Des Compétences (EDC+)

-« Nous recherchons des érudits dotés de compétences sérieuses en réécriture de manuscrits et surtout en simplification…Vous semblez disposer d'un esprit de synthèse tout à fait intéressant mon ami, que diriez-vous de travailler quelques temps pour nous ? »

• K'ranks, t'skrang bibliothécaire caractériel de de Roc-Val •

Cette aide de jeu est une règle maison qui consiste à grandement diminuer le nombre des compétences pour la version EDC+ et à optimiser certaines d'entre elles en s'inspirant des règles ED4. Le constat de départ est le suivant :

- un certain nombre de compétences octroient des capacités trop puissantes par rapport aux talents,
- un certain nombre de compétences octroient des capacités magiques et donc normalement réservées aux seuls talents,
- un certain nombre de compétences sont redondantes ou très (trop) proche dans leurs effets,
- un certain nombre de compétences octroient des capacités trop peu intéressantes et/ou limitées.

Le postulat de cette aide de jeu est donc le suivant :

- « Si c'est magique, alors c'est un talent », la compétence est supprimée,
- Si les effets de plusieurs compétences se complètent ou sont très proches alors ils dépendent d'une seule et même compétence,
- Si les effets sont trop spécifiques/limités alors la compétence est simplement et purement supprimée.

In fine, le résultat est le suivant :

- en EDC : 126 compétences,
- en ED3 : 97 compétences,
- en ED4 : 93 compétences,
- en EDC+ : 69 compétences.

Afin de profiter de cette aide de jeu, il est obligatoire de posséder ***Le Recueil du Joueur***, ***Le Concepteur de Discipline*** et ***Le Recueil des Donneurs-de-noms*** en EDC ainsi que les suppléments ***Player's Guide*** et le ***Companion*** en ED4.

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.

