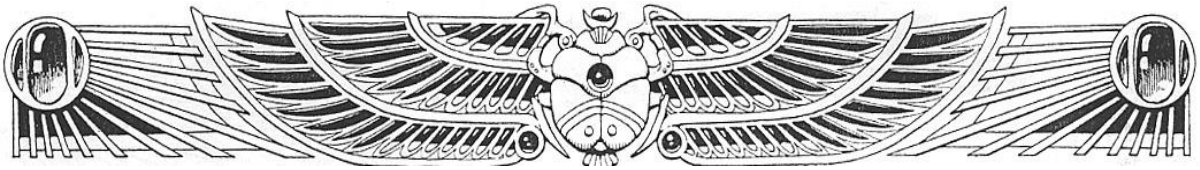


Des Plantes et de leurs vertus (EDN)

-« Tout mal à son remède au sein de la nature… »

• Naeje'dal Nethéphon, humain guérisseur de Marac •

Cette aide de jeu consiste à proposer un ensemble de règles maison applicables pour la version EDN et compatible avec l'EDC afin de gérer facilement la cueillette et l'utilisation des plantes sauvages dans vos parties.

Les propositions de cette aide de jeu sont les suivantes :

- Définir un critère de rareté pour chacune des plantes,
- Proposer un système de classification/puissance des effets des plantes en fonction de leur rareté (inspiré du système développé dans l'ED4 pour les objets magiques),
- Préciser les mécanismes d'obtention d'une plante,
- Revoir et équilibrer l'ensemble des effets des plantes,
- Proposer un ensemble de cartes prêtes à jouer avec toutes les infos nécessaires aux joueurs.

Des libertés ont été prises concernant les effets et/ou les descriptions de certaines plantes à des fins d'équilibre de jeu ou afin de faire coller la description textuelle à l'image utilisée pour la carte associée.

Afin de profiter de cette aide de jeu, il est conseillé de posséder le ***Recueil du Maitre de jeu*** (EDC). Cette aide de jeu va de pair avec l'aide de jeu **ED_BACV-Des cartes de plantes (partie1) & (partie2).**

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.

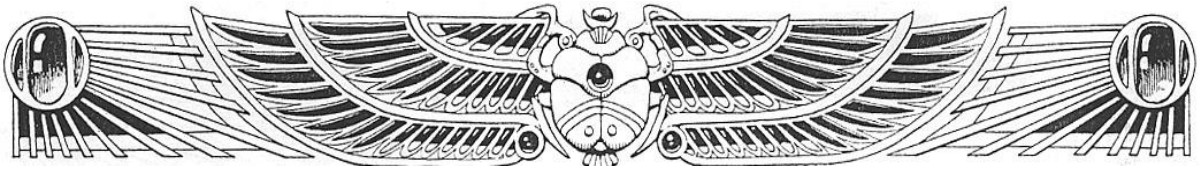
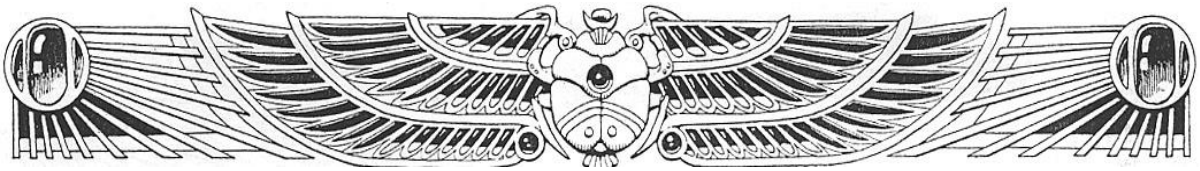


Table des matières

1-DE LA DISPONIBILITE ET DE LA RARETE 3
2-DE LA CLASSIFICATION ET DE LA PUISSANCE 3
3-DES TESTS DE RECHERCHE 3
4-DE LA MECANIQUE DE JEU 4
5-DES CARTES 4



1-DE LA DISPONIBILITE ET DE LA RARETE

Chaque plante se voit attribuer une rareté copiée sur celles employées pour les objets : quotidien, moyen, peu fréquent, rare et très rare. Cette rareté indique la difficulté à dénicher un spécimen.

