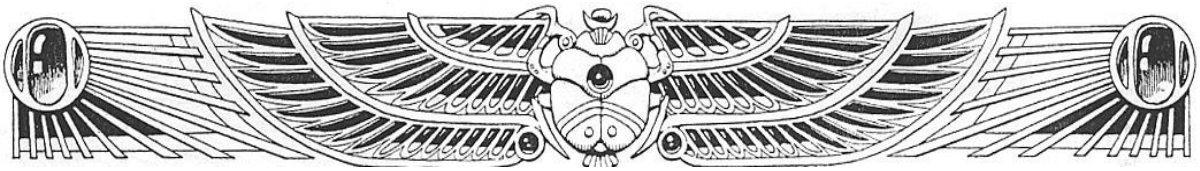


Des Questeurs (EDN)

-« La passion est une très forte émotion tournée vers une personne, un concept, ou un objet produisant un déséquilibre psychologique ; l'objet de la passion occupe excessivement l'esprit. Voilà pourquoi nous devons lutter contre les déséquilibres que sèment ces soi-disant questeurs… »

• Belyawain, philosophe nain de Throal & leader du mouvement Ja'kottom •

Cette aide de jeu est une règle maison qui consiste à obtenir un ensemble de règles applicables pour la version EDN tout en s'inspirant des règles ED4 suite à un constat qui est le suivant :

- en EDC, les règles gérant les questeurs ne sont pas assez stimulantes pour les joueurs et l'on ne ressent pas forcément l'avancement ni l'augmentation de puissance des questeurs lorsqu'ils progressent dans leur voie,
- en ED4, les règles au contraire confèrent de (trop ?) nombreux avantages par rapport à un joueur non questeur, se rapprochant fortement d'une discipline parallèle et cela pourrait entrainer un sentiment d'injustice sur le fait qu'un adepte questeur soit bien plus puissant à terme qu'un adepte non questeur,
- en ED4, les règles rajoutent de la complexité, entre utilisation des dés de dévotion et/ou de karma en fonction des situations,
- en ED4, les règles n'équilibrent pas la puissance des talents ainsi que les rangs de questeurs entre eux,
- en ED4, les règles limitent l'avancement d'un adepte dans sa propre discipline car il lui faut dépenser de nombreux points de légende afin d'augmenter ses divers talents de questeurs. Cela pourrait se traduire par une évolution ralentie dans sa discipline ce qui pourrait avoir comme effet de premièrement brider l'envie du joueur à continuer de développer sa voie de questeur et deuxièmement de diminuer son plaisir de jeu puisqu'il se retrouverait décalé dans son avancement de discipline par rapport aux autres joueurs non questeur.

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

- Pour un adepte, le fait de devenir un questeur ne doit pas interférer avec l'avancement dans sa discipline (utilisation de la règle optionnelle : « ***Rang basé sur les points de dévotion*** »). Le fait d'être un questeur doit être un « plus »,
- Le fait de devenir un questeur doit amener du jeu et de l'interprétation (notamment au travers d'obligations et de quêtes obligatoires),
- Le fait de devenir un questeur doit être suffisamment stimulant en terme de bonus octroyés (sans que cela paraisse trop) et personnalisable dans les choix, pour que le joueur puisse pouvoir « sentir » qu'il progresse dans une voie qui lui est propre,
- Les rangs des différents questeurs, le nombre de compétences, de talents et d'autres bonus doivent être équilibrés entre eux,
- Les questeurs ont été prolongés d'un statut de Primat (égal au statut de Maître pour les adeptes) et des talents ont été spécifiquement développés pour ce niveau de puissance.

Afin de profiter de cette aide de jeu, il est conseillé de posséder les règles sur les questeurs et les passions ED1 ou EDC et obligatoire de posséder le supplément « ***Questors*** » 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.

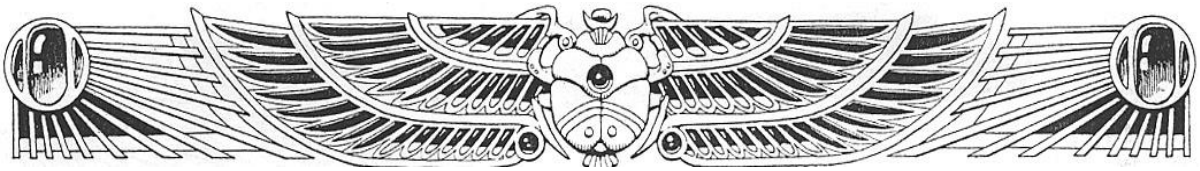


Table des matières

0-DE LA TERMINOLOGIE 3

1-DE DEVENIR UN QUESTEUR 3

2-DU TALENT DE QUESTEUR 3

Tableau récapitulatif du talent de questeur 4

3-DE LA DEVOTION 4

Table des gains en points de dévotion / type d'acte / niv de questeur 4

4-DES POINTS DE QUESTEUR 5

5-DES POINTS DE KARMA 5

6-DES BONUS DE QUESTEUR 5

7-DES TALENTS DE QUESTEUR 6

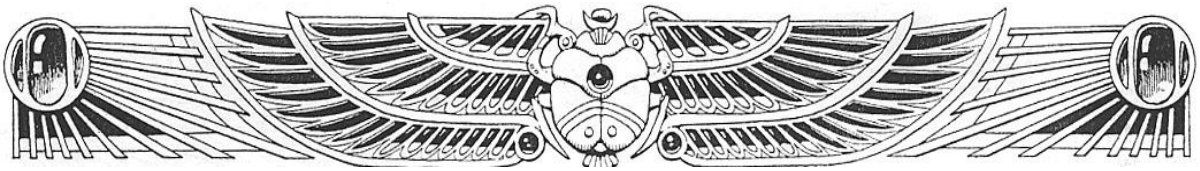
7-1 Des talents supprimés 6
7-2 Des talents convertis en compétences 6
7-3 Des talents issus de talents existants 6
7-4 Des nouveaux talents 6
7-5 Des talents de niveau Initié (31) : 7
7-6 Des talents de niveau Confirmé (37) : 7
7-7 Des talents de niveau Liturge (35) : 7
7-8 Des talents de niveau Primat (13) : 7

8-DES NOUVEAUX TALENTS DE QUESTEUR DE NIVEAU PRIMAT 8

9- DU CANEVAS D'UN QUESTEUR 9

10- DES EXEMPLES DE QUESTEURS 10

GARLEN 10
JASPREE 11
LOCHOST 12
MYNBRUJE 13
THYSTONIUS 14
UPANDAL 15



0-DE LA TERMINOLOGIE

Certains termes de l'ED4 ont été traduits pour une meilleure compréhension de tous.

