

Pyeryem

Pays d'origine: Ussura

Compétences: *Forme animale (Autour, Chat, Hibou, Lapin, Léopard des neiges, Loup, Loutre, Ours kodiak, Renard, Souris, etc. Chaque forme est une compétence différente), Homme, Parler*

Apprenti : *Transformation totale*

Adeptes : *Transformation partielle*

Maître : *Transformation spirituelle*

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 Ussurans 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 de manière frivoles 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 cette 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.

Apprenti : La forme de la bête

A ce niveau de maîtrise, vous découvrirez seulement le potentiel de votre pouvoir, mais pouvez vous transformer de façon rudimentaire. Vous êtes capable d'adopter une forme animale, ce qui vous permet d'acquérir les capacités de l'animal en question pour toute la durée de la transformation (qui peut être aussi longue que vous le désirez). Sous votre forme animale, vous pouvez aussi parler aux animaux (ainsi qu'aux possesseurs de ce don), mais pas à des humains ne connaissant pas l'art Pyeryem.

Pour vous transformer, vous devez utiliser une action et un dé d'héroïsme, puis effectuer 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 vous rater votre jet, l'action et le dé d'héroïsme sont perdus. Si vous obtenez un résultat inférieur à la moitié du ND (arrondi à l'entier supérieur), vous êtes prisonnier de votre forme actuelle jusqu'au prochain lever de soleil. Vous utilisez la compétence Homme pour reprendre votre forme d'origine (ND 15) de la même manière, mais vous n'avez pas à utiliser d dé d'héroïsme.

Vous pouvez parler à n'importe quel type d'animal vivant en Ussura. Ailleurs, votre MJ déterminera le ND du jet. Il vous faudra alors effectuer un jet de Détermination + Parler. Plus, vous vous éloignez de l'Ussura ou moins l'animal est sauvage, plus la difficulté augmente.

Adeptes : Le cœur de la bête

Vous êtes désormais familier du processus de transformation. Vous le contrôlez mieux et pouvez ne vous transformer que partiellement si vous le souhaitez. Vous choisissez une capacité liée à une forme animale que vous connaissez (même un défaut si vous le désirez) et effectuez ensuite votre jet de transformation comme à l'ordinaire (n'oubliez pas d'utiliser un dé d'héroïsme). Si vous réussissez votre jet, seule la partie de votre corps concernée par la capacité animale se transforme. Il s'agit d'une transformation physique que personne ne pourra ignorer. Ainsi, si vous utilisez ce pouvoir pour bénéficier de la capacité de vision nocturne de votre forme de hibou, de fines plumes apparaîtront autour de vos yeux et votre nez aura tendance à être très crochu.

Vous ne pouvez 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, vous ne pouvez faire appel à plus d'une capacité d'un même animal à la fois. Vous pourrez ainsi utiliser la capacité de vision nocturne de votre forme de hibou et celle de vol de votre forme d'autour, mais ne pourrez 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. Vous devez toujours utiliser la compétence Homme pour retrouver votre forme d'origine (ND 15) et si vous obtenez un résultat inférieur à la moitié du ND (arrondi à l'entier supérieur), vous restez là encore prisonnier de votre forme actuelle jusqu'au prochain lever de soleil.

Maître : L'esprit de la bête

A ce niveau de maîtrise, vous avez enfin percé l'ultime vérité de la Vénérable Grand-Mère. La forme n'a aucune importance, seul compte l'esprit. Vous pouvez désormais, par l'intermédiaire d'une technique appelée « conjuration de l'esprit », utiliser les capacités des formes animales que vous connaissez sans avoir à vous transformer. Vous pouvez, en une action et en utilisant un dé d'héroïsme, faire appel à autant de capacités d'une même forme animale que vous le souhaitez. Vous ne pouvez cependant faire appel aux capacités que

d'une seule espèce lorsque vous utilisez ce pouvoir. En outre, vous n'avez plus besoin d'utiliser la compétence Homme pour reprendre votre forme d'origine puisque vous n'avez subi aucune transformation physique. Les effets de la conjuration s'évanouissent toujours au prochain lever de soleil ou avant si le sorcier a décidé de les interrompre.

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. Celles marquées d'un astérisque (*) requièrent l'approbation du MJ. Théoriquement, elles appartiennent à certains Knias et le MJ peut les interdire s'il pense qu'elles déséquilibrent le jeu.

