

Lady Earthdawn

Earthdawn à la sauce Lady BlackBird

Illustration

Lady Kerala Aubeterre, avant-dernière reine du royaume de Cara Fahd.
Elle périt comme elle vécu, avec passion et panache. – Général Cathon Œil-Triste.
Crédit : Paizo Publishing LLC

Intention :

Faire un système léger pour Earthdawn gardant la saveur de l'univers et exploitant le narrativisme pour amplifier l'héroïsme.

Quelques mots sur l'auteur

Ce document a été rédigé par *Qui revient de loin*, qui a reconstitué une table de joueurs pour Earthdawn il y a deux ans... et s'est rendu compte que leur plaisir de jeu avait évolué depuis leurs premières parties de ce jeu à la fin des années 1990.

Intro

Earthdawn est un JDR médiéval fantastique à la fois haut en couleur (épique et *high fantasy*) et très cohérent (magie, classe de personnage, monstres, « donjon », races...).

Le système est toutefois assez complexe, surtout quand l'on a plus beaucoup de temps à y consacrer une fois inséré dans la vie active et familiale. D'où des tentatives de simplification, et aussi à la même occasion, d'encouragement du role play (et donc du jeu narrativiste).

Lady Blackbird a été une révélation et le point de départ pour monter une version « Lady Earthdawn » qui bazarderait la complexité simulationniste d'Earthdawn (ED) et profiterait des richesses du narrativisme à la Lady Blackbird (LB) pour vivre des aventures épiques dans le monde de Barsaive. La gageur étant de conserver les spécificités qui font la saveur de cet univers (donc la liberté de création de l'univers de LB ne peut être appliquée).

La possibilité d'**un ED Lite**, avec des règles simplifiées et plus de narrativisme **a été abandonnée** car plus complexe et long à mettre en place, notamment au niveau des équilibres.

Voici que cela peut donner.

Diagnostic d'Earthdawn

Earthdawn est basé sur la **mouvance des systèmes à pool de dés** et du **style Action cinématographique** (Star wars D6, Shadowrun, cf. PTGPTB <http://ptgptb.free.fr/index.php/une-breve-histoire-des-modes-dans-la-creation-de-jdr/>) et haut en couleurs. La résolution rapide, les archétypes sont une autre partie de la mouvance que n'applique pas ED. C'est au contraire un jeu au système de règle dit « avancé », donc complexe.

ED est par ailleurs un **jeu incohérent** en terme de système Ludisme-Narrativisme-Simulationnisme car il présente : « des systèmes de combat et de récompense vaguement Ludistes, une résolution Simulationniste en général (habituellement tiré de *GURPS*, *Cyberpunk* ou *Champions 4ème édition*), un contexte de jeu Simulationniste (Situation sous forme de méta-intrigue officielle), Couleur Narrativiste trompeuse, et des règles de création de Personnage Simulationnistes/Narrativistes incohérentes. » (cf. PTGPTB <http://ptgptb.free.fr/index.php/le-lns-chapitre-5/>).

Le projet Lady Earthdawn

L'utilisation du système de Lady Blackbird et des autres inspirations (cf. références p. 36) a notamment pour ambition de se recentrer sur la saveur d'ED, à savoir un jeu d'action héroïque haut en couleur dans un univers cohérent de haute fantasy, tout en le simplifiant (résolution rapide et archétype de perso qui n'avaient pas été implémentés), en l'amplifiant (pool de dés, Clef de motivation, etc.) et en résolvant ses problèmes d'incohérence en privilégiant le narrativisme dans le système de résolution d'action (résolution de conflit, pool de dés, pouvoir de narration et règle du veto, *Make every roll count*), de création (Traits et trame de Traits : Discipline, Race), récompenses et progression des personnages en lien avec le style héroïque (pouvoir de narration, Clef, acquisition de Talents, Atouts, Objet de trame, bonus à la prise de risque, récompense immédiate), l'état de santé (Trait de blessure=Conditions), la couleur du jeu (=ambiance : héroïque, horrifique, haute fantasy) via : Traits/Talents, Clefs et Secrets d'héroïsme, de Discipline, de Race, d'Horreur, de Magie et Objets de Trame...

Impact du système sur l'univers :

Tout d'abord, le monde d'ED est peu connu des joueurs, mais existant et soutenu par une logique interne (cohérence). Les joueurs ne peuvent donc le créer comme dans *Lady Blackbird*. Leur **autorité créative** est par conséquent moindre que dans *Lady Blackbird*, mais elle existe tout de même : ils sont encouragés à inventer et exploiter en continu leur background et leur environnement, tant qu'ils ont une légitimité et que le MJ et les autres joueurs sont d'accord (règles de la légitimité et du veto).

Note : l'autorité créative d'un joueur est l'ensemble des domaines dans lesquels il peut créer des éléments. Classiquement, cette autorité concerne son personnage, son background, parfois ses alliés et son équipement. Ici, il est proposé d'élargir cette autorité à son environnement proche (mobilier, équipement, caractéristiques de la scène, parfois PNJ) via un **pouvoir de narration** encadré par une **règle de veto consensuel** (consensus avec le MJ et les autres joueurs).

La conservation de la majorité des éléments des disciplines, talents et sorts devraient maintenir l'identité du monde d'ED. Par contre le **remplacement du système très simulationniste d'ED** par celui beaucoup plus **léger et très narrativiste** de Lady Blackbird a plusieurs impacts.

1. La mise en valeur du background : le système de Trait-Talents, Clefs et Secrets permet de faire ressortir les éléments de background du monde et des personnages qui étaient jusque-là peu visibles : spécificité sociale/psychologique des races, philosophie des disciplines... tout en favorisant le jeu héroïque (Clef d'héroïsme, utilisation de plus de talents et sorts, résolution de scène épique, sacrifices pour réussir (matos, conditions, ressources...)).

2. Le mécanisme de résolution par scène (pas de tâche, pas d'échec, action combinée encouragée) permet de réaliser « plus » de choses et donc d'aller plus vite et/ou de jouer à plus haut niveau et/ou de faire plus de role play. Cela rejoint le concept de départ du jeu : **l'épopée de héros** réalisant des prouesses prestigieuses grâce à leurs talents magiques, et non des combats qui s'éternisent dans la gestion simulationnistes des initiatives, phases de déplacement, gestion des dommages, etc.

L'important n'est pas de savoir si un Héros réussit, mais de savoir ce que cela lui coûte.

3. La progression des personnages sera plus rapide (accès aux talents & sorts de haut cercle) et se traduira par un gain de puissance et de polyvalence, mais aussi par une transformation par le biais des Clefs de motivations et des Secrets qui se substituent plutôt que s'additionnent.

En outre, l'utilisation du mécanisme narrativiste des Clefs de motivation épiques encourage et récompense les actions héroïques, le fait de raconter sa légende et la prise de risque.

4. D'ailleurs, la **disparition de la jauge de vie**, et donc de la mort des PJ, retire une gestion aux MJ pour éviter les morts stupides/trop rapide dues au mauvais dosage du MJ ou au hasard. **Le ressort dramatique** n'est plus la mort pour cause de hasard mais **le compromis entre la réussite et les sacrifices** nécessaires pour l'atteindre. Ces sacrifices se traduisent par des conditions qui affectent les joueurs, une escalade des situations, un épuisement des ressources (Karma, argent, allié, matériel).

L'utilisation de **Conditions** permet de donner facilement un effet concret à certains états subjectifs comme la présence de cicatrice de sang, d'une corruption, de la peur, etc.

5. La Magie brute, moins efficace et plus dangereuse que la magie des Sortilèges, sera plus présente avec la possibilité pour les magiciens d'utiliser de manière simple et instinctive leur domaine magique de prédilection.

6. Le cas des cercles : La mécanique de création/progression des personnages, plus simple, rend par contre complexe une évaluation en Cercle des personnages, des talents, des sorts. Mais l'utilisation « un talent/sort vaut 1 dé » rend la distinction moins importante que lorsqu'un talent/sort de 15^e cercle est n fois plus puissant que celui d'un 5^e cercle.

*Question et arbitrage : un système d'évaluation de l'importance d'un personnage, de son ancrage dans le monde pourrait être la somme de ses Traits, Talents, Clefs, Secrets, Objet de trame, Atouts mais aussi faiblesses et Conditions (ainsi, un personnage sérieusement blessé et atteint par moult conditions et faiblesses sera d'autant plus « important », plus lié au monde, à l'architrame du monde) cf. DPSRPG p95. Ici, les fiches de perso créées à partir d'adepte de cercle 3-4 auraient une importance de 60-70 sans Conditions ! > Qu'en tirer ? Cela représenterait 12-14 (12*5/6, nb de point d'un succès) succès pour les abattre définitivement ? Donc 5-6 talents & conditions de plus augmenteraient la difficulté pour abattre un adepte/PJ/PNJ de 1 niveau de menace. On pourrait aussi se baser sur le nb de dizaines – la mise de départ (nb d'étiquettes d'un cercle 1, soit environ 50) pour évaluer le cercle d'un personnage.*

Conséquence de tout cela, **le style héroïque** devrait donc s'accroître.

Enfin, la **simplification des règles** (disparition des phases d'initiative/attaque/esquive/dommage /protection, des tableaux de niveaux, de réussites, des tableaux de progression) devrait fluidifier le jeu. Avec le transfert d'une partie de l'autorité créative aux joueurs, le labeur du MJ (surtout lorsqu'il n'est pas doué en calcul mental...) devrait être réduit. C'est appréciable quand l'on a plus beaucoup de temps à consacrer au JDR.

Un regret, toutefois, **la perte du step system** et tous ces dés variés et colorés que j'aimais bien (mais on conserve les brouettes de dés et les dés explosifs).

Note sur la mise en page

Des styles différents ont été appliqués suivant que le texte concerne :

*Des règles ;

*Des exemples ;

*Des règles optionnelles ou des variantes (**OPTION**) ;

**Des notes de conception (Question et arbitrage).*

Droits d'auteur

Les droits d'Earthdawn appartiennent, en fonction des éditions, à Fasa, BBE & RedBrick. Ceux de Lady Blackbird, Wushu Open, Fate, Tranchons et Traquons et des autres inspirations utilisées ici appartiennent à leurs auteurs respectifs et peuvent être en Creative Commons Pour ces éléments, voir la section références et inspirations p. 36.

Le reste est l'œuvre d'un fan qui ne souhaite les spolier de leurs droits mais désire au contraire qu'ED soit plus populaire. Ce reliquat est par ailleurs en licence Creative commons by-nc (lien).

Ce document ne suffit d'ailleurs pas pour jouer à Lady ED, les livres de la gamme Earthdawn étant nécessaires, notamment pour tout ce qui est background et pour l'intitulé des talents, pouvoirs et sortilèges.

La version illustrée de ce document est à usage personnel uniquement car les illustrations appartiennent à leurs auteurs.

