

GUIDE DE CONVERSION VERS ED3

Vous le savez certainement, alors que la version « classique » sortait en France, l'éditeur Redbrick sortait une version révisée sous le nom de Earthdawn 3. Ce guide vous présente les changements majeurs proposés par cette version révisée afin de vous permettre d'y jouer avec votre Recueil du joueur en français.

• L'équipe de Black Book Éditions •

CHANGEMENTS ENTRE EARTHDAWN CLASSIQUE ET L'EARTHDAWN 3

Voici une liste de changements entre les deux versions, l'Earthdawn Classique qui vient d'être traduite en français et l'Earthdawn 3^{ème} édition qui vient d'être publié en VO. La très grande majorité des règles restant inchangées, seuls les modifications les plus significatives ou les plus intéressantes sont présentées.

De plus les **errata** publiés ont été pris en considération.

NOUVELLE TABLE DE DÉS D'ACTION

La table des degrés de réussite change légèrement, mais reste globalement la même. En revanche, les dés à 4 et 20 faces disparaissent de la table des niveaux/dés d'action, comme indiqué ci-contre.

TABLE DES NIVEAUX/ DÉ(S) D'ACTION	
Niveau	Dé(s) d'action
1	D6-3
2	D6-2
3	D6-1
4	D6
5	D8
6	D10
7	D12
8	2D6
9	D8+D6
10	2D8
11	D10+D8
12	2D10
13	D12+D10
14	2D12
15	D12+2D6
16	D12+D8+D6
17	D12+2D8
18	D12+D10+D8
19	D12+2D10
20	2D12+D10
21	3D12
22	2D12+2D6
23	2D12+D8+D6
24	2D12+2D8
25	2D12+D10+D8

CRÉATION DE PERSONNAGE

La création de personnage n'utilise plus le hasard et propose un nouveau système de répartition basée sur la race du personnage. Ainsi, ce dernier possède des **valeurs de base** comme indiqué sur la table ci-dessous, qu'il peut augmenter ou diminuer en utilisant ses points d'attributs.

TABLE DES VALEURS DE BASE DES ATTRIBUTS EN FONCTION DE LA RACE								
Race	DEX	FOR	CON	PER	VOL	CHA	Déplacement	Karma
Nain	10	12	13	10	10	8	10 m	x4
Elfe	12	10	8	11	11	11	14 m	x4
Humains	10	10	10	10	10	10	12 m	x5
Obsidien	8	18	13	9	10	9	10 m	x3
Ork	10	13	11	10	8	9	12 m	x5
Troll	10	14	12	9	11	10	14 m	x3
T'skrang	11	10	11	10	10	11	12 m	x4
Sylphelin	11	4	8	11	10	12	6 m/vol 16m	x6

Le joueur dispose de 25 points d'attributs. L'achat ou la dépense de points d'attributs lui permet de modifier la valeur de base d'un attribut comme indiqué dans la table ci-dessous :

TABLE DES POINTS D'ATTRIBUTS	
Coût en point d'attribut	Modificateur
-2	-2
-1	-1
1	1
2	2
3	3
5	4
7	5
9	6
12	7
15	8

Les points d'attributs non dépensés s'ajoutent à la réserve de karma actuelle.

Le karma présente désormais le **même niveau/dé d'action pour toutes les races** (Niveau 4/D6). Le multiplicateur indiqué dans la table des valeurs de base s'applique au rang du talent Rituel de karma et permet de déterminer la réserve maximum de karma du personnage.

La valeur de déplacement indiquée dans la table des valeurs de base correspond à la valeur de déplacement de combat. Multipliez cette valeur par 2 pour connaître la valeur de déplacement de course du personnage (attention, utiliser le déplacement de course inflige désormais 1 point de dommages d'effort, nécessite une action standard et le personnage est considéré Harcelé pendant toute la durée du round).

LES DISCIPLINES

Les disciplines sont très proches de celles présentées dans le *Concepteur de disciplines*. Les talents sont séparés en deux catégories. Les **talents essentiels** qui sont déjà affectés à un cercle indiqué dans la liste, il y en a 5 au premier cercle (6 pour les magiciens) et un par cercle par la suite. Et les **talents optionnels**, parmi lesquels il faut choisir un talent à chaque cercle dans les listes proposées. Comme dans le *Concepteur de disciplines*, il est possible de choisir un talent appartenant à une liste précédente, par exemple, au cercle 5, il est possible de choisir un talent parmi les listes d'Initié, de Novice et de Compagnon.

Tous les talents essentiels sont des talents de discipline (voir le *Recueil du joueur*, page 166).

Utilisation des aptitudes spéciales de disciplines

L'acquisition des aptitudes (comme le *langage des voleurs*) est automatique et ne nécessitent plus de « points de dommage à l'achat ». En revanche, l'activation demande des dommages d'efforts, comme les talents. Lorsqu'elles nécessitent un test, elles utilisent presque toujours le talent de Tissage de la discipline contre une difficulté indiquée dans leurs descriptions.

Progression

Pour qu'un personnage puisse accéder au cercle suivant, les rangs de tous ses talents essentiels doivent être égaux ou supérieur au Cercle convoité. Par exemple, pour passer au cercle deux, les cinq talents essentiels du Premier cercle doivent avoir atteint le rang 2.

