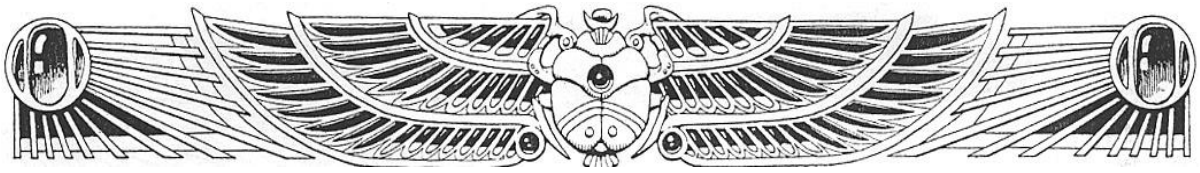


Du concepteur alternatif de disciplines

« …archers, écumeurs du ciel, illusionnistes, troubadours, voleurs…votre vision des disciplines est aussi étriquée que votre esprit, vous jeunes races de Barsaive ; et ainsi les disciplines que vous suivez le sont tout autant. Que diriez-vous face à un javelinier monté ou un sorcier de bataille ? Elargissez votre vision du monde et de la magie et vous verrez que les disciplines n'ont point de limite ; comme vous aimez tant en fixer ; sinon celles de votre imagination… »

- Vasdenjas, Maître des Secrets -

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited et Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation 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.blackbook-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.

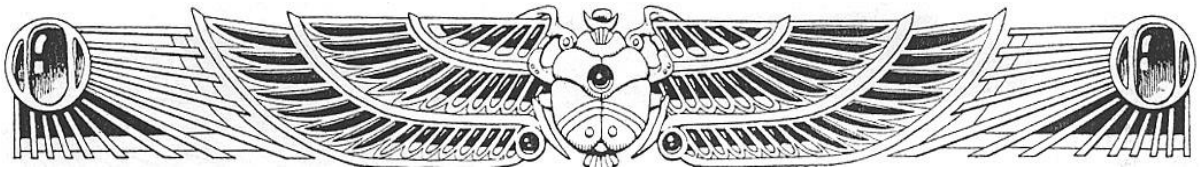


TABLE DES MATIERES

0-INTRODUCTION. 3

1-LA CONCEPTION DE DISCIPLINE. 4

1-1 Les talents 4

1-1 Nombre de talents par cercle 4

1-2 Nombre de talents de discipline par cercle 4

1-3 Nombre de talents optionnels par cercle 4

1-4 Nombre de talents supplémentaires par cercle 4

1-5 Flexibilité des talents de discipline. 5

1-2 Les Compétences de terrain. 5

1-3 Les aptitudes de discipline. 6

1-4 Les bonus karmique. 6

1-5 Le talent de Longévité et autres bonus. 6

1-5-1 Table du talent de Longévité. 6

1-5-2 Table des autres bonus. 7

1-5-3 Table d'assignement des points de construction. 7

1-6 Les sorts. 8

1-7 Table récapitulative des points de construction. 8

1-8 Détermination des attributs principaux pour une discipline. 8

1-9 Détermination de l'ordre des défenses pour une discipline. 9

1-10 Détermination des talents de discipline et des talents optionnels. 9

1-10-1 Catégories des talents. 9

1-10-2 Détermination des talents de discipline. 10

1-10-3 Détermination des talents optionnels. 10

1-11 Derniers conseils. 10

2-EXEMPLES DE DISCIPLINES. 11

2-1 Disciplines traditionnelles. 11

2-1-1 L'Archer. 11

2-1-2 Le Sorcier. 13

2-2 Disciplines alternatives. 15

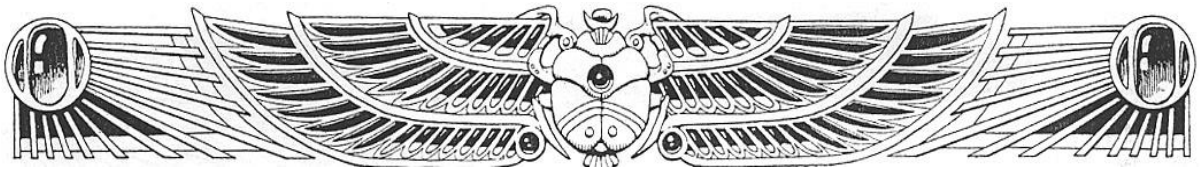
2-2-1 Le Javelinier monté. 15

2-2-2 Le Sorcier de bataille. 17

ANNEXE 1 : TABLE DES COMPETENCES DE TERRAIN. 19

ANNEXE 2 : TABLE DES DEFENSES PAR DISCIPLINE. 21

ANNEXE 3 : TABLES DES TALENTS PAR ATTRIBUT ET PAR STATUT 22



0-INTRODUCTION.

De la première édition d'Earthdawn à l'édition classique, les disciplines étaient un modèle de linéarité et de rigidité. Tous les adeptes d'une même discipline étaient totalement identiques. Toutefois, l'édition classique (traduite par Black Book Edition) a offert le concepteur de discipline avec ses disciplines alternatives, plus équilibrées que celles présentes dans les Recueils, issues de la troisième édition qui a été celle qui a été le plus loin dans la personnalisation des disciplines. En effet, les disciplines de la troisième édition sont basées sur des squelettes rigides mais qui offrent une souplesse pour le joueur qui souhaite personnaliser son personnage à travers les talents «optionnels».

Toujours est-il, que certaines questions concernant le choix et le nombre des talents de discipline et des talents optionnels, de l'équilibre entre discipline ainsi que de l'intérêt des compétences restaient d'actualité. Ce concepteur alternatif de disciplines va pousser la personnalisation des disciplines et des personnages à leur extrême, tout en gardant un jeu équilibré.

En réalité, ce concepteur à quatre objectifs :

-favoriser un jeu épique en proposant des disciplines encore plus héroïques avec 52 pts de construction contre 40pts seulement pour les disciplines traditionnelles et faire ainsi de vos personnages de véritables héros,

-ne pas brider la créativité des joueurs en proposant une flexibilité accrue afin que chacun puisse personnaliser au maximum son personnage,

-mettre le joueur au centre des choix, ainsi en prenant un rôle actif dans la conception de sa discipline, il prendra le destin de son personnage en main,

-proposer des disciplines puissantes mais équilibrées entre elles (même nombre de points de construction, même nombre de talents de discipline, etc…) afin d'éviter d'en pénaliser certaines.

Ce concepteur fournit des propositions de règles simples. Ces dernières se veulent adaptables et modifiables par chacun. C'est à vous de prendre en main ce concepteur et de l'adapter par rapport à votre vision du jeu. Il faut tout de même garder quatre points importants à l'esprit :

-premièrement, ce concepteur alternatif a été créé afin de contourner la règle de *l'Acquisition de disciplines multiples* qui est, subjectivement parlant, une hérésie en soi puisque cela ramène à jouer des personnages schizophrènes ; la plus mauvaise règle de jeu d'EARTHDAWN à mon avis,

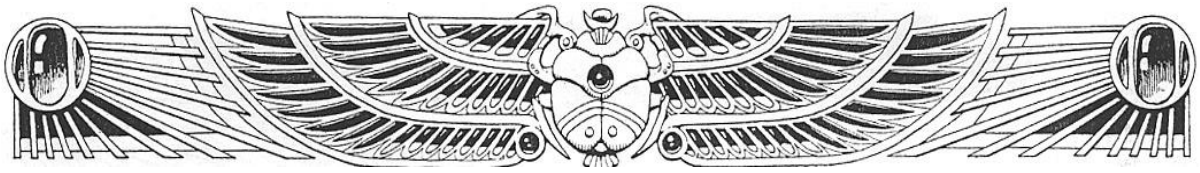
- deuxièmement, ce concepteur alternatif propose des disciplines volontairement très puissantes puisque réalisées avec 52 pts de construction. Il est donc recommandé de ne pas aller au-delà de cette limite afin de garder des personnages équilibrés avec le reste de l'univers du jeu,

- troisièmement, ce sera toujours le MJ qui aura le dernier mot et qui validera in fine les choix des joueurs en gardant en tête l'équilibre de jeu,

-enfin quatrièmement et dernier point, ce concepteur alternatif, s'inspire directement du concepteur de discipline réalisé et diffusé par Black Book Edition. Il est souhaitable d'être déjà familiarisé avec ce dernier avant de lire la suite de cette aide de jeu.

En espérant que ce concepteur alternatif vous soit d'une quelconque aide, Bon jeu à tous. !

Merci à tous les participants des forums Earthdawn ainsi qu'aux Messagers de l'Aube, sans qui cette aide de jeu n'aurait pas vu le jour !



1-LA CONCEPTION DE DISCIPLINE.

1-1 Les talents

1-1 Nombre de talents par cercle

A chaque cercle de sa discipline un adepte aura droit à un certains nombre de talents. Le nombre indiqué dans le tableau ci-après comprend les talents de discipline et les talents optionnels.

Cercle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Nombre de talents	7	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3

Au total, chaque discipline disposera de 38 talents.

1-2 Nombre de talents de discipline par cercle

Talents de discipline : les talents de discipline sont clairement définit pour chaque cercle, limités en nombre et obligatoires. C'est-à-dire qu'à chacun de ses cercles, un adepte sera obligé de prendre tous les talents de discipline attribués. Ces talents sont étroitement liés à la philosophie de la discipline empruntée.

Cercle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Nombre de talents de discipline	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Au total, chaque discipline disposera de 18 talents de discipline (**18 pts**).

1-3 Nombre de talents optionnels par cercle

Talents optionnels : par opposition aux talents de discipline, les talents optionnels ne sont pas obligatoires. Ils ne sont pas attribués à un cercle mais à l'un des statuts de la discipline (initié, novice compagnon, etc…). Un joueur est libre de ne développer pour son personnage que des talents de discipline.

Cercle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Nombre de talents de optionnels	3	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2

Au total, chaque discipline disposera de 20 talents optionnels.

Le joueur pourra choisir ses talents optionnels parmi une liste pré établie par le MJ. Cette liste comprend un certains nombre de talents par statut.