Sommaire

Intention :	2
Quelques mots sur l'auteur	2
Intro	2
Diagnostic d'Earthdawn	2
Le projet Lady Earthdawn.....	3
Impact du système sur l'univers :	3
Note sur la mise en page	5
Droits d'auteur	5
Création de Personnage	7
Traits et Étiquettes (ou Talents)	9
Les 3 Traits de discipline.....	9
Comment convertir les disciplines d'ED	9
Le Trait de Race	10
Le Trait de Personnalité.....	11

Clefs de motivation :.....	11
Clef épique obligatoire :	11
Clef de Relation	12
Clef de philosophie de discipline	13
Clef de concept/race	13
Secrets :	14
Liste de secrets créés.....	14
Exemple de secrets du <i>Compagnon</i> de LB :	15
Atouts et faiblesses	15
La mécanique– Résolution d’action	15
Pouvoir de narration :	16
Le droit de veto, un garde-fou consensuel.....	16
Crédibilité :	16
Contre-exemple et exemple.....	16
Action de grands groupes.....	17
Ex : Une cité contre les fanatiques	18
Points de Karma (pool de dés)	18
OPTION : Influencer le destin/Dés gardés (originellement publié dans Wire-Fu)	19
Points d’architrave et de trame	19
Gagner des points d’architrave	20
Points de karma universels et Points de trame.....	20
Obstacles à surmonter	20
L’adversité :	21
Environnement physique, social.....	22
Cas d’un processus social : procès en sorcellerie	22
Cas d’une course poursuite : <i>Au voleur !</i>	23
OPTION : Montures et véhicules	23
OPTION : Limite de temps	23
Et la magie ?	23
La Magie brute	24
Note de conception sur le lancement de sorts et le nombre de dés d’action	24
Magie des Sortilèges	25
Apprendre des sortilèges	26
Lancer depuis un grimoire.....	26

Cas des illusions	26
Magie de sang	26
En cas d'échec du conflit :	27
Objet magique, objet de trame, trame de groupe	27
Cas d'un objet magique :	27
Cas de l'architrave d'un groupe de Héros :	28
Santé, conditions, récupération et mort	28
Et la mort ?	29
Récupération	30
Traitement des conditions en fin de scénario	31
Récompenses, Points de légende et progression/évolution.....	31
Gain de Points de légende.....	31
Dépense de Points de légende.....	31
Talent, Clef, Secret (et point de Karma)	31
Sortilèges	31
Atouts et faiblesse.....	31
Filaments	32
Améliorer un tiers.....	32
Limite du système de progression.....	33
Option Progression par cap.....	33
Le mécanisme de Fate en résumé :	34
Évaluation du cercle	34
Le style épique.....	36
Références et inspirations :	37

Création de Personnage

Les joueurs présente leur concept de personnage en 1-2 phrases : nom, discipline/race, particularités (physique, personnalité, relation/passé, secret).

Ex : xx, Écumeur du ciel Orc, bagarreur, plaisantin et meilleur ami de yy.

Chaque personnage est ensuite caractérisé par un **pool de 7 dés à 6 faces**, la réserve Karmique, et **31 points à répartir** parmi 5 Traits (24 points pour autant d'étiquettes), les Clefs (3 points), les Secrets (2 points) et les Atouts & faiblesses (2 & 2 points). Il peut y avoir quelques différences en fonction des particularités des personnages (mages,...).

Commentaire [E1]: A recompter, notamment pour les mages

Cas d'un non-adepte : Les individus ordinaires n'ont pas de réserve Karmique, n'ont pas de talents à effet magique (étiquette de compétence et non de Talent)

et n'ont que 4 traits (race, personnalité et 2 autres) et 14 points à répartir (pas de clef ni de secret), soit 3 par trait et 2 en avantages par exemple.

Un Trait est une particularité, un style du personnage qui rassemble un certains nombres d'aspects liés, les étiquettes (Talents dans le cas des Traits de discipline).

Dans le détail, le personnage comporte **5 Traits** : un **Trait racial** (ici, suivant l'exemple, *sorti du Kaer*), **3 Traits de discipline** (ici *Pied aérien*, *Furie guerrière* et *Frère d'armes* qui regroupent Talents et demi-magie de la discipline d'écumeur) et un **Trait de personnalité** (tiré du concept du personnage si possible). Voir p. 9.

Chaque Trait donne le droit d'utiliser un dé supplémentaire pour une action adéquate. Les étiquettes de ces Traits (de 3 à 12 potentiellement pour un cercle 8), **apportant chacun un dé supplémentaire**. Les étiquettes entre parenthèses pourront être achetées ultérieurement avec des points de légendes (PL).

Question et arbitrage : (Les talents soulignés sont des talents de disciplines... ; un marqueur vertical « | » indique les talents des cercles de novice puis de compagnon...>qu'en faire ?)> abandonner ces notions.

Les étiquettes doivent être assez spécifiques pour éviter une utilisation trop généraliste. Ex : Arme de mêlée, Arme de trait... (ou plus loin encore : Rapière, Arbalète...) et pas juste « Combat ».

Les magiciens ont obligatoirement un **Trait de Magie** (comptant dans les 3 Traits de discipline), avec des Talents de Magie brute (cf. p. 24), et **des sortilèges**.

Les personnages ont en outre **3 Clefs de motivation** (personnalité, ambition, relation, race), dont au moins une clef épique (Héroïsme, Bravache, Célébrité, Gloire...). Ces clefs représentent les ressorts du personnage et sont des indications de role play pour l'incarner et jouer dans le ton d'ED (épique, en groupe soudé, en suivant la philosophie de sa discipline ou la culture de sa race). A chaque fois que ces clefs sont utilisées, elles génèrent un bonus (cf. p. 11).

A noter que les ont une 4^e Clef : la Clef de Gahad, qui compte aussi pour un talent racial.

Chaque Clef de motivation aide et récompense le jeu en accord avec le concept du personnage et d'ED : chaque activation adéquate apporte 1 dé ou 1 Points de légende, le double lorsque cela implique une mise en danger.

Ensuite, le personnage dispose de **2 Secrets** (en lien avec son identité, un pouvoir, une information...) lui apportant pouvoir limité et singularité (cf. p. 14).

Chaque Secret traduit la profondeur du personnage et lui apporte un pouvoir ponctuel. Ces secrets peuvent être connus des autres joueurs, mais non des personnages, pour faciliter les relations et interprétations dans le jeu.

Enfin, le personnage choisi pour **2 points d'Atout** (2 au niveau 1 ou 1 au niveau 2) et **2 points de faiblesse** (cf. p. 15).

Les magiciens acquièrent en plus **6 sortilèges du premier cercle** (la notion de cercle est ensuite sans importance). Voir la liste de sorts des livres de règles d'ED. **Les sorts** sont alimentés en énergie avec les Points de Karma du magicien le cas échéant.

Traits et Étiquettes (ou Talents)

Les 3 Traits de discipline

29 Étiquettes de Talents potentiels (*Recompter pour les mages*) pour des personnages du 1^{er} au 8^e cercle. Au départ, **16** (*cas des magiciens ?*) sont accessibles aux joueurs (25 pour des vétérans, cas des magiciens vétérans ?) au sein de ces Traits.

Les magiciens ont obligatoirement un **Trait de Magie** (Sorcellerie, Illusion, Nécromancie, Élémentalisme) rassemblant les Talents liés à la manipulation de la magie, ainsi que les talents suivants pour la pratique de la Magie brute (cf. p. 24) :

- Pour un **Sorcier** : Théorie/concept, Énergie, Expérience, Savoir, Symbole, Contrôle ;
- Pour un **Élémentaliste** : Feu/Électricité, Air, Eau, Terre, Bois, Esprit élémentaire ;
- Pour un **Nécromant** : Esprit, Mort & Vie, Magie de sang, Jonction corps-esprit, Peur, Horreur ;
- Pour un **Illusionniste** : Lumière, Son, Odeur, Texture/Température, Mouvement, Comédie/Imitation.

Il y aurait un problème avec une simple conversion des talents d'ED en étiquette-talent de Lady ED : les disciplines de combat auraient un nombre faramineux de talents de baston à utiliser à chaque fois, les rendant extrêmement puissants. Solution du Podcast : limiter le nombre talent aux plus représentatifs et créer 2-3 traits en lien avec le contexte de la discipline (ex guerrier : Mufle, Vengeur). Dans ce cas, le suivi de l'avancement en cercle devient difficile.

Autre possibilité : limiter le nombre de talents d'attaque utilisable par cible pour limiter la puissance en cas de « duel » mais la maintenir pour les combats de masse.

Autre problème : déséquilibre entre le nombre de talents d'attaque des perso et ceux de défense des cibles (mettre par défaut l'esquive à 3 ? ; les multiplier : parade, riposte, blocage, bouclier, armure, feinte, esquive, dur à toucher, agile, vif, tactique militaire, ruse : cape, sable...).

Comment convertir les disciplines d'ED

Lister tous les talents de la discipline, par exemple jusqu'au 8^e cercle, ainsi que les pouvoirs de demi-magie et les rassembler en 3 traits distincts, si possible en se basant plus particulièrement sur les talents de discipline et sur la philosophie de la discipline. Donner un nom évocateur aux Traits.

Fusionner éventuellement les talents proches qui ne seraient pas distinguables dans leur utilisation, comme Cri de guerre et Rugissement. Faire attention au déséquilibre possible des talents de haut cercle. N'en conserver que 29 (pour 8 cercles), dont 16 parmi les premiers cercles qui sont disponibles à la création des personnages. Ignorer à présent les distinctions de cercles des talents, leur caractère de discipline, de Karma, fatigue, etc.

Transformer les pouvoirs de discipline qui apparaissent à certains cercles en Secret de discipline.

Commentaire [E2]: Fiche récapitulative par race, discipline
Faire des fiches des traits/talents, clefs et secrets recommandés pour les différentes races et disciplines, utiles pour la création de personnages et de PNJ.

Commentaire [G3]: A recompter avec l'option Magie libre et étiquettes de magie

Commentaire [E4]: Ajouter aussi au Sorcier un désavantage permanent (ou une Condition ?) : [Magie libre contre nature] pour refléter la particularité de sa discipline.

Commentaire [G5]: Soit 24 points de complexité pour les talents réparties en 5 traits.

Créer des Clefs de motivation et des Secrets à partir de la philosophie de la discipline (suggestion d'interprétation, caractéristique de la discipline, spécialisation).

Ex : Traits d'écumeur du ciel (1-8^e cercle)

Pied aérien : Navire aérien, Escalade, Orientation, Navigation aérienne, | Chute de plume, Stabilité, (Saut de géant, Vivacité du tigre, Attaque plongeante)

Furie guerrière : Armes de jet, Combat à mains nue, Parade, Armes de mêlées, Sang de feu, | Armes à projectiles, (Coup de pied rapide, Survie, Coup de bouclier, | Attaque surprise, Attaque enchaînée)

Frère d'arme : Cri de guerre, | Cœur de lion, Commandement, Impression durable, (Partage du sang, Tactique, Rugissement de guerre, Regard froid, Purification par le froid)

Autres exemples de rassemblement des talents :

<http://www.shadowforums.com/node/259>

Le Trait de Race

Les Traits de Race sont créés à partir de la description des races d'ED et des modificateurs raciaux (pouvoirs, bonus/malus à l'initiative, au déplacement, etc.). Ils doivent faire ressortir leurs distinctions physiques et biologiques (taille des trolls, vision thermographique des nains), culturelles et comportementales (temps de l'attention des Obsidiens, soif de liberté des, tradition des elfes). Ce Trait raciale comporte initialement **5 Etiquettes**.

A noter que cette conversion peut aussi donner des Clefs et Secrets, comme signalé ci-dessous.