Apprentissage retardé du talent optionnel

Il est possible de ne pas acquérir le talent optionnel lors du passage au cercle suivant et d'en repousser l'instruction... à plus tard. Dans ce cas, le personnage se verra appliquer les mêmes contraintes d'apprentissage que pour le talent *Polyvalence*. Le talent optionnel devant quand même être choisit dans la liste des talents optionnels de la discipline du personnage.

Attributs

Les attributs ne peuvent plus bénéficier que de **3 augmentations**. Et un personnage ne peut augmenter qu'un seul attribut à la fois. Pour augmenter un attribut il faut un entraînement et un temps exclusivement consacré à cette activité égal au niveau de l'attribut en jour. Et il n'est possible de poursuivre une augmentation qu'après avoir entraîné l'attribut un nombre de semaine égal au niveau de l'attribut.

Multi disciplines

Le maître doit être de Cinquième cercle minimum. Il est toujours aussi difficile de le convaincre et il demandera certainement 100 pa par cercle que le personnage a déjà (toutes disciplines confondues), pour chaque talent qu'il lui apprendra. Mais cette somme ne doit pas être sa seule « motivation » : l'apprentissage d'une autre discipline étant surtout une difficulté de conciliation de philosophie, de points de vue, etc.

Les coûts de développement des talents sont identiques à ceux indiqués dans le *Recueil du joueur*, aux détails près suivants :

- Un talent optionnel devenant un talent essentiel sera développé au nouveau coût de progression
- L'Endurance du personnage est limitée à celle de sa Première discipline,
- Le niveau de karma n'augmente qu'une fois, tout comme il n'est possible de dépenser qu'un seul point de karma sur un test d'attribut ou de récupération.
- Les humains peuvent transformer des talents provenant de leur talent de Polyvalence en talents essentiels ou optionnels en achetant le rang 1 du talent dans la nouvelle discipline. Ce rang acheté ne s'ajoute pas, il permet uniquement d'inclure le talent dans la nouvelle discipline. Ce processus libère également un emplacement pour apprendre un nouveau talent de Polyvalence.

- **Règle optionnelle** : il est possible « d'aligner » le talent Endurance pour bénéficier de meilleures valeurs. L'adepte achète le rang 1 du talent de sa nouvelle discipline, mais ce rang ne s'ajoute pas aux rangs déjà acquis, il permet uniquement de modifier les valeurs de la première discipline.
- **Règle optionnelle** : pour faciliter la gestion du karma et éviter la gestion des différentes réserves de karma, le maître de jeu peut décider que le personnage n'en a qu'une seule. Il peut également demander aux adeptes d'acheter le rang 1 de chaque nouvelle discipline pour aligner le karma et sa réserve.

RENOMMÉE

Le statut légendaire d'un personnage permet aussi de connaître la **Difficulté des tests de Connaissance** effectués pour savoir si un personnage du maître de jeu connaît le nom du personnage, ses exploits, son histoire et, le cas échéant, ses zones d'ombres également :

Statut légendaire Initié : 21

Statut légendaire Novice : 15

Statut légendaire Compagnon : 11

Statut légendaire Gardien : 9

Statut légendaire Maître : 7

EXEMPLES DE CHANGEMENT DE TALENTS

Il y a seulement 11 nouveaux talents, et encore, 5 sont réellement nouveaux, les autres étant des talents « génériques », qui regroupent plusieurs talents ayant des effets relativement similaires dans l'édition française. La très grande majorité des talents sont identiques, les modifications les plus notables et intéressantes sont :

Note: il n'y a plus d'indication sur des effets « catastrophiques » (comme indiqué dans le talent *Esquive* par exemple) ou de bonus fixe comme dans le talent *Escalade* (avec son bonus de +3), le bonus étant systématiquement un bonus égal au rang du talent utilisé.

Amélioration d'armure : il ne faut pas 30mn pour mettre en œuvre le talent, mais un round. La difficulté du test égale à la plus haute entre la Défense magique de l'armure et la somme des valeurs courantes de l'Armure physique + l'Armure mystique +5. Si réussit, les deux valeurs d'armure augmentent de +1 par degrés de succès pendant rang heures. Une armure ou un bouclier ne peut bénéficier que d'un seul effet de ce talent, qui peut être en plus du Perfectionnement des armures. En cas de « 1 », une armure non magique sera détruite.

Amélioration de lame : il ne faut pas 30mn pour mettre en œuvre le talent, mais un round. La difficulté du test égale à la plus haute entre la Défense magique de l'arme (ou les munitions) et le niveau de dommage actuel +5. Si réussit, le niveau de dommage augmente de +1 par degrés de succès pendant rang heures. Une arme ne peut bénéficier que d'un seul effet de ce talent, qui peut être en plus du Perfectionnement des armes. En cas de « 1 », une arme non magique sera détruite.

Anticipation : le nombre de cible affecté par la nouvelle Défense physique du personnage est égal au rang du talent.

Appel de monture : portée de rang x 100 m.

Arc de vent : création de n'importe quelle arme de tir, au choix de l'adepte. L'arme possède les mêmes caractéristiques que l'arme choisie, sauf pour les dommages qui sont remplacés par un test d'Arc de vent. L'arme apparaît pendant rang minutes, sauf si l'adepte la fait disparaître avant, ou si elle est brisée ou détruite.

Arme éthérée : l'Armure physique de la cible est remplacée par son Armure mystique.

Attaque en course : le déplacement de course est augmenté de 2 m par rang du talent. L'adepte peut s'arrêter autant de fois qu'il le souhaite, sans subir de malus, mais chaque arrêt augmente le coût en dommages d'effort de 1 point. Ce talent ne peut pas être combiné avec d'autres talents ou options de combat basés sur le déplacement. Les tests d'attaque ou autre s'effectuent avec d'autres talents.

