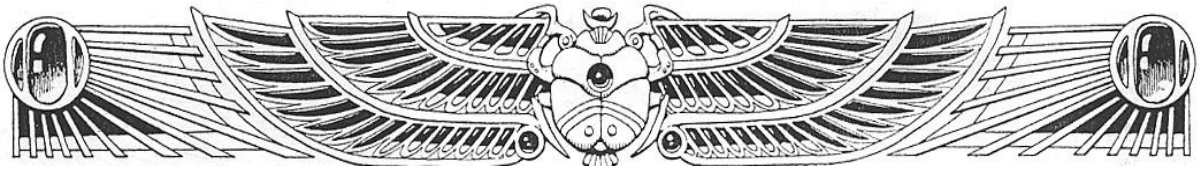


Des Disciplines (EDN)

-« Il y a le bon et le mauvais adepte vois-tu. Le bon adepte, lui, suit une discipline traditionnelle bien établie, respectable et puis il y a le mauvais adepte. L'adepte qui suit une discipline mais, heu comment dire…différente ! Tu vois c'que j'veux dire hein mon garçon ? »

• Didder Bourbon, humain érudit-philosophe autodidacte •

Cette aide de jeu est une règle maison qui consiste à proposer de nouvelles structures de disciplines en accord avec les règles EDN. Seules quelques disciplines seront présentées ici à titre d'exemple, vous pourrez donc vous en inspirer pour adapter vous-même les disciplines qui vous sont nécessaires ou créer vos propres disciplines.

Il sera nécessaire d'avoir l'aide de jeu « **ED_BACV_Des Règles (EDN)** » afin d'obtenir toutes les informations nécessaires pour utiliser ces disciplines.

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions, de Redbrick Limited corporation et Fasa Games, Inc comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aventure n'est pas publiée par Black Book Editions ni par Redbrick Limited ou Fasa Games, Inc et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.black-book-editions.fr.

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.

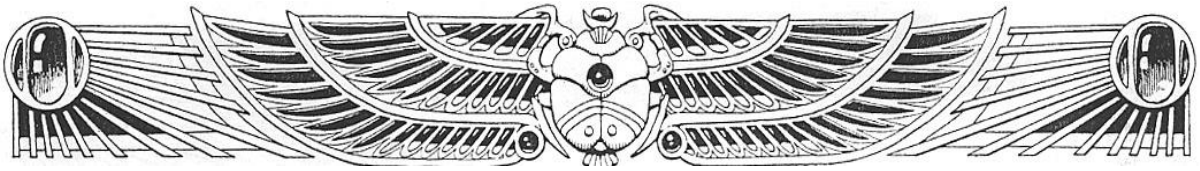
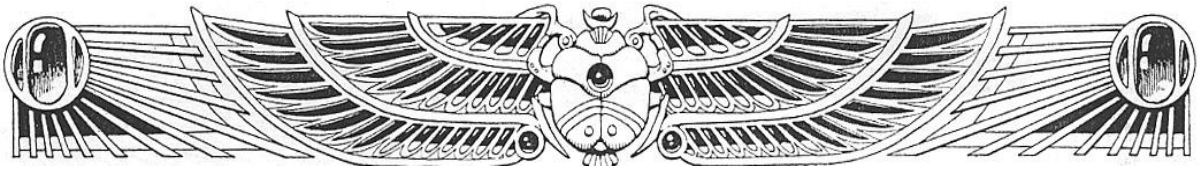


Table des matières

1-De la Table récapitulative des points de construction des disciplines EDN 3
Comment définir les attributs principaux d'une discipline ? 3
Comment définir les défenses d'une discipline ? 3
Comment définir le bonus « Karma (Divers) » d'une discipline ? 3
Comment définir les « bonus (Autre) » d'une discipline ? 3
2-Des disciplines EDN 5
Archer 5
Écumeur du ciel 6
Maître d'armes 7
Maître des animaux 8
Nécromancien 9
Sorcier 10
3-Des capacités de discipline EDN 11
Appel du compagnon animal 11
Arme liée 11
Bête de guerre 11
Chant de la foudre 11
Charge Héroïque 11
Force du berserker 12
Lame de sang 12
Maître des grimoires 12
Peau animale 12
Pluie de flèche 12
Pourrissement et Renouveau 12
Projectile de sang 12
Puissance du ciel 12
Scission de matrice 12
Triangle d'incantation 13
Visage astral 13
Vision de la flèche 13
Volonté d'outre-monde 13



1-De la Table récapitulative des points de construction des disciplines EDN

Les disciplines présentées ci-après seront proposées avec 43 pts de construction donc assez proche des disciplines traditionnelles qui elles, sont bâties sur un format de 40pts. A noter qu'en gardant le barème établi en EDC, les disciplines ED4 disposent quant à elles, de 46 à 47pts de construction (sans attribuer de point aux talents gratuits).

Ce choix de réduire le nombre de points de construction est motivé par l'arrivée de règles concernent les questeurs et les voies qui devraient (très) largement contrebalancer le déficit initial par rapport au standard EDC.

Cercle	Talents De discipline	Aptitude de discipline	Bonus de discipline	Bonus (autre)	Bonus karmique
1	2	-	-		-
2	1	-	+1 à la défense principale		-
3	1	-	-		(Attribut principal)
4	1	-	+1 à la défense secondaire		-
5	2	1	-		(Jets de dommages)
6	1	-	+2 à la défense principale		-
7	1	-		1	(Attribut secondaire)
8	1	-	+1 à la défense tertiaire		-
9	1	1	-		(Divers)
10	1	-	+3 à la défense principale	1	-
11	1	-			(Attribut tertiaire)
12	1	-	+2 à la défense secondaire		-
13	1	1	+2 à la défense tertiaire	1	Niveau Karma +1
14	1	-	+3 à la défense secondaire		-
15	1	-	+5 à la défense principale	1	-
Pts de construction :	**17 (pts)**	**(6pts)**	**(10pts)**	**(4pts)**	**(6pts)**

Les « Bonus (autre) » peuvent être soit :

- +1 test de récupération
- +1 niv init
- +1 protection magique
- +1 protection sociale

Les bonus « Karma (Divers) » peuvent être soit :

- Karma pour les tests de récupération
- Karma pour les tests de rituel karmique
- Karma pour les tests de résistance à la corruption

Comment définir les attributs principaux d'une discipline ?