Statuts	Initié	Novice	Compagnon	Gardien	Maître
Nombre de talents dans la liste	8	8	12	12	8

1-4 Nombre de talents supplémentaires par cercle

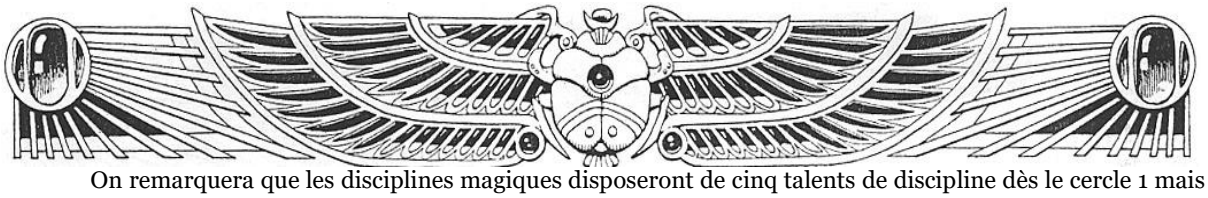
Talents supplémentaires: les talents supplémentaires sont des talents obligatoires, généralement communs à toutes les disciplines et accessibles, pour toute, à un même cercle. Ils ne rentrent pas en compte dans le nombre de talents par cercle mentionné au paragraphe *1-1 Nombre de talents par cercle*. Ils sont en plus.

Cercle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Nombre de talents supplémentaires	1	1		1				2	1				1		1

Au total, chaque discipline disposera de 8 talents supplémentaires.

Vous trouverez ci-dessous, les noms des talents supplémentaires ainsi que les cercles auxquels ils sont accessibles pour l'ensemble des disciplines : Rituel Karmique (cercle 1), Longévité (cercle 2), Tissage (cercle 4 ou cercle 1 pour les disciplines de magiciens), Commandement et Rituel du maître fantôme (cercle 8), Tactique (cercle 9), Trame de talent (cercle 13) et Trame d'attribut (cercle 15).

Les talents de Tissage et du Rituel du maître fantôme devraient rester des talents de discipline (**2 pts**).



On remarquera que les disciplines magiques disposeront de cinq talents de discipline dès le cercle 1 mais pour compenser cet état de fait, elles n'auront qu'un seul talent de discipline au cercle 4.

Le talent du Rituel du maître fantôme a été volontairement repoussé au cercle 8. Jusqu'au cercle 8, il est communément admis qu'un personnage doit et peut trouver un maitre même si cette tâche devient de plus en plus ardue au fur et à mesure de la progression dans les cercles de sa discipline. Pour les statuts de gardien et de maître, la rareté des adeptes appartenant à ces statuts pourrait faire que la progression du personnage soit grandement compromise. Le Rituel du maitre fantôme est donc là pour permettre à l'adepte de franchir cette difficulté. Il est conseillé à chaque MJ de se poser la question en fonction de sa vision du jeu et de positionner le talent du Rituel du maitre fantôme au cercle qui lui semble le plus approprié. Le talent de Rituel du maître fantôme devrait toutefois rester un talent de discipline.

1-5 Flexibilité des talents de discipline.

Chaque personnage est unique. Chaque personnage interagit donc de manière unique avec sa discipline. Parfois, un talent de discipline non sollicité perd sa capacité au bénéfice d'un talent optionnel plus largement sollicité. Pour refléter cette individualité, un joueur a le choix d'intervertir un talent optionnel avec un talent de discipline une seule fois par statut. Le changement ne peut se faire qu'une seule fois. Une fois décidé, le joueur ne pourra en aucun cas revenir ultérieurement sur sa décision. Le changement peut se faire pour le statut en cours ou s'il n'a pas déjà été fait auparavant, pour un statut inférieur. Les talents intervertis doivent être du même statut (initié, novice, compagnon, etc…).

Seul le MJ validera l'interversion de deux talents.

1-2 Les Compétences de terrain.

Afin de donner encore plus de flexibilité et de crédibilité à vos personnages, certaines compétences appelées ici « compétences de terrain» peuvent être développées par un PJ suite à l'expérience acquise au cours de ses nombreuses aventures.

Ces compétences sont uniquement basées sur des talents pouvant être des compétences.

Comme ces compétences peuvent être librement développées par le PJ, elles suivent des règles particulières :

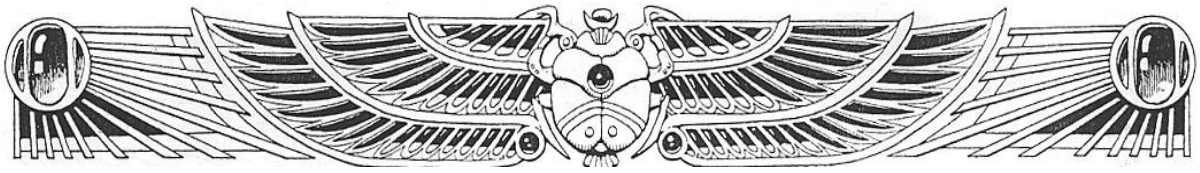
-Pour apprendre une nouvelle compétence de terrain ou pour augmenter le rang d'une compétence de terrain déjà acquise, le personnage n'a ni besoin de payer, ni besoin de suivre un quelconque entrainement,

-pour apprendre ou augmenter une compétence de terrain, le personnage n'a pas à passer par une période de pratique.

Enfin tout comme les talents optionnels, les compétences de terrain sont sélectionnables partir d'un statut et non d'un cercle. Au statut initié, l'adepte n'a pas encore suffisamment vécu d'aventures pour pouvoir développer ce type de compétence. Au statut de Maître, il n'existe aucune compétence de ce type-là.

Ce sera au MJ de valider les choix d'un joueur en fonction de l'interprétation de son personnage.

L'ensemble des compétences de terrain classées par statut est présenté en **annexe 1.**



1-3 Les aptitudes de discipline.

Chaque discipline dispose de trois aptitudes.

Cercle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Aptitude	-	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-

L'ensemble des aptitudes de discipline représentent donc (**6pts**).

L'aptitude du cercle 5 devrait couter 1 point de dommage permanent à l'adepte.
L'aptitude du cercle 9 devrait couter 2 points de dommages permanents à l'adepte.
L'aptitude du cercle 13 devrait couter 3 points de dommages permanents à l'adepte.
Seul le MJ peut valider ou décider des effets octroyés par une aptitude.

Le MJ devrait garder à l'esprit des aptitudes équilibrées et aux effets croissants au fur et à mesure des passages de cercle.

1-4 Les bonus karmique.

Chaque adepte disposera des bonus karmiques suivant :

Bonus Karmique	Cercle
Utilisation de karma pour les tests impliquant l'attribut principal de discipline	4
Utilisation de karma pour les tests impliquant l'attribut secondaire de discipline	6
Utilisation de karma pour les jets de dommages	7
Utilisation de karma pour les jets de récupération	9
Utilisation de karma pour les tests impliquant l'attribut tertiaire de discipline. Utilisation de karma spécifique si attribut tertiaire non existant.	11
+1 au niveau de karma	13
Utilisation de karma pour les tests impliquant un attribut (au choix)	14
+25 pts à la réserve maximum de points de karma	15

L'ensemble des bonus karmiques représentent donc (**8pts**).

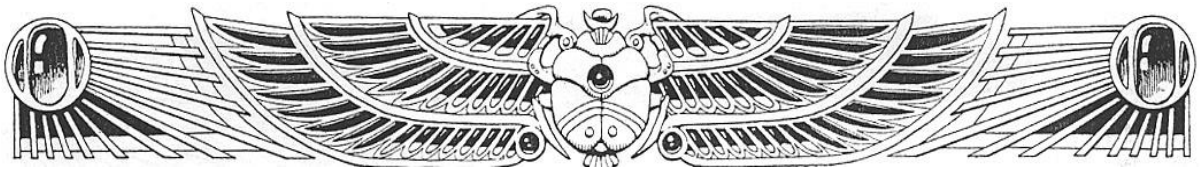
1-5 Le talent de Longévité et autres bonus.

Chaque discipline dispose de (**18pts)** supplémentaires à répartir entre le talent de Longévité et les bonus aux défenses, initiative et nombre de tests de récupération.

1-5-1 Table du talent de Longévité.

Les modifications ci-dessous, s'ajoutent aux valeurs de base de 4/3 pour les disciplines de magiciens et de 6/5 pour les autres disciplines La création d'une discipline basée à la fois sur la magie et le combat devrait prendre en compte comme valeur de base les valeurs suivantes : 5/4.

Modificateurs	+3/+2	+2/+1	+1/+1
Coût en points de construction	4	3	2



1-5-2 Table des autres bonus.

Cercle	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Nbr de points de construction	-	1	-	-	1	1	-	1	-	2	2	3	2	2	3

Ce tableau prend en compte une dépense de 0pt de construction pour le talent de Longévité.

Dans le cas d'une dépense de deux points de construction pour le talent de Longévité, réduire le nombre de points de construction alloués aux cercles 12 et 15 (ne plus tenir compte des mentions « au choix » dans le tableau ci-dessous).

Dans le cas d'une dépense de trois points de construction pour le talent de Longévité, réduire le nombre de points de construction alloués aux cercles 10, 12 et 15 (ne plus tenir compte des mentions « au choix » dans le tableau ci-dessous).

Dans le cas d'une dépense de quatre points de construction pour le talent de Longévité, réduire le nombre de points de construction alloués aux cercles 8, 10, 12 et 15 (ne plus tenir compte des mentions « au choix » dans le tableau ci-dessous).

1-5-3 Table d'assignement des points de construction.

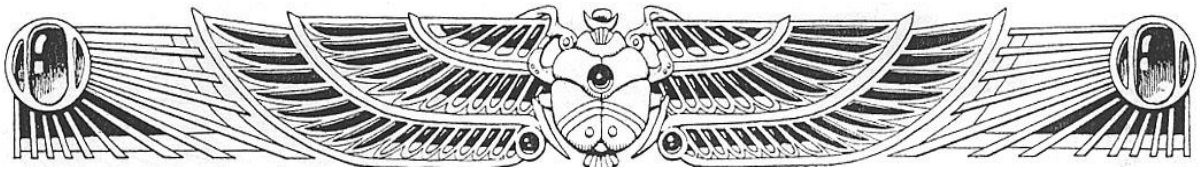
Ci-dessous une proposition afin de répartir les bonus pour toutes les disciplines. L'exemple exposé ici tient compte d'une dépense de 0 point de construction pour le talent de Longévité (voir règles ci-dessus).

