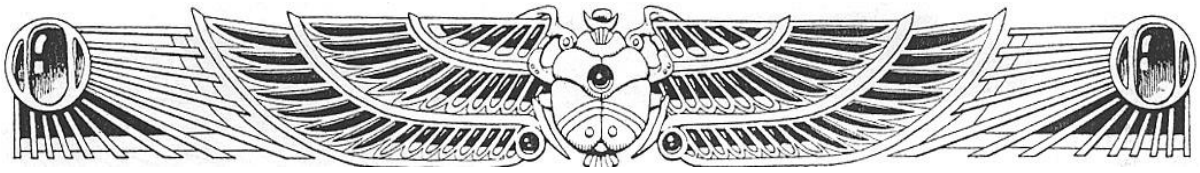


Des Talents (EDC+)

« 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 de talents pour la version EDC+ et à optimiser certains d'entre eux en les fusionnant ou en s'inspirant des règles ED4. Le constat de départ est le suivant :

- un certain nombre de talents ont des effets très (trop) proche,
- un certain nombre de talents octroient des capacités trop peu intéressantes et/ou limitées.

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

- Si les effets de plusieurs talents se complètent ou sont très proches alors ils dépendent d'un seul et même talent,
- Si les effets sont trop spécifiques/limités alors le talent est simplement et purement supprimé.

In fine, le résultat est le suivant :

- en EDC (+LCD & LRDDN) : 310 talents,
- en EDC (LRJ) : 245 talents,
- en ED3 : 270 talents,
- en ED4 : 237 talents,
- en EDC+ :212 talents.

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.

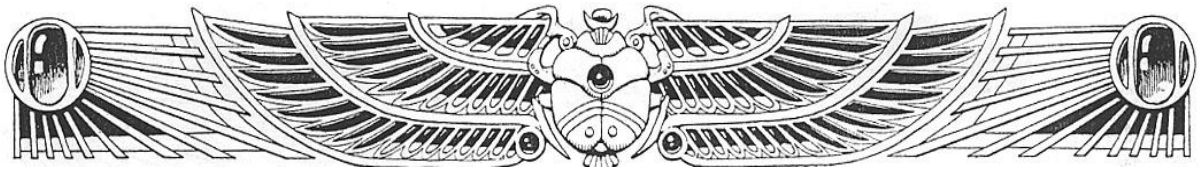


Table des matières

1-DES TALENTS SUPPRIMÉS 3

2- DES TALENTS QUI ONT CHANGÉ DE NOM 3

3- DES TALENTS QUI ONT FUSIONNÉ 3

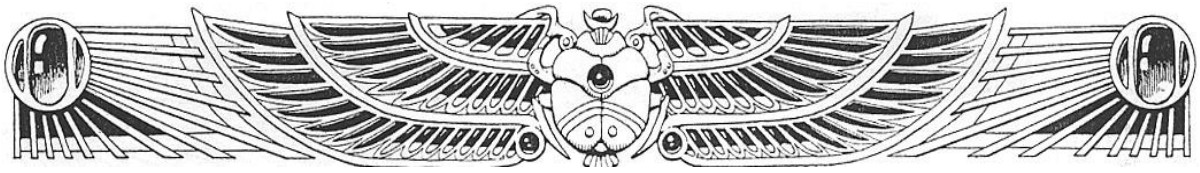
4- DES EFFETS DES TALENTS GENERIQUES ET AUTRES SPECIFICITES 4

5- DES TALENTS DE STATUT NOVICE 5

6- DES TALENTS DE STATUT COMPAGNON 6

7- DES TALENTS DE STATUT GARDIEN 7

8- DES TALENTS DE STATUT MAITRE 8



1-DES TALENTS SUPPRIMÉS

47 talents ont été supprimés.

Liste des talents supprimés :

Animation d'objets, attaque en course, augure d'évasion, barrière de lame, chant émouvant, contrôle de la température, coup pour coup, création de fétiche, création de flèche, danse caudale, déguisement, détection de la liberté, détection de l'or, détection des prisonniers, détection des armes magiques, détection du poison, endurance au froid, esprit libre, évasion, fétiche amélioré, fétiche de sort, fétiche partagé, fétiche renforcé, filet de protection, guérison des esclaves, hache du tonnerre, lecture sur les lèvres, lien tellurique, localisation de tireur, mémoire des images, menottes fictives, morphisme, multilinguisme, négociation avec une créature invoquée, perce-armure, polyvalence, protection contre le métal, pulsion de liberté, quarantaine, recel, reconstitution, remodelage d'objet, stabilité aérienne, transport sylvestre, verrou cristallin de sort, visage miroir, vive lame.

2- DES TALENTS QUI ONT CHANGÉ DE NOM

3 talents ont changé de nom.