Asproie

ND : 20

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

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

Autour

ND : 15

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

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

Biche

ND : 35

Capacités : Attaque (Cornes 0g2), Dextérité +3, Esquive (+10 au ND pour être touché), Pas de prise, Sauter, Vitesse

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

Boca

ND : 10

Capacités : Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise -1, Pas de manipulation fine, Sauter

Notes : Esquive et Gaillardise -1 ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme Pas de manipulation fine et Sauter.

Canard

ND : 15

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.

Chat

ND : 15

Capacités : Chute, Dextérité +1, Gaillardise -2, Grimper, Ouïe fine, Pas de prise, Silence, Vision nocturne

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

Cheval

ND : 15

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

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

Chèvre

ND : 10

Capacités : Attaque (Cornes 0g2), Gaillardise +2, Pas de prise

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

Corbeau

ND : 15

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.

Drache*

ND : 45

Capacités : Attaque (Griffes 0g2), Attaque (Morsure 0g3), Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise +3

Grenouille

ND : 15

Capacités : Nager, Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Sauter

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

Hibou

ND : 10

Capacités : Dextérité -1, Gaillardise -1, Pas de manipulation fine, Silence, Vision nocturne, Voler

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

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 ne requiert pas l'utilisation d'un dé d'héroïsme.

Lapin

ND : 15

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 Pas de prise et Vitesse.

Léopard des neiges

ND : 35

Capacités : Attaque (Griffes 0g2), Attaque (Morsure 0g2), Chaleur naturelle, Gaillardise +2, Grimper, Odorat développé, Pas de prise, Sauter, Vitesse, Vue faible

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

Loup

ND : 25

Capacités : Attaque (Morsure 0g2), Gaillardise +1, Hurlement, 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, Nager, Odorat développé, Retenir son souffle

Notes : Gaillardise -1 et Nager ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Oiseau chanteur

ND : 15

Capacités : Esquive (+10 au ND pour être touché), Dextérité +2, Gaillardise -3, Pas de manipulation fine, Voler

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

Ours kodiak

ND : 35

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

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

Phénix*

ND : 30

Capacités : Attaque (Morsure 0g3), 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.

Poisson

ND : 10

Capacités : 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.

Renard

ND : 15

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

Renne

ND : 10

Capacités : Attaque (Cornes 0g2), Chaleur naturelle, Dextérité +1, Pas de prise

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

Sanglier

ND : 15

Capacités : Attaque (Cornes 0g3), Gaillardise +1, Pas de prise, Vitesse

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

Serpent

ND : 20

Capacités : Attaque (Morsure 0g2), Creuser, Dextérité +1, Pas de prise, Grimper, Mauvaise ouïe, Silence, Vitesse

Notes : Attaque et Mauvaise ouïe ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme Pas de prise et Vitesse.

Singe

ND : 20

Capacités : Chuter, Dextérité +1, Grimper

Souris

ND : 15

Capacités : Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise -3, Odorat développé, Ouïe fine, Pas de manipulation fine, Silence, Vision nocturne

Notes : Esquive et Gaillardise -3 ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Tortue

ND : 15

Capacités : Dextérité -1, Esquive (+10 au ND pour être touché), Nager, Pas de prise, Retenir son souffle

Notes : Dextérité -1 et Esquive ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme Nager et Pas de prise.

Explications des capacités

Note : les effets d'une capacité ne s'appliquent que lorsque cette capacité est active.

Attaque (Griffes, Morsure, etc.)

Vous pouvez utiliser la partie du corps correspondante (mâchoire, griffes, serres, etc.) comme arme. La valeur de dommages, est généralement de 0g2 ou de 0g3. Son rang d'attaque est égal à son rang dans la compétence *Forme animale* en question.

Si un animale n'a pas de compétence d'attaque, il peut tout de même effectuer une attaque ayant une VD de 0g1. Vous utilisez alors la compétence *Forme animale* en question comme compétence d'attaque. Lorsqu'une capacité « morsure » est active, vous ne pouvez pas parler à d'autres personnages, à moins qu'ils ne soient eux-mêmes des sorciers *Peryem*.

Chaleur naturelle

Vous ne subissez pas les effets des froids extrêmes, mais les chaleurs extrêmes (pas le feu) vous affectent deux fois plus intensément que la normale.