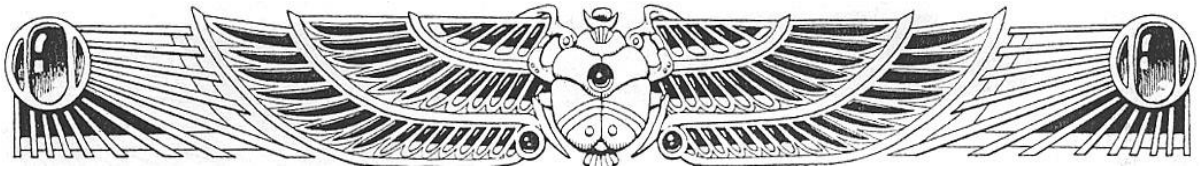


Table des matières

1-TABLEAU RECAPITULATIF DES COMPETENCES EDC+ 3

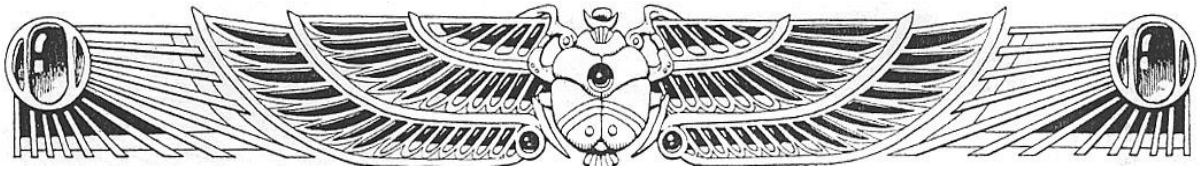
2-DES COMPETENCES SUPPRIMEES 3

3- DES COMPETENCES QUI ONT CHANGE DE NOM 4

4- DES COMPETENCES QUI ONT FUSIONNEES 4

5- DES EFFETS DE COMPETENCES QUI ONT ETE MODIFIES 4

6- DES NOUVELLES COMPETENCES 5



1-TABLEAU RECAPITULATIF DES COMPETENCES EDC+

Ligne	NOM FRANCAIS	Statut	Attribut
1	ALCHIMIE	N	PER
2	ANTICIPATION	N	PER
3	APPRIVOISEMENT	N	CHA
4	ARMES DE JET	N	DEX
5	ARMES DE MELEE	N	DEX
6	ARMES DE TRAIT	N	DEX
7	ART	N	CHA
8	ATHLETISME	N	FOR
9	ATTAQUE SURPRISE	N	DEX
10	ATTAQUE TOURNOYANTE	C	DEX
11	BARATIN	N	CHA
12	COMBAT A MAINS NUES	N	DEX
13	COMMANDEMENT	C	CHA
14	COMMERCE	N	CHA
15	CONNAISSANCE	N	PER
16	CONNAISSANCE DE LA RUE	N	PER
17	CONVERSATION	N	CHA
18	CORRUPTION	N	CHA
19	COUP DE BOUCLIER	N	FOR
20	COUP DOUBLE	N	DEX
21	CRI DE GUERRE	N	CHA
22	CROCHETAGE	N	DEX
23	DEFENSE ACROBATIQUE	N	DEX
24	DEFENSE TOURNOYANTE	C	DEX
25	DESAMORCAGE DES PIEGES	N	DEX
26	DESARMEMENT	C	DEX
27	DEUXIEME ARME	C	DEX
28	DEUXIEME ATTAQUE	C	DEX
29	DEUXIEME TIR	C	DEX
30	DISCRETION	N	DEX
31	DIVERSION	N	CHA
32	DON DES LANGUES	N	PER
33	DRESSAGE	N	CHA
34	EQUITATION	N	DEX
35	ESQUIVE	N	DEX
36	FALSIFICATION D'IDENTITE	N	CHA
37	FILOUTERIE	C	DEX
38	FORGEAGE	N	PER
39	HYPNOSE	C	CHA
40	IMPRESSION	C	-
41	INTUITION	N	PER
42	LECTURE & ECRITURE	N	PER
43	MANŒUVRE	N	DEX
44	NAVIGATION	N	DEX
45	NAVIGATION AERIENNE	N	VOL
46	ORIENTATION	N	PER
47	PARADE	N	FOR
48	PILOTAGE DE NAVIRE	N	DEX
49	PILOTAGE DE NAVIRE AERIEN	N	VOL
50	PISTAGE	N	PER
51	PREMIERE IMPRESSION	N	CHA
52	PREMIERS SOINS	N	PER
53	RECHERCHE EN BIBLIOTHEQUE	N	PER
54	REFLEXES ECLAIRS	N	DEX
55	REJET DE RESPONSABILITE	C	CHA
56	RIPOSTE	C	DEX
57	RIRE ENCOURAGEANT	N	CHA
58	SANG FROID	C	CHA
59	SARCASMES	N	CHA
60	SEDUCTION	N	CHA
61	SOCIAL	N	CHA
62	SOINS DES ANIMAUX	N	PER
63	SORTIE GRACIEUSE	N	CHA
64	STABILITE	N	FOR
65	SURVIE	N	PER
66	TACTIQUE	C	PER
67	TENUE EN SELLE	N	FOR
68	VIGILANCE	N	PER
69	VOL A LA TIRE	N	DEX

2-DES COMPETENCES SUPPRIMEES

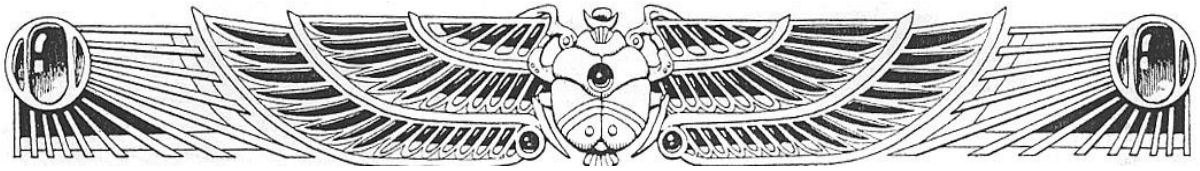
35 compétences ont été supprimées.

•L'ensemble des compétences niveau gardien et maître ont été supprimées. Les effets d'un tel niveau sont réservés aux talents.