Attaque tournoyante : il faut utiliser l'option de combat Déplacement en deux temps (page 405 du **Recueil du joueur**), sans subir de malus ou de dommage d'effort.

Commandement : Le nombre de cibles affectées est égal à rang x 20 et la Difficulté du test à plus haute Défense sociale du groupe. Sur un degré de résultat excellent, la durée passe en jour x rang.

Compas d'os (nouveau talent) : connexion avec un architrave déjà étudiée qui se trouve à moins de rang km. Test contre Défense magique. S'il réussit, le petit os qui flotte dans la paume et indique la direction de l'architrave pendant rang heure.

Contre-malédiction : la portée n'est plus de 3 m mais de rang mètres.

Défense tournoyante : le déplacement est réduite à 4 m, les effets du talent cessent à la fin du round suivant. Si le déplacement est plus important, les effets du talent cessent immédiatement.

Déplacement silencieux : les valeurs de déplacement ayant été réduites, la valeur maximum du déplacement silencieux est égale au déplacement de combat (et non la moitié).

Désarmement : la distance est égale au rang mètres divisé par 3.

Destruction d'arme : le niveau de dommage est réduit de -2 par degré de résultat. Sur un degré de résultat Extraordinaire les armes non magiques sont détruites et ne pourront pas être réparées. Les armes à filaments gardent un niveau de dommage de 1 et pourront être réparées. Ce talent ne fonctionne pas sur les armes naturelles.

Détection des mensonges : Sur un degré de résultat Moyen, l'adepte sait que la cible lui ment. Sur un degré de résultat Bon, l'adepte sait si c'est une demi-vérité ou une affabulation complète. Sur un degré de résultat Excellent, l'adepte sait précisément ce qui est faux.

Déviations des armes : le rang s'ajoute aux Défenses magiques, physique et sociale durant un nombre de round égal au résultat du test, tant que l'adepte est la cible d'attaque en relation avec une arme comme par exemple Armes de mêlées, Marque paralysante ou Attaque annoncée.

Deuxième chance : une fois par round l'adepte peut tenter un test pour remplacer celui d'un test d'action qu'il vient d'échouer. L'adepte devra accepter le nouveau résultat, même s'il est moins bon. Si le niveau de Deuxième chance est plus élevé que le niveau original du test d'action, alors le résultat du test de Deuxième chance subira un malus égal à la différence entre les deux niveaux.

Distraction : durée en rang minutes.

Escalade : la vitesse étant moindre, la distance parcourue avec ce talent est égale au rang du talent, en mètres.

Extension de trame : la portée est égale au rang x 20m.

Guérison par le feu : 10 mn par test supplémentaire.

Hurlerment : difficulté égale à la plus haute Défense sociale, +1 par cible supplémentaire.

Impression durable : les conditions en début de description disparaissent (limite de 24h et nombre maxi de cibles).

Marche des vents : le déplacement est égal au résultat du test, multiplié par deux, en mètre, sans pouvoir dépasser son déplacement de combat (ou de course si le personnage court).

Monture spectrale : les caractéristiques sont légèrement meilleures, avec l'ajout de deux pouvoirs supplémentaires pour sauter les obstacles et sprinter.

Parade : fonctionne comme l'Esquive. Sans objet pour parer, il faut obtenir un degré de résultat Bon sur le test. Avec une arme, l'adepte bénéficie d'un bonus égal à la taille de l'arme sur son test. Avec un bouclier, il ajoute le bonus de Déflexion du bouclier (et avec un autre objet, le MJ gèrera).

Peau de pierre : durée = résultat du test en round.

Perfectionnement de lame : Il faut le matériel, les outils et les matériaux nécessaires pour utiliser le talent. La difficulté est égale au niveau de dommage actuel +9. Si le résultat du test est réussi, le niveau de dommage est augmenté. Il est possible de renouveler l'opération autant de fois que la taille de l'arme. Il n'est pas possible d'augmenter plus de fois que le rang du talent. Par exemple, si l'adepte possède un rang 6 dans son talent, il ne pourra pas augmenter plus de 6 fois une arme. Il ne pourra ajouter un autre bonus supplémentaire que lorsqu'il aura le rang 7 dans son talent. Les effets durent un an et un jour. Le coût d'amélioration est de : 250pa pour les deux premières augmentations, 500pa pour les augmentations 3 et 4, 750pa pour les augmentations 5 et 6. Il est impossible d'utiliser ce talent sur un objet magique à filament.

Perfectionnement d'armure : Il faut le matériel, les outils et les matériaux nécessaires pour utiliser le talent. La difficulté est égale à la somme des valeurs actuelles de l'Armure mystique + l'Armure physique +9. Si le résultat du test est réussi, l'une des deux valeurs peut être augmentée, mais si l'Armure mystique est égale à 0, elle ne pourra pas être augmentée. Il est possible de renouveler l'opération, mais une valeur ne peut pas augmenter plus de la moitié de sa valeur initiale. Il est n'est pas possible d'augmenter plus de fois que le rang du talent. Par exemple, si l'adepte possède un rang 6 dans son talent, il ne pourra pas augmenter plus de 6 fois l'armure. Il ne pourra ajouter un autre bonus de +1 que lorsqu'il aura le rang 7 dans son talent. Les effets durent un an et un jour. Le coût d'amélioration est de : 300pa pour les trois premières augmentations, 600pa pour les augmentations 4 à 6, 2000pa pour les augmentations 7 à 9 et 3000pa pour les augmentations au-delà de 10. Il est impossible d'utiliser ce talent sur un objet magique à filament.