Tout simplement en comptabilisant le nombre de compétences et de talents de discipline par attribut. Cela permettra de définir les attributs principal, secondaire et tertiaire.

Comment définir les défenses d'une discipline ?

Elles sont tout simplement issues des attributs. L'attribut principal déterminera la défense principale, etc…

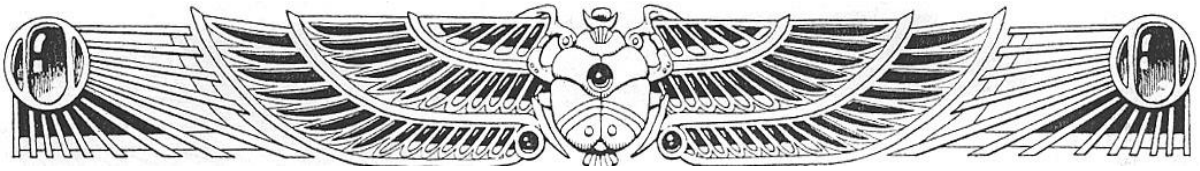
- Les attributs DEX, FOR et END sont associés à la Défense physique
- Les attributs PER et VOL sont associés à la Défense magique
- L'attribut CHA est associé à la Défense sociale

Comment définir le bonus « Karma (Divers) » d'une discipline ?

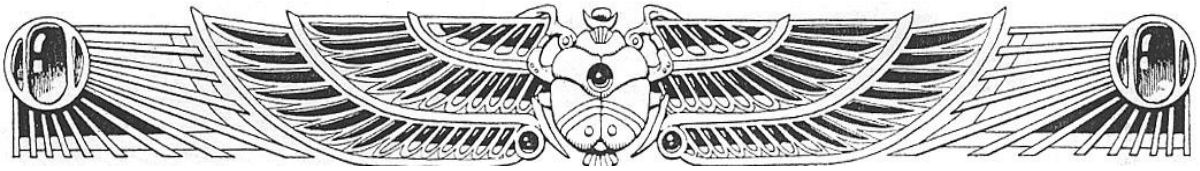
- Discipline guerrières : Karma pour les tests de résistance à la corruption
- Discipline magiques : Karma pour les tests de récupération
- Discipline sociales : Karma pour les tests de rituel karmique

Comment définir les « bonus (Autre) » d'une discipline ?

- Pour les disciplines guerrières, privilégier : +1 test de récupération / +1 niv init



- Pour les disciplines magiques, privilégier : +1 protection magique/ +1 protection sociale
- Pour les disciplines sociales, privilégier : +1 protection sociale / +1 niv init



2-Des disciplines EDN

Archer

Discipline : *guerrière/magique*
Attribut principal : *Perception* ***Attribut secondaire :*** *Dextérité* ***Attribut tertiaire :*** *Charisme*
Défense principale : *Magique* ***Défense secondaire :*** *Physique* ***Défense tertiaire :*** *Sociale*

Compétences de discipline (18) : Armes de jet, Armes de mêlée, Armes de trait, Athlétisme, Communication, Conversation, Discrétion, Diversion, Esquive, Impression, Orientation, Pistage, Réflexes éclairs, Sang-froid, Séduction, Social, Survie, Vigilance

Statut Novice

Talents optionnels (8) : Analyse (de créatures), Analyse (des indices), Danse des airs, Langage du vent, Première impression, Rappel des projectiles (flèches), Sens empathique, Sprint

Talents de discipline (5) :
Cercle 1 : Marque mystique, Tissage (des flèches)

Cercle 2 : Projectile de feu (flèches)
Défense : +1 défense magique

Cercle 3 : Détection de direction
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut DEX

Cercle 4 : Anticipation
Défense : +1 à sa défense physique

Statut Compagnon

Talents optionnels (8) : Cœur de lion, Exaltation, Marche des vents, Marque paralysante, Résistance à la corruption, Résistance au poison, Rire encourageant, Volonté de fer

Talents de discipline (5) :
Cercle 5 : Vive allure, Rituel karmique
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests de dommages par armes de trait
Capacité : *Vision de la flèche*

Cercle 6 : Ricochet
Défense : +2 à sa défense magique

Cercle 7 : Attaque dévastatrice (armes de trait)
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut PER
Bonus : +1 niveau initiative

Cercle 8 : Récupération bestiale
Défense : +1 à sa défense sociale

Statut Gardien

Talents optionnels (8) : Altération d'arme (de trait), Attaque astrale, Détection des mensonges, Impression durable, Œil d'Aigle, Répartie, Sourire ravageur, Tir d'avertissement

Talents de discipline(4) :
Cercle 9 : Tir en aveugle
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma pour les tests de résistance à la corruption
Capacité : *Projectile de sang*

Cercle 10 : Détection des défauts d'armure
Défense : +3 à sa défense magique
Bonus : +1 protection magique

Cercle 11 : Projectile explosif (flèches)
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut CHA

Cercle 12 : Domination des projectiles (flèches)
Défense : +2 à sa défense physique