Adherent ➔ Confirmé

Devotion abilities➔ Bonus de karma

Devotion benefits➔ Bonus de caractéristique

Exemplar ➔ Liturge

Follower ➔ Initié

Granted devotions ➔ Talents de questeur

Hight rank questor ➔ Primat

1-DE DEVENIR UN QUESTEUR

Un joueur ne peut devenir un questeur qu'une fois atteint le 5ème cercle de sa discipline minimum et avoir accumulé 200 points de dévotion grâce à des actes de dévotion. Il peut alors devenir un questeur de niveau Initié en obtenant le rang 1 du talent de questeur.

Les questeurs sont regroupés en quatre niveaux de puissance différents :

- **Initié** : rang 1 à 4,
- **Confirmé** : rang 5 à 8,
- **Liturge** : rang 9 à 12,
- **Primat** : rang 13 +

2-DU TALENT DE QUESTEUR

Le talent de questeur ainsi que sa progression de rang en rang a été rééquilibrée afin qu'il soit conforme aux règles de base. Il devient donc un talent identique à ceux de cercle 5-8.

Afin de progresser dans le talent de questeur, les joueurs doivent uniquement obtenir le nombre suffisant de points de dévotion (utilisation de la règle optionnelle : « ***Rang basé sur les points de dévotion*** »). Ceci lie intimement les actes de dévotion à la progression dans le talent de questeur et évite un ralentissement dans l'avancement de la discipline car les points de légende ne sont plus dévoyés à l'adoration d'une passion.

Le talent de questeur n'est pas lié à un attribut, son niveau est donc égal à son rang. Ce talent fonctionne comme indiqué dans le premier paragraphe de sa description du supplément ***Questors*** ED4 aux différences suivantes :
-le questeur peut communier avec sa passion tutélaire une heure par jour mais cela peut se faire en plusieurs fois (plusieurs prières quotidiennes par exemple),
-à l'issue de cette communion, le joueur regagne un nombre de points de questeur égal à un jet de dé suivant son rang dans le talent. Par exemple, un questeur de rang 6 gagnera 1D10 points/jour. Ceci a pour but à la fois de dissocier les actes de dévotion permettant d'avancer dans le talent de questeur, de l'utilisation du talent (ainsi, les points de questeurs ne servent plus qu'à utiliser les pouvoirs octroyés par la passion tutélaire du joueur) et d'amener du jeu en évitant les automatismes.

Des questeurs de niveau Liturge et Primat seront soumis à des obligations comme par exemple porter de village en village l'aide qu'ils peuvent promulguer grâce à leurs dons, s'occuper d'un des temples d'une cité-état dédié à leur passion tutélaire, etc…

Des questeurs de niveau Primat pourront obtenir des pouvoirs comme recevoir des visions et/ou des indices de la part de leur passion tutélaire (comme décrit dans le second paragraphe du talent questeur du supplément ***Questors*** ED4), invoquer un augure des passions ou encore invoquer/contacter directement sa passion tutélaire ! Dans tous les cas de tels questeurs et de tels pouvoirs devraient être directement liés aux évènements majeurs de votre campagne…

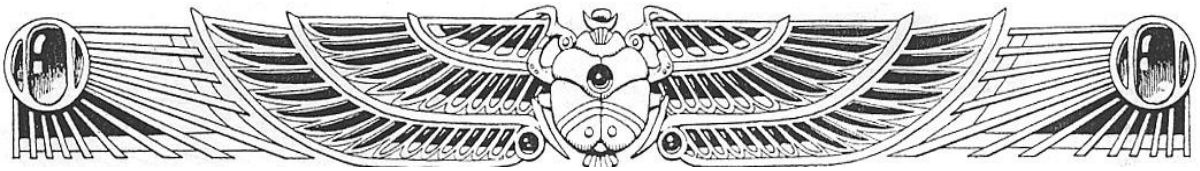


Tableau récapitulatif du talent de questeur

Total des points de dévotion	Rang maximum du talent de questeur	Niveau de questeur	Points max de questeur
200	1	1 / Initié*	10
300	2		
500	3		
800	4		
1300	5	2 / Confirmé**	20
2100	6		
3400	7		
5500	8		
8900	9	3 / Liturge***	30
14400	10		
23300	11		
37700	12		
61000	13	4 / Primat****	40
98700	14		
159700	15		

- * : un joueur ne peut devenir un questeur de niveau Initié qu'une fois 200 PdD gagnés
- ** : pour devenir un questeur de niveau Confirmé, l'Initié devra au moins avoir accompli 1 quête de niveau initié
- *** : pour devenir un questeur de niveau Liturge, le Confirmé devra au moins avoir accompli 3 quêtes de niveau confirmé
- *** : pour devenir un questeur de niveau Primat, le Liturge devra au moins avoir accompli 5 quêtes de niveau Liturge

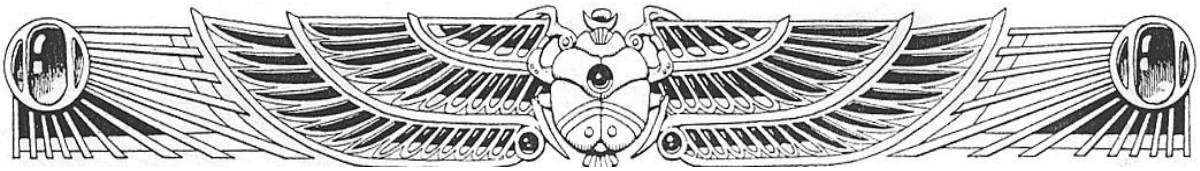
3-DE LA DEVOTION

Le principal problème des règles EDC était l'avancement dans la voie du questeur puisque le nombre de points de dévotion en fonction des actes était fixe. Cela avait deux conséquences :
-la première, l'avancement du rang de questeur ralentissait de plus en plus car les paliers étaient toujours plus importants,
-la seconde, les actes mineur, majeur et fervent ne servaient plus à rien car le joueur ne gagnait que trop peu de points pour que cela soit intéressant. Tout se passait donc autour des quêtes qui devenaient incessantes. Vous trouverez donc ci-dessous une proposition de gain de points de dévotion (calqué sur la mécanique de gain des points de légende) en fonction du niveau du questeur ce qui devrait permettre un avancement fluidifié et surtout garder l'importance de réaliser des actes de dévotion tout au long de l'évolution du questeur. Ces gains évolutifs peuvent s'expliquer par le fait que :
-les passions récompensent davantage les questeurs les plus fervents,
-les questeurs avancés réalisent des actes de plus en plus importants aux yeux de leur passion tutélaire,
-les questeurs avancés sont renommés et donc à l'instar des héros connus, ils laissent une trace plus importante de leur passion tutélaire dans la mémoire collective, au travers de leurs actes de dévotion.