•Les compétences donnant accès à des effets proprement magique (ex : marmonnements sibyllins, purification par le froid, etc…) ont été supprimées.

•Les compétences étant jugées trop puissantes (ex : attaque critique, voix de barde, etc…) ont été supprimées.

•Les compétences donnant accès à des effets trop limités (ex : lecture sur les lèvres) ont été supprimées.



Liste des compétences supprimées :

Analyse de créatures, analyse des indices, attaque annoncé, attaque critique, attaque enchainée, attaque en course, attaque plongeante, barrière de lames, bourdonnement, charge dévastatrice, contrôle des adversaires, cri de justice, danse caudale, danse du vent, défi du champion, désarçonnement, destruction d'arme, envolée, évasion, exaltation, filet de protection, incantation, lecture et écriture de la magie, lecture sur les lèvres, marmonnements sibyllins, menottes fictives, monture agressive, mort feinte, piétinement, purification par le froid, résistance à la douleur, tir impressionnant, vive lame, voix de barde, vol à l'arrachée.

3- DES COMPETENCES QUI ONT CHANGE DE NOM

7 compétences ont changé de nom.

La compétence **Attaque acrobatique** devient **Défense acrobatique**.

La compétence **Coup de pied rapide** devient **Coup double.**

La compétence **Déplacement silencieux** devient **Discrétion**.

La compétence **Esquive des pièges** devient **Réflexes éclairs**.

La compétence **Médecine** devient **Premier soins**.

La compétence **Recherche** devient **Recherche en bibliothèque.**

La compétence **Rhétorique** devient **Intuition**.

4- DES COMPETENCES QUI ONT FUSIONNEES

40 compétences ont été fusionnées en 15. Généralement ces compétences sont issues de fusions de plusieurs compétences déjà existantes et jugées redondantes (exemple : dressage & dressage de la monture, art & artisanat & artiste, etc…), seul le nom est nouveau ou parfois issu d'une des compétences de base.

La compétence **Art** regroupe les compétences **Art**, **Artisanat, Artiste, Chant émouvant** et **Troubadour.**

La compétence **Athlétisme** regroupe les compétences **Escalade**, **Natation** et **Saut de géant.**

La compétence **Commerce** regroupe les compétences **Commerce**, **Evaluation** et **Marchandage.**

La compétence **Connaissance de la rue** regroupe les compétences **Connaissance de la rue** et **Recel.**

La compétence **Conversation** regroupe les compétences **Diplomatie** et **Distraction.**

La compétence **Dressage** regroupe les compétences **Dressage** et **Dressage de la monture.**

La compétence **Equitation** regroupe les compétences **Acrobatie en selle** et **Maîtrise d'animaux.**

La compétence **Falsification d'identité** regroupe les compétences **Comédie**, **Déguisement** et **Imitation de voix.**

La compétence **Filouterie** regroupe les compétences **Dissimulation d'arme**, **Escamotage** et **Falsification.**

La compétence **Forgeage** regroupe les compétences **Création d'arme** et **Création d'armure.**

La compétence **Orientation** regroupe les compétences **Orientation**, **Cartographie** et **Compréhension des rivières.**

La compétence **Social** regroupe les compétences **Eloquence** et **Etiquette.**

La compétence **Séduction** regroupe les compétences **Séduction** et **Flirt.**

La compétence **Survie** regroupe les compétences **Survie**, **Chasse** et **Pêche**.

La compétence **Vigilance** regroupe les compétences **Détection des armes**, **Détection des pièges** et **Vigilance.**

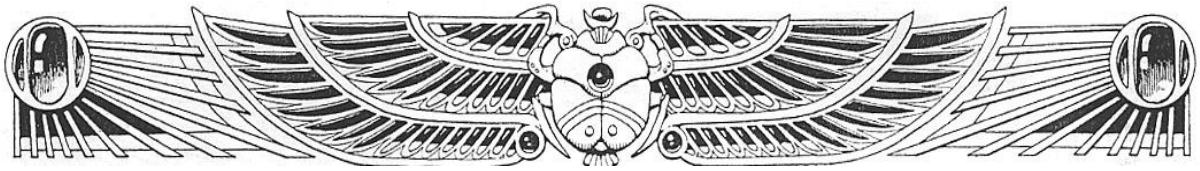
5- DES EFFETS DE COMPETENCES QUI ONT ETE MODIFIES

Alchimie

La compétence d'Alchimie permet désormais en plus des règles normales, de gérer l'aspect guérison (de la compétence Médecine) concernant uniquement les poisons.