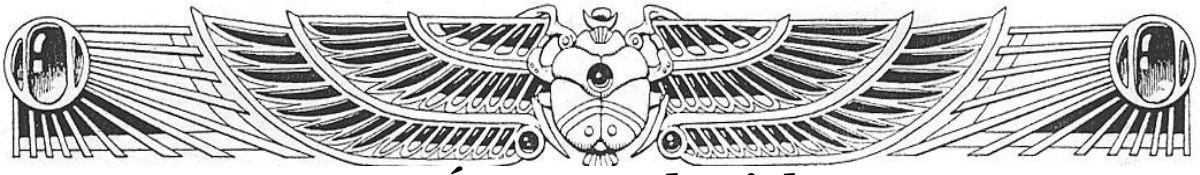
Statut Maître

Talents optionnels (6) : Attaque critique, Défense améliorée, Deuxième Chance, Esprit du Lion, Localisation par écho, Vision véritable

Talents de discipline (3) :
Cercle 13 : Vivacité du tigre
Karma : +1 niveau
Défense : +2 à sa défense sociale
Bonus : +1 test de récupération
Capacité : *Pluie de flèches*

Cercle 14 : Révélation des défauts d'armure
Défense : +3 à sa défense physique

Cercle 15 : Arme Ethérée
Défense : +5 à sa défense magique
Bonus : +2 niveau initiative



Écumeur du ciel

Discipline : *guerrière*
Attribut principal : *Force* ***Attribut secondaire :*** *Dextérité* ***Attribut tertiaire :*** *Charisme*
Défense principale : *Physique* ***Défense secondaire :*** *Sociale* ***Défense tertiaire :*** *magique*

Compétences de discipline (18) : Armes de Jet, Armes de Mêlée, Armes de trait, Athlétisme, Combat à mains Nues, Commandement, Connaissance de la rue, Coup de bouclier, Esquive, Impression, Intimidation, Navigation aérienne, Orientation, Parade, Réflexes éclairs, Sang-froid, Stabilité, Survie

Statut Novice

Talents optionnels (8) : Anticipation, Danse des Airs, Endurcissement, Enracinement, Guérison par le feu, Histoire (des armes), Langage du vent, Rugissement de guerre

Talents de discipline (5) :
Cercle 1 : Sang de Feu, Tissage (des airs)

Cercle 2 : Bondissement
Défense : +1 à sa défense physique

Cercle 3 : Vol Plané
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut FOR

Cercle 4 : Regard froid
Défense : +1 à sa défense sociale

Statut Compagnon

Talents optionnels (8) : Cœur de lion, Combustion d'énergie, Purification par le froid, Résistance à la corruption, Résistance au poison, Ultime sursaut, Vive allure, Volonté de fer

Talents de discipline (5) :
Cercle 5 : Cri de guerre, Rituel Karmique
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests de dommages par armes de mêlée
Capacité : *Force écrasante*

Cercle 6 : Récupération bestiale
Défense : +2 à sa défense physique

Cercle 7 : Attaque dévastatrice (armes de mêlée)
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut DEX
Bonus : +1 test de récupération

Cercle 8 : Attaque enchainée
Défense : +1 à sa défense magique

Statut Gardien

Talents optionnels (8) : Attaque astrale, Apitoiement, Désarçonnement, Foudroiement, Hurlement, Œil d'Aigle, Peau astrale, Impression durable

Talents de discipline (4) :
Cercle 9 : Peau renforcée
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma pour les tests de résistance à la corruption
Capacité : *Puissance du ciel*

Cercle 10 : Bouclier Tonnerre
Défense : +3 à sa défense physique
Bonus : +1 niveau initiative

Cercle 11 : Attaque tornade
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut CHA

Cercle 12 : Ralliement
Défense : +2 à sa défense sociale

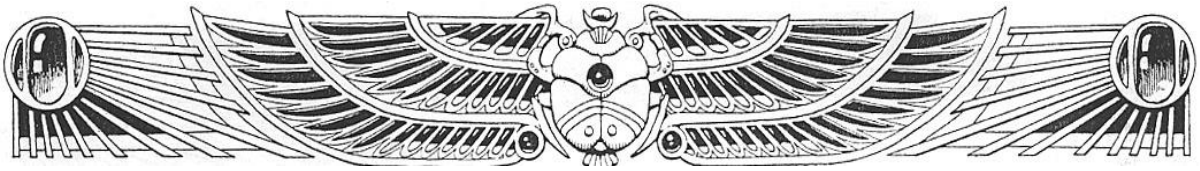
Statut Maître

Talents optionnels (6) : Constitution bestiale Défense améliorée, Destruction d'arme, Deuxième chance, Esprit du Lion, Résistance à la douleur

Talents de discipline (3) :
Cercle 13 : Vivacité du Tigre
Karma : +1 niveau
Défense : +2 à sa défense magique
Bonus : +1 protection magique
Capacité : *Chant de foudre*

Cercle 14 : Attaque critique
Défense : +3 à sa défense sociale

Cercle 15 : Sang de la mer des enfers
Défense : +5 à sa défense physique
Bonus : +2 tests de récupération



Maître d'armes

Discipline : *guerrière/sociale*
Attribut principal : *Dextérité* ***Attribut secondaire :*** *Charisme* ***Attribut tertiaire :*** *Force*
Défense principale : *Physique* ***Défense secondaire :*** *Sociale* ***Défense tertiaire :*** *magique*

Compétences de discipline (18) : Armes de Jet, Armes de Mêlée, Armes de Trait, Athlétisme, Commerce, Conversation, Désarmement, Deuxième arme, Diversion, Esquive, Impression, Parade, Réflexes éclairs, Sang-froid, Séduction, Sortie gracieuse, Stabilité, Tactique

Statut Novice

Talents optionnels(8) : Analyse (des adversaires), Bondissement, Danse des airs, Endurcissement, Histoire (des armes), Rappel des projectiles (au choix), Rugissement de guerre, Sang de feu

Talents de discipline (5) :
Cercle 1 : Défense Acrobatique, Tissage (des lames)