Voici ce que cela peut donner :

Trait de l'Humain : Socialement flexible, S'adapter, Vie en groupe, 2 autres au choix.

Clefs et secrets possibles : Clef de la Polyvalence.

Trait de l' : Gahad (Clef supplémentaire), Vision nocturne, Soif de liberté, Saisir la vie à pleine main et la secouer, au choix : Contre l'asservissement OU Costaud.

Trait du Nain : Vision thermographique, Lent, 3 au choix parmi : Résistant, Organisation à grande échelle, Entêté, Mal du pays souterrain, Construire, Entretenir (ses outils/son corps).

Trait du T'skrang : Queue, Panache, Protéger le groupe, Aquatique, Les Femmes ont le pouvoir.

Clefs et secrets possibles : Clef de Loyauté (famille), Les femmes ont le pouvoir

Trait de l'Elfe : Vision nocturne, Art, Agile, Harmonie avec la nature (respect, vivre dedans), Tradition.

Clefs et secrets possibles : Nostalgie du bois de Wyrn, Clef de la Loyauté (Famille).

Trait du Troll : Costaud, Dur-à-cuir, Vision thermographique, Agressif OU Brutal, Trop grand, etc.

Clefs et secrets possibles : Clef de la Loyauté (famille, clan), Clef de l'Honneur (personnel, de clan, racial).

Trait du Sylphelin : Changer de vie, Vol, Changer de couleur, Difficile à toucher, Voir dans l'astrale, Pas fort.

Clefs et secrets possibles : Facétieux, Anarchie, Vivre à fond

Trait de l'Obsidien : Costaud, Dur-à-cuir, Pierre de vie (loyauté, retour à la pierre), Harmonie et équilibre, lent, Peau de pierre, Apprentissage, Phénomène naturel, etc.

Note : Dans une variante où les personnages auraient une réserve karmique inégale, on pourrait adopter les modificateurs suivants : malus de 1 dés aux Nains, et T'skrangs et de 2 dés aux Trolls, Sylphelins.

Pas retenu car les races semblent équilibrées vu l'absence de modification chiffrée et le nombre équivalent de Talents par Trait de race.

Le Trait de Personnalité

Il possède **3 étiquettes** initiales tirées du concept du personnage.

Ces étiquettes reflètent la personnalité du personnage (cf. p53 ED, ex : accommodant, insultant, crédule...); des Objet (épée familiale, canne...); une Passion; une qualité spécifique (impressionner les demoiselles, sens des affaires...); une Incapacité (panier percé, moulin à paroles dans la panique...), **l'Art, obligatoire** (gravure, poésie...); ce qu'il aime/n'aime pas (brouhaha de la foule/solitude, vie dans les plaines/la montagne...); etc.

Clefs de motivation :

Chaque Clef de motivation aide et récompense le jeu en accord avec le concept du personnage et le ton d'ED : chaque activation adéquate apporte 1 dé ou 1 PL, le double lorsque cela implique une prise de risque.

Ces Clefs traduisent ce qui fait bouger le personnage en fonction de sa race, de sa discipline, de sa personnalité, de ses ambitions et de son passé.

Chaque joueur en dispose de 3 (4 pour les) : l'une épique (pour faire ressortir le côté épopée d'ED), les deux autres reflétant une relation aux autres joueurs (mécanique de groupe), la philosophie de sa discipline, un aspect de son concept ou de sa race.

Des exemples de Clefs se trouvent dans le *Compagnon de Lady Blackbird* et sont facilement adaptables aux textes de background des races, disciplines et autres (<http://mightyatom.blogspot.fr/2011/02/lady-blackbird-companion.html>). Les joueurs peuvent s'en inspirer ou en créer de nouveaux en collaboration avec le MJ, voire avec les autres joueurs. La description des philosophies et pouvoirs des disciplines et des races est une source d'inspiration.

Clef épique obligatoire :

L'ambiance d'ED étant épique, chaque personnage se doit de disposer d'une Clef encourageant les comportements épique et la propagation de leur légende. Si cette Clef est plus tard rachetée, elle doit être remplacée par une clef dans le même ton (ex : Héroïsme>Destin tragique).

Exemple :

Clef de l'Héroïsme :

Vous êtes destinés à réaliser de grandes choses, quel qu'en soit le coût. Activez cette

clef à chaque fois que vous êtes héroïque, que vous sacrifiez quelque chose pour les autres ou que vous démontrez aux autres votre destinée

Clef de la Célébrité (Fame)

Vous vous ferez un nom ou mourrez en essayant. Activez cette clef quand vous vous vanter ou que vous prenez un risque pour faire quelque chose d'inutile ou de fou pour accroître votre réputation. RACHAT : Laissez passer une occasion de vous vanter.

Clef du Bravache (Showoff)

Si quelqu'un ne connaît pas encore que vous êtes le meilleur dans cette partie de Barsaive, il devrait venir écouter. Activez cette clef quand vous parlez de vous-même ou faites quelque chose pour impressionner les autres. RACHAT : Ne vous attribuer pas un exploit.

Clef de Relation

Dans la mesure du possible, les personnages doivent voir une Clef qui traduise les relations possibles avec les autres joueurs : amour, famille, amitié, devoir, contrat...

Exemple :

Clef de la Loyauté

Dans la fureur des batailles, vos compagnons vous couvrent. Sans eux, vous auriez une hache fichée entre les épaules. Activez cette clef quand vous agissez pour rembourser votre dette ou faites quelques choses qu'ils approuveraient. RACHAT : Vous êtes trahis ou trouvez une cause supérieure requérant votre loyauté à l'encontre de vos compagnons.

Clé du Gardien

Vous êtes le protecteur loyal d'un des PJ. Enclenchez votre clef quand vous prenez une décision influencée par ledit personnage ou quand vous le protégez contre une attaque physique. RACHAT : Mettez un terme à votre relation avec le personnage.

Clef de l'Amour Caché

Clef de la Gloire (Spotlight)

Vous vivez pour le moment où vous sauverez la situation et récupérer toute la gloire. Activez cette clef quand vous/on vous attribue le succès du groupe. RACHAT : Cause l'échec du groupe.

Clef du Destin Tragique (Doom)

Vous êtes condamné à un terrible destin. Activez cette clef chaque fois que vous agissez sans vous inquiéter de votre sécurité, particulièrement en défiant des adversaires qui vous surpassent. RACHAT : fuir un affrontement qui vous dépasse.

Vous craquez complètement sur l'un des PJ, mais vous ne voulez pas qu'il/elle le sache. Enclenchez votre clef quand vous prenez une décision basée sur ce sentiment secret ou quand vous le montrez de manière indirecte. RACHAT : Abandonnez votre désir secret ou rendez le public.

Clé de la Fraternité

Vous êtes lié à un personnage par un lien de fraternité. Enclenchez votre clef quand votre personnage est influencé par celui-ci ou quand vous faites la preuve de la solidité du lien qui vous unit. RACHAT : Brisez votre relation. Idéal pour Guerrier.

Clef du Meilleur ami :

Vous avez un meilleur ami depuis que vous êtes en couche-culotte. Vous l'aideriez à cacher des corps s'il en avait besoin et sans poser de question. Activez cette clef chaque

fois que votre amitié est importante dans une scène. RACHAT : Faites passer quelqu'un ou

quelque chose avant votre ami.

Clef de philosophie de discipline

Ces Clefs traduisent les aspects philosophiques de chaque discipline d'ED, qui doivent en théorie être suivis sous peine de subir une « crise de talent » (c'est difficile à gérer dans ED mais les Clefs permettent de rendre ces aspects concrets).

Exemple :

Clef de la Théorie :

Vous comprenez les modèles, les signes qu'il y a derrière les choses. Activez cette clef quand vous pouvez faire référence à des travaux, des enseignements. RACHAT : .Reconnaitre que l'instinct, le savoir populaire peuvent être supérieurs à la théorie, où que l'on peut plier la théorie pour contrôler quelque chose. Idéal pour un sorcier

Clef de l'instinct :

Autre vision de la sorcellerie

Clef de la manipulation magique :

Autre vision de la sorcellerie

Clef du Voyageur :

Vous adorez explorer de nouveaux endroits et rencontrer de nouvelles personnes. Activez cette clef quand vous partager un détail intéressant sur un lieu, une personne, un objet ou une légende. RACHAT : Tenir votre langue. Idéal pour Troubadour.

Clef de la Transmission du savoir :

Idéal pour Troubadour

Clef de la Curiosité :

Clef de concept/race

Activez cette clef dès que vous vous renseignez sur quelque chose de nouveau.

RACHAT : .Ignorez une opportunité d'apprendre quelque chose de nouveau. Idéal pour Troubadour

Clef du Guerrier

Vous aimez la fureur et le rugissement du combat, plus c'est violent, mieux c'est.

Enclenchez votre clef quand vous vous battez contre des adversaires de valeur ou plus forts que vous. RACHAT : Ignorez une occasion de bon combat. Idéal pour Guerrier, Ecumeur du ciel, Maître d'armes.

Clef de l'Harmonie élémentaire

Les 5 éléments doivent tous être représentés : l'air, le feu, le bois, l'eau, la terre. Activez cette clef dès que vous utilisez un élément que vous n'avez pas encore utilisé dans cette scène.

RACHAT : Découvrez une affinité pour un élément. Idéal pour un élémentaliste.

Clef de l'Affinité élémentaire [Élément] :

Vous ressentez une affinité particulière pour l'un des 5 éléments. Activez cette clef dès que vous utilisez cet élément. RACHAT : Rétablissez l'harmonie élémentaire. Idéal pour un élémentaliste.

Clef du Gahad :

Votre sang ne fait qu'un tour quand l'on parle de, vous devez alors activer cette clef pour laisser libre cours à votre [Colère] ou résister. Dans ce cas vous êtes affligé d'une [Fatigue] et d'un [Dégout].

Clef du Corrompu:

Vous avez été corrompu par une Horreur. Activez cette clef à chaque fois que vous utilisez un pouvoir de l'Horreur, que vous répondez positivement à ses suggestions ou que vous l'aidez. RACHAT : Tuez l'Horreur qui vous a corrompu. (Voir aussi la Clef du Destin tragique).

Clef de l'Intelligence :

Vous avez toujours été l'enfant le plus intelligent. Activez cette clef quand vous concevez un plan astucieux ou signaler quelque chose que personne ne sait. RACHAT : .Un de vos plans géniaux échoue.

Clefs de LB :

Voir document annexe.

Secrets :

Chaque joueur commence avec 2 Secrets. Chaque discipline ouvre la possibilité d'acheter un Secret original. Comme les Clefs, ces Secrets peuvent s'inspirer des exemples ci-dessous ou être créer en collaboration avec le MJ, voire même avec les autres joueurs.

Liste de secrets créés

Secret de l'humain : Versatilité

Vous savez faire plein de choses. Une fois par séance, vous pouvez tenter une action que vous ne pourriez faire (pas de trait) avec 3 dés (=action+trait+1 étiquette).

Secret de l'autodidacte:

Clef de l'Esthète :

Vous aimez les beaux vêtements, accessoires et cosmétiques. Activez cette clef chaque fois que vous acquérez ou vous faites remarquer par de beaux atours. RACHAT : Réalisez que l'apparence est futile et jetez vos atours aux orties. Idéal pour Troubadour, Forgeron, Nain, Elfe.

