De la Connaissance (EDC/EDN)

-« Celui qui sait est capable… »

• Inconnu •

Cette aide de jeu consiste à clarifier les règles régissant la compétence de connaissance en version EDC (et à proposer une table de jeu récapitulative à glisser derrière son écran) et à proposer quelques précisions de règles maison applicables pour la version EDN.

Afin de profiter de cette aide de jeu, il est conseillé de posséder le ***Recueil du Joueur*** (EDC).

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Fasa Games, Inc comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ni par Fasa Games, Inc et n'a donc reçu aucun aval ni une quelconque approbation de leur part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, veuillez consultez le site suivant www.black-book-editions.fr, ou sur Fasa Games, Inc, veuillez consultez le site suivant fasagames.com.

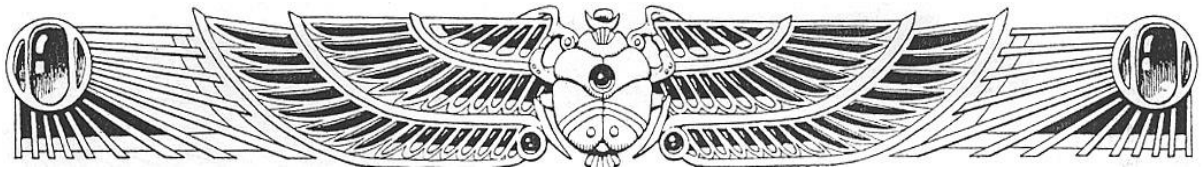
No challenge or claim ot the ownership of these trademarks is intended or implied. This is a not-for-profit fan work and is believed to reside within fair use.

Ecriture, mise en page & relecture : Notaure.

Table des matières

1-DE LA CONNAISSANCE 3

1-1 Règle optionnelle : limiter la connaissance par le niveau. 3
12 Règle optionnelle : limiter la connaissance par la rareté. 3



1-DE LA CONNAISSANCE

• La compétence **Connaissance** ne permet pas seulement à un personnage d'utiliser ses compétences de connaissances mais également de refléter la façon dont il réfléchit. Le test de connaissance reflète la façon dont la mémoire fonctionne en situation de stress. La tension nerveuse peut le bloquer ou lui faire rater l'information la plus importante, au plus mauvais moment. Le personnage n'a donc pas toujours la possibilité de trouver la réponse adéquate quand il le veut.et le test de connaissance représente autant les capacités d'analyse et de déduction du personnage que sa capacité à régurgiter des faits. Comme tous les êtres conscients, un personnage analyse et réajuste les faits, avérés ou déduits, pour composer une information finale ou une conclusion. Sous pression, un personnage n'est peut-être pas capable de réaliser les déductions nécessaires ou de réorganiser tous les éléments selon un raisonnement logique pour parvenir à formuler l'information dont il aurait pourtant besoin.

• Pour utiliser une compétence de connaissance, le personnage effectue un test de connaissance contre un seuil de difficulté basé à la fois sur le type d'information qu'il recherche et la pertinence de ses propres domaines de connaissances comme le montre la *Table des tests de connaissance* ci-dessous.

TABLE DES TESTS DE CONNAISSANCE

Type d'information	Connaissance spécifique	Connaissance appropriée	Connaissance générale	Connaissance inappropriée
Information générale	5	10	15	20
Information détaillée	7	12	17	22
Information complexe	9	14	19	24
Information obscure	11	16	21	26

• En cas de réussite, le personnage obtient l'information qu'il recherchait. Chaque succès supplémentaire obtenu octroi l'obtention d'un élément de connaissance supplémentaire (à la discrétion du MJ).

• En cas d'échec pathétique, le MJ est libre de donner une information erronée.

1-1 Règle optionnelle : limiter la connaissance par le niveau.

• Vous pouvez décider que le niveau de maîtrise d'un domaine de connaissance limite le type d'information auquel il est possible d'accéder. Ainsi un personnage ayant un rang de 1 à 4 (novice) limitera les connaissances acquises au type général. Un rang de 5 à 8 (compagnon) limitera les connaissances aux types général et détaillé, etc…

12 Règle optionnelle : limiter la connaissance par la rareté.

• De par la rareté d'informations et de livres disponibles pour certains domaines de connaissance, vous pouvez limiter le nombre de rang auquel il est possible d'accéder tant que le personnage ne mettra pas la main sur un ouvrage traitant du sujet…

Exemple : un personnage a acquis la connaissance des dragons au rang 4 mais tant qu'il ne trouvera pas un ouvrage plus détaillé et donc plus rare sur le sujet il ne pourra pas progresser au-delà de son rang actuel.

•En version EDN, chaque rang de la compétence **Connaissance** octroi un domaine de connaissance. Ceci à pour but de sauvegarder un maximum de points de légendes que les joueurs peuvent avoir réticence à dépenser notamment en version EDC où il faut développer une compétence spécifique par domaine de connaissance et qui ne sert pas souvent…

Le coin du MJ

Pour ceux qui jugent qu'une seule compétence puisse donner accès à autant de domaines de connaissance que son rang et à un même niveau serait trop avantageux alors la règle ci-dessous est là pour vous !

Chaque nouveau domaine de connaissance développé par un joueur est à un rang inférieur d'un point à celui de son précédent domaine de connaissance.

*Exemple : un joueur a dépensé des points de légende pour avoir un rang 3 à sa compétence de **connaissance**. Il a donc développé 3 domaines de connaissance distincts. Son premier domaine de connaissance est associé à un rang 3 en **connaissance**, son deuxième domaine de connaissance est associé à un rang 2 en **connaissance** et son troisième domaine de connaissance est associé à un rang 1 en **connaissance.***

En espérant que ces quelques propositions de règles puissent vous inspirer et améliorer vos parties, bon jeu à tous !

Merci à tous les participants des forums Earthdawn…