Cercle	**Bonus de discipline**
1	-
2	+1 à la défense principale
3	-
4	-
5	+1 à la défense principale
6	+1 à la défense secondaire
7	
8	+1 au choix parmi : défense tertiaire, initiative, jet de récupération
9	-
10	+1 à la défense principale et +1 au choix
11	+1 à la défense secondaire et +1 au choix
12	+1 à la défense principale et à la défense tertiaire et +1 au choix
13	+1 à la défense secondaire et +1 au choix
14	+1 à la défense principale et +1 au choix
15	+1 à la défense secondaire et à la défense tertiaire et +1 au choix

La mention « au choix » (si non précisé) renvoi à : défense principale, défense secondaire, défense tertiaire, initiative et jets de récupération.

De manière générale :

-la défense principale ne devrait pas pouvoir être augmentée de plus de 7pts au total,
-la défense secondaire ne devrait pas pouvoir être augmentée de plus de 5pts au total,
-la défense tertiaire ne devrait pas pouvoir être augmentée de plus de 4pts au total,
-l'initiative ne devrait pas pouvoir être augmentée de plus de 5pts au total,
-les jets de récupération ne devraient pas pouvoir être augmentés de plus de 4pts au total.



Les bonus accessibles aux cercles 2 à 8 ne devraient pas aboutir à un modificateur supérieur à +1 pour une même capacité à un cercle donné.

Les bonus accessibles aux cercles 9 à 15 ne devraient pas aboutir à un modificateur supérieur à +2 pour une même capacité à un cercle donné.

1-6 Les sorts.

Il n'y a pas de sort gratuit. Les sorts ne peuvent s'apprendre qu'avec un maitre ou à partir d'un grimoire, etc…

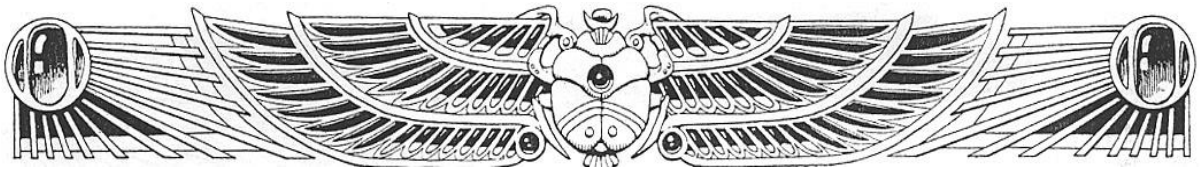
1-7 Table récapitulative des points de construction.

Cercle	Talents De discipline	Aptitude de discipline	Bonus de discipline	Bonus karmique
1	4	-	-	-
2	1	-	+1 à la défense principale	-
3	1	-	-	-
4	2	-	-	(Attribut principal)
5	1	1	+1 à la défense principale	-
6	1	-	+1 à la défense secondaire	(Attribut secondaire)
7	1	-		(Jets de dommages)
8	1	-	+1 au choix parmi : défense tertiaire, initiative, jet de récupération	-
9	1	1	-	(Jets de récupération)
10	1	-	+1 à la défense principale et +1 au choix	-
11	1	-	+1 à la défense secondaire et +1 au choix	(Attribut tertiaire ou au choix)
12	2	-	+1 à la défense principale et à la défense tertiaire et +1 au choix	-
13	1	1	+1 à la défense secondaire et +1 au choix	Niveau Karma +1
14	1	-	+1 à la défense principale et +1 au choix	(Attribut au choix)
15	1	-	+1 à la défense secondaire et à la défense tertiaire et +1 au choix	Karma max: +25 pts
Total des pts de construction	**20 (pts)**	**(6pts)**	**(18pts)**	**(8 pts)**

1-8 Détermination des attributs principaux pour une discipline.

Toute discipline est construite à partir d'attributs principaux, généralement deux, parfois trois. Il est conseillé ici, pour la suite des étapes de conception, de déterminer systématiquement par ordre d'importance **trois** attributs principaux pour chaque discipline : existante ou que vous créerez, par souci d'équilibre.

Par exemple, l'archer aura les attributs principaux suivants : DEX, PER et CHA alors que le sorcier aura : PER, VOL et CHA



1-9 Détermination de l'ordre des défenses pour une discipline.

Comme on l'a vu, chaque discipline est caractérisée par des attributs principaux. Ce sont ces derniers qui détermineront de l'ordre des défenses.
Les attributs de DEX, FOR et END sont liés à la défense physique.
Les attributs de PER et de VOL sont liés à la défense magique.
L'attribut de CHA est lié à la défense sociale.

En cas d'égalité, c'est au MJ de trancher sur qu'elle défense prendra l'avantage. Certain cas peuvent être plus délicats que d'autres. Le MJ peut alors se concerter avec son joueur afin de déterminer dans qu'elle voie ce dernier souhaite interpréter son personnage.

Un exemple de l'ordre des défenses par discipline est présenté en **annexe 2**.

Par exemple, l'archer aura comme défense :
Principale ➔la défense physique,
Secondaire ➔ la défense magique,
Tertiaire ➔ défense sociale,

alors que le sorcier aura :
Principale ➔la défense magique,
Secondaire ➔ la défense sociale,
Tertiaire ➔ défense physique.

1-10 Détermination des talents de discipline et des talents optionnels.

1-10-1 Catégories des talents.

La plupart des talents dépendent d'un attribut mais il arrive parfois que certains talents particuliers ne dépendent d'aucun. Ils appartiennent à la catégorie des talents dits spéciaux Nous obtenons donc 7 catégories de talents, une par attribut : DEX, FOR, END, PER, VOL & CHA plus la catégorie des talents spéciaux.

Dans chacune de ces catégories, un talent est disponible à partir d'un certain statut : initié, novice, compagnon, gardien & maître ; soit 5 statuts distincts.

Nous obtenons donc au total 7 x 5 = 35 familles de talents.

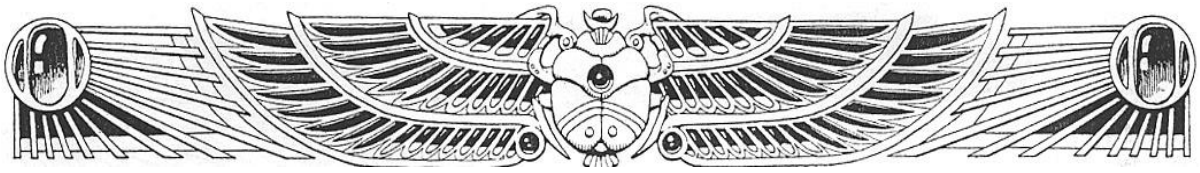
L'ensemble des familles de talents classés par attribut et par statut est présenté en **annexe 3**.

-Les **talents en gras** regroupent des talents aux capacités souvent puissantes ou particulières. Ces talents ne devraient être sélectionnables uniquement qu'en tant que talents de discipline.

-Les talents non gras devraient être sélectionnables soit en tant que talent de discipline, soit en tant que talents optionnels. Par défaut, ces talents tombent dans la catégorie des talents optionnels.

Note : les talents suivis d'un astérisque (*) indique qu'ils sont réservés à une race particulière de donneurs-de-noms.

Ces règles restent générales et ne sont établies que pour vous guider dans votre conception, ordonner et faciliter vos choix. Les exceptions devraient toutefois exister de part la grande diversité des talents existants et la particularité de chaque discipline. Il faudrait toutefois garder à l'esprit de les minimiser au maximum.



1-10-2 Détermination des talents de discipline.

Les talents de discipline accessibles à un adepte, pour l'un des statuts de sa discipline, devraient appartenir à l'une des catégories énumérées ci-dessous :

-n'importe quel talent **(gras** ou non gras), dépendant soit d'un des attributs principaux, soit de la catégorie des talents spéciaux et d'un statut égal à celui atteint dans la discipline,
Par exemple :
-pour un archer initié, on pourra choisir comme talents de discipline, n'importe quel talent de statut initié dépendant de la DEX, de la PER, du CHA ou des talents spéciaux.
-pour un archer novice, on pourra choisir comme talents de discipline, n'importe quel talent de statut novice dépendant de la DEX, de la PER, du CHA ou des talents spéciaux.
-etc…

Seul au statut de maître on pourra choisir des talents de discipline ne dépendants pas des attributs principaux mais toujours d'un statut égal à maître.

1-10-3 Détermination des talents optionnels.

Les talents optionnels accessibles à un adepte, pour l'un des statuts de sa discipline, devraient appartenir à l'une des catégories énumérées ci-dessous :

-n'importe quel talent non gras, dépendant d'un de ses attributs principaux ou des talents spéciaux et d'un statut égal à celui atteint dans sa discipline,
-n'importe quel talent non gras, **ne dépendant pas** d'un de ses attributs principaux et issu du statut **précédent** à celui atteint dans sa discipline.

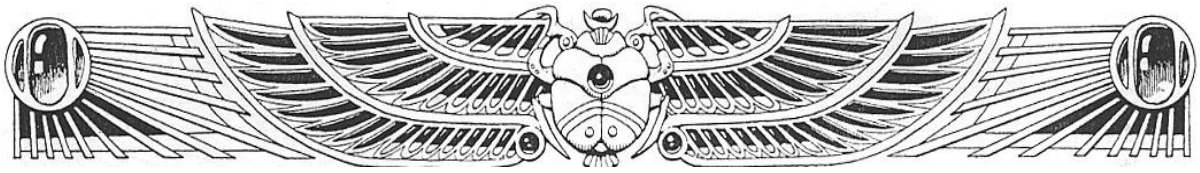
Maîtres de jeu et joueurs pourront dresser une liste complète des talents optionnels par statut puis effectuer la sélection conformément au nombre mentionné au paragraphe 1-3 Nombre de talents optionnels par cercle, parmi cette liste.

Par exemple :
-pour un archer initié, le joueur pourra choisir comme talents optionnels, des talents non gras de statut initié dépendant de la DEX de la PER, du CHA ou des talents spéciaux.
-pour un archer novice, le joueur pourra choisir comme talents optionnels, des talents non gras de statut novice dépendant de la DEX, de la PER, du CHA ou des talents spéciaux ainsi que des talents non gras, de statut initié seulement dépendant de FOR, END et VOL.
-pour un archer compagnon, le joueur pourra choisir comme talents optionnels, des talents non gras de statut compagnon dépendant de la DEX de la PER, du CHA ou des talents spéciaux ainsi que des talents non gras de statut novice dépendant de FOR, END et VOL.
-etc…

1-11 Derniers conseils.