Chute

On considère que vous avez un rang de plus dans la compétence Amortir une chute (rang 1 si vous ne la maîtrisez pas).

Creuser

Vous pouvez creuser un tunnel suffisamment grand pour vous y faufiler sous votre forme actuelle. Vous creusez d'un nombre de centimètres par tour égal à votre Dextérité $\times 5$.

Dextérité

Votre rang de Dextérité est augmenté ou diminué de la valeur indiquée dans la description de la forme animale

Esquive

Votre ND pour être touché est augmenté de la valeur indiquée dans la description de la forme animale. Cette capacité représente la difficulté à vous infliger des dommages en raison de votre rapidité, de votre taille, etc.

Gaillardise

Votre rang de Gaillardise est augmenté ou diminué de la valeur indiquée dans la description de la forme animale

Grimper

Vous effectuez tous vos jets d'Escalade en lançant trois dés supplémentaires.

Hurllement

Vous pouvez communiquer avec d'autres animaux et des sorciers Pyeryem, jusqu'à une distance de 8 km.

Nager

Votre vitesse de déplacement n'est pas modifiée lorsque vous nagez.

Odorat développé

Vous effectuez tous vos jets de Perception d'odorat et de pistage en lançant trois dés supplémentaires.

Ouïe fine

Vous effectuez tous vos jets de Perception d'ouïe en lançant trois dés supplémentaires.

Ouïe mauvaise

Vous effectuez tous vos jets de Perception d'ouïe en lançant deux dés moins.

Pas de manipulation fine

Vous ne tenez pas compte du résultat de votre meilleur dé lorsque vous essayez de manipuler des objets avec vos griffes, serres, etc.

Pas de prise

Vous ne pouvez pas tenir ou manipuler quoi que ce soit, sauf peut-être – et avec difficulté – dans votre bouche, gueule, etc.

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 vous avez trois rangs de plus en Détermination que sous forme actuelle lorsqu'on utilise les règles de noyade qui figurent dans le **Guide du Maître**.*

Sauter

Vous effectuez tous vos jets de Sauter en lançant trois dés supplémentaires.

Silence

Vous effectuez tous vos jets de Déplacement silencieux en lançant trois dés supplémentaires.

Vision nocturne

Vous voyez, même dans une obscurité presque totale. Les sources de lumière violente vous forcent à effectuer tous vos jets d'action en lançant un dé de moins.

Vitesse

Vous disposez d'un dé d'action supplémentaire à chaque tour.

Voler

Vous pouvez voler.

Vue faible

Vous effectuez tous vos jets de Perception en rapport avec la vue en lançant deux dés de moins.

Vue perçante

Vous effectuez tous vos jets de Perception en rapport avec la vue en lançant trois dés supplémentaires.

Création de nouvelles compétences animales

A un moment ou un autre, un pratiquant Pyeryem souhaitera peut-être adopter l'enveloppe d'un animal qui n'apparaît ni dans cette liste ni dans un autre supplément. 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, déterminer quelles capacités elle devra conférer. Les capacités

néglatives 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.

Une fois les capacités choisies, vous devez calculer le ND de la compétence. Celui-ci est égal à 5 plus le total des modificateurs dus aux capacités choisies. Reportez-vous à la table qui suit pour déterminer les modificateurs des compétences.

Table des capacités de Pyeryem	Modificateur
Attaque (0g2/0g3)	+5/+10
Chaleur naturelle	+5
Chuter	+5
Creuser	+5
Dextérité	+5 par rang en plus -5 par rang en moins
Esquive (+5/+10)	+5/+10
Gaillardise	+5 par rang en plus -5 par rang en moins
Grimper	+5
Hurllement	+5
Nager	+5
Odorat développé	+5
Ouïe fine	+5
Ouïe mauvaise	-5
Pas de manipulation fine	-5
Pas de prise	-10
Respiration aquatique	+10
Retenir son souffle	+5
Sauter	+5
Silence	+5
Vision nocturne	+5
Vitesse	+5
Voler	+10
Vue faible	-5
Vue perçante	+5

*Le personnage souhaitant faire l'acquisition de la nouvelle compétence doit partir à la recherche de l'animal du type désiré et marchander la compétence (cf. page 216 du **Guide du Joueur**). Il faut effectuer des recherches poussées en ce qui concerne les créatures particulièrement rares ou puissantes, y consacrer même 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, méduse, 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.*