutre

ND : 15

Capacités : Gaillardise -1, Joueur, Nager, Odorat développé, Retenir son souffle, Sens de l'équilibre.

Notes : (Nager et Gaillardise -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Sens de l'équilibre et Joueur).

Lynx

ND : 25

Capacités : Attaque (Morsure 0g2), Gaillardise +1, Odorat développé, Ouïe fine, Pas de prise, Silence.

Notes : (Attaque (Morsure) et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Marmotte

ND : 20

Capacités : Chaleur naturelle, Creuser, Pas de manipulation fine, Silence, Vue perçante.

Notes : (Creuser et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Martin-pêcheur

ND : 20

Capacités : Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Voler, Vue perçante.

Notes : (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Martre

ND : 30

Capacités : Finesse +1, Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise -1, Grimper, Odorat développé, Ouïe mauvaise, Sens de l'équilibre, Silence.

Notes : (Finesse +1 et Gaillardise -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Esquive et Ouïe mauvaise).

Mouette

ND : 20

Capacités : Chanter, Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Voler.

Notes : (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Mouflon

ND : 25

Capacités : Attaque (Cornes 0g2), Chaleur naturelle, Gaillardise +1, Pas de prise, Sens de l'équilibre, Vue perçante.

Notes : (Sauter et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Oie sauvage

ND : 25

Capacités : Chanter, Nager, Orientation instinctive, Pas de prise, Voler.

Notes : (Voler et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Oiseau chanteur

ND : 25

Capacités : Chanter, Esquive (+10 au ND pour être touché), Finesse +2, Gaillardise -3, Pas de manipulation fine, Sens de l'équilibre, Voler.

Notes : (Esquive et Gaillardise -3) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Voler et Pas de manipulation fine).

Ours Kodiak

ND : 40

Capacités : Attaque (Griffes 0g3), Attaque (Morsure 0g2), Chaleur naturelle, Finesse -2, Gaillardise +3, Nager, Odorat développé, Pas de manipulation fine

Notes : (Gaillardise +3 et Finesse -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Attaque (Griffes) et Pas de manipulation fine).

Phénix*

ND : 40

Capacités : Attaque (Morsure 0g3), Chanter, Esquive (+10 au ND pour être touché), Orientation instinctive, Pas de manipulation fine, Voler.

Notes : (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Pieuvre

ND : 35

Capacités : Attaque (tentacules 0g2), Dénervé, Eau salée, Finesse +2, Gaillardise -1, Nager, Nuage d'encre, Respiration aquatique, Vitesse, Vue faible.

Notes : (Respiration aquatique et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Finesse +2 et Gaillardise -1) et (Dénervé et Vue faible).



Phoque

ND : 20

Capacités : Chaleur naturelle, Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise +1, Nager, Pas de prise, Retenir son souffle, Vue faible.

Notes : (Nager et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Retenir son souffle et Vue faible).

Polatouche

ND : 25

Capacités : Chuter (effets doublés), Finesse +1, Gaillardise -2, Grimper, Joueur, Sauter, Sens de l'équilibre, Silence.

Notes : (Chuter et Joueur) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Finesse +1 et Gaillardise -2).

Putois

ND : 25

Capacités : Creuser, Finesse +1, Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise -1, Grimper, Joueur, Ouïe mauvaise, Puan-teur, Sens de l'équilibre.

Notes : (Finesse +1 et Gaillardise -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Esquive et Ouïe mauvaise) et (Grimper et Joueur).

Raie manta

ND : 30

Capacités : Dénervé, Eau salée, Esquive (+5 au ND pour être touché), Finesse +1, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique, Vitesse.

Notes : (Respiration aquatique et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Nager et Pas de prise).

Rainette

ND : 25

Capacités : Camouflage, Chanter, Grimper, Nager, Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Sang froid, Sauter.

Notes : (Nager et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Retenir son souffle et Sang froid).

Raton-laveur

ND : 30

Capacités : Chaleur naturelle, Creuser, Escamoter, Finesse +1, Grimper, Joueur, Sens de l'équilibre, Silence, Vue faible.

Notes : (Escamoter et Joueur) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Creuser et Vue faible).

Renard

ND : 20

Capacités : Esquive (+5 au ND pour être touché), Hurlement, Gaillardise -1, Joueur, Odorat développé, Pas de prise, Sauter, Silence.

Notes : (Esquive et Gaillardise -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Silence et Pas de prise) et (Sauter et Joueur).