Si vous choisissez d'utiliser ce concepteur en laissant un maximum de choix au joueur, n'oubliez pas de noter ces derniers sur une feuille au fur et à mesure de son avancement. Lors de la progression future du personnage, cela se révèlera très pratique pour se souvenir des bonus dont il bénéficie déjà…

Il est recommandé de ne pas utiliser avec ce concepteur alternatif, la règle optionnelle de la troisième édition : **La condition, pour un adepte, de prétendre au cercle supérieur de sa discipline est d'avoir l'ensemble de ses talents de discipline à un rang égal au cercle qu'il souhaite atteindre** mais plutôt la règle de l'édition classique : **La condition, pour un adepte, de prétendre au cercle supérieur de sa discipline est d'avoir un certain nombre de talents (de discipline ou optionnels) à un rang égal au cercle qu'il souhaite atteindre.**



2-EXEMPLES DE DISCIPLINES.

2-1 Disciplines traditionnelles.

2-1-1 L'Archer.

Les Archers apprennent le maniement de l'arc et par extension, de toutes les armes de trait. Cette discipline met l'accent sur la précision et, à un niveau moindre, sur la rapidité. La plupart des Archers font preuve d'une acuité exceptionnelle, remarquant souvent ce que les autres ne distinguent même pas.

Attributs principaux : Dextérité, Perception et Charisme.
Restrictions raciales : obsidien.
Rituel de karma : voir livre de règles.
Compétences d'Art : Décoration de flèches, Inscriptions runiques, Sculpture.

Capacités d'Initié

Talents optionnels : Arme de mêlée, Armes de jet, Déplacement silencieux, Esquive, Orientation, Première impression, Sprint, Vigilance

Premier cercle

Talents de discipline : Arme de trait, Flèche de direction, Marque mystique, Tir infaillible
Talent supplémentaire : Rituel karmique

Capacités de Novice

Talents optionnels : Coup de pied rapide, Détection des armes, Natation, Recherche, Rire encourageant, Sang-froid, Saut de géant, Stabilité

Deuxième cercle

Bonus de discipline : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique
Talent de discipline : Tir longue portée
Talent supplémentaire : Longévité (6/5)

Troisième cercle

Talent de discipline : Flèche de feu

Quatrième cercle

Bonus Karmique : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité
Talent de discipline: Anticipation
Talent supplémentaire : Tissage de flèche

Capacités de Compagnon

Talents optionnels : Altération d'une arme de tir, Cœur de lion, Détection des défauts d'armure, Détection du danger, Dissimulation d'armes, Esquive des pièges, Impression durable, Mort feinte, Rappel des flèches, Regard froid, Sortie gracieuse, Vivacité du tigre

Cinquième cercle

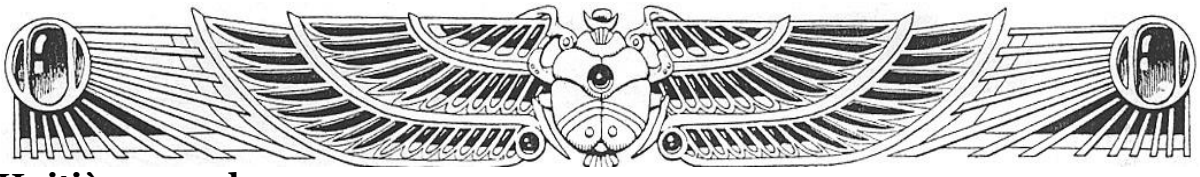
Aptitude : contre 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Vision de la flèche.** Ces dommages ne pourront jamais être récupérés. Après avoir tiré une flèche suivant la procédure normale, contre 1 point de dommage d'effort, l'adepte peut remplacer sa vision par ce qui serait 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 (-5 aux résultats).
Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique
Talent de discipline: Marque paralysante

Sixième cercle

Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique
Bonus Karmique: le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception
Talent de discipline: Ricochet

Septième cercle

Bonus Karmique: le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages des armes de trait
Talent de discipline: Tir impressionnant



Huitième cercle

Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 au choix : Défense sociale, niveau d'initiative, jet de récupération par jour
Talents de discipline: Deuxième tir
Talents supplémentaires : Commandement, Rituel du maître fantôme

Capacités de gardien

Talents optionnels : Attaque critique, Attaque en course, Barrière de lames, Défense améliorée, Détection des armes magiques, Détection des mensonges, Endurance au froid, Flèche traçante, Mémoire des images, Perce-armure, Ultime sursaut, Volonté de fer

Neuvième cercle

Aptitude : contre 2 points de dommages permanents, l'adepte apprend la capacité de **Création de Flèches**. Ces dommages ne pourront jamais être récupérés. Contre 1 point de dommage d'effort, il peut créer une flèche, à partir des énergies magiques. Ceci est considéré comme une action simple. La flèche à les mêmes caractéristiques qu'une flèche normale mais disparaît à la fin du round. Cette action peut être entreprise plusieurs fois par round jusqu'à un maximum égal au cercle de l'adepte.
Bonus Karmique: le personnage peut utiliser 1 point de karma sur ses tests de récupération.
Talent de discipline: Œil d'aigle
Talent supplémentaire : Tactique

Dixième cercle

Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 au choix
Talent de discipline: Localisation de tireur

Onzième cercle

Bonus Karmique: le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme
Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 au choix
Talent de discipline: Tir d'avertissement

Douzième cercle

Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sociale et +1 au choix
Talent de discipline: Tir en aveugle

Capacités de maître

Talents optionnels : Arme éthérée, Attaque décisive, Caméléon, Domination des flèches, Esprit du lion, Localisation par écho, Pensée secrète, Tir multiple

Treizième cercle

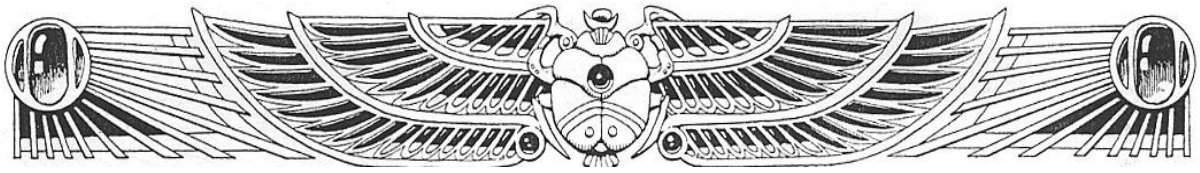
Aptitude : contre 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Averse de Flèches**. Ces dommages ne pourront jamais être récupérés. L'adepte peut tirer plusieurs flèches lors d'un même tir, jusqu'à un maximum égal à son niveau de dextérité. Chaque flèche supplémentaire demande 1 point de dommage d'effort à l'adepte et ajoute un bonus cumulatif de +2 au test de dommage. On ne peut ainsi attaquer qu'une seule cible et les bonus aux dommages des flèches supplémentaires ne pourront en aucun cas être modifiés. Seule la flèche originale pourra être améliorée comme par exemple avec l'emploi d'un talent comme Flèche de feu.
Bonus Karmique: le personnage gagne +1 à son niveau karmique.
Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 au choix
Talent de discipline: Flèche hurlante
Talent supplémentaire : Trame de talent

Quatorzième cercle

Bonus Karmique: le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints d'un quatrième attribut au choix
Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 au choix
Talent de discipline: Tir rapide

Quinzième cercle

Bonus Karmique: la réserve maximum de karma augmente de +25 points
Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale et +1 au choix
Talent de discipline: Arc de vent
Talent supplémentaire : Trame d'attribut



2-1-2 Le Sorcier.

Les Sorciers sont des magiciens très bien entraînés dans la maîtrise des aspects théoriques de la magie. Ceux qui suivent les autres disciplines de magicien déprécient les sorciers en faisant d'eux de simples « rats de bibliothèque », mais il est intéressant de voir que rares sont ceux qui oseraient le leur dire en face.

Attributs principaux : Perception, Volonté et Charisme.
Restrictions raciales : aucune.
Rituel de karma : voir livre de règles.
Compétences d'Art : Broderie

Capacités d'initié

Talents optionnels : Détection de direction, Don des langues, Histoire des objets, Lecture et écriture, Matrice de sort, Matrice de sort, Sang-froid, Vigilance

Premier cercle

Talents de discipline : Analyse des indices, Incantation, Lecture et écriture de la magie, Vision astrale,
Talents supplémentaires : Rituel de karmique, Tissage de filament (Sorcellerie)

Capacités de Novice

Talents optionnels : Armes de mêlée, Contre-malédiction, Détection des armes, Diplomatie, Emprunt sensoriel, Matrice de sort, Matrice de sort, Sens empathique

Deuxième cercle

Bonus de discipline : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline: Marmonnements sibyllins
Talent supplémentaire : Endurance (4/3)

Troisième cercle

Talents de discipline: Mémoire livresque

Quatrième cercle

Bonus Karmique: le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.
Talents de discipline: Recherche

Capacités de compagnon

Talents optionnels : Cœur de lion, Détection des pièges, Détection du poison, Détermination, Esprit guetteur, Lecture sur les lèvres, Matrice améliorée, Matrice améliorée, Purification par le froid, Regard froid, Sourire ravageur, Souvenirs livresques

Cinquième cercle

Aptitude : contre 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Maître des grimoires**. Ces dommages ne pourront jamais être récupérés. Contre 1 point de fatigue, l'adepte peut harmoniser & incanter un sort à partir d'un grimoire sans subir les pénalités habituelles. Ceci n'est valable que pour un seul sort. Cette action peut être entreprise plusieurs fois dans le même round.
Bonus de discipline : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline: Volonté de fer