Clef du Chasseur d'Horreur :

Vous avez dédié votre vie à l'anéantissement des Horreurs, quel qu'en soit le prix. Activez cette clef chaque fois que vous pouvez affaiblir ou détruire une Horreur. RACHAT : Reconnaissez qu'une Horreur est indomptable ou acceptez d'aider l'une d'entre-elle.

Une fois par session, vous pouvez utiliser un Talent que vous ne connaissez pas encore.

PRE-REQUIS : avoir eu un mentor.

Secret de l'Assistance horrifique :

Une fois par partie, vous pouvez appeler l'Horreur et utiliser un de ses pouvoirs, lui fournissant un bonus lors de la confrontation avec l'Horreur (Karma d'Horreur contre les PJ ? Points d'architrave ?)

Secret du Questeur de xxx :

Se baser sur les pouvoirs des Questeurs et sur les Passions.

Exemple de secrets du Compagnon de LB :

Il y en a d'autres encore dans le *Compagnon*. Voir une liste non exhaustive dans les annexes.

Atouts et faiblesses

A partir du concept du personnage, on peut tirer un ou deux atouts et une ou deux faiblesses. Ex : [Dame Pomme, aubergiste à Urupa] ou [Recherché par un mari jaloux à Throal].

Une fois par partie, le joueur (Atout) ou le MJ (faiblesse) peut les utiliser une fois pour obtenir/retirer des dés. Ces avantages/désavantages peuvent évoluer, par exemple si le PJ aide Dame Pomme, l'atout peut passer à 2 (2 dés), à contrario si le PJ brule son auberge, l'Atout baisse ou disparaît...

Le MJ peut créer des **atouts et faiblesses temporaires**. Ex : un atout apparaît dans un scénario à 2, descend à 1 dans le scénario suivant et disparaît après. Un joueur peut en créer à l'aide d'un Point d'architrave.

Enfin, des Atouts et faiblesses peuvent être acquis soit dans le cadre d'un scénario (récompense, conséquence), soit dans celui de la progression d'un personnage (cf. p. 31).

La mécanique- Résolution d'action

Le 1^{er} principe est de réduire le nombre de jet en faisant en sorte que chaque jet compte (MERC : *Make every roll count*) : pas de jet pour ce qui est trivial, résolution de conflit au lieu de taches, absence d'échec, mais réussite avec complications le cas échéant.

Il faut donc raisonner si possible en **résolution de conflits**, pas de taches, et en mettant l'emphasis sur la décision des joueurs, ses raisons, ses conséquences (voir exemple p. 16).

Le MJ **annonce à l'avance la difficulté** (menace, cf. p. 20) de l'action et **discute des conséquences** probables en cas de succès partiel avec les joueurs. Ces derniers peuvent alors estimer leurs risques et si l'enjeu en vaut la chandelle.

Pour chaque résolution, les **joueurs jettent 1 dé à 6 faces d'action plus autant de dés qu'ils ont de Traits, Talents, utilisation de l'environnement** (cf. [Pouvoir de narration](#) ; ~~Pouvoir de narration~~) qui **peuvent s'appliquer à la situation**. Ils annoncent aussi s'ils utilisent une Clef ou un Secret (gain de dés ou PL ; capacité spéciale) :

Les joueurs peuvent combiner à leur grès tous ses éléments tant que le MJ ou un autre joueur n'exprime un ~~Le droit de veto, un garde-fou consensuel~~ **Le droit de veto, un garde-fou consensuel**, considérant que l'un des éléments n'est pas applicable à la situation en l'état ou est trop exagéré. Une discussion aboutissant à un consensus sur l'utilisation ou non et à quelles conditions de l'élément en question résout ce problème de veto.

S'ils estiment que leurs chances sont encore trop faibles, ils peuvent **puiser dans leur réserve Karmique** pour ajouter des dés de Karma (cf. p. 18). Ils peuvent d'aider mutuellement en se donnant 1 Point de karma.

Mis en forme : Police :Gras, Couleur de police : Couleur personnalisée(RVB(79;129;189))

Ils peuvent aussi puiser dans leurs ressources dans leurs points de trame et d'architrave.

Pouvoir de narration :

Les joueurs peuvent décrire comment leur environnement, leur action, leur équipement les aide à résoudre leur conflit. Chaque élément ajouté à la scène, **soumis au pouvoir de veto** des autres joueurs et du MJ, leur apporte un dé d'action, **dans la limite de 3 dés**.

L'adversité peut aussi avoir un pouvoir de narration lui permettant de retirer jusqu'à 3 dés aux joueurs.

Le droit de veto, un garde-fou consensuel

Comme expliqué dans *Wushu open reloaded*, la règle du veto contribue à éviter un problème récurrent lié à une grande liberté narrative : les différences de visions. Il est fréquent que coexistent, au sein d'un même groupe de joueurs, des points de vue différents sur ce qui est source de plaisir de jeu ou sur ce qui constitue les poncifs d'un genre. Dans une ambiance de création, ces différentes visions peuvent conduire à des discussions sans fin au détriment du jeu, voire, dans le pire des cas, à des disputes ou à des rancœurs entre joueurs. La règle du veto implique que seuls les éléments (Trait, Talents, Atouts, environnement...) adéquats, selon un consensus de groupe, soient prises en compte. De cette manière, les joueurs disposent du pouvoir de mettre leur veto sur des situations qui pourraient les priver de leur plaisir de jeu ou aller à l'encontre des conventions de l'univers et du style d'Earthdawn.

Crédibilité :

Certains personnages sont plus crédibles que d'autres pour ajouter des détails à l'univers. C'est le cas d'un cavalier ou d'un qui est le plus à même de décrire les mœurs et tactiques des écorcheurs.

Cette crédibilité donne au joueur une certaine marge de manœuvre quant à la narration de l'histoire.

Ajouter la règle sur les tests de connaissances ?

Eventuellement, **leurs conditions ou les pouvoirs de l'adversité peuvent leur retirer des dés**.

Ils jettent alors l'ensemble de ces dés et comptent leurs succès : **chaque dé dont le résultat est égal ou supérieur à 4 est un succès**.

Si les joueurs font **autant (ou plus) de succès** que le niveau de menace annoncé, ils réussissent à atteindre l'objectif annoncé. Ils **perdent les dés de Karma** investis.

S'ils n'en font **pas assez**, ils peuvent surenchérir en scarifiant des ressources, en prenant des conditions.

Si ce n'est pas suffisant, **l'action n'échoue pas** mais n'est qu'atteinte partiellement (niveau de menace abaissé) ou réussi mais au prix de conditions ou d'un escalade de la situation. Les PJ **recupère leurs dés de karma** investis, le cas échéant, et **en gagne un supplémentaire** (ils apprennent de leur échec en gros).

Contre-exemple et exemple

Contre-exemple (à la ED) :

MJ : Que fais-tu ?

PJ : J'attaque les gardes.

MJ : Fais un jet d'initiatives, puis d'attaque, puis de dommage. Il fait un jet d'esquive, puis de parade, puis il encaisse. Tour suivant...

Conclusion : Les gardes sont/vous êtes morts.

Exemple (à la Lady ED) :

MJ : Que voulez-vous ?

PJ : Traverser la colonne de garde pour passer la porte du château.

MJ : La difficulté/la menace est de 5. Comment faites-vous ?

PJ : Je fais [...], soit un total de 10 dés.

Si le nombre de succès obtenu est supérieur à 5, les PJ passent

Si ce nombre est inférieur, ils peuvent :

- passer la porte mais être [blessés] ;
- passer la porte mais les renforts rappliquent ;
- Ne pas arriver pas à atteindre la porte mais mettre $\frac{3}{4}$ des soldats hors combat (menace abaissée et gain d'un dé de Karma).

Dans le cas d'une action globale réalisée par plusieurs personnages, il y a deux possibilités :

L'action par processus : un personnage est en charge de la réalisation du processus final (ex : défendre l'accusée en sorcellerie) tandis que les autres s'occupent des processus supports (ex : trouver des témoins de moralité, sauver le juge, etc.). Ces derniers effectuent des tests de difficulté moindre qui réduisent le niveau de menace de l'action globale en cas de succès (et en cas d'échecs... escalade et conditions). L'autre personnage réalise alors l'action finale contre un niveau de menace résiduel. Les + : chaque personnage réalise « son » action, chaque action est bien distincte. Les « - » : multiplications des jets d'actions.

Ex : Cf. Procès en sorcellerie p. 22.

L'action combinée : un personnage en charge de la réalisation du processus final ou global. Les autres l'assistent à l'aide de leurs traits et idées et lui fournissant des dés de Karmas pour chaque dé d'action généré. La règle de l'aide et des points de Karma s'applique normalement. Les « + » : limite l'aide au nombre de points de karma restant à chaque personnage, vide la réserve karmique et encourage donc les scènes karmiques, un seul jet d'action : le perso en charge lance tous les dés obtenus (ou chaque joueur lance les dés qu'il apporte). Les « - » : un seul joueur réalise l'action, les différentes actions sont fusionnées dans l'action globale.

Réserver la seconde méthode pour les actions assez brèves, instinctives tandis que la première est plus appropriée aux actions de longue haleine, murement réfléchies ?

Ex : Cf. course-poursuite *Au voleur !* p. 23

Action de grands groupes

En utilisant la règle « *Les objets, lieux et groupes sont des personnages comme les autres* », on crée des feuilles de personnage pour de grandes entités, comme des cités-Etats ou des tribus de maraudeurs. Ces « Personnages » peuvent évoluer en fonction des actions des joueurs et de leurs

investissements en Points de légende. Ensuite, la résolution d'action s'applique de la même façon que pour des personnages normaux.

Ex : Une cité contre les fanatiques

Les personnages ont, au cours d'un scénario, forgé une alliance entre la cité de Kratas et une tribu de maraudeurs des environs. Ils ont ainsi ajouté à la cité l'avantage [Cavalerie orque 2]. Par ailleurs, l'un des personnages, un adepte cavalier, a investi des points de légendes dans cette tribu pour faire monter sa [Charge] à 2, tandis que l'élémentaliste a créé plusieurs [Bouches à feu] pour les remparts de la cité. Lorsque la secte des Bigots attaquera la ville avec son Trait *Bigoterie meurtrière* et ses Talents [Fanatisme], [Aide de Chorrolis] et ses [Croisés 2], pour un total de 6 dés, Kratas se défendra (Trait : Défense de la ville) à coup de [Bouches à feu] tandis que sa cavalerie orque effectuera des charges pour un total de 8 dés. En cas d'échec de Kratas, des quartiers peuvent être [Incendiés] (condition) ou une insurrection bigote peut éclater à l'intérieur des murs (escalade).

OPTION Héros & alliés : ajouter un dé d'action par Héros alliés (le célèbre général de Kratas) ou ennemis (le Questeur de Chorrolis et l'adepte bigot renommée).

Points de Karma (pool de dés)

Inspiré du système de Karma d'ED pour adapter le principe du pool de dés, les joueurs possèdent un **pool de 7 points de Karma** (7 dés à 6 faces=D6) en début de partie, dans lequel ils peuvent puiser pour améliorer leur chance de succès lors de la résolution d'action. Ces dés sont des **dés ouverts** (sur un 6, on relance et on additionne et ainsi de 6te).