Polyvalence : chaque talent acquis est assigné au cercle auquel l'humain l'apprend, même si le maître qui le lui a appris est de cercle inférieur. Par exemple, un humain qui apprend le talent alors qu'il est cercle 7 développera le talent comme un talent de cercle 7, même si son maître l'a appris au deuxième cercle.

Premier cercle de perfection : utilisable sur tous les talents dont le type d'action est « soutenu ».

Rappel des projectiles : portée rang x 20m.

Reconstitution : rang année et jour dans le passé.

Rituel de Karma : il faut multiplier le modificateur racial par le rang du talent pour connaître la limite maximum de la réserve de karma. Le coût d'achat d'un point de karma est toujours de 10 points de légende.

Saut de géant : le résultat du test est égal en mètre à la longueur + hauteur du saut. Ce résultat ne peut pas dépasser le déplacement de combat (ou le déplacement de course le cas échéant).

Sourire ravageur : dure un nombre d'heure égal au rang du talent.

Sprint : ajoute le rang au déplacement de combat du personnage. Ne peut pas être utilisé dans le même round d'utilisation qu'un autre talent basé sur le déplacement, comme Saut de géant. Le bonus n'est pas doublé si le personnage court.

Tactique : le nombre de troupe affectée est égal à rang x 20.

Terre flottante : la section est 4 x 4 m, avec un déplacement de 12 m.

Visage miroir : portée = 50m x rang.

Vitalité : il n'y a plus l'obligation de ne pas tenir compte du dé de karma, il est lancé normalement, comme tous les autres talents.

SPÉCIALISATIONS

Les plus gros changements sont les conditions d'accès qui sont revues à la hausse d'environ 2 cercles en moyenne (de 1 à 4 cercles). Les talents « Rituel de maître fantôme, Trame d'attribut, Trame de talents » sont devenus des spécialisations. Sinon, il y a environ une douzaine de nouvelles spécialisations et d'autres qui ont disparues. Les conditions d'accès n'associe plus de discipline, il suffit juste d'avoir le talent, sauf pour le talent Tissage des magiciens qui leur réserve l'accès aux spécialisation de Créations d'objets magiques.

Exemples de nouvelles spécialisations, avec la structure de présentation suivante : Nom de la spécialisation (Talent, Rang, Effort) :

Meilleur ami animal/Animal best friend (Pistage, Rg6, 4) : en touchant un animal ayant un fort lien avec son propriétaire (comme un cavalier avec sa monture par exemple), l'adepte peut pister ce dernier.

Trame d'attribut/Attribute patern (Tissage, Rg15, 2)

Bénédiction d'alliés/Bless ally (Deuxième chance, Rg12, 4) : en réservant son action il est possible d'effectuer un test de Deuxième chance si la cible échoue à son test d'action. Les pénalités d'usage s'appliquent.

Compas de sang/Blood compass (Compas d'os, Rg9, 3) : il est possible d'utiliser le talent même sans avoir étudié l'architrave, mais il faut avoir un élément matériel pour avoir un lien avec cette dernière.

Apaïsement des troupeaux/Calm herd (Affolement des troupeaux, Rg8, 2) : plutôt que d'affoler, cette spécialisation permet de calmer.

Création d'objet magique commun/Create common magic item (Tissage (magiciens uniquement), Rg5, 2) : l'adepte peut créer des objets magiques communs.

Extension de portée/Extend range (Tir longue portée, Rg10, 3) : permet d'annuler les pénalités de portée.

Monture favorite/Favored mount (Monture spectrale, Rg10, 3) : permet de choisir une race spécifique, pratique pour les trolls ou les sylphelins. Choisir une monture capable de voler coûte 4 points de dommage.

Rituel de maître fantôme (Tissage, Rg7, 0)

Tromperie durable/Lasting deceit (Faux semblant, Rg12, 6) : prolonge la durée des illusions en se basant sur le rang de Faux semblant plutôt que sur un autre talent. Il faut déclarer son usage avant tout jet (notamment pour les sorts) et dépenser un point de karma.

Mold spirit (Invocation, Rg11, 2) : l'adepte choisit d'appliquer un malus ou un bonus de +1 à tous les tests d'action de la créature qu'il invoque.

Sextant astral/Nether sextant (Compas d'os, Rg12, 3) : permet de détecter les portails vers un plan d'existence déjà visité.

Mauvaise influence/Poisoned influence (Diplomatie, Rg6, 1) : permet de diminuer l'attitude de la cible, plutôt que de l'augmenter.

Trame de talent/Talent pattern (Tissage, Rg13, 2)

Déplacement sans trace/Traceless stride (Déplacement silencieux, Rg8, 1) : l'adepte ne laisse pas de trace de pas derrière lui, pour une durée égale à rang rounds.

Claquement d'arme/Weapons smash (Attaque enchaînée, Rg9, 2) : l'adepte qui réussit un Coup critique claque son arme ou son bouclier, produisant un bruit impressionnant, lui permettant d'effectuer immédiatement un test Cri de guerre, même s'il en avait déjà poussé un au cours du round.