Cercle 2 : Anticipation
Défense : +1 à sa défense physique

Cercle 3 : Feinte
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut DEX

Cercle 4 : Première Impression
Défense : +1 à sa défense sociale

Statut Compagnon

Talents optionnels (8) : Attaque enchainée, Cœur de Lion, Exaltation, Récupération bestiale, Rire encourageant, Ultime sursaut, Volonté de fer, Vive allure

Talents de discipline (5) :
Cercle 5 : Sarcasmes, Rituel Karmique
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests de dommages par armes de mêlée
Capacité : *Arme liée*

Cercle 6 : Riposte
Défense : +2 à sa défense physique

Cercle 7 : Attaque dévastatrice (armes de mêlée)
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut CHA
Bonus : +1 niveau initiative

Cercle 8 : Résistance à la corruption
Défense : +1 à sa défense magique

Statut Gardien

Talents optionnels (8) : Apitoiement, Attaque Astrale, Attaque du cobra, Frappe du vent, Impression Durable, Œil d'aigle, Rituel d'amélioration (des lames), Sourire Ravageur

Talents de discipline (4) :
Cercle 9 : Détection des défauts d'armure
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma pour les tests de rituel karmique
Capacité : *Arme liée*

Cercle 10 : Défi du Champion
Défense : +3 à sa défense physique
Bonus : +1 test de récupération

Cercle 11 : Attaque tornade
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut FOR

Cercle 12 : Répartie
Défense : +2 à sa défense sociale

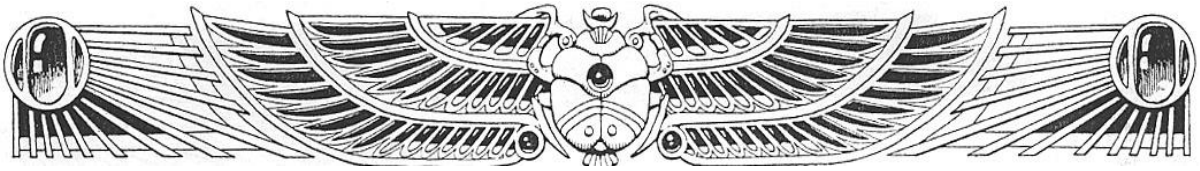
Statut Maître

Talents optionnels (6) : Aura protectrice, Constitution bestiale, Défense améliorée, Deuxième Chance, Esprit du Lion, Résistance à la douleur

Talents de discipline (3) :
Cercle 13 : Vivacité du Tigre
Karma : +1 niveau
Défense : +2 à sa défense magique
Bonus : +1 protection magique
Capacité : *Charge héroïque*

Cercle 14 : Attaque critique
Défense : +3 à sa défense sociale

Cercle 15 : Arme Ethérée
Défense : +5 à sa défense physique
Bonus : +2 protection magique



Maître des animaux

Discipline : *guerrière*
Attribut principal : *Force* ***Attribut secondaire :*** *Dextérité* ***Attribut tertiaire :*** *Charisme*
Défense principale : *Physique* ***Défense secondaire :*** *Sociale* ***Défense tertiaire :*** *magique*

Compétences de discipline (18) : Apprivoisement, Athlétisme, Combat à mains Nues, Discrétion, Dressage (compagnon animal), Equitation, Esquive, Intimidation, Intuition, Orientation, Pistage, Premiers soins, Réflexe éclair, Soins des animaux, Stabilité, Survie, Tenue en selle, Vigilance

Statut Novice

Talents optionnels (8) : Analyse (de Créatures), Défense acrobatique, Emprunt Sensoriel, Endurcissement, Enracinement, Langage (animal), Peur du Maître, Rugissement de guerre

Talents de discipline (5) :
Cercle 1 :, Arme corporelle, Tissage (des bêtes)

Cercle 2 : Bondissement
Défense : +1 à sa défense physique

Cercle 3 : Domination des animaux
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut FOR

Cercle 4 : Possession d'animal
Défense : +1 à sa défense sociale

Statut Compagnon

Talents optionnels (8) : Cœur de lion, Combustion d'énergie, Partage du Sang (compagnon animal), Résistance à la corruption, Résistance au poison, Vitalité accrue, Volonté de fer, Vive allure

Talents de discipline (5) :
Cercle 5 : Soins des Animaux (compagnon animal), Rituel Karmique
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests de dommage de combat à mains nues
Capacité : *Appel du compagnon animal*

Cercle 6 : Récupération bestiale
Défense : +2 à sa défense physique

Cercle 7 : Attaque dévastatrice (combat à mains nues)
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut DEX
Bonus : +1 test de récupération

Cercle 8 : Amélioration (du compagnon animal)
Défense : +1 à sa défense magique

Statut Gardien

Talents optionnels (8) : Apitoiement, Attaque astrale, Attaque du cobra, Danse des eaux, Guide élémentaire, Peau astrale, Peau renforcée, Toile astrale

Talents de discipline (4) :
Cercle 9 : Commandement des Animaux
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma pour les tests de résistance à la corruption
Capacité : *Peau animale*

Cercle 10 : Hurlement
Défense : +3 à sa défense physique
Bonus : +1 niveau initiative

Cercle 11 : Attaque tornade
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut CHA

Cercle 12 : Caméléon
Défense : +2 à sa défense sociale

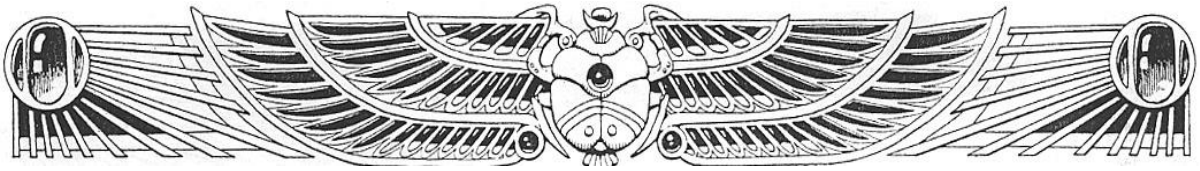
Statut Maître

Talents optionnels (6) : Aura protectrice, Localisation par Echo, Esprit du Lion, Deuxième chance, Constitution bestiale, Pistage olfactif