Ces points de Karma servent aussi à **alimenter les filaments énergétiques des sortilèges** (un sort à deux filaments consomme 2 points de Karma de la réserve.)

Les rituels karmiques deviennent des scènes karmiques (=scène de rafraîchissement), au sens de passé, de ressort et de destiné des personnages. On remplace ainsi des actions inintéressantes (le fait de méditer chaque matin pendant 20 minutes avec une épée dans chaque main pour acheter des points de Karma), par des scènes nourrissant l'histoire et les interactions entre personnages (savoir pourquoi untel est devenu un guerrier, comment il le voit, ses problèmes et ambitions, etc.). Chaque scène karmique permet aux personnages impliqués de récupérer leur pool de point de Karma (et éventuellement de supprimer une condition).

*Question Gain de dés par rafraîchissement : commence avec son niveau de base raciale (5-15 !) ou une base identique pour tous (5) ? Gain de rang rituel karmique points de karma par scène de rafraîchissement. Introduire ici un modificateur racial (-1 pour les nains, Ts'krang et, -2 pour les trolls, Obsidien et Sylphelins pour compenser les étiquettes de leur trait racial ?> **Ne pas appliquer** car le déséquilibre des races n'existe plus et que cela complexifie inutilement le système. > 7 dés de Karma pour tous, récupération complète lors des scènes de karma (plus de talent rituel karmique).*

Si système d'évaluation du cercle : Réserve de Karma basé sur 5+cercle des perso pour accompagner leur puissance (mais un rafraîchissement limité à 5 ?).

Il semble que le rafraîchissement du pool de dés est soumis à un problème de rythme dans lady ED. Autant limiter le nombre de dés et encourager le vidageage et le remplissage du pool.

OPTION : Influencer le destin/Dés gardés (originellement publié dans Wire-Fu)

Normalement, on ne peut utiliser au cours d'une scène que les dés des traits, talents, filaments et avantages/désavantages des personnages, dus à l'environnement (conditions, description) et de Karma. Cette règle optionnelle donne la possibilité de gagner des dés d'action qui seront conservés pour une scène particulière ultérieure, d'où l'appellation Dés gardés.

Concrètement : lorsque les joueurs se préparent pour une scène (reconnaissance, entraînement, stratégie, équipement, information, soutien, piège, diversion, etc.), ils gagnent 1 à 3 points de Karma à utiliser dans cette scène. Ces points s'utilisent comme n'importe quel point de Karma.

Points d'architrave et de trame

Des points annexes, pourquoi ?

Pour constituer une source de récompense narrative pour récompenser le role play et l'investissement des joueurs, notamment hors jeu (journal de campagne).

Pour être distinct et non redondant avec les points de légende (progression de personnage en live), les récompenses de circonstance (évolution par cap, Atouts et faiblesses).

Pour être utilisable par le joueur lui-même ou être « donner » à un autre joueur (le raconter).

Des points mineurs, les Points de trame, servent de petite récompense (moment de bonne rigolade, idée originale, illustration de la campagne...), et des points majeurs, les Points d'architrave, récompensent des actions significatives dans et hors du jeu (intense role play, plusieurs pages de journal de campagne...).

Les Points de trame

Les points de trame affectent le jeu à la marge, dans un contexte précis et retreint (ex : jet d'un dé).

Leur utilisation se traduit par :

- +2 points à un dé
- rejeter un dé

OPTION Limitation : maximum de 5 par partie ? Non thésaurisable ?

Points d'architrave

Les points d'architrave altèrent le cours de l'histoire (conflit, survie, modification d'une scène du MJ). Ils permettent de :

- Absorber une condition ;
- créer une condition à l'adversité ;
- rejeter tous les dés ;

- obtenir 1 succès automatique ;
- créer un Atout **ET** une faiblesse temporaires (utilisable une fois par partie, au niveau 2, baisse à 1 au scénario suivant puis disparaît) ;
- découverte d'un indice ;
- Faciliter une situation (*la porte est ouverte !*) ;
- obtenir une contrepartie en étant sacrifié ;
- *Obtenir une carte d'intrigue ?*

Ces cartes permettent de modifier une situation n ajoutant un élément prédéfini. Elles sont utilisables une fois par partie puis sont jetées.

Exemple de cartes d'intrigue : On fait comme ça (pour terminer une scène), J'ai ça dans mon paquetage (pour sortir n'importe quelle pièce d'équipement), Je double votre paye (pour persuader un sous-fifre de passer dans votre camp), etc.

Pour plus d'exemple, se référer aux cartes de :

- **Torg** : http://joueursdurepaire.free.fr/intrigues_secondaires_torg.html
- **Tranchons et Traquons** : <http://livresdelours.blogspot.fr/p/aides-de-jeu.html>

Termes possibles pour les points mineurs : Point de Karma universel, de Trame (très ED), de Destin...

Termes possibles pour les points majeurs : Point d'Héroïsme, d'Architrave, de Chi (Wushu), d'Intrigue...

Gagner des points d'architrave

OPTION : Nombre de points fixe (1-3) récupérer à chaque séance ou grande scène.

OPTION : Nombre de points de départ (1-3) et gains lors des idées et actions dans et hors du jeu qui améliore profondément l'histoire et l'ambiance de la partie : moment de role play mémorable, accomplissement d'exploit pour le personnage, la scène ou le monde, tour de l'histoire imprévu et intéressant, etc. Les Points sont donnés par le MJ (**OPTION** : les joueurs disposent en plus d'un point à donner à un autre joueur au cours de la partie. Ils doivent expliquer et raconter ce don).

OPTION Limitation : Nombre maximum ?

Points de karma universels et Points de trame

Les Points de karma universels (PKU) créés comme récompenses narrativistes dans la version adaptée de notre ED deviennent des **Points de trame**.

Obstacles à surmonter

Les scènes d'adversité doivent être orientées vers une finalité : il ne s'agit pas de tuer les cadavéreux, mais de les retenir pendant la retraite/l'arrivée des renforts. La question n'est pas de savoir si l'on peut grimper au mur, mais de savoir si l'on peut pénétrer dans la chambre à l'étage sans être repéré.

L'adversité :

Il y a cinq niveaux d'adversité, défini par la menace (nombre de succès à atteindre pour triompher), le danger (nombre minimum de succès pour éviter un effet désagréable), les pouvoirs (capacités particulières pour retirer des dés aux joueurs).

C'est trivial

Les personnages sont des adeptes, des Héros. Ils sont capables de grandes prouesses. Inutile de leur imposer des jets de dés lorsque l'action est facile ou sans conséquence intéressante. Bien sûr qu'ils enfoncent la porte de l'auberge à coup d'épaule. Evidemment qu'ils charment la serveuse.

Le menu fretin et les petits désagréments

Cette catégorie regroupe les brigands de bas étage, les coupe-jarrets, le guet d'une cité... C'est une opposition faible qui attaque souvent en nombre.

Les désagréments sont les pièges classiques, les statues qui tombent, les toits en pentes des bâtiments sous la pluie, la vaisselle qui chute, bref les aléas qui peuvent causer des problèmes au commun des mortel mais rarement aux vrais Héros, sauf quand tout s'accumule...

Créature/Obstacle	Menace	Danger	Pouvoirs	Narration
Menu fretin/désagrément	2	1	0-1	Non

Les seconds couteaux et les ennuis

Les seconds couteaux sont généralement dirigés par un individu qui leur est supérieur. Ils n'ont rien d'inquiétant pour les Héros, mais plusieurs seconds couteaux peuvent toujours poser un petit problème. Il s'agit dans ce cas de troupes entraînées, de détrousseurs expérimentés, etc.

Les ennuis, pour leur part, sont la meute de rats dans les égouts, le courant du torrent qui entraîne vers la cascade, le sol glissant d'un navire en pleine tempête, bref du déjà-vu mais qui peut poser problème, surtout conjugué à d'autres obstacles.

Créature/problème	Menace	Danger	Pouvoirs	Narration
Second couteau/ennui	4	1	1-2	Non

Les brutasses et les défis

Les brutasses peuvent diriger plusieurs seconds couteaux ou être une créature isolée. Ce sont des adversaires à ne pas prendre à la légère. Seul face à plusieurs Héros, une brutasse ne tiendra pas longtemps, mais avec quelques seconds couteaux et d'autres brutasses sous le coude, il peut devenir un vrai cauchemar.

Les défis sont des forces de la nature difficiles à ignorer : incendie d'un quartier, tempête de pleine mer, falaise immense, corde au dessus d'un gouffre venteux... associés à d'autres défis ou ennuis, ils peuvent être terribles.

Créature/problème	Menace	Danger	Pouvoirs	Narration
Brutasse/défi	5	2	1-3	Oui

Commentaire [E6]: Copié-collé de Tranchons et Traquons...

Némésis et exploit

Le Maître adepte et commandant des forces de Théra, le grand Dragon qui dort dans sa caverne, l'Horreur à la tête des légions de cadavéreux sont de vraies Némésis pour les Héros. Ils ne tomberont pas sans emmener au moins un Héros dans leur tombe.

Affronter le cataclysme dévastateur qui emportera un ou plusieurs héros avec lui, voilà un exploit ! Ce peut donc être un tsunami, l'effondrement d'une cité entière, des mines inondées par des torrents impétueux, un Béhémoth qui s'écrase en chute libre...

Créature/problème	Menace	Danger	Pouvoirs	Narration
Némésis/exploit	7+	3	3+, Karma	Oui

OPTION : Pouvoir de narration pour tous ?

J'autoriserai la narration pour tous. Pas forcément pour une utilisation systématique mais c'est une porte ouverte intéressante.

Mettons que les joueurs affrontent du menu fretin mais n'aient ni arme ni armure, ça ouvre l'option de booster le menu fretin de dés de narration justifiés par le fait que les aventuriers sont en tenue mondaine et sans armes ni protection.

La narration, c'est très puissant quand même. L'absence de narration n'empêche pas par contre d'utiliser les conditions des joueurs à leur rencontre [Empêtré dans sa cape]. Et ils ne pourront ne pourront utiliser les étiquettes de l'environnement [Arme] et [Armure]. Mais il faudrait voir en jouant, car sans narration, le MJ sera peut-être frustré. Mais en même temps ce n'est qu'un menu fretin. Par contre, la réunion mondaine peut être un obstacle de menace 5 (brutasse avec 1-3 pouvoirs et narration) dont le menu fretin (garde obtus, noblaillon infatué (tué ?)) ne serait qu'un élément.

Environnement physique, social...

Toute condition environnementale (météo, éloignement géographique, délai limité, végétation, falaise, mur, cauchemar, illusion, classe sociale, condamnation en justice...) qui entrave la réalisation de l'objectif d'un joueur est un obstacle à surmonter avec un niveau de menace et un niveau de danger.