COMPÉTENCES

Les compétences les plus polémiques (provenant de talents de hauts cercles) ne sont plus là, comme vous pouvez le constater dans la table ci-dessous. Désormais, aucune compétence ne cible la Défense magique, n'altère l'initiative ou ne modifie les dommages. Ce trois domaines sont réservés aux adeptes.

La compétence de Connaissance est plus « pratique » dans le sens où posséder une compétence ou un talent spécifique est associé à la connaissance liée. Par exemple un adepte avec Armes de mêlée possède de facto la connaissance « pratique » et peut donc utiliser son niveau dans ce talent d'Armes de mêlée pour apprendre certaines choses concernant les armes.

Nouvelle liste des compétences

Acrobatie en selle	Coup de pied rapide
Alchimie	Création d'arme
Apprivoisement	Création d'armure
Armes à projectiles	Cri de guerre
Armes de jet	Crochetage
Armes de mêlée	Défense tournoyante
Artisan	Déguisement
Artisanat	Déplacement silencieux
Artiste	Désamorçage des pièges
Attaque acrobatique	Désarmement
Attaque enchaînée	Détection des armes
Attaque plongeante	Détection des pièges
Attaque surprise	Deuxième arme
Attaque tournoyante	Deuxième attaque
Barrière de lames	Deuxième tir
Cartographie	Diplomatie
Chant émouvant	Dissimulation d'arme
Charge dévastatrice	Distraction
Chasse	Diversion
Combat à mains nues	Don des langues
Comédie	Dressage
Compréhension des rivières	Éloquence
Connaissance	Escalade
Connaissance de la rue	Escamotage
Corruption	Esquive
Coup de bouclier	Esquive des pièges

Étiquette	Parade-riposte
Falsification	Pêche
Flirt	Pilotage de navire
Hypnose	Pistage
Imitation de voix	Première impression
Impression	Recherche
Interprétation	Rejet de responsabilité
Lecture et écriture	Rhétorique
Lecture et écriture de la magie	Rire encourageant
Lecture sur les lèvres	Sang-froid
Maîtrise d'animaux	Sarcasmes
Manœuvre	Saut de géant
Marchandage	Séduction
Marmonnements sibyllins	Sortie gracieuse
Médecine	Sprint
Monture agressive	Stabilité
Mort feinte	Survie
Natation	Tactique
Navigation	Tenue en selle
Navigation aérienne	Troubadour
Orientation	Vigilance
Parade	Vol à la tir

Des petits changements du style des difficultés d'artisanats qui sont légèrement modifiées, mais pour le reste rien de notable sauf pour :

Médecine : si le médecin s'occupe des blessures graves, celles-ci ne seront pas soignées, mais elles n'occasionneront plus de malus à la récupération.

Tactique : la différence avec le talent est la quantité affectée, ici ce n'est que le rang x10.

OPTIONS DE COMBAT

Dans les nouveautés il y a plusieurs adaptations au nouveau système :

Course : au prix d'une action standard et d'1 point d'effort, le personnage double son mouvement de combat. Pendant ce temps le personnage est considéré Harcelé. Tous talents ou capacités augmentant le déplacement voit leur bonus doublé en cas de course, sauf le talent Sprint.

Déplacement en deux temps : un personnage qui utilise cette option de combat est considéré Harcelé pendant toute la durée du round.

Portée des armes à distance : il n'existe plus que deux types de portées : courte et longue (-2 attaque et dommage).

NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS

Les armes et boucliers donnent le moyen de mieux se défendre. Lorsqu'une arme est utilisée avec le talent Parade, le personnage ajoute la taille de l'arme en bonus à son test d'action.

Les boucliers ont une nouvelle caractéristique, la Déflexion, qui permet de donner un bonus pour éviter les Coups critiques (voir p402 du **Recueil des joueurs**) et s'ajoute en bonus aux tests de Parade. Il y a deux valeur, la première pour les attaques physiques et la deuxième pour les attaques magiques.

Bouclier	Déflexion
Écorce	2/1
Écu	4/0
Targe	1/0
Targe en cristal	1/1
Bouclier en cristal	3/3
Bouclier de tressellerie	1/2
Bouclier d'infanterie	2/0
Bouclier de cavalerie	2/0

Les heaumes offrent désormais un bonus de Déflexion de 2/2 mais infligent un malus de -1 à tous les tests d'action basés sur la Perception. Pour bénéficier du bonus de Déflexion magique, il faut que l'armure possède une protection mystique.

OBJETS MAGIQUES À FILAMENT COMMUNS

D'une manière générale tous les objets magique « commun », pour personnage « Novice » ont quatre rangs de filament et augmente de +1 à chaque rang (voir ci-dessous). Les objets magiques pour « Compagnon » augmentent rarement de plus d'un point et ont souvent une limite de rang maximum 8 rangs de filaments.

Le coût en point de légendes du rang 1 dépend de ce qui est indiqué. Si c'est « Novice » alors l'objet magique coûtera 100 points de légende, puis 200 pour le rang 2, puis 300 pour le rang 3 et enfin 500 pour le rang 4. Si c'est « Compagnon », alors le coût de développement de l'objet magique sera similaire à celui d'un talent de cercle 5 (200 pour le rang 1, puis 300 pour le rang 2, puis 500 pour le rang 3, puis 800 pour le rang 4, etc.) et ainsi de suite pour les autres types d'objets magiques.

ARMURE LOURDE

Nombre de filament maximum : 2
Défense magique : 13
Coût en point de légende : Novice

Filament de rang 1

Connaissance clef : le nom de l'objet
Effet : l'armure a les mêmes caractéristiques que si elle bénéficie de toutes les améliorations du talent Perfectionnement des armures. En général les valeurs sont augmentées de moitié, arrondi au supérieur (un zéro restant à zéro).