Les quêtes, elles, restent tout de même très intéressantes notamment lors des passages de niveau et un certain nombre est obligatoire afin d'apporter du jeu (intrication d'intrigues principales ou parallèles à celles de vos campagnes) et de la profondeur au personnage. De plus le déblocage de quêtes reste in fine à l'initiative du MJ, ce qui permet de contrôler l'avancement du questeur afin que ce dernier ne devienne pas trop puissant trop vite.

Table des gains en points de dévotion / type d'acte / niv de questeur

Type d'acte	Initié	Confirmé	Liturge	Primat
Mineur	50	250	500	1000
Majeur	100	700	1000	3000
Fervent	300	1000	3000	5000
Quête	1000	3000	10000	20000



4-DES POINTS DE QUESTEUR

Comme les points de dévotion remplacent les points de légende pour l'augmentation du talent de questeur, les points de questeur remplacent les points de dévotion pour l'emploi des talents de questeur.

Un questeur possède un nombre maximal de points de questeur égal à niveau de questeur x10. Exemple, un questeur de niveau Confirmé disposera d'un pool maximum de 20 points de questeur. Vous remarquerez que les points sont plus rares mais peuvent potentiellement être réapprovisionnés plus rapidement. Ceci est volontaire afin d'amener plus de rareté dans l'emploi des pouvoirs ainsi que plus de choix et de prise de risque pour le questeur (amener du jeu autour de la table).
L'activation d'un talent de questeur de niveau :

- Initié coute obligatoirement un point de questeur.
- Confirmé coute obligatoirement deux points de questeur.
- Liturge coute obligatoirement trois points de questeur.
- Primat coute obligatoirement quatre points de questeur.

5-DES POINTS DE KARMA

Les questeurs ne peuvent pas dépenser de point de karma sur un test de talent de questeur sauf si le test est en accord avec l'un des bonus de karma possédé par ce dernier.

6-DES BONUS DE QUESTEUR

Dès qu'un adepte devient un questeur initié, les compétences de questeur sont instantanément considérées comme des compétences de disciplines pour ce dernier.

Les bonus de karma permettent désormais d'utiliser un point de karma et non plus un point de dévotion. Les bonus de karma fonctionnent exactement comme ceux octroyés par une discipline.

Le questeur n'a pas besoin de dépenser de point pour augmenter ses talents. Ces derniers dépendent directement du rang du talent de questeur plus le niveau de l'attribut auxquels ils sont associés.

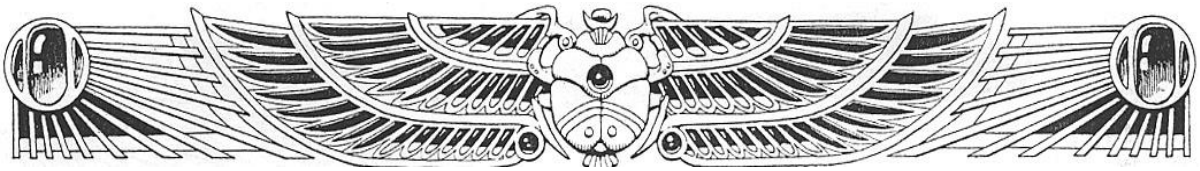
Les bonus de caractéristique de questeur **se cumulent** avec les bonus de caractéristique de discipline.

Les bonus de caractéristique de questeur **se cumulent** entre eux pour une même cible de bonus.

Le coin du MJ

Si vous souhaitez diminuer les avantages dont disposent désormais les questeurs, la règle optionnelle suivante est là pour vous :

A chaque nouveau rang atteint, le questeur a désormais le choix entre prendre un bonus de karma (une seule fois par niveau de questeur) **OU** un bonus de caractéristique **OU** un talent de questeur, excepté pour le statut Primat pour lequel l'adepte bénéficie de tous les bonus et talents à chaque rang.
Note : ceci n'est valable que pour des adeptes. Des non-adeptes bénéficient toujours de l'ensemble des bonus ainsi que d'un talent à chaque rang.



7-DES TALENTS DE QUESTEUR

7-1 Des talents supprimés

9 talents de questeur ont été supprimés suivant:

Call animal companion, Danger sense, Disarming smile, Durability/5, Empathic command, Fast hand, Frighten, Lip reading, Vital strike

7-2 Des talents convertis en compétences

34 talents de questeur suivant :

Acting, Alchemy, Animal bond, Artisan, Artist, Asses intention, Avoid blow, Awareness, Corrupt, Conceal object, Conversation, Craftsman, Diplomacy, Emotion song, Entertainer, Etiquette, Evaluate, Forgery, Gracefull exit, Great leap, Haggle, Impressive display, Leadership, Melee weapon, Mimic voice, Physician, Research, Slough blame, Stealthy stride, Streetwise, Tactics, Tracking, Wilderness survival, Wound balance

ont été convertis en 26 compétences, suivant :

Alchimie, Apprivoisement, Armes de mêlée, Art, Athlétisme, Commandement, Commerce, Connaissance de la rue, Conversation, Corruption, Discrétion, Esquive, Falsification d'identité, Filouterie, Impression, Intuition, Pistage, Premier soins, Recherche en bibliothèque, Sang-froid, Social, Sortie gracieuse, Stabilité, Survie, Tactique, Vigilance.