Renne

ND : 20

Capacités : Attaque (Corne 0g2), Brame (idem Hurlement), Chaleur naturelle, Finesse +1, Pas de prise.

Notes : (Finesse +1 et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Requin

ND : 30

Capacités : Attaque (Morsure 0g3), Eau salée, Finesse +1, Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise +2, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique, Soif de sang, Vitesse, Vue faible.

Notes : (Respiration aquatique et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Nager et Pas de prise), (Gaillardise +2 et Vue faible) et (Attaque (Morsure) et Soif de sang).

Salamandre

ND : 30

Capacités : Creuser, Dénervé, Grimper, Nager, Retenir son souffle, Sang froid, Silence.

Notes : (Retenir son souffle et Sang froid) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Sanglier

ND : 15

Capacités : Attaque (Corne 0g2), Gaillardise +1, Pas de prise, Vitesse.

Notes : (Vitesse et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



Serpent

ND : 30

Capacités : Attaque (Morsure 0g2), Creuser, Dénervé, Finesse +1, Grimper, Mauvaise ouïe, Pas de prise, Poison, Sang froid, Sens de l'équilibre, Silence.

Notes : (Attaque et Sang froid) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Dénervé et Pas de prise) et (Silence et Ouïe mauvaise).

Sifure

ND : 15

Capacités : Eau douce, Finesse -1, Gaillardise +2, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique.

Notes : (Nager et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Gaillardise +2 et Finesse -1) et (Respiration aquatique et Eau douce).

Souris

ND : 20

Capacités : Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise -3, Grimper, Joueur, Odorat développé, Ouïe fine, Pas de manipulation fine, Sens de l'équilibre, Silence, Vision nocturne

Notes : (Esquive et Gaillardise -3) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Silence et Pas de manipulation fine) et (Grimper et Joueur).

Taupe

ND : 15

Capacités : Aveugle, Chaleur naturelle, Creuser, Orientation instinctive, Ouïe fine, Pas de manipulation fine, Silence.

Notes : (Creuser et Aveugle) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Chaleur naturelle et Pas de manipulation fine).

Tortue

ND : 15

Capacités : Armure, Finesse -1, Esquive (+10 au ND pour être touché), Nager, Pas de prise, Retenir son souffle, Sang froid.

Notes : (Esquive et Finesse -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Nager et Pas de prise) et (Armure et Sang froid).

Truite

ND : 15

Capacités : Eau douce, Finesse +1, Gaillardise -1, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique, Vitesse.

Notes : (Nager et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Respiration aquatique et Eau douce) et (Finesse +1 et Gaillardise -1).

Vautour

ND : 20

Capacités : Pas de manipulation fine, Silence, Voler, Vue perçante.

Notes : (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Explications des capacités

Attaque (Griffes, Morsure, etc.) : le héros peut utiliser la partie du corps correspondante (mâchoire, griffes, etc.) comme arme. La valeur de dommages, indiquée dans la description de l'animal en question, sera généralement de 0g2 ou 0g3. son rang d'Attaque est égal à son rang dans la compétence Forme animale (animal en question). Si un animal n'a pas de compétence d'attaque, il peut tout de même effectuer une attaque ayant une VD de 0g1 ; le héros utilise la compétence Forme animale (animal en question) comme compétence d'attaque. Lorsqu'une capacité mâchoire est active, le héros ne peut parler à d'autres héros, à moins qu'ils ne soient eux-mêmes des sorciers Pyeryem.

Armure : le héros bénéficie d'une armure naturelle qui lui permet d'ignorer 1g1 dés de dommages encaissés.

Aveugle : le héros est complètement aveugle et ne peut absolument pas utiliser le sens de la vue. Il est considéré comme étant en permanence dans le noir le plus absolu.

Camouflage : vous faites tous vos jets de Se Cacher en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

Chaleur naturelle : le héros ne subit pas les effets des froids extrêmes, mais les chaleurs extrêmes (pas le feu) l'affectent deux fois plus intensément que la normale.

Chanter : vous faites tous vos jets de Chant en lançant trois dés supplémentaires (à lancer mais pas à garder).

Chuter : on considère que le héros a trois rang de plus dans la compétence Amortir les chutes (rang 3 s'il ne la maîtrise pas).

Constructeur : le héros a l'œil pour les constructions, il sait quel bois utilisé, quelle longueur de branche il a besoin, etc. Vous faites tous vos jets de construction en lançant trois dés supplémentaires (à lancer mais pas à garder).