Le talent **Acrobatie en selle** devient **Equitation**.

Le talent **Contrôle corporel** devient **Broyage**.

Le talent **Coup de pied rapide** devient **Coup double.**

3- DES TALENTS QUI ONT FUSIONNÉ

86 talents ont été fusionnés en 35. Généralement ces talents sont issus de fusions de plusieurs talents déjà existants et jugés redondants comme par exemple : Dressage & Dressage de la monture, ou aux effets pouvant être regroupés dans une même famille comme le talent Athlétisme regroupant : Escalade, Natation et Saut de géant. Seul le nom est nouveau ou parfois issu d'un des talents de base.

Le talent **Amélioration (X)** intègre les talents **Amélioration de lame**, **Amélioration d'arme** et **Amélioration d'armure**.

Le talent **Appel (X)** intègre les talents **Appel de monture**, **Appel de compagnon animal.**

Le talent **Arme corporelle** intègre les talents **Arme corporelle, Griffes** et **Arme spirituelle.**

Le talent **Arme éthérée** intègre les talents **Arme éthérée** et **Flèche traçante**.

Le talent **Athlétisme** intègre les talents **Escalade**, **Natation** et **Saut de géant**.

Le talent **Attaque multiple** intègre les talents **Attaque multiple, Charge multiple, Tir multiple**, **Tir rapide** et **Déchainement des griffes.**

Le talent **Attaque plongeante** intègre les talents **Attaque plongeante** et **Attaque en balancier.**

Le talent **Aura protectrice** intègre les talents **Aura protectrice** et **Armure spirituelle.**

Le talent **Chute de plume** intègre les talents **Chute de plume** et **Envolée.**

Le talent **Commerce** intègre les talents **Evaluation** et **Marchandage**.

Le talent C**ontrôle des adversaires** intègre les talents C**ontrôle des adversaires** et **Danse de distraction.**

Le talent **Défense acrobatique** intègre les talents **Défense acrobatique** et **Bourdonnement.**

Le talent **Détection de direction** intègre les talents **Détection de direction** et **Flèche de direction.**

Le talent **Détection des défauts d'armure** intègre les talents **Attaque décisive** et **Détection des défauts d'armure.**

Le talent **Détection du danger** intègre les talents **Détection du danger** et **Esquive des pièges.**

Le talent **Discrétion** intègre les talents **Déplacement silencieux** et **Pattes de velours.**

Le talent **Dressage (X)** intègre les talents **Dressage** et **Dressage de monture.**

Le talent **Falsification d'identité** intègre les talents **Imitation de voix** et **Déguisement magique.**

Le talent **Filouterie** intègre les talents **Dissimulation d'arme** et **Escamotage.**

Le talent **Histoire (X)** intègre les talents **Histoire des armes** et **Histoire des objets**.

Le talent **Immobilisation (X)** intègre les talents **Immobilisation d'élémentaires**, et **Immobilisation d'esprits.**

Le talent **Impression** intègre les talents **Attaque annoncée**, **Impression**, **Performance** et **Tir impressionnant**.

Le talent **Langage (X)** intègre les talents **Langage animal**, **Langage des élémentaires, Langage des esprits, Communication sylvestre, Communication volatile** et **Danse du vent**.

Le talent **Lecture & écriture** intègre les talents **Lecture & écriture** et **Lecture et écriture de la magie.**

Le talent **Orientation** intègre les talents **Orientation** et **Compréhension des rivières.**

Le talent **Peau renforcée** intègre les talents **Peau de bois** et **Peau d'argile.**

Le talent **Perfectionnement (X)** intègre les talents **Perfectionnement de lame** et **Perfectionnement d'armure**.

Le talent **Présence terrifiante** intègre les talents **Regard froid, Regard terrifiant, Regard terrifiant du maître** et **Hurlement.**

Le talent **Rituel de karma** intègre les talents **Rituel de karma** et **Rituel du maître fantôme.**

Le talent **Rugissement de guerre** intègre les talents **Rugissement de guerre** et **Cri de justice.**

Le talent **Social** intègre les talents **Eloquence** et **Etiquette.**

Le talent **Tir d'avertissement** intègre les talents **Flèche hurlante** et **Tir d'avertissement.**

Le talent **Vigilance** intègre les talents **Détection des armes, Détection des pièges, Sens des serrures** et **Vigilance.**