Sixième cercle

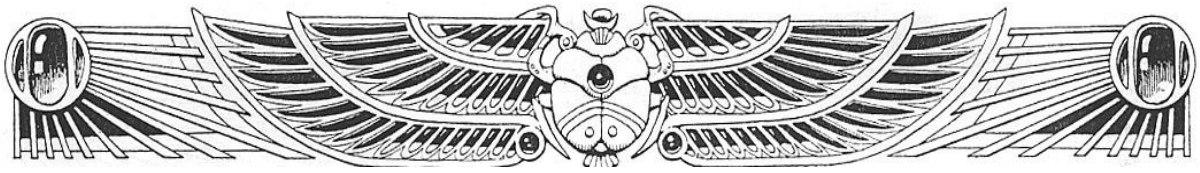
Bonus de discipline : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale.
Bonus Karmique : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talent de discipline: Détection de la vie

Septième cercle

Bonus Karmique : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests d'effets de sorts.
Talent de discipline: Vision véritable

Huitième cercle

Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 au choix : Défense physique, niveau d'initiative, jet de récupération par jour
Talent de discipline : Maintien de filament
Talents supplémentaires : Commandement, Rituel du maître fantôme



Capacités de gardien

Talents optionnels : Déguisement astral, Détection des armes magiques, Détection des mensonges, Escamotage, Endurance au froid, Guide élémentaire, Matrice renforcée, Matrice renforcée, Matrice renforcée, Onde mentale, Pensée secrète, Ultime sursaut

Neuvième cercle

Aptitude : contre 2 points de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Matrice divisée**. Ces dommages ne pourront jamais être récupérés. Contre 2 points de dommages d'effort, l'adepte peut diviser l'une de ses matrices (de sort, améliorée ou renforcée) en deux. Une matrice divisée peut accueillir deux sorts au lieu d'un seul. Les cercles combinés des sorts ne peuvent pas excéder le rang de la matrice divisée. Notez qu'une matrice divisée améliorée ou renforcée ne peut pas accueillir des filaments : faire tenir deux sorts dans une seule matrice est assez complexe comme ça. Chaque utilisation de l'aptitude Matrice divisée dure 24 heures. Une matrice ne peut être divisée qu'une seule fois, mais l'aptitude peut être utilisée sur chacune des matrices de sort de l'adepte. Une fois sa durée d'effet écoulée, la matrice retrouve son état normal, et les sorts qu'elle contenait disparaissent.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talent de discipline: Poche astrale

Talent supplémentaire : Tactique

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 au choix

Talent de discipline: Attaque de matrice

Onzième cercle

Bonus Karmique: le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale et +1 au choix

Talent de discipline: Attaque astrale

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et physique et +1 au choix

Talent de discipline: Trame d'incantation

Capacités de maître

Talents optionnels : Détection d'influence, Deuxième chance, Matrice partagée, Matrice partagée, Matrice partagée, Multilinguisme, Premier cercle de perfection, Transfert de blessure

Treizième cercle

Aptitude : contre 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Triangle d'incantation**. Ces dommages ne pourront jamais être récupérés. Contre 3 points de dommages d'effort, l'adepte peut faire apparaitre un triangle luminescent autour de lui, chaque côté ne dépassant pas deux mètres. Le triangle d'incantation n'affecte que la personne qui l'a créé. Le sorcier gagne un bonus de +5 à tous ses tests d'incantation et de tissage pour l'incantation d'un sort seulement. Le triangle d'incantation reste actif tant que le sorcier reste à l'intérieur.

Bonus Karmique: le personnage gagne +1 à son niveau karmique.

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale et +1 au choix.

Talent de discipline: Trame d'effet

Talent supplémentaire : Trame de talent

Quatorzième cercle

Bonus Karmique: le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints d'un quatrième attribut au choix

Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 au choix

Talent de discipline: Extension de trame

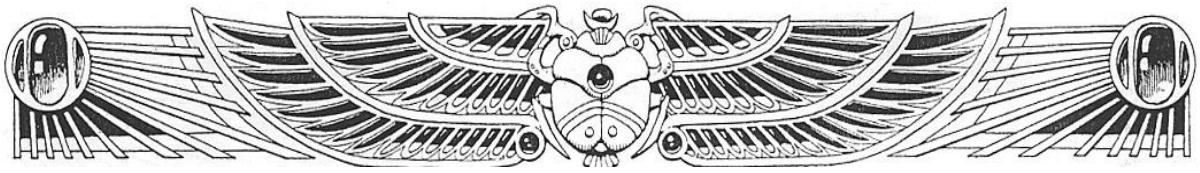
Quinzième cercle

Bonus Karmique: la réserve maximum de karma augmente de +25 points

Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale et physique et +1 au choix

Talent de discipline: Toile astrale

Talent supplémentaire : Trame d'attribut



2-2 Disciplines alternatives.

2-2-1 Le Javelinier monté.

Les javeliniers montés apprennent le maniement des armes de jet et par extension, de toutes les armes à distance et développent un lien puissant avec leur monture. La combinaison de ces deux éléments en font des combattants mobiles, rapides et à la précision accrue. Les javeliniers montés sont donc des recrues de choix et des adversaires qu'il ne faut surtout pas sous-estimer.

Attributs principaux : Dextérité, Perception et Charisme.
Restrictions raciales : obsidien.
Rituel de karma : voir livre de règles.
Compétences d'Art : Décoration de flèches, Inscriptions runiques, gravure sur bois.

Capacités d'Initié

Talents optionnels : Analyse des créatures, Apprivoisement, Arme de mêlée, Arme de trait, Esquive, Orientation, Pistage, Première impression

Premier cercle

Talents de discipline : Armes de jet, Acrobatie en selle, Dressage, Marque mystique*
Talent supplémentaire : Rituel karmique

Capacités de Novice

Talents optionnels : Détection des armes, Domination des animaux, Recherche, Regard terrifiant du maître, Rire encourageant, Sang-froid, Saut de géant, Symbole animal

Deuxième cercle

Bonus de discipline : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique
Talent de discipline : Charge dévastatrice*
Talent supplémentaire : Longévité (7/6)

Troisième cercle

Talent de discipline : Flèche de feu* (Projectile de feu)

Quatrième cercle

Bonus Karmique : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité
Talent de discipline: Anticipation
Talent supplémentaire : Tissage de flèche* (tissage des projectiles)

Capacités de Compagnon

Talents optionnels : Altération d'une arme de tir*, Cœur de lion, Détection des défauts d'armure, Deuxième charge, Endurance de la monture, Marque paralysante*, Monture spectrale, Partage du sang, Piétinement, Rappel des flèches* (Rappel des projectiles), Ricochet*, Vivacité du tigre

Cinquième cercle

Aptitude : contre 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Maître cavalier.** Ces dommages ne pourront jamais être récupérés. Contre 1 point de dommage d'effort, l'adepte et sa monture ne subissent plus les malus lorsque les options de combat *Déplacement en deux temps* ou *Course* sont annoncées.
Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique
Talent de discipline: Attaque tournoyante*

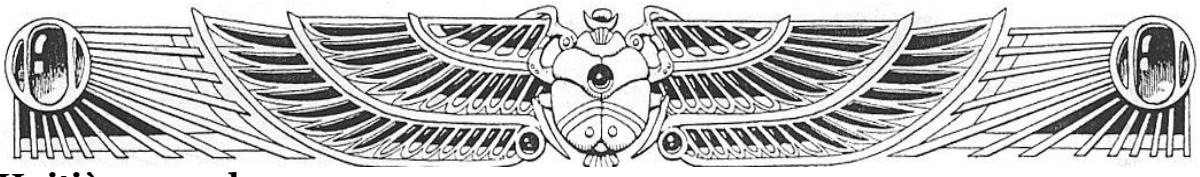
Sixième cercle

Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique
Bonus Karmique: le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception
Talent de discipline: Ordre empathique

Septième cercle

Bonus Karmique: le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages des armes de jet
Talent de discipline: Tir impressionnant*

* : tous les talents marqués d'un astérisque peuvent être utilisés lors de l'emploi d'une arme de jet.



Huitième cercle

Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 au choix : Défense sociale, niveau d'initiative, jet de récupération par jour
Talent de discipline: Deuxième tir*
Talents supplémentaires : Commandement, Rituel du maître fantôme

Capacités de gardien

Talents optionnels : Affolement des troupeaux, Appel de monture, Attaque critique, Charge terrifiante, Défense améliorée, Flèche traçante*, Localisation de tireur, Perce-armure, Soin de compagnon animal, Tenue en selle, Tir d'avertissement*, Volonté de fer

Neuvième cercle

Aptitude : contre 2 points de dommages permanents, l'adepte apprend la capacité de **Course effrénée**. Ces dommages ne pourront jamais être récupérés. Contre 2 points de dommage d'effort, l'adepte peut augmenter le mouvement de base de sa monture de moitié pour le round.
Bonus Karmique: le personnage peut utiliser 1 point de karma sur ses tests de récupération.
Talent de discipline: Œil d'aigle*
Talent supplémentaire : Tactique

Dixième cercle

Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 au choix
Talent de discipline: Sens animal (monture)

Onzième cercle

Bonus Karmique: le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Charisme
Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 au choix
Talent de discipline: Attaque tornade*

Douzième cercle

Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sociale
Talent de discipline: Tir en aveugle*

Capacités de maître

Talents optionnels : Arme éthérée, Déviation des projectiles, Domination des flèches, Deuxième chance, Esprit du lion, Localisation par écho, Pensée secrète, Protection de monture

Treizième cercle

Aptitude : contre 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Averse de Projectiles**. Ces dommages ne pourront jamais être récupérés. L'adepte peut tirer plusieurs projectiles lors d'un même tir, jusqu'à un maximum égal à son niveau de dextérité. Chaque projectile supplémentaire demande 1 point de dommage d'effort à l'adepte et ajoute un bonus cumulatif de +2 au test de dommage. On ne peut ainsi attaquer qu'une seule cible et les bonus aux dommages des projectiles supplémentaires ne pourront en aucun cas être modifiés. Seul le projectile original pourra être amélioré comme par exemple avec l'emploi d'un talent comme Flèche de feu*.
Bonus Karmique: le personnage gagne +1 à son niveau karmique.
Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 au choix
Talent de discipline: Désarçonnement
Talent supplémentaire : Trame de talent

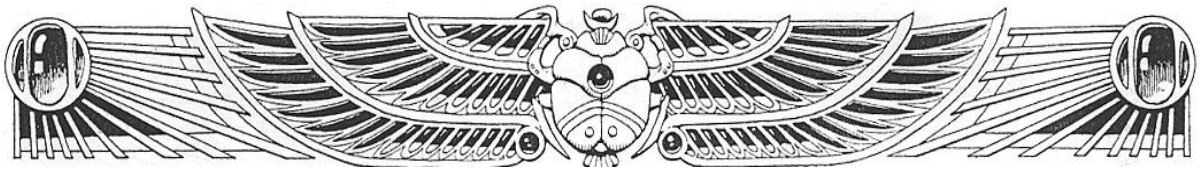
Quatorzième cercle

Bonus Karmique: le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints d'un quatrième attribut au choix
Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 au choix
Talent de discipline: Flèche hurlante

Quinzième cercle

Bonus Karmique: la réserve maximum de karma augmente de +25 points
Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale
Talent de discipline: Tir multiple
Talent supplémentaire : Trame d'attribut

* : tous les talents marqués d'un astérisque peuvent être utilisés lors de l'emploi d'une arme de jet.