Cas d'un processus social : procès en sorcellerie

Exemple de *Tranchons et Traquons* : les aventuriers tentent de sauver **une villageoise accusée de sorcellerie**. L'obstacle est donc défini comme « Procès en Sorcellerie ». Le Maître considère que c'est un défi et fixe la menace à 5 : l'inquisiteur est vraiment borné et les habitants du village ont l'air de le soutenir. Un Héros essaye alors de **trouver des témoins de moralité** (talent de recherche, persuasion, encouragement, etc.), en cas de réussite, il **fait baisser la menace d'un point**. L'érudit du groupe tente de **se renseigner sur l'histoire locale** (talent de recherche, de mémoire livresque, dons des langues, analyse des indices...), il diminue également la menace d'un point en cas de réussite. Pendant ce temps les gros bras **sauvent l'inquisiteur** d'un groupe de brigands (-1 à la menace du procès encore une fois). Le dernier aventurier jouera le **rôle d'avocat** pour la victime. Il fera un jet en persuasion, chant d'émotion, impression, etc. **contre une menace de 2 au lieu de 5** grâce aux actions de ses compagnons. Malheureusement, ce défi dispose de pouvoir et de narration, qui réduiront de 1 à 6 dés le jet de l'avocat, à coup de faux-témoignages, d'intimidation des jurés, de décrédibilisation des Héros, de sosie. , etc.

Une fois encore, un **succès insatisfaisant ne provoque pas un échec mais** génère un désagrément (conditions, perte d'argent, de crédibilité), une demi-réussite (pas condamnée pour sorcellerie mais reste l'accusation de meurtre, d'une menace de 4) ou une escalade (les jurés sont atteints par une maladie étrange, preuve supplémentaire de la malédiction de la sorcière).

Cas d'une course poursuite : *Au voleur !*

Annonce du niveau de menace en fonction des capacités du fuyards/poursuivants et de l'environnement.

Le menu fretin sera rattrapé/semé, mais le degré de réussite/échec traduit le prix de l'action : escalade de la situation (incendie déclenché), condition (cheville foulée), perte (vêtement déchiré>condition [Débraillé]).

Exemple : un voleur fuit devant les Héros. Ce n'est que du menu fretin (menace 2) mais l'environnement est aussi de la partie : le voleur est vêtu de noir, la rue qu'il connaît manifestement bien assombrie par le crépuscule et les obstacles nombreux. Le seuil de menace est donc de 2 (menu fretin) + 2 (désagrément) + 1 (condition [sombre]) = 5.

Les joueurs tentent de le rattraper : Le Ts'krang s'élançe (1 dé) seul à la poursuite (+1 Se débrouiller seul), sautant au-dessus des obstacles (+1 attaque acrobatique) aidé par le sort de saut du sorcier (+1), tandis que l'élémentaliste magnétise le voleur pour qu'il soit attiré par toutes les masses de métal (+1). De son côté, l'écumeur du ciel Troll, qui ignore le malus d'obscurité grâce à sa vision nocturne, lance une citrouille à la tête du voleur (+1) et pousse son cri de guerre pour le déstabiliser (+1). Total pour le jet du Ts'krang : 7 dés.

OPTION : Montures et véhicules

Si des bêtes de monte ou des véhicules (chariot, canot) sont utilisés, ceux-ci sont affligés en priorité des conditions et pertes. Ils apportent un dé d'action et 2 points de Karma en bonus s'ils sont pertinents (un cheval dans un marais n'est pas très efficace).

OU : La monture/le véhicule dispose de 5 points de karma. Une fois ces points épuisés (dépendant pour l'action ou suite aux conditions), la monture/le véhicule devient inutilisable ([Fourbue], roue [Cassé]) pour le reste de la scène.

OPTION : Limite de temps

Pour une brutasse ou une némésis, établir un nombre de conflits maximum au-delà duquel, si aucun conflit n'est une réussite flagrante, c'est l'échec ?

Et la magie ?

Les disciplines de magiciens sont transformées, comme les autres, en 3 Traits de plusieurs Talents, avec des Clefs et Secrets correspondants à la philosophie de la discipline. Toutefois, l'un des traits est Magie (Sorcellerie, Nécromancie, etc.), qui dispose de Talents de Magie brute en supplément de ceux de discipline (cf. plus bas).

Pour lancer un sort, un magicien utilise ses Traits et étiquettes, ainsi que l'environnement (pouvoir de narration : exemple 2 de la [Note de conception sur le lancement de sorts et le nombre de](#) [Note de conception sur le lancement de sorts et le nombre de](#) p. 24), comme un autre personnage pour accumuler des dés d'actions. Il y a **deux façons d'utiliser la magie** : la Magie brute et la magie des Sortilèges traditionnelle d'ED. Quoiqu'il en soit, un magicien **arrive toujours à pratiquer** la magie (à

Mis en forme : Police : Gras, Italique,
Couleur de police : Couleur
personnalisée(RVB(84;141;212))

moins qu'il ne faille tisser un filament et qu'il n'ait plus de points de Karma...). **La question est de savoir si sa pratique lui permet d'atteindre son objectif, et à quel prix.**

La Magie brute

La Magie brute représente la capacité d'un magicien à manipuler instinctivement les énergies et préceptes magiques de sa discipline en puisant directement dans l'espace astral. Cette forme de magie permet **des effets très libres mais simples**, et souffre des **inconvenients de la Magie brute** : déformation des effets magiques, purification de la magie à travers le corps du magicien, ce qui engendre douleurs, blessures, corruption et risque d'alerter une Horreur à proximité. Le magicien écope donc de conditions comme [Fatigué] ou [Blessé], voire [Corrompu] en fonction de l'état de l'espace astral.

Concrètement, le magicien lance 1 dé d'action puis 1 dé par Talent de son Trait de Magie utilisé :

- Pour un **Sorcier** : Théorie/concept, Energie, Expérience, Savoir, Symbole, Contrôle ;
- Pour un **Élémentaliste** : Feu/Électricité, Air, Eau, Terre, Bois, Esprit élémentaire ;
- Pour un **Nécromant** : Esprit, Mort & Vie, Magie de sang, Jonction corps-esprit, Peur, Horreur ;
- Pour un **Illusionniste** : Lumière, Son, Odeur, Texture/Température, Mouvement, Comédie/Imitation.

Ex : à l'aide de la Magie (1D de Trait), l'élémentaliste puise dans l'espace astral un filament (~~Tissage : 1D~~) de Feu pour créer une giclée de feu élémentaire (1D de Feu) qu'il propulse dans les airs (1D d'Air) pour atteindre sa cible là où la Terre lui indique sa présence (1D de Terre) : 65D+[Feu].

Commentaire [E7]: Limiter la portée à courte ?

Commentaire [E8]: Ajouter aussi au Sorcier un désavantage permanent (ou une Condition ?) : [Magie libre contre nature] pour refléter la particularité de sa discipline.

Note de conception sur le lancement de sorts et le nombre de dés d'action

Les différentes façons de traduire la magie en talents et dés d'action :

Possibilité 1 (ED style), qui a été retenue pour la magie des Sortilèges :

Talents d'ED=matrice, tissage, incantation, détermination, vision astrale, langue des esprits... Cela respecte les talents d'ED mais leur utilisation narrative n'est pas très spectaculaire : « J'utilise le trait Magie (1D) et je place le sortilège dans matrice (1D), je tisse les filaments pour l'activer (1D), j'incante (1D) et j'exerce ma détermination (1D) pour envoyer un trait de feu sur mon adversaire : 6D + [Feu] ».

Possibilité 2 (Wushu style) :

Narration de l'acte de magie=Je me concentre sur la trame du sort (1D de concentration) et me remémore les fois précédentes où j'ai déclenché le feu (1D d'expérience), décrivant des symboles avec ma baguette (1D de focus), j'incante le sort en ancien elfique (1D d'incantation) en invoquant les esprits du feu (1D d'invocation) au dessus de ma torche (1D de symbole) puis je relâche les énergies et ma colère (1D d'émotion) contre mon adversaire : 8D + [Feu].

Ici nous n'avons pas appliqué la limitation de 3D du pouvoir de narration, ni les dés des Talents qui ne sont pas narrés.

Possibilité 3 (LB style), qui a été retenue pour la Magie brute :

Placer dans un Trait de Magie des Talents en lien avec les énergies manipulés :

Sorcier=Théorie/concept, Energie, Expérience, Savoir, Symbole, Contrôle ;

Élémentaliste=Feu/Électricité, Air, Eau, Terre, Bois, Esprit élémentaire ;

Nécromant=Esprit, Mort & Vie, Magie de sang, Jonction corps-esprit, Peur, Horreur ;

Illusionniste=Lumière, Son, Odeur, Texture/Température, Mouvement, Comédie/Imitation.

Ex : à l'aide la Magie (1D de Trait), je place la trame du sort Trait de feu dans ma matrice (1D) puis j'incante le sortilège (1D) pour créer une giclée de feu élémentaire (1D de Feu) que je propulse dans les airs (1D d'Air) pour atteindre ma cible là où la Terre m'indique qu'elle se trouve (1D de Terre) : 7D+[Feu].

Ici, nous avons utilisé les talents d'ED (incantation, tissage...) et ceux de LB (Feu, Air...). > Ne pas mélanger les 2 possibilités pour éviter une puissance trop importante ?

Magie des Sortilèges

La Magie des Sortilèges se base sur des trames de magie qui ont été minutieusement étudiées, créées, expérimentées et améliorées. Les sortilèges permettent donc des manipulations fines et complexes des énergies et concepts magiques. En outre, leur trame est connue et peut être placée dans une matrice astrale qui dissimule le sort et purifie l'énergie, évitant ainsi les désagréments de la Magie brute.

Comme pour les talents, le magicien **se base sur l'intitulé du sortilège** pour appliquer ses d'effets.

Des règles des sorts d'ED, on conserve la portée sous la forme toucher/portée courte (30m)/moyenne (60m)/longue (120m), la notion d'aire d'effet/cibles multiples, de durée (instantanée, minutes, heures...) et de condition ([Entravé], sol [glissant], [Enflammé]...).

OPTION modulation des dés d'actions en fonction de la puissance des sorts dans ED : Pour les bonus, il s'agit généralement d'un +1 dé/-1 dé avec quelques exceptions (ex : détermination+8>+2 dés, par degré de réussite>nombre de succès, etc.).

Option Système d'évaluation des cercles : Utiliser le cercle du sort comme indicateur du nombre de dés d'action apporté en plus de l'effet narratif et d'une condition pertinente ? Ex : Sort du 3e cercle de Fléau de glace>une fois incanté avec succès, il [Empêtre] sa victime et ajoute 3 dés d'action.

Concrètement, le magicien choisit le sortilège qu'il souhaite lancer parmi ceux qu'il connaît. Il utilise ensuite ses Talents de magie relatifs à cette utilisation très encadrée de la magie : Matrice, Tissage, Incantation, Détermination, Vision astrale, Langue des esprits... ainsi que les éléments de rituel opportuns. **Si des filaments sont nécessaires**, le magicien doit puiser dans sa réserve karmique (**1 filament = 1 point de Karma**) pour alimenter le sort (il **ne jette pas de dés** d'action pour ces points de Karma !).

Ex : J'utilise le Trait d'élémentalisme (1D) et je place le sortilège *Trait de feu* dans ma matrice (1D), je tisse le filament pour l'activer (1D, perte d'un point de Karma sans dé supplémentaire), j'incante le sort en ancien elfique (1D) puis je relâche les énergies et ma colère (1D de Détermination) pour envoyer le trait de feu sur mon adversaire : 6D + [Feu].

Commentaire [E9]: Si le sort nécessite 1 filament.