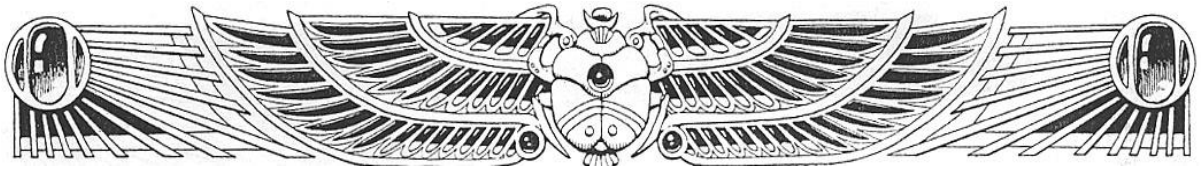
Le talent **Vision astrale** intègre les talents **Détection de la vie** et **Vision astrale.**

Le talent **Vol à la tire** intègre le talent **Vol à l'arraché** et **Vol à la tire.**

4- DES EFFETS DES TALENTS GENERIQUES ET AUTRES SPECIFICITES

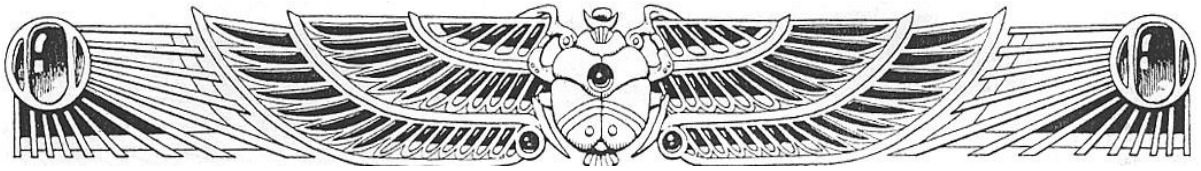
Les talents dits « génériques » sont ceux suivi d'un « (X) » dans leur dénomination. Ce X est à remplacer par le domaine restrictif appliqué à l'adepte. Par exemple un adepte cavalier pourra développer le talent Appel (monture) afin de pouvoir appeler sa monture et uniquement sa monture alors qu'un adepte maitre des animaux pourra lui développer le talent Appel (compagnon animal) afin d'appeler ses compagnons à poils ou à fourrure…

- Le talent **Création de flèche** pourrait être converti comme capacité de discipline, à la discrétion du MJ.
- Certains talents comme **Augure d'évasion, Guérison des esclaves, Menottes fictives Esprit libre, Evasion, Quarantaine** pourraient être convertis comme capacité de questeur, à la discrétion du MJ.
- Certains talents comme **Animation d'objets, Contrôle de la température, Pulsion de liberté, Reconstitution, Remodelage d'objet** pourraient être converties comme sorts, à la discrétion du MJ.
- Le talent **Polyvalence** pourrait être converti comme aptitude raciale liée à l'avancement de l'adepte dans sa discipline, à la discrétion du MJ.



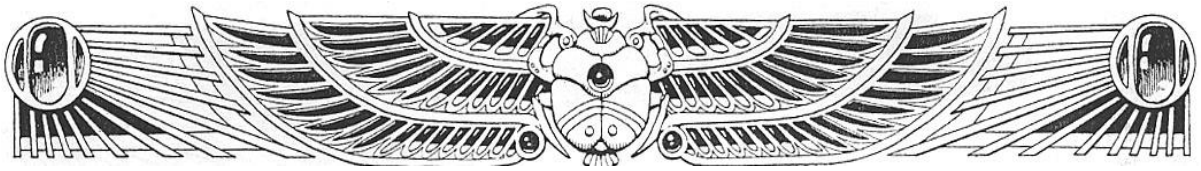
5- DES TALENTS DE STATUT NOVICE

NOVICE (79)							
	Dextérité	**Force**	**Endurance**	**Perception**	**Volonté**	**Charisme**	**Spécial**
1	Armes de jet	Arme corporelle	Partage du sang	Analyse des créatures	Chute de plume	Apprivoisement	Endurance
2	Armes de mêlée	Bond de lézard	Peau renforcée	Analyse des indices	Contre malédiction	Cri de guerre	Matrice de sort
3	Armes de trait	Broyage	Sang de feu	Anticipation	Domination des animaux	Commerce	Rituel Karmique
4	Athlétisme	Charge dévastatrice		Détection de direction	Emprunt sensoriel	Diplomatie	
5	Combat à mains nues	Coup de bouclier		Don des langues	Flèche enflammée	Diversion	
6	Crochetage	Stabilité		Falsification d'identité	Guérison par le feu	Exaltation	
7	Danse des airs			Histoire (X)	Mémoire livresque	Dressage (X)	
8	Défense acrobatique			Incantation	Mort feinte	Impression	
9	Désamorçage des pièges			Langage (X)	Navigation aérienne	Marmonnements sibyllins	
10	Discrétion			Langage du vent	Ordre empathique	Première impression	
11	Equitation			Lecture & écriture	Pilotage de navire	Rire encourageant	
12	Esquive			Marque mystique	Possession d'animal	Sarcasme	
13	Manœuvre			Orientation	Sang-froid	Sens empathique	
14	Parade			Perfectionnement (X)		Social	
15	Sprint			Pistage			
16	Tir infaillible			Pistage olfactif			
17	Vol à la tire			Recherche			
18				Survie			
19				Symbole animal			
20				Tissage de filament			
21				Tir longue portée			
22				Vigilance			
23				Vision astrale			