Talents de discipline (3) :
Cercle 13 : Vivacité du Tigre
Karma : +1 niveau
Défense : +2 à sa défense magique
Bonus : +1 protection magique
Capacité : *Bête de guerre*

Cercle 14 : Attaque critique
Défense : +3 à sa défense sociale

Cercle 15 : Venin
Défense : +5 à sa défense physique
Bonus : +2 tests de récupération



Nécromancien

Discipline : *magique*
Attribut principal : *Perception* ***Attribut secondaire :*** *Charisme* ***Attribut tertiaire :*** *Volonté*
Défense principale : *Magique* ***Défense secondaire :*** *Sociale* ***Défense tertiaire :*** *Physique*

Compétences de discipline(18) : Alchimie, Baratin, Communication, Connaissance, Connaissance de la rue, Corruption, Discrétion, Esquive, Impression, Intimidation, Orientation, Premiers soins, Recherche en bibliothèque, Réflexes éclairs, Sang-froid, Séduction, Social, Vigilance

Statut Novice

Talents optionnels (8) : Analyse (des horreurs), Contre malédiction, Domination des animaux, Emprunt sensoriel, Histoire (des objets), Mémoire des livres, Peur du maître, Possession d'animal

Talents de discipline (5) :
Cercle 1 : Incantation (Nécromancie), Tissage (Nécromancie)

Cercle 2 : Vision astrale
Défense : +1 à sa défense magique

Cercle 3 : Langage (des esprits)
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut PER

Cercle 4 : Regard froid
Défense : +1 à sa défense sociale

Statut Compagnon

Talents optionnels (8) : Cœur de Lion, Esprit guetteur, Marmonnements Sibyllins, Monture spectrale, Mort feinte, Partage du Sang (familier), Résistance au poison, Volonté de fer

Talents de discipline (5) :
Cercle 5 : Invocation (esprits alliés), Rituel Karmique
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests d'effet de sort
Capacité : *Pourrissement et restauration*

Cercle 6 :) Immobilisation (des esprits)
Défense : +2 à sa défense magique

Cercle 7 : Détermination
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut CHA
Bonus : +1 à la protection magique

Cercle 8 : Résistance à la corruption
Défense : +1 à sa défense physique

Statut Gardien

Talents optionnels (8) : Apitoiement, Approche surprise, Commandement des animaux, Déguisement astral, Impression durable, Poche astrale, Peau astrale, Répartie

Talents de discipline (4) :
Cercle 9 : Cercle d'Invocation
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma pour les tests de récupération
Capacité : *Volonté d'outre-monde*

Cercle 10 : Trame d'incantation
Défense : +3 à sa défense magique
Bonus : +2 à la protection magique

Cercle 11 : Trame d'effet
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut VOL

Cercle 12 : Attaque des Matrices
Défense : +2 à sa défense sociale

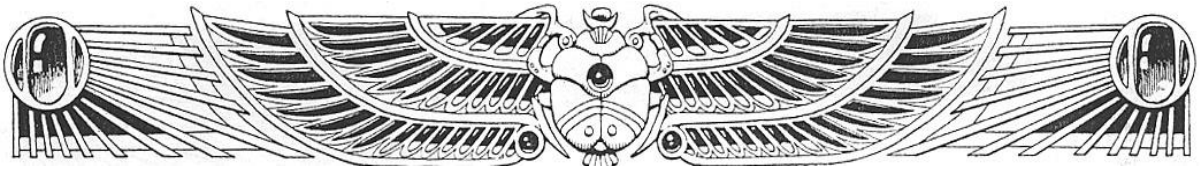
Statut Maître

Talents optionnels (6) : Deuxième Chance, Dissipation de pouvoir, Esprit du lion, Premier cercle de perfection, Projection astrale, Résistance à la douleur

Talents de discipline (3) :
Cercle 13 : Détection d'influence
Karma : +1 niveau
Défense : +2 à sa défense physique
Bonus : +1 à la protection sociale
Capacité : *Visage astral*

Cercle 14 : Confrontation d'horreur
Défense : +3 à sa défense sociale

Cercle 15 : Destruction d'âme
Défense : +5 à sa défense magique
Bonus : +3 à la protection magique



Sorcier

Discipline : *magique*
Attribut principal : *Perception* ***Attribut secondaire :*** *Volonté* ***Attribut tertiaire :*** *Charisme*
Défense principale : *Magique* ***Défense secondaire :*** *Sociale* ***Défense tertiaire :*** *Physique*

Compétences de discipline(18) : Alchimie, Art, Communication, Connaissance, Conversation, Discrétion, Diversion, Hypnose, Impression, Intuition, Orientation, Premiers soins, Recherche en bibliothèque, Réflexes éclairs, Sang-froid, Séduction, Social, Vigilance

Statut Novice

Talents optionnels (8) : Analyse (de créatures), Analyse (des indices), Détection de direction, Emprunt sensoriel, Histoire (des objets), Langage du vent, Première impression, Sens empathique

Talents de discipline (5) :
Cercle 1 : Incantation (Sorcellerie), Tissage (Sorcellerie)
Cercle 2 : Vision astrale
Défense : +1 à sa défense magique

Cercle 3 : Mémoire des livres
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut PER

Cercle 4 : Contre malédiction
Défense : +1 à sa défense sociale

Statut Compagnon

Talents optionnels (8) : Cœur de Lion, Déguisement magique, Esprit guetteur, Marche des vents, Marmonnements Sibyllins, Purification par le froid, Souvenir livresques, Vive allure