2-2-2 Le Sorcier de bataille.

Les Sorciers sont des magiciens très bien entraînés dans la maîtrise des aspects théoriques de la magie mais pour certains d'entre eux cela ne suffit pas. Ils choisissent une application concrète à leur savoir. Les sorciers de bataille ont pour leur part décidés d'appliquer leur art au combat, ce qui en fait des adversaires à ne surtout pas prendre à la légère.

Attributs principaux : Volonté, Dextérité, Perception
Restrictions raciales : aucune.
Rituel de karma : voir livre de règles.
Compétences d'Art : Broderie, Gravure sur métal, Inscription runique

Capacités d'initié

Talents optionnels : Combat à mains nues, Danse des airs, Histoire des objets, Lecture et écriture, Matrice de sort, Matrice de sort, Parade, Vision astrale

Premier cercle

Talents de discipline : Armes de mêlée, Esquive, Incantation, Lecture et écriture de la magie
Talents supplémentaires : Rituel de karmique, Tissage de filament (Sorcellerie)

Capacités de Novice

Talents optionnels : Contre-malédiction, Détection des armes, Coup de pied rapide, Emprunt sensoriel, Marmonnements sibyllins, Matrice de sort, Mémoire livresque, Sens empathique

Deuxième cercle

Bonus de discipline : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talents de discipline: Anticipation
Talent supplémentaire : Endurance (8/6)

Troisième cercle

Talents de discipline: Stabilité

Quatrième cercle

Bonus Karmique: le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.
Talents de discipline: Peau de bois

Capacités de compagnon

Talents optionnels : Attaque enchainée, Cœur de lion, Désarmement, Détection de la vie, Détection des défauts d'armure, Détermination, Deuxième arme, Diplomatie, Matrice améliorée, Matrice améliorée, Regard froid, Souvenirs livresques

Cinquième cercle

Aptitude : contre 1 point de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Rituel de bataille**. Ces dommages ne pourront jamais être récupérés. Contre 2 point de fatigue, l'adepte, lors de son rituel karmique, ne regagne pas de point de karma à la place il choisit l'un de ses talents. Ce dernier ne coutera plus de point de fatigue (capacité utilisable une seule fois par round) pour le reste de la journée.
Bonus de discipline : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.
Talent de discipline: Volonté de fer

Sixième cercle

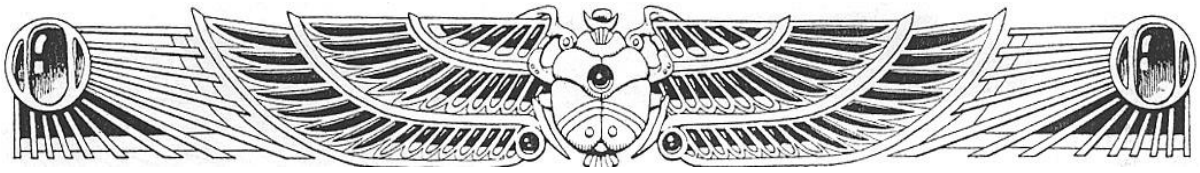
Bonus de discipline : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.
Bonus Karmique : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.
Talent de discipline: Endurcissement

Septième cercle

Bonus Karmique : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de dommages des armes de mêlée.
Talent de discipline: Deuxième attaque

Huitième cercle

Talent de discipline : Maintien de filament
Talents supplémentaires : Commandement, Rituel du maître fantôme



Capacités de gardien

Talents optionnels : Attaque critique, Détection des armes magiques, Endurance au froid, Guide élémentaire, Matrice renforcée, Matrice renforcée, Onde mentale, Poche astrale, Pensée secrète, Perce-armure, Rugissement de guerre, Trame d'incantation

Neuvième cercle

Aptitude : contre 2 points de dommage permanent, l'adepte peut apprendre la capacité **Matrice divisée**. Ces dommages ne pourront jamais être récupérés. Contre 2 points de dommages d'effort, l'adepte peut diviser l'une de ses matrices (de sort, améliorée ou renforcée) en deux. Une matrice divisée peut accueillir deux sorts au lieu d'un seul. Les cercles combinés des sorts ne peuvent pas excéder le rang de la matrice divisée. Notez qu'une matrice divisée améliorée ou renforcée ne peut pas accueillir des filaments : faire tenir deux sorts dans une seule matrice est assez complexe comme ça. Chaque utilisation de l'aptitude Matrice divisée dure 24 heures. Une matrice ne peut être divisée qu'une seule fois, mais l'aptitude peut être utilisée sur chacune des matrices de sort de l'adepte. Une fois sa durée d'effet écoulée, la matrice retrouve son état normal, et les sorts qu'elle contenait disparaissent.

Karma : le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Talent de discipline: Peau tellurique

Talent supplémentaire : Tactique

Dixième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique

Talent de discipline: Attaque de matrice

Onzième cercle

Bonus Karmique: le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 au choix

Talent de discipline: Attaque astrale

Douzième cercle

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et sociale

Talent de discipline: Ultime sursaut

Capacités de maître

Talents optionnels : Arme corporelle, Deuxième chance, Extension de trame, Matrice partagée, Peau de pierre, Premier cercle de perfection, Transfert de blessure, Vitalité

Treizième cercle

Aptitude : contre 3 points de dommages permanents, l'adepte peut apprendre la capacité **Résurrection.** Ces dommages ne pourront jamais être récupérés. Contre 3 points de dommages d'effort, lorsque l'adepte annonce un test d'ultime sursaut mais avant d'avoir fait le test, ce dernier peut annoncer l'utilisation d'un certain nombre de points de karma. Ces point confèrent autant de dés bonus mais ils seront définitivement perdu, réduire le nombre maximum de points de karma de l'adepte d'autant.

Bonus Karmique: le personnage gagne +1 à son niveau karmique.

Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et +1 au choix.

Talent de discipline: Trame d'effet

Talent supplémentaire : Trame de talent

Quatorzième cercle

Bonus Karmique: le personnage peut utiliser 1 point de karma sur les tests restreints d'un quatrième attribut au choix

Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense magique et +1 au choix

Talent de discipline: Attaque multiple

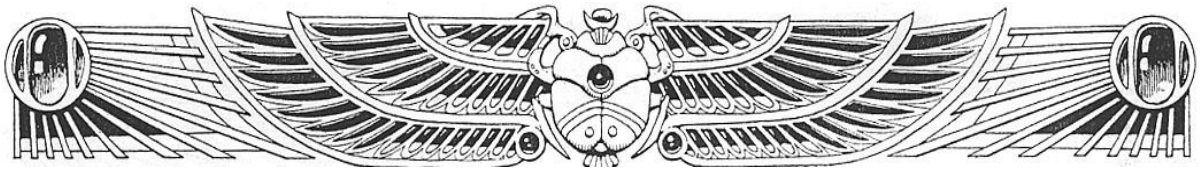
Quinzième cercle

Bonus Karmique: la réserve maximum de karma augmente de +25 points

Bonus de discipline: l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sociale

Talent de discipline: Aura protectrice

Talent supplémentaire : Trame d'attribut



ANNEXE 1 : TABLE DES COMPETENCES DE TERRAIN.

Statut	Compétences de terrain
Initié	NA
Novice	Analyse de créature, Analyse des indices, Armes de mêlée, Armes de jet, Armes de trait, Combat à main nues, Commerce, Crochetage, Déplacement silencieux, Désamorçage des pièges, Don des langues, Eloquence, Equitation*, Escalade, Esquive, Etiquette, Lecture et Ecriture, Marchandage, Natation, Orientation**, Sang-froid, Premiers soins*, Survie**, Vigilance
Compagnon	Anticipation, Connaissance de la rue, Coup de bouclier, Détection des armes, Flirt, Maîtrise de la monture*, Mort feinte, Recherche, Saut de géant, Séduction
Gardien	Attaque surprise, Corruption, Détection des pièges, Rejet de responsabilité, Soin de la monture*, Tenue en selle
Maître	NA

*nouvelle compétence.

**compétence suivant une règle particulière.

Equitation

Niveau : rang + Volonté

Usage par défaut : oui

Action : oui

Effort : 0

La compétence d'équitation permet à un personnage de commander à sa monture lors d'évènements sortant de la normalité. En clair monter à cheval et chevaucher toute une journée ne devrait pas nécessiter de test d'Equitation. En revanche prendre part à une course poursuite montée, sauter par-dessus un obstacle ou encore devoir éviter un danger au dernier moment devrait nécessiter un test d'Equitation. C'est au MJ à fixer la difficulté suivant son estimation. En situation de combat le test d'équitation remplace le test d'esquive pour la monture uniquement. Le cavalier, s'il est l'unique cible d'une attaque, devra normalement esquiver ou parer l'attaque.

Note : l'emploi de la compétence d'Equitation ne se limite pas aux chevaux. Cette compétence s'applique au sens large, c'est-à-dire à n'importe quel type de monture employée par un personnage. Par exemple un sylphelin pourra développer la compétence d'Equitation pour chevaucher un Kué.

Orientation

Niveau : rang+Perception

Usage par défaut : oui

Action : oui

Effort : 0

Cette nouvelle compétence nécessite l'utilisation de cartes et/ou d'un sextant.