Creuser : le héros peut creuser un tunnel suffisamment grand pour s'y faufiler sous sa forme actuelle. Il creuse au rythme de (rang de Finesse) centimètres par tour.

Dénervé : le héros n'a aucun nerfs, ce qui se traduit par une absence totale de douleur. En termes de jeu, il ne subit pas de malus lorsqu'il est sonné.

Eau douce : le héros ne peut survivre que s'il se trouve dans de l'eau douce. Dans le cas contraire, appliquez les règles de noyade.

Eau salée : le héros ne peut survivre que s'il se trouve dans de l'eau salée. Dans le cas contraire, appliquez les règles de noyade.

Electricité : le héros peut infliger des dommages électriques lorsqu'il touche un adversaire. Ces dommages sont de 3g2. Les armures en dracheneisen n'offrent aucune protection. N'oubliez pas que le métal et l'eau sont conducteurs. Plusieurs cibles peuvent donc être affectées en même temps. Dans l'eau, la zone d'effet est de 3 mètres.

Finesse : le rang de Finesse du héros est augmenté ou diminué de la valeur indiquée dans la description de la forme animale.

Escamoter : vous faites tous vos jets de pickpocket en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

Esquive : le ND pour être touché du héros est augmenté de la valeur indiquée dans la description de la forme animale. Cette capacité représente la difficulté à lui infliger des dommages en raison de sa rapidité, de sa taille...

Gaillardise : le rang de Gaillardise du héros est augmenté ou diminué de la valeur indiquée dans la description de la forme animale.

Gigantisme : le héros est d'une telle taille qu'il paraît gigantesque par rapport aux autres animaux. Le nombre de blessures graves qu'il doit encaisser pour être sonné est égal à Détermination x 2, et à Détermination x 3 pour être inconscient.

Grimper : vous faites tous vos jets d'Escalade en lançant trois dés supplémentaires (à lancer mais pas à garder).

Hurlément : le sorcier peut communiquer avec d'autres animaux et des sorciers Pyeryem, jusqu'à une distance de 8 km.

Joueur : vous vous laissez facilement distraire par un amusement simple. Vous devez effectuer un jet de Détermination pour résister à l'attrait d'un jeu, chaque fois que le MJ le juge bon.

Odorat développé : vous faites tous vos jets de Perception concernant l'odorat et de Pister en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

Orientation instinctive : le héros dispose d'un sens de l'orientation instinctif, il ressent les champs magnétiques. Il sait toujours se trouver le nord, et par là même les autres directions.

Ouïe fine : vous faites tous vos jets de Perception concernant l'ouïe en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

Ouïe mauvaise : vous lancez deux dés de moins sur les jets de Perception impliquant l'ouïe.

Nager : la vitesse de déplacement du héros n'est pas modifiée lorsqu'il nage.

Nuage d'encre : le héros peut cracher un nuage d'encre noir très soluble dans l'eau. Il lui permet de s'enfuir rapidement en bénéficiant de cinq augmentations gratuites sur la table des poursuites.

Pas de manipulation fine : vous ne tenez pas compte du meilleur résultat de votre dé lorsque le héros essaie de manipuler des objets avec ses griffes, serres...

Pas de prise : le héros ne peut pas tenir ou manipuler quoi que ce soit, sauf peut-être – et avec difficulté – dans sa bouche, gueule...

Piquer : le héros peut piquer son adversaire lorsque ce dernier cherche à le saisir à l'aide d'une prise, d'une morsure, etc. Son attaque est égale à Forme animale + Finesse et il inflige 0g2 dés de dommages.

Poison : le héros injecte du poison par morsure. Ce poison est un paralysant. La victime se retrouve paralysée si elle rate un jet de Détermination contre un ND de 5 au premier round de combat, puis de 10 au second, etc.

Puanteur : le héros est capable d'expurger par son arrière-train un nuage de puanteur atroce. Ainsi, toute personne située dans ledit nuage (environ 3m x 3m x 3m) subit un malus de 2 dés lancés à toutes ses actions pendant 5 rounds. Par la suite, ses vêtements et sa peau sont également imprégnés de l'odeur et lui font perdre 1g1 dé à tous ses jets sociaux.

Respiration aquatique : vous respirez dans l'eau comme s'il s'agissait d'air. Vous n'êtes donc pas victime des effets de la noyade dans l'eau, mais hors de l'eau.