L'utilisation l'environnement, sous forme d'un rituel par exemple, apporte des dés bonus :

Je décris des symboles avec ma baguette (1D de focus), en invoquant les esprits du feu (1D d'invocation) au dessus de ma torche (1D de symbole) : +3D !

Toutefois, les matrices étant en nombre limité et l'implantation d'une trame de sort à l'intérieure de celles-ci prenant du temps, il est possible qu'un magicien ait recours à la Magie brute pour lancer un

sortilège. Il ne bénéficie pas alors de son Talent Matrice (et du dé lié) et souffre des inconvénients de cette forme de magie.

Apprendre des sortilèges

Si système d'évaluation des cercles : un magicien ne peut apprendre que des sorts équivalents au maximum à son cercle.

Sans système d'évaluation des cercles : Pour l'apprentissage des sorts en fonction des cercles, comment faire ? Règle chiffrée : pour apprendre 1 sort de n^e cercle, il faut en connaître 2 du n-1^e, 3 du n-2^e ? Ou ignorer l'aspect chiffré au profit de la narration, cf. ci-dessous.

Le joueur annonce les sortilèges qu'il souhaite apprendre parmi la liste des sortilèges, la façon dont il envisage de le faire, le MJ confirme s'il peut le faire ou non, s'il y a une contrepartie à cet apprentissage (dépendance de ressources, faiblesse de type dette [Doit accepter une demande de X], ennues [Guilde de Y vexée], etc.).

Cet apprentissage nécessite un investissement en point de légendes (cf. Progression de personnage p. 31).

Lancer depuis un grimoire

Un magicien peut utiliser un grimoire comme matrice physique pour lancer un des sorts qu'il contient, même s'il ne l'a pas appris. Il **augmente le niveau de menace de 2** (?). Il prend en outre le risque que le grimoire soit endommagé en cas d'échec.

Ex : Un magicien a découvert un grimoire avec des sorts de bannissement. Sur le chemin du retour, il est agressé par l'un des esprits conjurés à l'aide des sorts du grimoire. En compulsant le tome, il découvre le sort en question, qui nécessite 3 filaments. N'ayant pas le temps de l'apprendre, le magicien décide de l'incanter depuis le grimoire. Il se met alors à lire l'écriture magique (1D de Lecture de la Magie) puis tisse (1D) les 3 filaments (-3 points de Karma) directement à la trame du sort inséré dans le grimoire, il entame alors à haute voix l'incantation du sort (1D) et sent le livre s'échauffer sous ses doigts (1D de narration). Il fixe toute son attention sur l'esprit et lui crie de quitter ce plan (1D de détermination) dans la Langue des esprits (1D), soit 7D.

En raison de la précipitation, de l'écriture hermétique du grimoire et de la complexité du sort à la trame totalement inconnue (le malus de +2 au niveau de menace), le niveau de menace du bannissement est celui d'un défi : 5.

Cas des illusions

En cas d'échec inférieur au niveau de danger ou de réussite extrême (3 au dessus du niveau de menace ?), les témoins gagnent la condition [Pas crédule] et ne croient plus aux illusions de l'illusionniste jusqu'à ce que celui-ci les fasse douter à nouveau (avec un *Véritable éclair vert* par exemple). Ils retirent en outre leurs conditions [Fatigué].

Magie de sang

Le magicien peut booster un sort (augmenter le nombre de succès automatique, remplacer un point de Karma si sa réserve est vide, augmenter la durée du sort...) en faisant appel à la Magie du sang. Il prend alors une condition en fonction de l'intensité (nombre de succès) de la magie du sang employée.

La Magie de sang est dangereuse et peut être mal vue. En fonction de l'intensité de son utilisation, elle peut se traduire par des conditions allant de [Fatigué], [Épuisé 2] à [Blessé] plus ou moins gravement, avec [Cicatrice de sang] qui peut imposer des malus aux interactions sociales, etc.

Une forme ultime de Magie de sang est la Magie de sacrifice que peut utiliser un personnage s'il décide de mourir au cours d'un conflit. Voir p. 30.

OPTION Limitation : La Magie de sang ne peut être utilisée une seconde fois tant que les conséquences de la précédente utilisation n'ont pas été levées (dans ce cas, marquer [Fatigue de Sang], [Blessure de Sang], etc.).

En cas d'échec du conflit :

Exemple de réussite partielle/escalade en cas de lancement de sort : le sort est lancé, mais :

- la matrice est vidangée au lancement du sort ;
- Le sort a un effet exotique inattendu ;
- Le grimoire utilisé prend feu ;
- S'il y a eu usage de la Magie de sang, plus d'énergie vitale que prévue est drainé : [Épuisé 2] ou [Blessure 2] ;
- le sort perturbe la trame de la réalité et engendre un malus pour les prochains conflits jusqu'à ce qu'une scène karmique re-stabilise la réalité ;
- il attire l'attention de quelque chose (Horreur ?)...
- Etc.

D'après <http://www.casus-no.net/casus/viewtopic.php?f=24&t=21375&sid=fa28838dacacb7168a94b9bb3f66de76&start=60> citant *Dungeon World*.

Objet magique, objet de trame, trame de groupe

Tout adepte est capable de tisser un filament entre son architrave et la trame ou l'architrave d'un objet, d'un lieu, d'une créature, d'un Donneur-de-noms ou d'un groupe à partir du moment où il dispose d'une connaissance de ses secrets et est à proximité de cette trame/architrave.

Chaque filament lié à un élément (talent, lieu, personne...) fonctionne comme une étiquette supplémentaire. L'acquisition de ces filaments fait partie de la progression d'un personnage (cf. p. 32).

Cas d'un objet magique :

Dans la catégorie Filaments de la feuille de personnage, indiquer : Épée spectrale [Ignorer l'armure] [Apparaît du néant] (soit 2 filaments ; pour les tisser, le personnage a dû acquérir l'épée et découvrir la raison de la création de cette arme).

OPTION : un objet magique fonctionne comme un Secret.

Ex : Secret de l'Épée magique : ignore l'armure une fois par scène. Pré-requis : connaître la raison de la création de cette arme.

OPTION : un objet magique, un lieu, etc. est un personnage comme les autres. Il dispose donc d'une fiche avec Trait, Secret, Clef, Atout et faiblesse.

Cas de l'architrave d'un groupe de Héros :

La création d'une architrave de groupe est un rituel particulier. Cette architrave permet ensuite d'acheter des filaments et donne accès à des pouvoirs particuliers

Ex d'architrave de groupe : Saut (+1 dé pour le saut), Secret du Partage de conditions (2 joueurs peuvent se transférer 1 condition une fois par scène), Secret du Karma de groupe : 2 (pendant la partie, ces 2 dés de Karma peuvent être utilisés par un membre du groupe dans une action en lien avec ce groupe, les scènes de rafraîchissement doivent concerner le groupe – chaque personnage doit dépenser 5 PL pour acquérir ce pouvoir au niveau 1, idem pour l'augmenter), Clef de l'Esprit de groupe.

Santé, conditions, récupération et mort

Lorsqu'un personnage (ou un objet, un lieu...) est affecté par son environnement, **il subi une Condition** (marquée entre crochet [Condition]) qui reflète son nouvel état physique, psychologique, social, etc., c'est-à-dire une dégradation ou une modification.

Lors d'une réussite insuffisante, face aux effets d'un danger ou d'un pouvoir, un personnage peut subir une variété de Conditions qui peuvent s'aggraver (augmentation de niveau) : [Fatigué], [Epuisé 2] [Puant], [Blessé], [Paralysé], [Sonné], [Inconscient], [Harcelé], [En fuite], [Catatonique], [Terrorisé 2], [Empêtré], [Présumé mort]... Elles lui infligent, chacune et pour chaque niveau, **un malus** et le mette progressivement **hors combat pour la scène sans les tuer**.

Les Conditions peuvent aussi affecter un objet [Vide], un lieu [En flamme], etc.

Ex : Condition issue d'une réussite partielle : Tu sautes et arrives sur l'autre berge mais tu tombes dans un trou boueux>[Boueux].

Condition issue d'un compromis : La serrure m'énerve, je suis en [Colère] et j'ajoute un dé à mon jet d'évasion.

Condition issue d'une modification du milieu : Tu lances la lanterne dans la grange, celle-ci est alors [En flamme].

Exemple, non limitatif de conditions : [Encerclé], [Attaché], [En colère], [Vide], [Endommagé], [En flamme], [Corrompu], [Blessure de Sang], [Instabilité psychique], [Pas crédible] (pour les illusionnistes qui ferait de trop bonnes/mauvaises réussites)...

Chaque Condition peut être utilisée par le MJ pour soustraire des dés aux joueurs.

Ex : Tu es [En colère], retire un dé à ta tentative de parlementer.

Un joueur peut adopter une Condition en échange d'un bonus (dés d'action ou succès). Dans ce cas, le MJ ne peut utiliser à ce moment là cette Condition pour imposer un malus. Ex : Je redouble d'effort, ce qui me [Fatigue], et j'ajoute un dé.

A noter que les conditions sont aussi des indications de role play et peuvent même être utilisé parfois pour obtenir des bonus.

Ex : Un personnage subit les effets du sarcasme et devient [En colère], ce qui lui impose un malus d'1 dé. Toutefois, le personnage décide d'utiliser cette colère pour hurler sur un garde et l'impressionner. Non seulement il ne souffre pas d'un malus, mais il profite d'un dé d'action supplémentaire.

Option hors-jeu : Lorsqu'une condition atteint un degré de gravité égal à 3, le personnage est hors-jeu pour la scène. Si nul ne prend soin de lui, il est livré aux caprices de l'adversité et du MJ.

OPTION Sressbox/« jauge de PV » : Ajouter, outre les conditions, 3 niveaux d'encaissement que le joueur peut choisir d'utiliser au lieu de prendre une condition (à raison d'un niveau par niveau de condition : 2 niveaux pour encaisser un [Gravement blessé 2]. Lorsqu'elles sont remplies, le joueur doit attendre de pouvoir les vider (scène karmique, soin, etc.) avant de pouvoir les utiliser à nouveau.

OPTION Jauge de santé et système de cercle :

KlemPic : Pour un adepte, sa résistance dépend principalement de son cercle dans les règles de base (à cause de longévité). Les "dégâts" qu'il subit pourraient être suivis de cette façon: Le maximum de sa réserve de karma serait réduit par des dommages subis: Ça donnerait 6 "PV" pour un cercle 1 et 20 pour un cercle 15 au final. Avec un effet direct sur le personnage lorsqu'il est amoché (plus besoin de la condition "blessé"). A 0 on est inconscient ou présumé mort, qui se transforme en mort en bonne et due forme (déclenchant la règle "comment je m'en sors ?") selon la situation.