Le personnage disposant de la compétence **Orientation** sera appelé « guide ». Cette compétence permet au guide de piloter son groupe de compagnons à travers les terres reculées de Barsaive. Le guide permettra au groupe de trouver son chemin, d'éviter les créatures sauvages, de contourner les difficultés liées au terrain, etc…bref de voyager un maximum en sécurité. Un seul guide par groupe peut faire un test d'**Orientation.** Un guide ne peut faire qu'un seul test d'**Orientation** par jour de voyage. Si un groupe comprend plusieurs guides, alors il faudra choisir le guide qui réalisera le test. Ce dernier gagnera un bonus de +1 (bonus cumulatif) au résultat de son test et ce pour chaque guide supplémentaire que comprend le groupe.

Pour plus d'information sur cette compétence, voir l'aide de jeu « **ED_BACV_De_la_Gestion_du_Voyage-v2** ».

Premiers soins

Niveau : rang + Perception

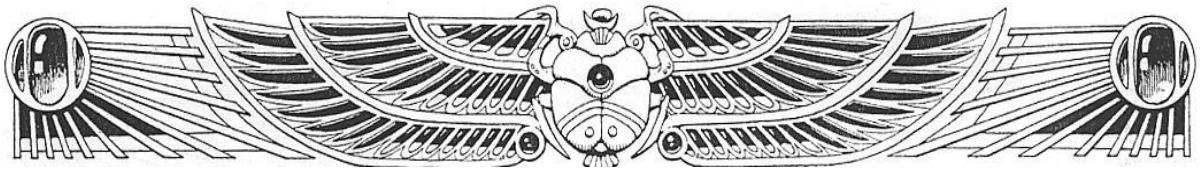
Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 0

L'utilisation de cette compétence nécessite l'utilisation d'un kit de premiers secours (Kit de premiers secours de base (3 applications) ; Prix :50pa ; Poids : 1 ; disponibilité : Moyen / Recharge de 3 applications ; Prix : 15pa ; Poids : Nég. ; disponibilité : Moyen).

La compétence de Premiers soins permet à un personnage de venir en aide à tout compagnon blessé. Il faut que la personne ait subie des blessures uniquement comme suite à un combat ou après être tombé dans un piège. Cette compétence ne sert qu'à soigner des blessures, pas l'empoisonnement, ni les maladies. Le personnage doit passer au moins 10 minutes à soigner le blessé, puis effectue un test contre un seuil de difficulté égal à 5 (+1 par



blessure grave encaissée). En cas de succès, le blessé peut ajouter le rang en Premiers soins du personnage au résultat de son prochain test de récupération. Cette compétence ne peut pas être cumulée avec l'emploi d'un aide à la guérison de source magique.

Maîtrise de la monture

Niveau : rang + Charisme
Usage par défaut : oui
Action : oui
Effort : 0

Le fait de partager nombres d'aventures avec sa monture permet à un aventurier de développer avec cette dernière, de façon innée certaines habitudes. Il peut commander à sa monture de réaliser certaines actions simples comme : attaquer lors d'un combat, attendre le personnage, répondre à un sifflement, etc… C'est au MJ à déterminer quelles actions peuvent être entreprises à l'aide de cette compétence. Pour se faire comprendre de sa monture, le personnage doit faire un test contre la défense sociale de l'animal. En cas de réussite, l'animal comprendra parfaitement son maître et exécutera l'ordre. Il est impossible de cette manière de faire prendre un quelconque risque à l'animal. La monture prendra un risque uniquement si son maitre partage ce dernier avec elle, en clair, si elle montée par son maitre.

Soin de la monture

Niveau : rang + Perception
Usage par défaut : non
Action : oui
Effort : 0

L'utilisation de cette compétence nécessite l'utilisation d'un kit de vétérinaire (Kit de vétérinaire de base (3 applications) ; Prix :150pa ; Poids : 8 ; disponibilité : Peu fréquent / Recharge de 3 applications ; Prix : 50pa ; Poids : 3. ; disponibilité : Peu fréquent)

Le fait de partager nombres d'aventures avec sa monture permet à un aventurier de se familiariser naturellement avec le monde animal et plus particulièrement avec sa monture. La compétence de Soin de la monture permet à un personnage de venir en aide à sa monture et ce quelle que soit la cause du trouble : blessure, maladie, poison, etc…. Le personnage doit passer au moins 30 minutes à soigner sa monture, puis effectue un test contre un seuil de difficulté déterminée dans la table ci-dessous. En cas de succès, la monture peut ajouter le rang en Soin de la monture du personnage au résultat de son prochain test de récupération. Cette compétence ne peut pas être cumulée avec l'emploi d'une aide à la guérison de source magique.

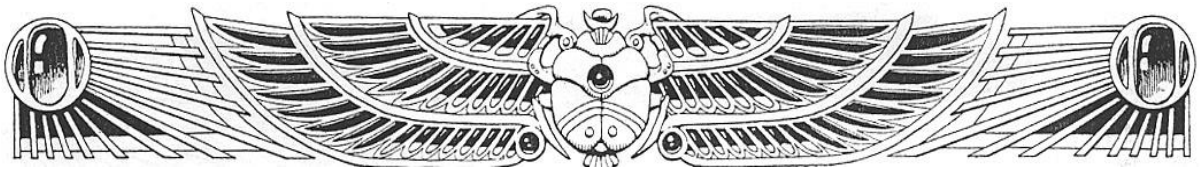
Table de soin de la monture	
Mal	**Difficulté**
Blessures, coups, etc…	5 + nbre de blessures graves subies
Fracture	8
Maladie bégnine (rhume, grippe, etc…)	6
Empoisonnement léger	12
Empoisonnement fort	15
Mal d'origine magique	Na

Survie :

Niveau : rang+Perception
Usage par défaut : oui
Action : oui
Effort : 0

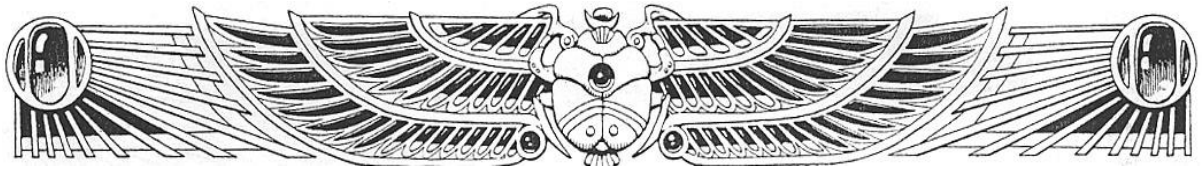
Cette compétence servira à gérer trois aspects lors des trajets des PJ : L'**abri** pour le campement, la découverte de **nourriture** et le repérage de points d'**eau** en chemin. L'utilisation de cette compétence nécessite 4h. Un PJ pourra donc faire deux tests de survie par jour au maximum (un pour la matinée et l'autre pour l'après-midi par exemple). Un jet ne pourra servir que pour un seul aspect (abri ou nourriture ou eau). Le PJ doit mentionner quel aspect il privilégie avant de lancer les dés. Ces tests ne gênent en rien la capacité du PJ à suivre le rythme du groupe. Si plusieurs PJ possèdent cette compétence, alors il faut choisir le personnage qui réalisera le test. Ce dernier gagnera un bonus de +1 (bonus cumulatif) au résultat de ses tests et ce pour chaque aide qu'il recevra. Cela veut dire qu'un groupe de PJ ne pourra au maximum bénéficier que de deux jets de survie par jour.

Pour plus d'information sur cette compétence, voir l'aide de jeu « **ED_BACV_De_la_Gestion_du_Voyage-v2** ».



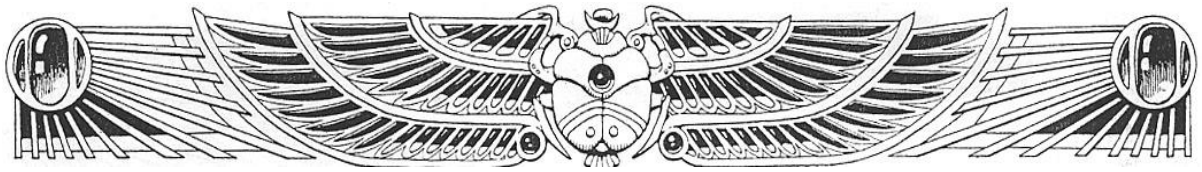
ANNEXE 2 : TABLE DES DEFENSES PAR DISCIPLINE.

Discipline	Défense Physique (DEX, FOR, END)	Défense Magique (PER, VOL)	Défense Sociale (CHA)
Archer	Principale	Secondaire	Tertiaire
Cavalier	Principale	Tertiaire	Secondaire
Eclaireur	Principale	Secondaire	Tertiaire
Ecumeur	Principale	Tertiaire	Secondaire
Elémentaliste	Secondaire	Principale	Tertiaire
Forgeron	Secondaire	Principale	Tertiaire
Guerrier	Principale	Secondaire	Tertiaire
Illusionniste	Secondaire	Principale	Tertiaire
Maître d'armes	Principale	Tertiaire	Secondaire
Maître des animaux	Principale	Secondaire	Tertiaire
Navigateur du ciel	Principale	Tertiaire	Secondaire
Nécromancien	Secondaire	Principale	Tertiaire
Sorcier	Tertiaire	Principale	Secondaire
Troubadour	Secondaire	Tertiaire	Principale
Voleur	Principale	Secondaire	Tertiaire
Chaman	Secondaire	Principale	Tertiaire
Chasseur d'horreur	Secondaire	Principale	Tertiaire
Danseur caudal	Principale	Tertiaire	Secondaire
Danseur du vent	Tertiaire	Secondaire	Principale
Eclaireur du vent	Principale	Secondaire	Tertiaire
Erudit explorateur	Tertiaire	Secondaire	Principale
Gardien des bois	Principale	Secondaire	Tertiaire
Guerrier banni	Principale	Secondaire	Tertiaire
Libérateur	Principale	Secondaire	Tertiaire
Maître du vent	Principale	Secondaire	Tertiaire
Ménestrel	Tertiaire	Secondaire	Principale
Messager	Secondaire	Principale	Tertiaire
Purificateur	Principale	Secondaire	Tertiaire
Soldat du fleuve	Secondaire	Tertiaire	Principale