7-3 Des talents issus de talents existants

- 46 talents de questeur sont issus de talents déjà existant suivant :

Analyse de créatures, Analyse des indices, Apitoiement, Appel de la Passion, Appel de l'augure, Attaque surprise, Cœur de lion, Commandement des animaux, Constitution bestiale, Cri de guerre, Défense acrobatique, Déguisement magique, Détection des défauts d'armure, Discrétion impossible, Domination des animaux, Esprit du lion, Forme de la Passion, Guide élémentaire, Hurlement, Impression durable, Langue animale, Langage du vent, Lien télépathique, Marche des vents, Mémoire livresque, Monture agressive, Pensée secrète, Premier cercle de perfectionnement, Première impression, Questeur, Ralliement, Regard froid, Rejet de responsabilité, Résistance à la douleur, Rire encourageant, Rugissement de guerre, Sens empathique, Soins des animaux (compagnon animal), Sourire ravageur, Sprint, Vision astrale, Vision de la Passion, Vision véritable, Voix de barde, Vol plané, Volonté de fer.

- 2 talents de questeur ont été fusionnés suivant : Vision astrale et Vision de la vie ont fusionné en Vision astrale.
- 4 talents de questeur ont été rajoutés suivant : Constitution bestiale, Esprit du lion, Hurlement, Monture agressive.
- 4 talents de questeur ont été créés suivant : Appel de la Passion, Appel de l'augure, Forme de la Passion, Vision de la Passion.

7-4 Des nouveaux talents

70 talents de questeur sont nouveaux suivant tableau ci-dessous :

NOM ANGLAIS	NOM FRANCAIS
Armor of Thystonius	Armure de Thystonius
Astendar's muse	Muse d'Astendar
Astendar's voice	Voix d'Astendar
Awaken the wood	Eveil de la forêt
Beast summon	Appel de créature
Bloom and flourish	Croissance végétale
Break shackles	Brisement de chaines
Butress armor	Renforcement d'armure
Chains of obedience	Chaines de soumission
Challenge of Dis	Challenge de Dis

Cold reminder	Souvenirs glacés
Compel	Contrainte
Defian shout	Cri de défi
Desolate	Dépression
Detail oriented	Soucis du détail
Eidetic memory	Mémoire eidétique
Enchanted gift	Cadeau enchanté
Encouraging oratory	Oraison encourageante
Energy in motion	Energie en mouvement
Fertility's season	Saison fertile
Fortify	Renforcement

Friend of the land	Ami de la terre
Garlen's relief	Soulagement de Garlen
Garlen's solace	Réconfort de Garlen
Garlen's touch	Touché de Garlen
Gift of life	Cadeau de la vie
Grave commands	Commandement des morts-vivants
Grave empowerment	Amélioration des morts-vivants
Grip of Chorrolis	Fièvre de Chorrolis
Heart's wish	Détection du désir
Hone weapon	Amélioration d'arme
Incite obsession	Incitation obsessionnelle
Incite rage	Incitation à la rage
Incite rebellion	Incitation à la rébellion
Inspired endurance	Résistance à la fatigue
Inspired might	Puissance accrue
Intimidate bellow	Cri intimidant
Inspired tenacity	Résistance accrue
Invigorate	Vigueur
Jaspree's solace	Réconfort de Jaspree
Jury-rig	Chef d'équipe
Let's make a deal	Accord de Chorrolis
Living death	La mort en marche
Love in bloom	Fleur romantique
Mynbruje's eye	Œil de Mynbruje
Opend mind	Esprit ouvert

Passion's comfort	Réconfort de la passion
Passion's empowerment	Puissance de la passion
Passion's insight	Perspicacité de la passion
Passion's inspiration	Inspiration de la passion
Photographic memory	Mémoire photographique
Pidgin	Facilitateur
Plant talk	Langage (des plantes)
Poisoned influence	Influence empoisonnée
Project management	Chef de projet
Psychometry	Psychométrie
Remember conversation	Mémoire des conversations
Resist influence	Résistance à l'influence
Seal home	Protection du foyer
Shield the innocent	Bouclier des innocents
Silence influence	Influence silencieuse
Stride of Floranuus	Foulée de Floranuus
Submit	Soumission
Taste of power	Gout du pouvoir
Telling the tale	Performance orale
Torment	Tourment
Touching the past	Touché le passé
Upandal's armory	Armurerie d'Upandal
Upandal's palisade	Palissade d'Upandal
Vestrial's tongue	Langue de Vestrial

Ils ont été catégorisés par niveau de puissance suivant :

7-5 Des talents de niveau Initié (31) :

Ami de la terre, Analyse (de créatures), Analyse (des indices), Brisement de chaines, Commandement des morts-vivants, Chef de projet, Chef d'équipe, Cri intimidant, Défense acrobatique, Domination des animaux, Facilitateur, Langage (des animaux), Langage (des plantes), Langage du vent, Marche des vents, Mémoire des livres, Première impression, Puissance de la Passion, Réconfort de la Passion, Regard froid, Résistance à l'influence, Rugissement de guerre, Sens empathique, Soins des animaux (compagnon animal), Soulagement de Garlen, Souvenirs glacés, Sprint, Tourment, Vigueur, Vision astrale, Vol plané.

7-6 Des talents de niveau Confirmé (37) :

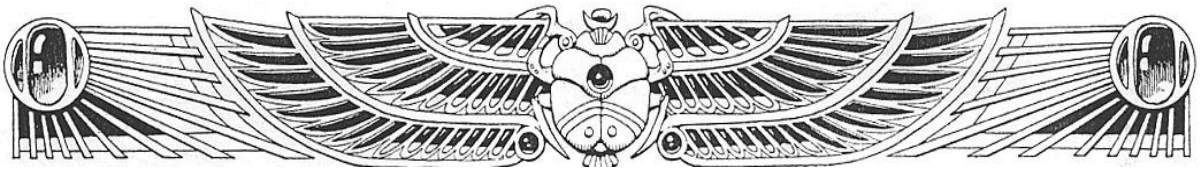
Amélioration des morts-vivants, Appel de créature, Armure de Thystonius, Armurerie d'Upandal, Attaque surprise, Cœur de lion, Cri de guerre, Croissance végétale, Déguisement magique, Dépression, Détection du désir, Eveil de la forêt, Foulée de Floranuus, Incitation à la rage, Incitation obsessionnelle, Influence empoisonnée, Inspiration de la passion, La mort en marche, Mémoire des conversations, Mémoire photographique, Muse d'Astendar, Œil de Mynbruje, Oraison encourageante, Performance orale, Perspicacité de la passion, Protection du foyer, Psychométrie, Questeur, Rejet de responsabilité, Renforcement, Résistance accrue, Résistance à la fatigue, Rire encourageant, Soucis du détail, Touché de Garlen, Voix d'Astendar, Volonté de fer.