Filament de rang 2

Effet : la pénalité d'initiative diminue de 1

Filament de rang 3

Effet : +1 en Défense physique ou +1 en Armure physique.

Filament de rang 4

Effet : la pénalité d'initiative diminue de 1

ARMURE LÉGÈRE

Nombre de filament maximum : 2
Défense magique : 12
Coût en point de légende : Novice

Filament de rang 1

Connaissance clef : le nom de l'objet
Effet : l'armure a les mêmes caractéristiques que si elle bénéficie de toutes les améliorations du talent Perfectionnement des armures. En général les valeurs sont augmentées de moitié, arrondi au supérieur. Une valeur à zéro reste à zéro, sauf si les deux sont à zéro, dans ce cas ajouter 1 en Armure.

Filament de rang 2

Effet : l'un des bonus d'armure augmente de 1.

Filament de rang 3

Effet : l'un des bonus d'armure augmente de 1.

Filament de rang 4

Effet : l'un des bonus d'armure augmente de 1.

ARME DE MÊLÉE

Nombre de filament maximum : 2
Défense magique : 11
Coût en point de légende : Novice

Filament de rang 1

Connaissance clef : le nom de l'objet
Effet : l'arme a les mêmes caractéristiques que si elle bénéficie de toutes les améliorations du talent Perfectionnement des armes. En général son niveau de dommage est augmenté de sa taille.

Filament de rang 2

Effet : le niveau de dommage augmente de 1.

Filament de rang 3

Effet : le niveau de dommage augmente de 1.

Filament de rang 4

Effet : le niveau de dommage augmente de 1. À ce stade, le niveau de dommage est égal au niveau de dommage de l'arme non magique + taille + 3

ARME À DISTANCE

Nombre de filament maximum : 2
Défense magique : 11
Coût en point de légende : Novice

Filament de rang 1

Connaissance clef : le nom de l'objet
Effet : l'arme a les mêmes caractéristiques que si elle bénéficie de toutes les améliorations du talent Perfectionnement des armes. En général son niveau de dommage est augmenté de sa taille.

Filament de rang 2

Effet : les portées sont augmentées de 25%.

Filament de rang 3

Effet : le niveau de dommage augmente de 1.

Filament de rang 4

Effet : les portées sont encore augmentées de 25%, passant le bonus total à +50%.

OBJET À CONSOMMER

Nombre de filament maximum : 2
Défense magique : 14
Coût en point de légende : Novice
Exemple typique de ce type d'objet : une fiole de potion.

Filament de rang 1

Connaissance clef : le nom de l'objet
Effet : l'objet produit les effets une fois par jour. Mais le niveau d'effet ou le bonus sont la moitié de ceux de l'objet normal.

Filament de rang 2

Effet : le niveau d'effet ou le bonus est égal à celui de l'objet non magique. S'il n'y avait pas de bonus, maintenant l'objet donne un bonus de +2 à la caractéristique approprié, par exemple un +2 pour les tests de récupération pour un objet fournissant une nourriture.

Filament de rang 3

Effet : le niveau d'effet ou le bonus est augmenté de 1. S'il n'y avait pas de bonus, maintenant l'objet donne un bonus de +3.

Filament de rang 4

Effet : l'objet permet de bénéficier des effets deux fois par jour.

OBJET DÉFENSIF

Nombre de filament maximum : 2

Défense magique : 14

Coût en point de légende : Novice

Exemple typique de ce type d'objet : une broche ou un heaume.

La nature de l'objet indique la nature des bonus défensif qui seront donnés. Par exemple une broche peut donner des bonus sociaux ou magiques et un heaume tous ceux que le maître de jeu désire.

Filament de rang 1

Connaissance clef : le nom de l'objet

Effet : l'objet donne un bonus de +1 à l'une des défenses.

Filament de rang 2

Effet : la somme des bonus aux défenses est maintenant de +2 en tout.

Filament de rang 3

Effet : l'objet donne un bonus de +1 rang à l'un des talents défensifs, Esquive pour le physique, Volonté de fer pour la magie et Sang-froid pour le social.

Filament de rang 4

Effet : la somme des bonus aux défenses est maintenant de +3 en tout.

OUTILS DE MAÎTRE

Nombre de filament maximum : 2

Défense magique : 14

Coût en point de légende : Novice

Exemple typique de ce type d'objet : des outils affectés à une tâche particulière comme la forge des armures ou des armes, un bandeau pour le déguisement ou l'imitation des voix, des gants pour le corps à corps ou attaquer à distance ou attaquer au contact ou l'escalade ou les tests de Charisme, etc.

Filament de rang 1

Connaissance clef : le nom de l'objet

Effet : l'objet donne un bonus de +1 rang au talent, ou à la compétence, associé à l'outil. Ou un bonus de +1 au résultat du test affecté par la tâche.

Filament de rang 2

Effet : l'objet donne un bonus de +1 rang à un autre talent, ou compétence, associé à l'outil. Ou un bonus de +1 au résultat du test affecté par un autre type de tâche.

Filament de rang 3

Effet : l'objet donne un bonus de +1 rang à un talent, ou compétence, associé à l'outil autre que celle du rang 2, cela peut être la tâche du rang 1, passant ainsi le bonus à +2. De la même manière, cela peut être un bonus de +1 au résultat du test affecté par un autre type de tâche.