Talents de discipline (5) :
Cercle 5 : Volonté de fer, Rituel Karmique
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests d'effet de sort
Capacité : *Maître des grimoires*

Cercle 6 : Résistance à la corruption
Défense : +2 à sa défense magique

Cercle 7 : Détermination
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut VOL
Bonus : +1 à la protection magique

Cercle 8 : Interférences astrales
Défense : +1 à sa défense physique

Statut Gardien

Talents optionnels (8) : Attaque astrale, Déguisement astral, Détection des mensonges, Impression durable, Lien télépathique, Peau astrale, Poche astrale, Répartie

Talents de discipline (4) :
Cercle 9 : Attaque des Matrices
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma pour les tests de récupération
Capacité : *Scission de matrice*

Cercle 10 : Trame d'incantation
Défense : +3 à sa défense magique
Bonus : +1 à la protection sociale

Cercle 11 : Trame d'effet
Karma : l'adepte peut dépenser 1 pt de karma sur les tests restreints de son attribut CHA

Cercle 12 : Toile astrale
Défense : +2 à sa défense sociale

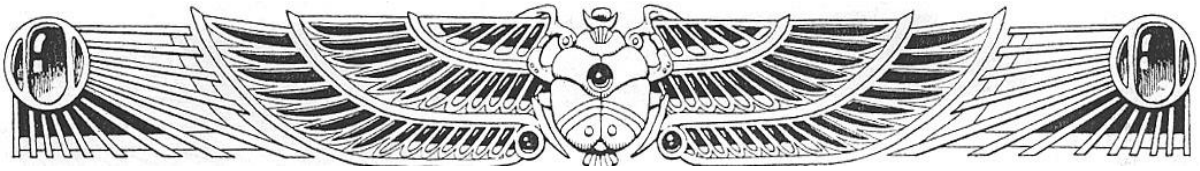
Statut Maître

Talents optionnels (6) : Dissipation de pouvoir, Esprit du lion, Karma supérieur, Pensée secrète, Premier cercle de perfection, Vision véritable

Talents de discipline (3) :
Cercle 13 : Deuxième Chance
Karma : +1 niveau
Défense : +2 à sa défense physique
Bonus : +2 à la protection magique
Capacité : *Triangle d'incantation*

Cercle 14 : Extension de trame
Défense : +3 à sa défense sociale

Cercle 15 : Projection astrale
Défense : +5 à sa défense magique
Bonus : +1 niveau initiative



3-Des capacités de discipline EDN

Appel du compagnon animal

Effet : L'adepte réalise un rituel d'une heure avec l'un de ses animaux compagnons. Au cours du rituel, l'adepte renforce son lien avec son compagnon. A l'issu du rituel, l'adepte encaisse 1 point de dommage de sang permanent et peut désormais appeler magiquement son animal compagnon. Pour cela il encaisse un point de dommage et effectue un test de Domination des animaux contre la défense magique du compagnon animal. En cas de réussite ce dernier ressent l'appel de son maître et tente de le rejoindre le plus vite possible en utilisant son déplacement de course. La portée de cette capacité est égale au cercle de l'adepte x50 mètres. L'adepte peut utiliser cette capacité avec un nombre de compagnons animaux maximal égal à son cercle mais il faudra payer à chaque fois le cout en dommage de sang.

Arme liée

Effet : L'adepte réalise un rituel d'une heure au cours duquel il renforce son lien avec sa discipline A l'issu du rituel, l'adepte encaisse 1 point de dommage de sang permanent et peut désormais faire appel à son pouvoir d'Arme liée. Pour cela l'adepte encaisse 1 point de fatigue et peut réaliser au choix l'une des actions suivantes :
-infliger un malus de -4 à toute tentative d'un adversaire visant à le désarmer,
-faire un test de tissage contre la défense magique de son arme afin de la rappeler dans sa main et ce dans un rayon de 30 mètres.

Bête de guerre

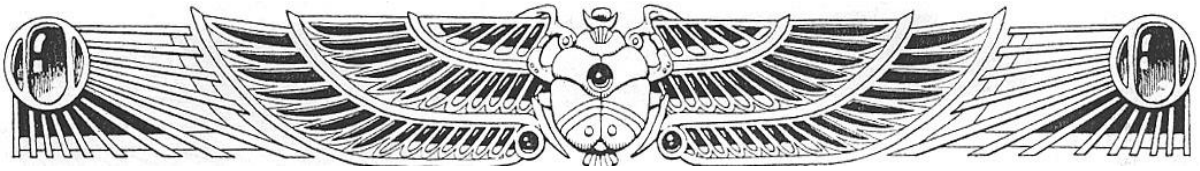
Effet : L'adepte réalise une retraite d'une semaine pendant laquelle il part vivre reclus en pleine nature. Il en profite pour communier avec les animaux, cela peut être de s'intégrer dans une meute de loup, de se joindre à un troupeau de rêne, etc… le personnage ne fait plus qu'un avec le monde animal. A l'issu de la semaine, le personnage encaisse 3 points de dommages de sang permanent et pourra au prix d'une action et contre 5 points de dommages prendre les traits d'un animal de son choix. L'adepte gagne 12 points qu'il pourra répartir entre : initiative, mouvement, armure physique et tout talent en rapport avec la forme adoptée. Le joueur est encouragé à décrire comment ces bonus se manifestent. Cette capacité dure 10min et l'adepte peut choisir de réallouer ses points une fois par round mais contre 5 nouveaux points de dommages à chaque fois.