7-7 Des talents de niveau Liturge (35) :

Amélioration d'arme, Apitoiement, Bouclier des innocents, Cadeau de la vie, Cadeau enchanté, Chaine de soumission, Challenge de Dis, Commandement des animaux, Contrainte, Cri de défi, Détection des défauts d'armure, Energie en mouvement, Esprit ouvert, Fièvre de Chorrolis, Fleur romantique, Gout du pouvoir, Guide élémentaire, Hurlement, Impression durable, Incitation à la rébellion, Influence silencieuse, Langue de Vestrial, Lien télépathique, Mémoire Eidétique, Pacte de la passion, Palissade d'Upandal, Puissance accrue, Ralliement, Réconfort de Garlen, Réconfort de Jaspree, Renforcement d'armure, Saison fertile, Soumission, Sourire ravageur, Toucher le passé.

7-8 Des talents de niveau Primat (13) :

Appel de la Passion, Appel de l'augure, Constitution bestiale, Discrétion impossible, Esprit du lion, Forme de la Passion, Monture



agressive, Pensée secrète, Premier cercle de perfectionnement, Résistance à la douleur, Vision de la Passion, Vision véritable, Voix de barde.

8-DES NOUVEAUX TALENTS DE QUESTEUR DE NIVEAU PRIMAT

Appel de la passion

Niveau : rang + CHA
Action : oui
Test : / seuil de difficulté de 60.

Effet : Après un rituel d'invocation d'une heure, le questeur réalise son appel. Pour ce test (et avant de lancer les dés), le questeur peut sacrifier autant de points de questeur que souhaité. Chaque tranche de 2 points de questeur dépensée occasionnera une blessure grave au questeur. Chaque tranche de 2 points de questeur dépensée permet de rajouter un dé karmique au résultat du test. Il n'y a pas de limite au nombre de dés karmiques supplémentaires. En cas de réussite, les points de questeur restant dans la réserve du questeur sont effacés. La passion se matérialise sur le plan physique et le questeur peut implorer cette dernière de lui rendre un service. Il est très fortement conseillé que ce dernier soit en total accord avec les principes défendus par la passion. Cette dernière s'exécutera avec toutes les conséquences que cela entrainera (à la discrétion du MJ). Le questeur devra obligatoirement accomplir une quête de difficulté difficile afin de pouvoir à nouveau tenter de faire appel à sa passion. **Cette quête ne rapportera pas de points de dévotion au questeur.**

Appel de l'Augure

Niveau : rang + CHA
Action : oui (1 round complet)

Test : / défense sociale de l'Augure (+2 pour chaque pouvoir spécifié par le questeur parmi : Localisation de la cible, Armure magique, Epée magique).

Effet : Le degré de résultat du test détermine la durée de présence de l'Augure sur le plan physique, suivant :

- résultat moyen = 1 min,
- résultat bon = 1 heure,
- résultat excellent = 1 jour,
- résultat extraordinaire = 1 semaine.

Une fois invoquée, le questeur attribut une tâche à l'Augure. Cette dernière doit être en accord avec les principes défendus par la passion de tutelle. L'Augure restera sur le plan physique jusqu'à expiration du délai le plus court parmi :

- achèvement de sa tâche,
- fin du délai d'invocation,
- sa destruction.

L'adepte devra obligatoirement accomplir une quête de difficulté moyenne afin de pouvoir à nouveau invoquer une Augure. **Cette quête ne rapportera pas de points de dévotion à l'adepte.**

Forme de la passion

Niveau : rang + VOL
Action : oui

Test : / sa propre défense magique de base

Effet : Le questeur gagne 12 points qu'il peut attribuer à n'importe qu'elle caractéristique de jeu (défenses, protections, rang de compétences ou de talents, mouvement, initiative, etc…) le faisant se rapprocher esthétiquement de l'apparence de sa passion tutélaire. Ces 12 points doivent être répartie au minimum entre deux caractéristiques différentes. Cette transformation ainsi que les caractéristiques augmentées doivent être en accord avec une action en relation avec les principes défendus par la passion de tutelle. Les effets de cette transformation durent 10min. Ces derniers peuvent être reconduit de 10min à condition de payer de nouveau le cout en points de questeur. Cette reconduction peut être opérée autant de fois que voulu (tant que le cout est payé à chaque renouvellement). Ce talent ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

Vision de la passion

Niveau : rang + PER
Action : oui

Test : / sa propre défense magique de base

Effet : L'adepte communie avec sa passion tutélaire pendant une demi-heure. Ce talent fonctionne comme indiqué dans le second paragraphe de la description du talent de Questeur du supplément ***Questors*** ED4 à la différence suivante :

-le questeur peut aussi obtenir des informations relatives à l'aventure ou la campagne jouée si la réponse est en relation avec les idéaux défendus par sa passion tutélaire. Ce talent ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

9- DU CANEVAS D'UN QUESTEUR

« NOM DE LA PASSION »

Bonus de karma (5) :
•*description bonus de karma N°1*
• *description bonus de karma N°2*
• *description bonus de karma N°3*
• *description bonus de karma N°4*
• *description bonus de karma N°5*

Compétences de questeur (5) : *liste de 5 (cinq) compétences issues de l'aide de jeu* ***ED_BACV_Des Compétences (EDN)***

Statut Initié

Talents Initiés (6) : Puissance de la Passion + *liste de 5 (cinq) talents issus du supplément* ***Questors ED4*** *de niveau Initié ou issus de l'aide de jeu* ***ED_BACV_Des Talents (EDN)*** *de niveau Novice.*

Rang 1 : 1 talent initié au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 2 : 1 talent initié au choix

Rang 3 : 1 talent initié au choix
Bonus de caractéristique N°1 : +1

Rang 4 : 1 talent initié au choix

Statut Confirmé

Talents confirmé (6) : Inspiration de la passion + *liste de 5 (cinq) talents issus du supplément* ***Questors ED4*** *de niveau Confirmé ou issus de l'aide de jeu* ***ED_BACV_Des Talents (EDN)*** *de niveau Compagnon.*

Rang 5 : 1 talent confirmé au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 6 : 1 talent confirmé au choix