Filament de rang 4

Effet : l'objet donne un bonus de +1 rang ou un bonus de +1 au résultat du test à une autre tâche ou talent ou compétence, mais le bonus étant de +2 maximum.

TISSAGE DES FILAMENTS DES OBJETS MAGIQUES À FILAMENT

Lorsque le personnage tente de tisser un filament sur un objet magique à filament, il effectue un test de Tissage de filament contre une difficulté indiqué par le tableau ci-contre. Si le test est réussi, pas de différence avec l'EDC, le filament plus puissant remplace l'ancien. Par contre, si le test échoue, il ne peut pas tenter de refaire de test durant la journée, sauf s'il utilise l'un de jets de récupération pour effectuer à nouveau un test de Tissage de filament. L'obligation de monter le talent de tissage n'existe plus.

La table des Difficultés de Tissage est aussi la nouvelle table de Dissipation des sorts.

Rang du filament	Difficulté de Tissage
1	9
2	11
3	13
4	15
5	16
6	17
7	18
8	20
9	21
10	23
11	24
12	25
13	26
14	28
15	29

TABLE DES OBJETS MAGIQUES À FILAMENT

Le récapitulatif des caractéristiques des objets magiques selon leurs degrés de puissance se trouve ci-contre

Rappel : le coût en points de légende du **rang 1** est de **100** pour un objet magique à filament **Initié/Novice**, il est de **200** pour un **Compagnon**, **300** pour un **Gardien** et **500** pour un **Maître**.

Les deux premières catégories donneront presque exclusivement des bonus numériques (par exemple un bonus aux dommages, protection, talents, etc.), très peu de capacité ou d'originalité. Les objets uniques ou légendaires donneront souvent des bonus étranges, des capacités équivalentes à des sorts ou des talents.

Effets les plus fréquents du rang 1

Armes et armure : l'objet bénéficie des effets maximums du talent de Perfectionnement. Pour les armes le niveau de dommage augmente de sa taille et pour les armures, c'est une augmentation de 50% es valeurs initiales à condition qu'elles existent. Si elles sont nulles toutes les deux, alors l'une d'elle peut augmenter de 1.

Effets les plus fréquents du rang 5

Bouclier/heaume : Augmentation du bonus de Déflexion de +2.

Tous les objets :

- capacité similaire à un sort de quatrième cercle maximum, pour un coût de 2 points d'effort, utilisable une fois par jour,
- +1 jet de récupération par jour,
- +2 à un attribut,
- +3 à un type de test relatif à la fonction de l'objet, pour un prix de 1 point de dommage par utilisation, comme par exemple aux combat sans arme, aux attaques à distance, aux tests de Charisme, aux tests d'Escalade, aux tests d'Initiative,
- +2 de bonus à une Défense ou au seuil de blessure grave, pendant plusieurs rounds, pour un coût de 1 point d'effort,
- +2 de bonus à un test contre un type très spécifique de cible pour tout type d'action.

TABLE DES OBJETS MAGIQUES COMMUNS

Objet magique à filament	Rang max.	Défense magique	Coût en points de légende	Disp.	Coût en pa	Bonus moyen par rang	Rang des connaissances clefs	Exemple de connaissance clef
Objet magique commun	4	10-14	Initié / Novice	Rare	3 000+	1	1	Nom de l'objet
Objet magique rare	6	12-16	Compagnon	Très rare	5 000+	1 à 1,5	1 et 5	Nom du créateur, matériaux utilisés
Objet magique unique	6	14-18	Compagnon	Très rare	10 000+	1 à 2	1, 3, 5	Source des matériaux utilisés, lieux ou circonstances de développements de puissance de l'objet
Objet magique unique rare	8	16-20	Gardien	Très rare	20 000+	1 à 2	1, 3, 5 et 7	Informations supplémentaires sur la création ou le développement de puissance de l'objet.
Trésor légendaire	15	14-24	Tous	NA	NA	1 à 3	1 et n'importe lequel	Connaissances relatives aux événements qui ont créé la légende

Effets les plus fréquents du rang 7

Objet : deux effets utilisables à tous les rangs, ou un effet utilisable à tous les rangs avec un double bonus,

Tous les objets :

- une capacité similaire à un sort de cercle 6 ou moins, pour un coût d'activation de 3 points d'effort, utilisable trois fois par jour ou ne coûtant pas de dommage d'effort mais utilisable qu'une seule fois par jour,
- +2 de bonus sur un test, pendant un round (pour un bonus exploitable en combat, ou pendant 10mn (pour des activités non martiales)) pour un coût d'activation de 2 points de dommage d'effort.

Effets les plus fréquents de tous les rangs

Arme : +1 au niveau de dommage de l'arme.

Armes à distance : augmentation de 25% des portées.

Armure/bouclier/vêtement : +1 à l'Armure physique ou mystique.

Armure/bouclier : réduction de la pénalité d'initiative de 1.

Tous les objets :

- +1 à une Défense magique, physique ou sociale,
- +1 à un type de test relatif à la fonction de l'objet, comme par exemple aux combats sans arme, aux attaques à distance, aux tests de Charisme, aux tests d'Escalade, aux tests d'Initiative,
- +1 rang de bonus à un talent,
- un effet spécifique relatif à l'utilisation directe de l'objet, de son aspect visuel ou tout autre propriété, par exemple une enclume de deux kilo, un vêtement s'adaptant parfaitement à n'importe qui, un bâton télescopique, etc.