Chant de la foudre

Effet : L'adepte réalise une retraite d'une semaine pendant laquelle il communie avec les éléments en fureur (vent, foudre, éclairs, tonnerre, etc…) et il ne fait plus qu'un avec la tempête. A l'issu de la semaine, le personnage encaisse 3 points de dommages de sang permanent et pourra en appeler au chant de la foudre. L'adepte chantonne alors un chant sombre et guttural pendant plusieurs minutes pour invoquer une tempête de foudre. Le temps d'invocation varie grandement en fonction du temps ambiant. L'adepte encaisse alors une blessure grave, puis réalise un test de Tissage des airs qu'il compare à la défense mystique de chaque cible dans un rayon à moins de 10 mètres. En cas de succès, chaque cible subit des dommages égaux au résultat d'un test suivant niveau en Tissage de l'adepte plus son seuil de blessure grave (aucune armure ne peut réduire ces dommages). L'adepte doit se reposer au moins dix minutes après l'utilisation de cette capacité, et chaque utilisation additionnelle le même jour provoque une blessure grave supplémentaire cumulative (par exemple, la troisième utilisation causera 3 blessures garves), ceci afin de refléter le danger que représente le fait de canaliser la fureur élémentaire brute ainsi qu'une augmentation d'un succès supplémentaire afin de déterminer la condition de succès du test. Une fois par jour pendant son rituel de karma, l'adepte peut désigner un certain nombre d'alliés (jusqu'à un maximum égal à son rang en Tissage) qui ne seront pas affectés par cette capacité jusqu'à l'aube du prochain jour.

Charge Héroïque

Effet : L'adepte réalise une retraite d'une semaine pendant laquelle il communie avec les esprits défunts des héros maîtres des lames du passé. Il ne fait plus qu'un avec son arme et accède au kata de l'héritage. A l'issu de la semaine, le personnage encaisse 3 points de dommages de sang permanent et pourra en appeler à la charge Héroïque. L'adepte pousse ses alliés à réaliser un exploit imprudent en chargeant tête baissée dans une situation dangereuse. Les maitres fantômes se matérialiseront à leur côté afin de livrer une bataille héroïque. Pour un coût de 5 points de dommage, tous ceux qui participent à la charge bénéficieront d'un bonus de+3 niveaux à leurs tests d'actions (en lien avec la charge héroïque) pendant trois rounds. L'adepte quant à lui, entouré de ses pairs bénéficiera d'un bonus de+5 niveaux. L'adepte peut désigner un nombre d'alliés maximum égal à son cercle. Les dommages occasionnés par cette capacité ne pourront être soignés avant le prochain levé de soleil.



Force du berserker

Effet : L'adepte réalise un rituel d'une heure au cours duquel il renforce son lien avec sa discipline. A l'issu du rituel, l'adepte encaisse 1 point de dommage de sang permanent et peut désormais sélectionner l'option de combat position offensive contre 1 point de dommages sans subir aucun malus.

Lame de sang

Effet : L'adepte réalise un rituel d'une journée au cours duquel il se lie à une arme de mêlée spécifique. Le rituel est propre à chaque adepte car ce dernier est nourri par son l'entrainement et sa propre philosophie. Après avoir effectué le rituel, l'adepte encaisse 2 points de dommages de sang permanent et bénéficie d'un bonus de +3 de manière permanente à tous ses tests de dommage réalisé avec cette arme. Une seule arme peut être liée de la sorte mais l'adepte peut mettre fin au lien et réitérer le rituel avec une autre arme de son choix.

Maître des grimoires

Effet : A l'issu d'un rituel méditatif d'une heure, l'adepte encaisse 1 point de dommage de sang permanent et peut désormais faire appel à son pouvoir de Maître des grimoires. En encaissant 2 points de fatigue, l'adepte ne subit plus les pénalités dues au lancement d'un sort depuis un grimoire (cf : -2 aux niveaux d'incantation et de tissage).

Peau animale

Effet : L'adepte réalise un rituel d'une journée au cours duquel il renforce sa peau en y infuse un peu de la résilience animale. Le rituel est propre à chaque adepte car ce dernier est nourri par son l'entrainement et sa propre philosophie. Certains communient avec l'un de leur animal compagnon et intègrent un peu de leur essence primale alors que d'autres utiliseront le sang et la peau d'une créature récemment abattue. Après avoir effectué le rituel, l'adepte encaisse 2 points de dommages de sang permanent et augmente son attribut d'Endurance de +3 de manière permanente.

Pluie de flèche

Effet : L'adepte réalise une retraite d'une semaine pendant laquelle il s'entraine sans relâche. Il en profite pour communier avec le vent et le ciel et il ne fait plus qu'un avec le monde aérien. A l'issu de la semaine, le personnage encaisse 3 points de dommages de sang permanent et pourra en appeler à la pluie de flèche une fois par round au maximum. L'adepte peut tirer autant de flèches supplémentaires que son niveau de PER pour un même tir. Chaque flèche supplémentaire occasionne 1 point de dommage d'effort. Chaque flèche supplémentaire ajoute un bonus cumulatif de +2 au test de dommage du tir. Cette capacité doit être annoncée avant de tirer.

Pourrissement et Renouveau

Effet : A l'issu d'un rituel méditatif d'une heure, l'adepte encaisse 1 point de dommage de sang permanent et peut désormais faire appel à son pouvoir de Pourrissement et Renouveau. Pour cela il doit réaliser un test contre la défense magique de l'objet ciblé et encaisse 1 point de fatigue. En cas de réussite, l'adepte simplement en touchant un objet non magique pouvant tenir dans ses mains, peut réaliser au choix l'une des actions suivantes :

-lui donner une apparence usée et négligée comme par exemple du métal rouillé, de la nourriture pourrie, etc…

-lui redonner une apparence neuve comme par exemple dépoussiérer un objet, lui retirer des traces d'usure, rendre une apparence fraiche à de la nourriture, etc…