Rang 7 : 1 talent confirmé au choix
Bonus de caractéristique N°2 : +1

Cercle 8 : 1 talent confirmé au choix

Statut Liturge

Talents liturge (6) : *Liste de 6 (six) talents issus du supplément* ***Questors ED4*** *de niveau Liturge ou issus de l'aide de jeu* ***ED_BACV_Des Talents (EDN)*** *de niveau Gardien.*

Rang 9 : 1 talent liturge au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 10 : 1 talent liturge au choix

Rang 11 : 1 talent liturge au choix
Bonus de caractéristique N°1 : +1

Rang 12 : 1 talent liturge au choix

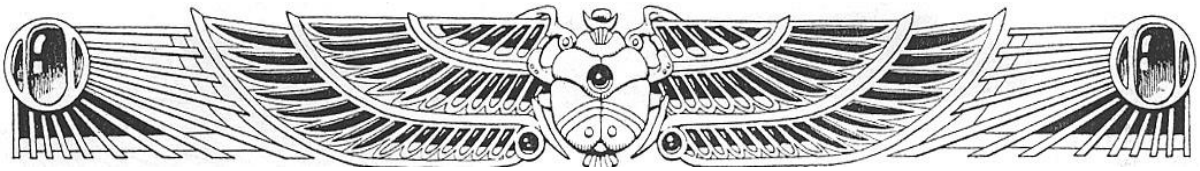
Statut Primat

Talents primat (5) : Appel de la passion, Appel de l'Augure, Forme de la passion, Vision de la passion + *1 (un) talent issu de l'aide de jeu* ***ED_BACV_Des Talents (EDN)*** *de niveau Maître.*

Rang 13 : 1 talent primat au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 14 : 1 talent primat au choix
Bonus de caractéristique N°2 : +1
ou
Bonus de caractéristique N°3 : +1

Rang 15 : 1 talent primat au choix
Bonus de caractéristique N°1 : +1



10- DES EXEMPLES DE QUESTEURS

GARLEN

Bonus de karma (5) :

•Le questeur peut dépenser un point de karma pour n'importe quel test lors d'une intéraction sociale (hors menace / mensonge)

•Le questeur peut dépenser un point de karma lors d'un test de récupération

•Le questeur peut dépenser un point de karma lors d'un test permettant de soigner un donneur-de-nom (autre qu'un test de récupération)

•Le questeur peut dépenser un point de karma lors d'un test permettant de protéger les habitants d'un lieu

•Le questeur peut dépenser un point de karma lors d'un test permettant de promouvoir l'harmonie d'une communauté (hors intéraction sociale)

Compétences de questeur (5) : Alchimie, Commandement, Conversation, Premier soins, Social

Statut Initié

Talents Initiés (6) : Puissance de la Passion, Réconfort de la Passion, Résistance à l'influence, Sens empathique, Soulagement de Garlen, Vision astrale

Rang 1 : 1 talent initié au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 2 : 1 talent initié au choix

Rang 3 : 1 talent initié au choix
Défense : +1 à sa défense magique

Rang 4 : 1 talent initié au choix

Statut Confirmé

Talents confirmé (6) : Croissance végétale, Inspiration de la passion, Perspicacité de la passion, Protection du foyer, Rire encourageant, Touché de Garlen

Rang 5 : 1 talent confirmé au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 6 : 1 talent confirmé au choix

Rang 7 : 1 talent confirmé au choix
Défense : +1 à sa défense sociale

Cercle 8 : 1 talent confirmé au choix

Statut Liturge

Talents liturge (6) : Bouclier des innocents, Cadeau de la vie, Influence silencieuse, Lien télépathique, Réconfort de Garlen, Saison fertile

Rang 9 : 1 talent liturge au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 10 : 1 talent liturge au choix

Rang 11 : 1 talent liturge au choix
Défense : +1 à sa défense magique

Rang 12 : 1 talent liturge au choix

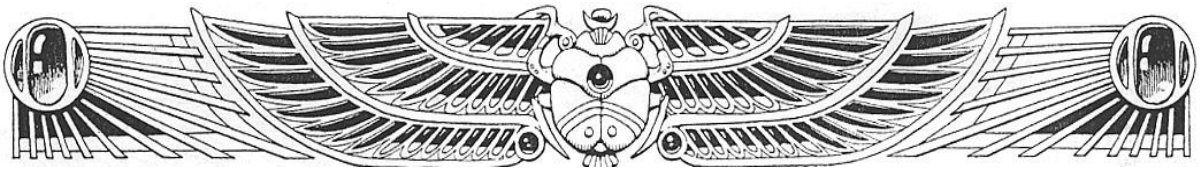
Statut Primat

Talents primat (5) : Appel de la passion, Appel de l'Augure, Forme de la passion, Esprit du lion, Vision de la passion

Rang 13 : 1 talent primat au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 14 : 1 talent primat au choix
Défense : +1 à sa défense sociale

Rang 15 : 1 talent primat au choix
Défense : +1 à sa défense magique



JASPREE

Bonus de karma (5) :
•Le questeur peut dépenser un point de karma pour n'importe quel test réalisé par une créature loyale envers lui
•Le questeur peut dépenser un point de karma lors d'un test (non belliqueux) contre une créature
•Le questeur peut dépenser un point de karma lors d'un test en rapport avec la croissance de la nature
•Le questeur peut dépenser un point de karma lors d'un test pour protéger la nature
•Le questeur peut dépenser un point de karma lors d'un test permettant de promouvoir une exploitation responsable (de quelque sorte que ce soit) de la nature

Compétences de questeur (5) : Apprivoisement, Discrétion, Pistage, Survie, Vigilance

Statut Initié

Talents Initiés (6) : Ami de la terre, Analyse (de créatures), Domination des animaux, Langage (des animaux), Langage (des plantes), Puissance de la Passion

Rang 1 : 1 talent initié au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 2 : 1 talent initié au choix

Rang 3 : 1 talent initié au choix
Défense : +1 à sa défense magique

Rang 4 : 1 talent initié au choix

Statut Confirmé

Talents confirmé (6) : Amélioration (monture), Appel de créatures, Eveil de la forêt, Croissance végétale, Inspiration de la passion, Soins des animaux (compagnon animal)

Rang 5 : 1 talent confirmé au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 6 : 1 talent confirmé au choix