RÉCOMPENSES EN POINTS DE LÉGENDE

La plus importante modification pour les joueurs est la récompense en points de légende. En effet, les critères d'obtention des cercles sont plus exigeants en terme de points de légende, les récompenses sont donc augmentées en proportion :

Cercle actuel	Récompense légendaire	Maximum de points de légende attribué par session
1	25-75 (50)	100-300 (200)
2	100-300 (200)	400-1 200 (800)
3	200-500 (350)	800-2 000 (1 400)
4	250-700 (475)	1 000-2 800 (1 900)
5	500-1 500 (1 000)	2 000-6 000 (4 000)
6	900-2 700 (1 800)	3 600-10 800 (7 200)
7	1 650-4 900 (3 275)	6 600-19 800 (13 100)
8	2 350-7 000 (4 675)	9 400-28 000 (18 700)
9	4 800-14 200 (9 500)	19 200-56 800 (38 000)
10	8 600-25 800 (17 250)	34 400-103 200 (68 800)
11	15 450-46 350 (30 900)	61 800-185 400 (123 600)
12	22 950-68 850 (45 900)	91 800-275 400 (183 600)
13	42 500-127 500 (85 000)	170 000-510 000 (340 000)
14	77 500-232 500 (155 000)	310 000-930 000 (620 000)
15	120 000-360 000 (240 000)	480 000-1 440 000 (960 000)

* La récompense moyenne pour chaque cercle figure entre parenthèses.

Avec cette nouvelle table, le rythme de progression est plus linéaire, plus homogène que l'édition française.

Remerciement :

Black Book éditions remercie chaleureusement Scorpinou, notre grand érudit, qui a compilé ce précieux document !

TABLE DES NIVEAUX/ DÉ(S) D'ACTION	
Niveau	Dé(s) d'action
1	D6-3
2	D6-2
3	D6-1
4	D6
5	D8
6	D10
7	D12
8	2D6
9	D8+D6
10	2D8
11	D10+D8
12	2D10
13	D12+D10
14	2D12
15	D12+2D6
16	D12+D8+D6
17	D12+2D8
18	D12+D10+D8
19	D12+2D10
20	2D12+D10
21	3D12
22	2D12+2D6
23	2D12+D8+D6
24	2D12+2D8
25	2D12+D10+D8
26	2D12+2D10
27	3D12+D10
28	4D12
29	3D12+2D6
30	3D12+D8+D6
31	3D12+2D8
32	3D12+D10+D8
33	3D12+2D10
34	4D12+D10
35	5D12
36	4D12+2D6
37	4D12+D8+D6
38	4D12+2D8
39	4D12+D10+D8
40	4D12+2D10
41	5D12+D10
42	6D12
43	5D12+2D6
44	5D12+D8+D6
45	5D12+2D8
46	5D12+D10+D8
47	5D12+2D10
48	6D12+D10
49	7D12
50	6D12+2D6

TABLE DES NIVEAUX/ DÉ(S) D'ACTION	
Niveau	Dé(s) d'action
1	D6-3
2	D6-2
3	D6-1
4	D6
5	D8
6	D10
7	D12
8	2D6
9	D8+D6
10	2D8
11	D10+D8
12	2D10
13	D12+D10
14	2D12
15	D12+2D6
16	D12+D8+D6
17	D12+2D8
18	D12+D10+D8
19	D12+2D10
20	2D12+D10
21	3D12
22	2D12+2D6
23	2D12+D8+D6
24	2D12+2D8
25	2D12+D10+D8
26	2D12+2D10
27	3D12+D10
28	4D12
29	3D12+2D6
30	3D12+D8+D6
31	3D12+2D8
32	3D12+D10+D8
33	3D12+2D10
34	4D12+D10
35	5D12
36	4D12+2D6
37	4D12+D8+D6
38	4D12+2D8
39	4D12+D10+D8
40	4D12+2D10
41	5D12+D10
42	6D12
43	5D12+2D6
44	5D12+D8+D6
45	5D12+2D8
46	5D12+D10+D8
47	5D12+2D10
48	6D12+D10
49	7D12
50	6D12+2D6

TABLE DES NIVEAUX/ DÉ(S) D'ACTION	
Niveau	Dé(s) d'action
1	D6-3
2	D6-2
3	D6-1
4	D6
5	D8
6	D10
7	D12
8	2D6
9	D8+D6
10	2D8
11	D10+D8
12	2D10
13	D12+D10
14	2D12
15	D12+2D6
16	D12+D8+D6
17	D12+2D8
18	D12+D10+D8
19	D12+2D10
20	2D12+D10
21	3D12
22	2D12+2D6
23	2D12+D8+D6
24	2D12+2D8
25	2D12+D10+D8
26	2D12+2D10
27	3D12+D10
28	4D12
29	3D12+2D6
30	3D12+D8+D6
31	3D12+2D8
32	3D12+D10+D8
33	3D12+2D10
34	4D12+D10
35	5D12
36	4D12+2D6
37	4D12+D8+D6
38	4D12+2D8
39	4D12+D10+D8
40	4D12+2D10
41	5D12+D10
42	6D12
43	5D12+2D6
44	5D12+D8+D6
45	5D12+2D8
46	5D12+D10+D8
47	5D12+2D10
48	6D12+D10
49	7D12
50	6D12+2D6

Imprimez cette page, découpez un exemplaire de la nouvelle table et collez-la sur le rabat de votre *Dossier de personnage*.