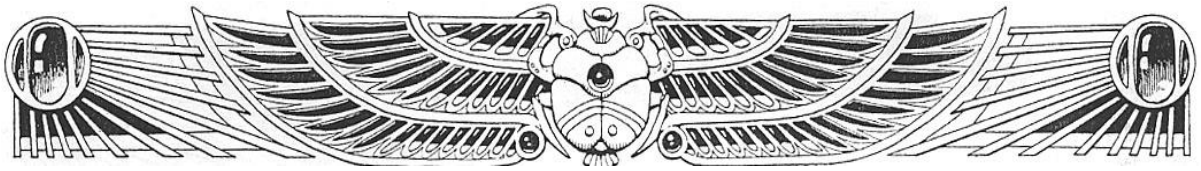
6- DES TALENTS DE STATUT COMPAGNON

COMPAGNON (61)							
	Dextérité	**Force**	**Endurance**	**Perception**	**Volonté**	**Charisme**	**Spécial**
1	Attaque du cobra	Attaque plongeante	Peau tellurique	Altération d'une arme de tir	Affolement des troupeaux	Commandement	Endurance de la monture
2	Attaque enchaînée	Attaque surprise	Résistance au poison	Détection des défauts d'armure	Appel (X)	Distraction	Faux semblant
3	Attaque tournoyante	Coup dévastateur	Soin de compagnon animal	Détection du danger	Charge terrifiante	Hypnose	Matrice améliorée
4	Coup double	Enracinement	Ultime sursaut	Esprit guetteur	Cœur de lion	Impression durable	Piétinement
5	Défense tournoyante	Tenue en selle		Invocation	Détermination	Marque paralysante	Questeur
6	Désarmement			Monture spectrale	Endurcissement	Présence terrifiante	Vision véritable
7	Deuxième arme			Parade spectrale	Endurcissement d'autrui	Rejet de responsabilité	Vivacité du tigre
8	Deuxième attaque			Rappel des flèches	Immobilisation (X)	Rugissement de guerre	
9	Deuxième charge			Souvenirs livresques	Maintien de filament	Sortie gracieuse	
10	Deuxième tir				Manipulation des foules	Sourire ravageur	
11	Filouterie				Purification par le froid		
12	Marche des vents				Volonté de fer		
13	Ricochet						
14	Riposte						



7- DES TALENTS DE STATUT GARDIEN

GARDIEN (36)							
	Dextérité	**Force**	**Endurance**	**Perception**	**Volonté**	**Charisme**	**Spécial**
1	Attaque tornade	Désarçonnement	Constitution bestiale	Amélioration (X)	Attaque astrale	Abri végétal	Attaque critique
2	Contrôle des adversaires		Récupération bestiale	Détection des mensonges	Attaque de matrices	Commandement des animaux	Matrice renforcée
3	Défense améliorée			Guide élémentaire	Bouclier tonnerre	Défi du champion	Résistance à la douleur
4	Œil d'aigle			Lien télépathique	Caméléon	Ralliement	
5				Poche astrale	Cercle d'invocation	Tir d'avertissement	
6				Sens animal	Chant de protection	Voix de barde	
7				Tactique	Déguisement astral		
8				Tir en aveugle	Domination des flèches		
9				Trame d'incantation	Onde mentale		
10					Pensée secrète		
11					Protection de monture		



8- DES TALENTS DE STATUT MAITRE

MAITRE (36)							
	Dextérité	**Force**	**Endurance**	**Perception**	**Volonté**	**Charisme**	**Spécial**
1	Arme éthérée	Arc de vent	Peau de pierre	Détection d'influence	Approche surprise	Confrontation d'horreur	Esprit du lion
2	Attaque multiple (X)	Destruction d'arme	Venin	Extension de trame	Armure tellurique	Danse des eaux	Matrice partagée
3		Toile astrale	Vitalité	Jugement du sang	Aura protectrice		Monture agressive
4				Localisation par écho	Destruction d'âme		Premier cercle de perfection
5				Révélation des défauts d'armure	Détérioration d'arme		Trame d'attribut
6				Tissage multiple	Deuxième chance		Trame de talent
7				Trame d'effet	Déviation de projectiles		
8					Discrétion impossible		
9					Dissipation d'influence		
10					Marche élémentaire		
11					Projection astrale		
12					Terre flottante		
13					Transfert de blessure		

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…