Rang 7 : 1 talent confirmé au choix
Bonus : +1 test de récupération

Cercle 8 : 1 talent confirmé au choix

Statut Liturge

Talents liturge (6) : Bouclier des innocents, Commandement des animaux, Guide élémentaire, Hurlement, Saison fertile, Réconfort de Jaspree

Rang 9 : 1 talent liturge au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 10 : 1 talent liturge au choix

Rang 11 : 1 talent liturge au choix
Défense : +1 à sa défense magique

Rang 12 : 1 talent liturge au choix

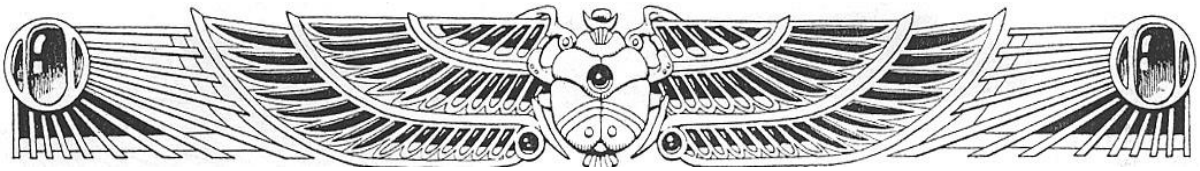
Statut Primat

Talents primat (5) : Appel de la passion, Appel de l'Augure, Forme de la passion, Monture agressive, Vision de la passion

Rang 13 : 1 talent primat au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 14 : 1 talent primat au choix
Bonus : +1 test de récupération

Rang 15 : 1 talent primat au choix
Défense : +1 à sa défense magique



LOCHOST

Bonus de karma (5) :

•Le questeur peut dépenser un point de karma pour n'importe quel test lors d'une intéraction sociale

•Le questeur peut dépenser un point de karma pour n'importe quel test visant à résister à toute influence mentale ou sociale comme par exemple la peur / intimidation

•Le questeur peut dépenser un point de karma pour n'importe quel test visant à s'échapper, se défaire de liens, etc…

•Le questeur peut dépenser un point de karma pour n'importe quel test visant à aider tout opprimé à se libérer/révolter

•Le questeur peut dépenser un point de karma pour n'importe quel test permettant d'aider à un changement de dirigeant(s) auprès d'un groupe social (ex : une communauté)

Compétences de questeur (5) : *Commandement, Conversation, Diversion, Intuition,* Sortie gracieuse

Statut Initié

Talents Initiés (6) : Brisement de chaines, Cri intimidant, Première impression, Puissance de la Passion, Réconfort de la Passion, Résistance à l'influence

Rang 1 : 1 talent initié au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 2 : 1 talent initié au choix

Rang 3 : 1 talent initié au choix
Défense : +1 à sa protection sociale

Rang 4 : 1 talent initié au choix

Statut Confirmé

Talents confirmé (6) : Cœur de lion, Cri de guerre, Inspiration de la passion, Oraison encourageante, Perspicacité de la passion, Rire encourageant

Rang 5 : 1 talent confirmé au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 6 : 1 talent confirmé au choix

Rang 7 : 1 talent confirmé au choix
Défense : +1 à sa défense sociale

Cercle 8 : 1 talent confirmé au choix

Statut Liturge

Talents liturge (6) : Cri de défie, Détection des mensonges, Incitation à la rébellion, Influence silencieuse, Puissance accrue, Ralliement

Rang 9 : 1 talent liturge au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 10 : 1 talent liturge au choix

Rang 11 : 1 talent liturge au choix
Défense : +1 à sa protection sociale

Rang 12 : 1 talent liturge au choix

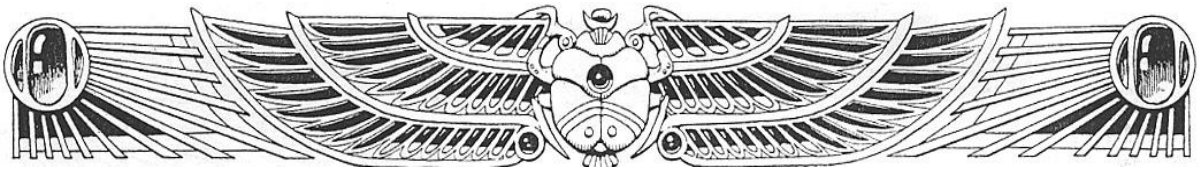
Statut Primat

Talents primat (5) : Appel de la passion, Appel de l'Augure, Forme de la passion, Pensée secrète, Vision de la passion

Rang 13 : 1 talent primat au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 14 : 1 talent primat au choix
Bonus : +1 test de récupération

Rang 15 : 1 talent primat au choix
Défense : +1 à sa protection sociale



MYNBRUJE

Bonus de karma (5) :

•Le questeur peut dépenser un point de karma pour n'importe quel test lors d'une intéraction sociale

• Le questeur peut dépenser un point de karma pour n'importe quel test de connaissance

•Le questeur peut dépenser un point de karma pour n'importe quel test visant à découvrir une information par la recherche ou l'investigation

•Le questeur peut dépenser un point de karma pour un test visant à découvrir une vérité

•Le questeur peut dépenser un point de karma pour n'importe quel test visant à aider une personne dans le besoin

Compétences de questeur (5) : *Conversation, Intuition, Recherche en bibliothèque, Sang-froid, Vigilance*

Statut Initié

Talents Initiés (6) : Analyse (des indices), Mémoire des livres, Puissance de la Passion, Réconfort de la Passion, Sens empathique, Vision astrale

Rang 1 : 1 talent initié au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 2 : 1 talent initié au choix

Rang 3 : 1 talent initié au choix
Défense : +1 à sa défense magique

Rang 4 : 1 talent initié au choix

Statut Confirmé

Talents confirmé (6) : Inspiration de la passion, Mémoire des conversations, Mémoire photographique, Œil de Mynbruje, Perspicacité de la passion, Psychométrie

Rang 5 : 1 talent confirmé au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 6 : 1 talent confirmé au choix

Rang 7 : 1 talent confirmé au choix
Défense : +1 à sa protection magique

Cercle 8 : 1 talent confirmé au choix

Statut Liturge

Talents liturge (6) : Détection des mensonges, Esprit ouvert, Impression durable, Influence silencieuse, Mémoire eidétique, Toucher le passé

Rang 9 : 1 talent liturge au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 10 : 1 talent liturge au choix