Projectile de sang

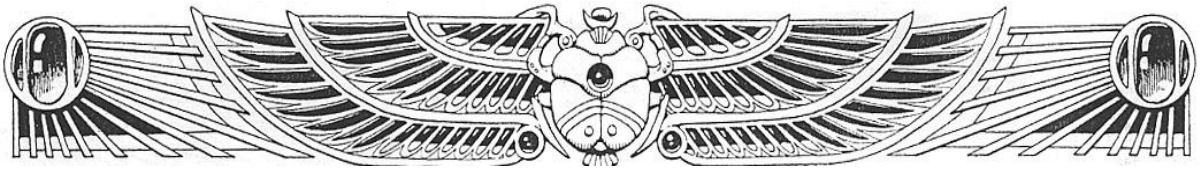
Effet : L'adepte réalise un rituel d'une journée au cours duquel il renforce son lien avec son arme de trait. Le rituel est propre à chaque adepte car ce dernier est nourri par son l'entrainement et sa propre philosophie. Après avoir effectué le rituel, l'adepte encaisse 2 points de dommages de sang permanent et bénéficie d'un bonus de +3 de manière permanente à tous ses tests d'attaque réalisé avec cette arme. Une seule arme peut être liée de la sorte mais l'adepte peut mettre fin au lien et réitérer le rituel avec une autre arme de son choix.

Puissance du ciel

Effet : L'adepte réalise un rituel d'une journée au cours duquel il se plonge dans une tempête afin d'en tirer toute sa puissance. Le rituel est propre à chaque adepte car ce dernier est nourri par son l'entrainement et sa propre philosophie. Certains escaladent un haut sommet lors d'un violent orage, d'autres se voient frappé par la foudre afin d'en absorber sa puissance, d'autres encore défient de puissants esprits de la tempête. Après avoir effectué le rituel, l'adepte encaisse 2 points de dommages de sang permanent et bénéficie d'un bonus de +3 permanent à sa valeur de For.

Scission de matrice

Effet : L'adepte réalise un rituel d'une journée au cours duquel il renforce sa volonté avec les influences astrales. Le rituel est propre à chaque adepte car ce dernier est nourri par son l'entrainement et sa propre philosophie. Après avoir effectué le rituel, l'adepte encaisse 2 points de dommage de sang permanent et peut permettre à n'importe laquelle de ses matrices de sorts de stocker un sort



supplémentaire en subissant 2 dégâts magiques du sang permanent supplémentaire pour chaque matrice affectée. Chaque matrice ne peut être scindée qu'une seule fois, et seules les matrices personnelles de l'adepte (pas les objets à matrice de sorts) peuvent être affectées. Le cercle total des sorts dans la matrice ne peut pas dépasser le rang de cette dernière. Matrices blindées et améliorées perdent leur filament si elles sont scindées.

Triangle d'incantation

Effet : L'adepte réalise une retraite d'une semaine pendant laquelle il se plonge dans la contemplation de la véritable essence de la magie. Il en profite pour fusionner une partie de son architrame avec les flux magiques astraux. A l'issu de la semaine, le personnage encaisse 3 points de dommages de sang permanent et pourra au prix d'une action et contre 5 points de dommage créer un triangle mystique autour de lui de 2 mètres de côté. Tant que l'adepte est dans le triangle, il ajoute un bonus de +5 à tous ses tests d'incantation et de tissage y compris les talents qui les remplacent. Le triangle reste effectif jusqu'à ce que l'adepte sorte de ses limites, ou jusqu'à atteindre la limite d'utilisation de cette capacité qui est de round / cercle de l'adepte par jour. Le cout d'activation doit être payé lors de l'activation uniquement et non pas à chaque round mais si l'adepte arrête d'utiliser cette capacité pendant un seul round alors il devra la réactiver. Une fois le triangle désactivé, les dommages peuvent être guéri normalement.

Visage astral

Effet : L'adepte réalise une retraite d'une semaine pendant laquelle il se plonge dans la contemplation de la véritable essence de la magie. Il en profite pour fusionner une partie de son architrame avec les flux magiques astraux. A l'issu de la semaine, le personnage encaisse 3 points de dommages de sang permanent et pourra au prix d'une action et contre 5 points de dommage altérer son apparence (la peau devient argentée ou noire, les yeux contiennent des taches de lumière surnaturelle et les dents deviennent ternes et avec une petite rune à leur surface) afin de mieux sentir les flux magiques. Ce dernier bénéficiera d'un bonus de +5 à tous ses tests d'incantation et d'effet des sorts pour le round. Cette capacité peut être utilisée un nombre de round par jour égal au cercle de l'adepte. Le cout d'activation doit être payé lors de l'activation uniquement et non pas à chaque round mais si l'adepte arrête d'utiliser cette capacité pendant un seul round alors il devra réactiver la capacité.

Vision de la flèche

Effet : L'adepte réalise un rituel d'une heure. Au cours du rituel, l'adepte renforce son lien avec sa discipline. A l'issu du rituel, l'adepte encaisse 1 point de dommage de sang permanent et peut désormais, après avoir tiré une flèche suivant la procédure normale et contre un point de fatigue, remplacer sa vision par ce qui serait vu si ses yeux étaient à la place de la tête de la flèche. Sa vision revient à la normale à la fin du round mais jusqu'à ce moment, il est considéré comme étant harcelé et toute ses réactions basées sur la vue souffrent d'une pénalité comme s'il était plongé dans le noir total (3 situations défavorables). Pour cela il encaisse un point de dommage d'effort.

Volonté d'outre-monde

Effet : L'adepte réalise un rituel d'une journée au cours duquel il renforce sa volonté avec les influences astrales. Le rituel est propre à chaque adepte car ce dernier est nourri par son l'entrainement et sa propre philosophie. Certains peuvent invoquer des esprits alliés alors que d'autres exposent leur psyché directement dans l'espace astral. Après avoir effectué le rituel, l'adepte encaisse 2 points de dommages de sang permanent et augmente son attribut Volonté de +3 de manière permanente.

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…