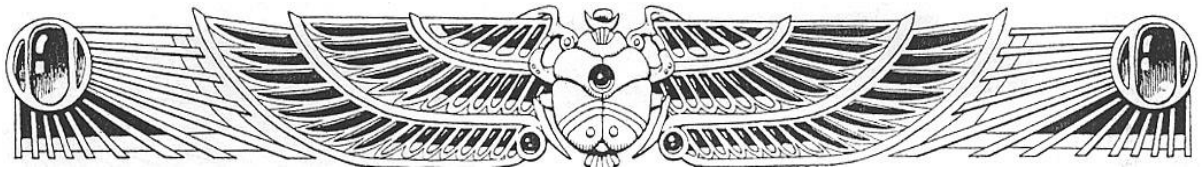


ANNEXE 3 : TABLES DES TALENTS PAR ATTRIBUT ET PAR STATUT

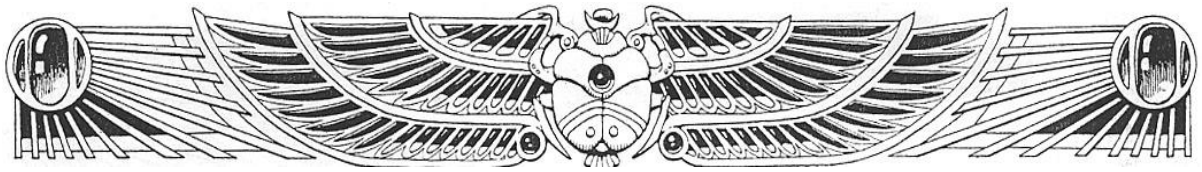
INITIE							
	Dextérité	**Force**	**Endurance**	**Perception**	**Volonté**	**Charisme**	**Spécial**
1	Acrobatie en selle	**Charge dévastatrice**	**Peau de bois**	Analyse des créatures	**Domination des animaux**	Apprivoisement	Fétiche de sort
2	Armes de mêlée	**Griffes**	**Sang de feu**	**Analyse des indices**	**Navigation aérienne**	**Chant émouvant**	Matrice de sort
3	Armes de jet	Stabilité	**Peau d'argile**	**Création de fétiche**	Sang-froid	Cri de guerre	**Tissage**
4	Armes de trait	Attaque plongeante*		Danse du vent*	**Pilotage de navire**	**Dressage**	**Rituel Karmique**
5	**Attaque acrobatique**	**Contrôle corporel**		Détection de direction		Eloquence	
6	Bourdonnement*	Natation		**Détection de la liberté**		Etiquette	
7	Combat à mains nues			**Don des langues**		Impression	
8	Crochetage			Evaluation		Marchandage	
9	**Danse des airs**			**Flèche de direction**		Performance	
10	Déplacement silencieux			**Histoire des armes**		Première impression	
11	Désamorçage des pièges			**Histoire des objets**		**Recel**	
12	Envolée*			**Imitation de voix**		Sarcasme	
13	Escalade			**Incantation**			
14	Esquive			**Langage du vent**			
15	Evasion			Lecture & écriture			
16	**Manœuvre**			**Lecture & écriture de la magie**			
17	Parade			**Marque mystique**			
18	Sprint			Orientation			
19	**Tir infaillible**			**Perfectionnement de lame**			
20	Vol à la tire			Pistage			
21				Survie			
22				Vigilance			
23				**Vision astrale**			



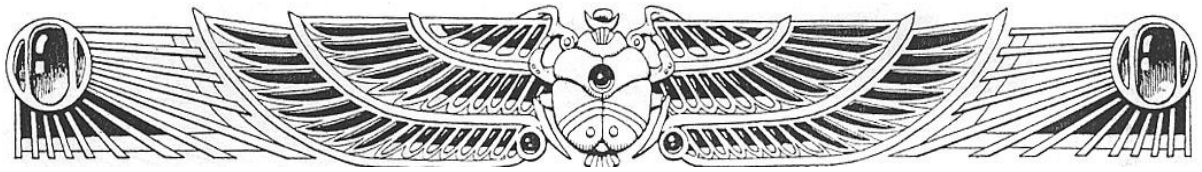
NOVICE							
	Dextérité	**Force**	**Endurance**	**Perception**	**Volonté**	**Charisme**	**Spécial**
1	Coup de pied rapide	**Bond de lézard**	**Partage du sang**	Anticipation	**Chute de plume**	**Cri de justice**	**Longévité / Endurance**
2	Danse caudale*	Coup de bouclier		**Déguisement magique**	**Contre malédiction**	Diplomatie	Matrice de sort
3	Filet de protection			Détection des armes	**Emprunt sensoriel**	Diversion	**Tissage**
4	**Pattes de velours**			**Langue des esprits**	**Flèche de feu**	Exaltation	
5	Saut de géant			Compréhension des rivières	**Guérison par le feu**	**Esprit libre**	
6	**Riposte**			**Pistage olfactif**	Mémoire livresque	**Marmonnements sibyllins**	
7				**Quarantaine**	Mort feinte	**Regard terrifiant du maitre**	
8				Recherche	Ordre empathique	Rire encourageant	
9				**Sens des serrures**	**Possession d'animal**	**Sens empathique**	
10				**Symbole animal**	Pulsion de liberté*		
11				Tir longue portée	**Regard terrifiant**		



COMPAGNON							
	Dextérité	**Force**	**Endurance**	**Perception**	**Volonté**	**Charisme**	**Spécial**
1	Attaque annoncée	Attaque plongeante	Endurance au froid	**Altération d'une arme de tir**	**Affolement des troupeaux**	**Danse de distraction**	Cœur de lion
2	**Attaque du cobra**	Attaque surprise	Lien tellurique*	**Communication volatile**	Appel du compagnon animal	Distraction	**Commandement**
3	**Attaque enchaînée**	**Coup dévastateur**	**Peau tellurique**	**Détection de la vie**	**Charge terrifiante**	**Hypnose**	**Endurance de la monture**
4	Attaque tournoyante	**Enracinement**	Résistance au poison	Détection du danger	**Contrôle de la température**	Impression durable	**Faux semblant**
5	**Déchaînement de griffes**	Stabilité aérienne*	Soin de compagnon animal	Détection des défauts d'armure	Détermination	Lecture sur les lèvres	Fétiche amélioré
6	Défense tournoyante	Tenue en selle	Ultime sursaut	Détection des pièges	Endurcissement	Marque paralysante	Matrice améliorée
7	Désarmement			Détection du poison	**Endurcissement d'autrui**	Regard froid	Piétinement
8	Deuxième arme			**Esprit guetteur**	**Guérison des esclaves**	Rejet de responsabilité	**Rituel du maître fantôme**
9	Deuxième attaque			**Invocation**	**Immobilisation d'élémentaire**	**Rugissement de guerre**	**Vision véritable**
10	Deuxième charge			**Langue animale**	**Immobilisation d'esprits**	Sortie gracieuse	Vivacité du tigre
11	Deuxième tir			**Langue élémentaire**	**Maintien de filament**	Sourire ravageur	
12	Dissimulation d'arme			**Monture spectrale**	Manipulation des foules		
13	Escamotage			**Parade spectrale**	Purification par le froid		
14	Esquive des pièges			**Rappel des flèches**	Volonté de fer		
15	**Marche des vents**			**Souvenirs livresques**			
16	Menottes fictives						
17	**Ricochet**						
18	Tir impressionnant						
19	Vol à l'arraché						
20							



GARDIEN							
	Dextérité	**Force**	**Endurance**	**Perception**	**Volonté**	**Charisme**	**Spécial**
1	Attaque en balancier	**Arme corporelle**	Constitution bestiale	Amélioration d'arme	**Animation d'objet**	**Abri végétal**	**Arme spirituelle**
2	Attaque en course	Désarçonnement	Récupération bestiale	Amélioration de lame	Appel de monture	**Commandement des animaux**	**Armure spirituelle**
3	**Attaque tornade**	**Hache du tonnerre**		**Augure d'évasion**	Attaque astrale	Défi du champion	Attaque critique
4	Barrière de lames			**Communication sylvestre***	**Attaque de matrices**	**Dressage de monture**	Fétiche renforcé
5	**Contrôle des adversaires**			Détection de l'or	**Bouclier tonnerre**	**Hurlement**	Matrice renforcée
6	Défense améliorée			Détection des armes magiques	Caméléon	**Négociation avec une créature invoquée**	**Morphisme***
7	**Œil d'aigle**			Détection des mensonges	**Cercle d'invocation**	Ralliement	**Perce-armure**
8				**Détection de prisonniers***	Chant de protection	Tir d'avertissement	**Résistance à la douleur**
9				Flèche traçante*	**Coup pour coup**	**Voix de barde**	**Tactique**
10				**Guide élémentaire**	**Création de flèches**		
11				**Lien télépathique**	Déguisement astral		
12				Localisation de tireur	**Domination des flèches**		
13				**Mémoire des images**	**Onde mentale**		
14				**Perfectionnement d'armure**	Pensée secrète		
15				**Perfectionnement de lame**	Protection de monture		
16				**Poche astrale**	**Remodelage d'objet**		
17				Protection contre le métal			
18				**Sens animal**			
19				**Tir en aveugle**			
20				**Trame d'incantation**			



MAITRE							
	Dextérité	**Force**	**Endurance**	**Perception**	**Volonté**	**Charisme**	**Spécial**
1	Arme éthérée	**Arc de vent**	**Peau de pierre**	Amélioration d'armure	Approche surprise	Confrontation d'horreur	Esprit du lion
2	Attaque multiple	Destruction d'arme	**Venin**	Attaque décisive	Armure tellurique	**Danse des eaux**	Fétiche partagé
3	Attaque tornade	**Toile astrale**	Vitalité	Détection d'influence	Aura protectrice	**Flèche hurlante**	Matrice partagée
4	**Charge multiple**			**Extension de trame**	**Destruction d'âme**		Monture agressive
5	Tir multiple			**Jugement du sang**	Détérioration d'arme		Premier cercle de perfection
6	**Tir rapide**			**Localisation par écho**	Deuxième chance		**Trame d'attribut**
7	Vive lame			Multilinguisme	**Déviation de projectiles**		**Trame de talent**
8				Reconstitution	**Discrétion impossible**		
9				Révélation des défauts d'armure	Dissipation d'influence		
10				Tissage multiple	**Marche élémentaire**		
11				Trame d'effet	Projection astrale		
12				Verrou cristallin de sort	**Terre flottante**		
13				**Visage miroir**	**Transfert de blessure**		
14					**Transport sylvestre***		