Les seuils de difficulté afin de dénicher un spécimen dépendent du type de région dans laquelle évoluent les personnages calquée sur la mécanique des types d'agglomération pour les objets.

La nouvelle table de rareté ci-dessous a légèrement été modifiée (plus difficile pour la ligne Désertique/Village) en tenant compte de *la table de disponibilité* de la compétence Commerce et de *la table des degrés de disponibilité* du chapitre Biens et Services de l'EDC. Avoir une seule table pour gérer la disponibilité, la rareté, les objets ainsi que les plantes est volontaire afin de simplifier la vie du MJ, il suffira de glisser cette dernière derrière l'écran et de jeu afin d'avoir toutes les informations nécessaires en un coup d'œil.

Type région Type agglo.	Quotidien	Moyen	Peu fréquent	Rare	Très rare
Humide Capitale	auto	6	11	16	21
Tempérée Cité	3	8	13	18	23
Sèche Ville	5	10	15	20	25
Désertique Village	7	12	17	22	27

2-DE LA CLASSIFICATION ET DE LA PUISSANCE

Directement inspiré de l'ED4, et dans la seule optique d'équilibre de jeu, vous trouverez ci-dessous une table proposant une classification de la puissance et du nombre d'effets pour chaque catégorie de rareté de plante. Cette dernière pourra vous aider à créer vos propres plantes.

Le postulat est le suivant : plus une plante est rare et plus puissants et nombreux sont ses effets.

La table de classification ci-dessous permet volontairement une certaine flexibilité.

Rareté	Type d'Effet	Nombre d'effet
Quotidien	• Effet mineur • Effet moyen avec contrepartie • Bonus +2 max à un test	1
Moyen	• Effet moyen sans contrepartie • Effet majeur avec contrepartie • Bonus +3 max à un test	1
Peu fréquent	• Effet moyen sans contrepartie • Effet majeur avec contrepartie • Bonus +4 max à un test • Bonus +4 max à un niv	Jusqu'à 2
Rare	• Effet spécifique sans contrepartie • Bonus +3 max à un test • Bonus +3 max à un niv	1
Très rare	• Effet spécifique sans contrepartie • Bonus +5 max à un test • Bonus +5 max à un niv	Jusqu'à 2

3-DES TESTS DE RECHERCHE

La compétence **Survie** permet de rechercher des plantes dans les milieux naturels. C'est une compétence par défaut donc tout personnage peut faire une recherche « par défaut » sous l'attribut **Per**.

Quel que soit, le nombre de personnages, disposant ou non de la compétence **Survie**, un même groupe de voyageurs ne peut réaliser que deux tests / journée de voyage.

Seuls les personnages disposant de la compétence **Survie** peuvent aider celui qui réalise le test de recherche. Chaque aide procure un

bonus de +2 au résultat du test.

4-DE LA MECANIQUE DE JEU

Ces cartes de jeu ont été pensées de la manière suivante :

- Triez les cartes par rareté. Faites un paquet pour chaque catégorie. Garder ces derniers derrière l'écran de jeu.
- Lorsqu'un joueur réalise un test de **Survie** dans le but de trouver une plante, passez lui, faces cachées, le paquet de carte correspond à la rareté associée au résultat de son test.
- Le joueur pioche une carte de manière aléatoire et garde cette dernière.
- Remettez le paquet derrière vote écran.

- Un joueur peut annoncer vouloir chercher un type de plante bien précis. Dans ce cas, augmentez le seuil de difficulté d'un cran.

Exemple : un joueur souhaitant dénicher de l'ail sauvage en milieu humide devra obtenir un score de 6.

5-DES CARTES

- Le titre : indique le type de plante.

- Le visuel : pour appuyer le texte descriptif et renforcer l'immersion du joueur.

- Le bandeau de rareté : précise la rareté de la plante

- Le texte d'effet: décrit en termes de jeu le(s) effet(s) de la plante.

- Le texte descriptif / d'ambiance : décrit la plante et/ou ses conditions de vie.

- La couleur de fond : généralement verte par association avec les plantes, d'autres fonds colorés ont été utilisés uniquement à des fins esthétiques. Seules les cartes sur fond totalement rouge signifient qu'elles ne sont disponibles que dans le Bois de Sang.

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…