Rang 11 : 1 talent liturge au choix
Défense : +1 à sa défense magique

Rang 12 : 1 talent liturge au choix

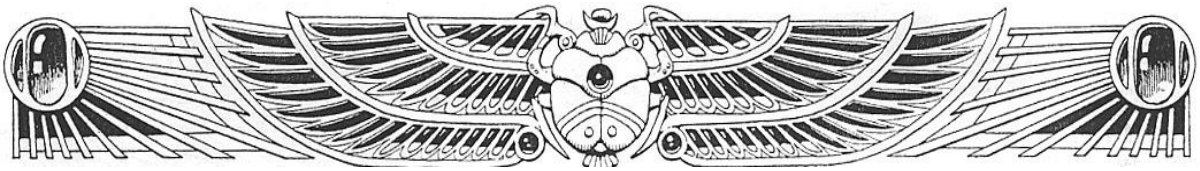
Statut Primat

Talents primat (5) : Appel de la passion, Appel de l'Augure, Forme de la passion, Vision de la passion, Vision véritable

Rang 13 : 1 talent primat au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 14 : 1 talent primat au choix
Bonus : +1 à sa protection magique

Rang 15 : 1 talent primat au choix
Défense : +1 à sa défense magique



THYSTONIUS

Bonus de karma (5) :
•Le questeur peut dépenser un point de karma pour ses tests de récupération
•Le questeur peut dépenser un point de karma pour ses tests de dommage
•Le questeur peut dépenser un point de karma pour ses tests d'initiative
•Le questeur peut dépenser un point de karma pour ses tests d'attaque
•Le questeur peut dépenser un point de karma pour n'importe quel test visant à inspirer ou à diriger (incluant les tests de tactique)

Compétences de questeur (5) : *Armes de mêlée, Commandement, Esquive, Stabilité, Tactique*

Statut Initié

Talents Initiés (6) : Cri intimidant, Puissance de la Passion, Réconfort de la Passion, Résistance à l'influence, Rugissement de guerre, Vigueur

Rang 1 : 1 talent initié au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 2 : 1 talent initié au choix

Rang 3 : 1 talent initié au choix
Défense : +1 à sa défense physique

Rang 4 : 1 talent initié au choix

Statut Confirmé

Talents confirmé (6) : Armure de Thystonius, Cœur de lion, Résistance accrue, Résistance à la fatigue, Inspiration de la passion, Oraison encourageante

Rang 5 : 1 talent confirmé au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 6 : 1 talent confirmé au choix

Rang 7 : 1 talent confirmé au choix
Défense : +1 test de récupération

Cercle 8 : 1 talent confirmé au choix

Statut Liturge

Talents liturge (6) : Amélioration d'arme, Cadeau de la vie, Energie en mouvement, Puissance accrue, Ralliement, Renforcement d'armure

Rang 9 : 1 talent liturge au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 10 : 1 talent liturge au choix

Rang 11 : 1 talent liturge au choix
Défense : +1 à sa défense physique

Rang 12 : 1 talent liturge au choix

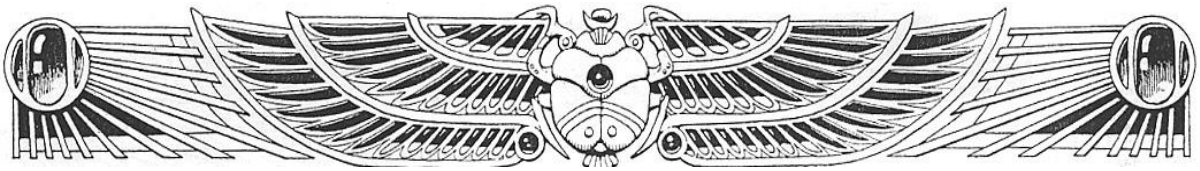
Statut Primat

Talents primat (5) : Appel de la passion, Appel de l'Augure, Constitution bestiale, Forme de la passion, Vision de la passion

Rang 13 : 1 talent primat au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 14 : 1 talent primat au choix
Bonus : +1 test de récupération

Rang 15 : 1 talent primat au choix
Défense : +1 à sa défense physique



UPANDAL

Bonus de karma (5) :

•Le questeur peut dépenser un point de karma pour n'importe quel test visant à créer un objet physique et pratique

•Le questeur peut dépenser un point de karma pour n'importe quel test relatif à la supervision d'un projet

•Le questeur peut dépenser un point de karma pour n'importe quel test visant à découvrir ou à apprendre une information à propos d'un objet ou d'une construction

•Le questeur peut dépenser un point de karma pour un test qui soutient une préparation plus large

•Le questeur peut dépenser un point de karma pour n'importe quel test visant à concevoir quelque chose de nouveau

Compétences de questeur (5) : *Art, Commandement, Commerce, Recherche en bibliothèque, Social*

Statut Initié

Talents Initiés (6) : Analyse (des indices), Chef d'équipe, Chef de projet, Mémoire des livres, Puissance de la Passion, Résistance à l'influence

Rang 1 : 1 talent initié au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 2 : 1 talent initié au choix

Rang 3 : 1 talent initié au choix
Défense : +1 à sa protection magique

Rang 4 : 1 talent initié au choix

Statut Confirmé

Talents confirmé (6) : Armurerie d'Upandal, Inspiration de la passion, Psychométrie, Renforcement, Rituel de perfectionnement, Souci du détail

Rang 5 : 1 talent confirmé au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 6 : 1 talent confirmé au choix

Rang 7 : 1 talent confirmé au choix
Défense : +1 à sa défense magique

Cercle 8 : 1 talent confirmé au choix

Statut Liturge

Talents liturge (6) : Amélioration d'arme, Influence silencieuse, Palissade d'Upandal, Ralliement, Renforcement d'armure, Toucher le passé

Rang 9 : 1 talent liturge au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 10 : 1 talent liturge au choix

Rang 11 : 1 talent liturge au choix
Défense : +1 à sa protection magique

Rang 12 : 1 talent liturge au choix

Statut Primat

Talents primat (5) : Appel de la passion, Appel de l'Augure, Forme de la passion, Premier cercle de perfection, Vision de la passion

Rang 13 : 1 talent primat au choix
Karma : un bonus de karma au choix

Rang 14 : 1 talent primat au choix
Défense : +1 à sa défense sociale

Rang 15 : 1 talent primat au choix
Défense : +1 à sa protection magique

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…