Retenir son souffle : on considère que le héros a trois rangs de plus en Détermination que sous sa forme actuelle lorsqu'on utilise les règles de noyade.

Sang froid : lorsque la température descend sous 0°C, vous lancez et gardez un dé de moins à toutes vos actions.

Sauter : vous faites tous vos jets de Sauter en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

Sens de l'équilibre : vous faites tous vos jets d'Equilibre en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

Sens radar : le héros dispose d'un sens radar qui lui permet de s'orienter dans la nuit noire comme en plein jour.

Soif de sang : le héros est incapable de se contrôler lorsque du sang est répandu à proximité. Il doit réussir un jet de Détermination contre un ND de 30 pour ne pas perdre totalement le contrôle de soi et tenter de tuer tout ce qui est à proximité.



Tisser : le héros peut tisser un filament collant (ou une toile avec du temps). Il peut le projeter afin de “coller” une cible. Pour cela, il doit effectuer un jet Finesse (avec deux augmentations gratuites) contre le ND de l’adversaire. La cible ne peut se décoller qu’en réussissant un jet de Gaillardise contre un ND de (5+5xcompétence forme animale) ou en tranchant le filament (avec le même ND). Pour se décoller d’une toile, le ND est de (10 x compétence forme animale).

Silence : vous faites tous vos jets de Déplacement silencieux en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

Vision nocturne : le héros voit, même dans une obscurité presque totale. Les sources de lumière violente forcent le joueur qui l’incarne à faire tous ses jets d’action en lançant un dé de moins.

Vitesse : le héros dispose d’un dé d’action supplémentaire à chaque tour.

Voler : le héros peut voler.

Vue faible : vous faites tous vos jets de Perception en rapport avec la vue en lançant deux dés de moins (lancés mais non gardés).

Vue perçante : vous faites tous vos jets de Perception en rapport avec la vue en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

Création de nouvelles compétences animales

A un moment ou à un autre, un pratiquant Pyeryem souhaitera peut-être adopter l’enveloppe d’un animal qui n’apparaît pas dans cette liste. Lorsque vous devez créer une telle compétence animale, utilisez les règles suivantes.

Pour créer une compétence animale, choisissez d’abord la créature concernée puis, en compagnie de votre MJ, déterminez quelles capacités elle devra conférer. Les capacités négatives doivent faire la paire avec les capacités positives. Ainsi une capacité purement nuisible, comme Gaillardise -1, Pas de prise ou Vue faible, doit faire la paire avec une capacité avantageuse, comme Gaillardise +2 ou Voler. Cette paire ne forme qu’une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Le héros souhaitant faire l’acquisition de la nouvelle compétence doit partir à la recherche de l’animal du type désiré et marchander la compétence. Il faut effectuer des recherches poussées en ce qui concerne les créatures particulièrement rares ou puissantes, y consacrer une aventure entière. Le MJ peut exercer un droit de veto en ce qui concerne tous les animaux qui ne lui paraissent pas opportuns (dinosaures, méduses, etc.). Les animaux qui ressemblent à ceux déjà décrits (par exemple, le chien est apparenté au loup) doivent coller autant que possible à la créature qui les inspire.

Table des capacités Pyeryem

Capacités	Modificateur
Attaque (0g2 / 0g3)	+5 / +10
Aveugle	-10
Camouflage	+5
Chaleur naturelle	+5
Chanter	+5
Chuter	+5
Creuser	+5
Dénervé	+5
Eau douce	-5
Eau salée	-5
Electricité	+10
Escamoter	+5
Esquive (+5 / +10)	+5 / +10
Finesse	+5 par rang en plus -5 par rang en moins
Gaillardise	+5 par rang en plus -5 par rang en moins
Gigantisme	+10
Grimper	+5
Hurlement	+5
Joueur	-5
Nager	+5
Nuage d’encre	+5
Odorat développé	+5
Orientation instinctive	+5
Ouïe fine	+5
Ouïe mauvaise	-5
Pas de manipulation fine	+5
Pas de prise	+5
Piquer	+5
Poison	+5
Puanteur	+5
Respiration aquatique	+10
Retenir son souffle	+5
Sang froid	-5
Sauter	+5
Sens de l’équilibre	+5
Sens radar	+10
Silence	+5
Soif de sang	-10
Tisser	+10
Vision nocturne	+5
Vitesse	+5
Voler	+10
Vue faible	-5
Vue perçante	+5