Art

Caque rang dans la compétence d'Art permet de développer un nouveau domaine artistique. Tous les domaines artistiques d'un adepte sont gérés via l'unique compétence d'Art.



Connaissance

Caque rang dans la compétence de Connaissance permet de développer un nouveau domaine de connaissance. Tous les domaines de connaissance d'un adepte sont gérés via l'unique compétence de Connaissance.

Lecture & Ecriture

Caque rang dans la compétence de Lecture & Ecriture permet de développer un nouveau langage y compris le langage magique. Pour ce dernier l'adepte doit posséder le talent de Tissage associé au domaine souhaité (élémentalisme, illusionisme, nécromantique, sorcellerie).

Parade

L'adepte utilisant un bouclier pour parer une attaque, bénéficie d'un bonus égal à la somme des protections physique et magique -2. Un maximum de +3 toutefois ne pourra pas être dépassé. Les bonus à la parade octroyés par des boucliers magique sont laissés à l'appréciation du MJ.

Exemple :

-un bouclier de tresselierre (1/2) fera bénéficier à son porteur d'un bonus à la parade de +1.

-un écu (5/0) fera bénéficier à son porteur d'un bonus à la parade de +3.

-un bouclier en cristal (3/3) fera bénéficier à son porteur d'un bonus à la parade de +3.

Premiers soins

Cette compétence ne permet plus de soigner les poisons ni les maux d'origine magique.

6- DES NOUVELLES COMPETENCES

3 compétences ont été créées. Généralement ces compétences sont issues d'une réflexion sur des équilibrages de jeu.

Baratin
Niveau : rang + CHA
Usage par défaut : oui
Action : oui
Effort : 0
Effet : lors d'une interaction sociale, le personnage qui possède la compétence **Baratin** est naturellement doué pour raconter des mensonges (exagération, demi-vérité) et les rendre crédibles auprès de son auditoire. Le personnage effectue un test de **Baratin** contre la Défense sociale de la cible, augmentée de +1 par personnage supplémentaire impliqué. Le personnage cible peut tenter de résister à un baratin à l'aide d'un test de **Sang-froid** (+1 par personnage supplémentaire impliqué). Si le test est réussi, le ou les personnages ciblés croiront au mensonge. Il faudra un degré de résultat Bon pour réussir à faire croire à un gros mensonge (invention).

Pilotage de navires aériens
Niveau : rang + Volonté
Usage par défaut : non
Action : oui
Effort : 0
Effet : la compétence **Pilotage de navires aériens** est l'art de savoir manœuvrer les navires du ciel en pierre therans propulsés par mécanismes magiques à travers les cieux. Elle permet au personnage de comprendre les mécaniques et les rouages de ce type de navire et donc de participer à la manœuvre et au pilotage du vaisseau. Le personnage qui pilote ce genre de navire peut manœuvrer son vaisseau au cours d'un combat ou à l'approche d'un port en effectuant un test de **Pilotage de navires aériens** contre une difficulté en rapport avec la manœuvre tentée. Pour amarrer un bateau à un quai aérien, la difficulté est de 5. Une manœuvre de combat peut varier de 5 à 15 (pour plus d'informations sur les combats aériens et les difficultés appropriées, voir le chapitre Navires du ciel et fluviaux, p.148 du Recueil du maître de jeu).

Soin des animaux
Niveau : rang + PER
Usage par défaut : non
Action : oui
Effort : 0
Effet : cette compétence fonctionne exactement comme la compétence Premiers soins mais uniquement pour les animaux.

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…