*Qui revient de loin : Au final, cette jauge est-elle bien nécessaire ? Quand un joueur a épuisé sa réserve karmique et s'est pris 5-6 conditions, donc un malus de 5-6 dés, il est déjà si mal en point et je peux le mettre hors combat avec une condition. **L'ennui c'est qu'il sera dans l'incertitude sur le quand arrivera cette condition**, sauf s'il y a une graduation des conditions (Fatigue>épuisé>dans les vapes ; blessé>gravement blessé>mortellement blessé ; sonné>KO...) ou s'il y a une jauge, effectivement. Dans ce cas je prendrais peut-être le système de Fate Accelerated Edition Electronic p23 (<http://www.evilhat.com/home/fate-core-downloads/>) pour rester simple : en plus des conditions, les perso ont 3 stressbox, une qui peut encaisser 1 dommage, l'autre 2 et la dernière 3. Le hic c'est que tu ne peux répartir les dommages : Tu prends 1 dommage (succès), tu coche la 1ère case. Tu reprends 1, tu coche la deuxième, Tu reprends 1 tu coches la 3e et c'est fini ☹ Tu prends 3 dommages, tu ne peux que cocher la 3e si elle est encore vide. Mais tu peux décider de cocher la seconde et de prendre une condition. Ça reste simple, ajoute de la souplesse à la façon dont le PJ veut encaisser et ça ajoute un dilemme >:]*

Mais faut voir ce que les 3 approches donnent.

En tout cas, il faudrait prévoir de la place sur la feuille de perso pour noter cette variété de conditions, des détails ([Blessé : Jambe entaillé]), et la graduation.

Pour finir, une autre cause d'affaiblissement lors d'un conflit est l'épuisement de **la réserve karmique**, notamment pour les mages (coûts en filaments des sorts), dans un contexte peu propice à une scène karmique.

Et la mort ?

Seul le commun des mortels meurt, pas les Héros. **La mort serait trop douce pour eux.** Ils survivent avec leurs douleurs et leurs sacrifices gravés dans leur chair, leur esprit ou leur statut. Ou alors ils

périssent, mais de manière grandiose en emmenant avec eux des nuées d'adversaires ou des légendes vivantes, en sauvant une parcelle du monde.

C'est pour cela que sous les coups de l'adversité, les personnages **mourront très rarement** mais subiront de nombreuses Conditions, moult faiblesses importantes ou encore des Clefs ténébreuses et Secrets inavouables. Il leur sera demandé **de grands sacrifices** pour survivre et accomplir leurs exploits.

Ex : Joras Bras-d'airain est un maître adepte connu dans tous Barsaive, et même au-delà. Et cela se voit : Son visage balafré ne comporte plus qu'un œil et de nombreuses dents d'or, y compris un croc, son torse est marqué d'anciennes brûlures et une jambe de cristal remplace celle qu'il a dû laisser à un ogre. Mais ce n'est pas, il souffre d'affreux cauchemars la nuit et entend des murmures le jour. Il se dit que ce sont les lamentations de ses compagnons moins chanceux... tout en craignant que ce ne soit la marque d'une Horreur !

Enfin, un joueur peut **décider que la mort fait sens à l'histoire**. Il peut alors recourir à la **Magie de sacrifice** qui lui permet de :

- Récupérer tous ses points de Karma ;
- Bénéficier de l'Atout [Sens du Sacrifice 4] pour toute la scène ?
- OU Réduire immédiatement 4 Conditions ?
- Maudire un adversaire, un lieu, etc. (faiblesse [Maudit 4] et une [Condition permanente]) ;
- OU Créer l'architrave d'un objet magique (ou d'un lieu) en spécifiant le but de ce nouvel objet magique (ses Secrets seront en lien avec le sacrifié, sa mort et ce but) ;
- OU Sceller un serment de sang avec une personne volontaire. Celle-ci recevra en héritage les points de Karma du mourant (à compter de manière séparée ; les scènes karmiques devront évoquer la mémoire du sacrifié) pour accomplir la tâche qui lui sera confiée (ex : Venger le mourant, protéger sa famille, etc.). Ces points de Karma ne pourront être utilisés que pour accomplir cette mission pendant un an et un jour. En cas d'échec, le personnage verra son nombre maximal de points de karma diminuer de 2 pendant un an et un jour. Le personnage sera marqué d'une cicatrice de [Serment de sang].
- **Décrire sa mort héroïque** et ce que son sacrifice lui permet d'accomplir ;
- Choisir une personne que son esprit accompagnera et guidera un temps avant de rejoindre le royaume de la Mort ou tout autre plan qui en tient lieu. Cet élu sera marqué d'un [Signe] et bénéficiera d'un Atout, une Clef ou un Secret à définir (ex : Aide spectrale, Maître fantôme...).

Récupération

La récupération, c'est-à-dire la réduction ou l'élimination des Conditions, se fait lors des scènes karmiques adéquates : repos ou repas pour de la fatigue, chirurgie, bandage et soins pour les blessures, accompagnement psychologique ou effort de volonté pour la peur, la folie. Sentiment de sécurité (abri, arme, renfort) pour la peur, le désespoir, analyse et incrédulité pour les illusions, etc.

Traitement des conditions en fin de scénario

A la fin d'un scénario, un joueur peut **retirer ou abaisser une condition** (en le justifiant et avec accord du MJ).

Ex : Le PJ va faire soigner sa jambe [Mutilée 2] dans un temple de Garlen et prend du repos. Sa jambe devient [Emplâtrée].

Récompenses, Points de légende et progression/évolution

Gain de Points de légende

Les Points de légende sont être gagnés en **activant les Clefs des personnages** dans les situations adéquates : le joueur gagne 1 point de Karma ou **1 Point de légende**. **S'il se met en danger à cette occasion, il gagne le double** : 2 PK ou **2 PL** ou 1 PK et 1 PL. Le joueur décide donc quand il veut gagner des Points de légende et en assure la compatibilité sans avoir à en référer au MJ (sous réserve du droit de veto quant à l'utilisation des Clefs).

Par ailleurs, les joueurs reçoivent **3 PL lors des scènes dramatiques** (tension, multiples résultats possibles et nécessitant une décision des joueurs) **ou héroïques** (moment de bravoure, moment historique).

+ Changement d'un avantage, modification d'un talent Personnel ? + Possibilité de modifier ses traits (progression par adaptation/transformation de Wushu/cap de Fate) ou ceux d'un lieu/objet/groupe/créature.

En **rachetant une clef ou un secret** (cf. conditions de RACHAT), le joueur gagne soit 10 PL.

Les PL peuvent être utilisés immédiatement ou à n'importe quel moment (en l'expliquant).

Dépense de Points de légende

Talent, Clef, Secret (et point de Karma)

Coût des acquisitions des Talents, Clefs, Secrets, (points de Karma d'une architrave de groupe) : 5 PL.

Si la Clef d'Héroïsme ou celle de relation avec l'un des autres PJ est rachetée, elle doit être remplacée par une autre Clef d'Héroïsme ou de relation.

OPTION Spécialisations de Talent : proposer les spécialisations des Talents d'ED comme une forme de progression (coût inférieur à celui de l'acquisition d'un talent) ou comme une forme d'évolution (changement de l'intitulé d'un Talent par celui d'une spécialisation lors du passage d'un cap cf. plus bas) ?

Sortilèges

L'apprentissage des sortilèges se fait selon les possibilités de l'histoire et non selon des notions de cercles. Un sortilège coûte 2 PL (ou plus selon les particularités du sortilège et le MJ).

Atouts et faiblesse

Ces Atouts et faiblesses sont utilisables une fois par partie. Ils coûtent 2 PL (?) pour être augmentés ou abaissés.

Commentaire [E10]: Aspect épopée d'ED : Clef Héroïsme et assimilé

Commentaire [E11]: Aspect épopée d'ED : encourage et récompense la prise de risque

Commentaire [E12]: Aspect épopée d'ED

Un Atout temporaire, acquis au niveau 2 et baissant d'un niveau au scénario suivant pour disparaître enfin, ne coûte que 1 PL.

Au cours d'un scénario, les perso peuvent gagner ou faire varier, en fonction des circonstances, **des atouts et des faiblesses**.

Ex : Ta rencontre avec l'Horreur augmente ta faiblesse : [Flashback traumatique] à -2. Le fait d'avoir arrêté le tueur en série de prostituées t'apporte l'atout [Tenancière de bordel à Throal].

Les joueurs peuvent aussi dépenser leurs Points de légende pour accroître, en le justifiant, de 1 point l'un de leurs Atouts ou en gagner un nouveau ou encore, toujours en le justifiant et avec l'autorisation du MJ, réduire l'une de leurs faiblesses de 1 point.

Ex : Le PJ investi 1 000 PA dans les travaux du bordel de Throal pour renforcer sa sécurité. Il peut alors dépenser 2 PL pour passer son atout à [Tenancière de bordel à Throal 2].

En rejoignant un club de vieux héros et en discutant avec eux, en se confiant à un confident, le PJ peut dépenser 2 PL pour réduire sa faiblesse à [Flashback traumatique -1].

Filaments

Il est possible de tisser des filaments à divers éléments (objet, lieu, créature, personne, organisation...) pour le prix de 5 PL. Ces filaments fonctionnent comme des étiquettes supplémentaires.

Il faut préciser à quel talent ou étiquette le filament est relié.

Ex : avec le filament reliant Olog | Riposte—Tristan | Vision thermographique, chaque fois que l'un et l'autre utiliseront conjointement leur talent ou utiliseront ce talent au profit de l'autre, ils bénéficieront d'un dé supplémentaire ;

Ex : Tristan guide Olog dans un combat souterrain à l'aide de sa vision thermographique, Olog ajoute alors 1 dé (qui n'est pas puisé dans la réserve karmique de Tristan, contrairement au système d'aide classique) à sa riposte.

Pour les objets magiques, il est nécessaire de découvrir leurs Secrets (connaissance-clef) avant de pouvoir tisser certains filaments. Ces secrets s'apprennent comme n'importe quel secret : un Pré-requis, une dépense de 5 PL et un pouvoir accessible.

Améliorer un tiers

Si le joueur le désire et que les circonstances le permettent, il peut dépenser ses Points de légende pour augmenter un objet, un lieu, une créature, une personne ou une organisation.

Par exemple, un cavalier a été amené à traverser plusieurs cours d'eau avec sa monture, il décide de lui acheter pour 5 PL le Talent [Natation] ; un héros a aidé significativement à la défense de la cité d'Urupa contre des écorcheurs, il peut lui acheter pour 5 PL le Talent [Fortifier contre les cavaliers].

Le MJ peut aussi décider qu'une telle amélioration est une récompense de scénario (donc gratuite en PL).

Ex : les Héros ont réussi à recruter et organiser les malfrats d'Urupa pour en faire une milice contre les écorcheurs. La cité d'Urupa gagne le Talent [Milice] et les joueurs l'avantage à niveau 2 [Malfrats d'Urupa].

C'est de cette façon que sont créés les objets magiques : il est possible de créer un objet magique en le renommant (5 PL) après un évènement particulier entre l'objet et le personnage. L'objet devient alors un objet de trame avec l'étiquette *Objet magique*. Avec le temps et les augmentations, les pouvoirs de cet objet magique s'accroîtront. Le MJ pourra alors lui attribuer éventuellement des secrets, que le joueur n'aura pas à apprendre (pas de dépense de PL) car ils lui sont liés.

OPTION Limitation : Un personnage ne peut posséder plus de 12 Talents par Trait, plus de 5 Clefs et plus de 4 Secrets.

OPTION Diversification : un joueur ne peut pas augmenter 2 fois le même type d'élément (étiquette/étiquette dans le même trait ?, Trait, Sort, Clef, Secret ou autres) lors d'une même progression. Cela l'oblige à la variété et à exploiter les possibilités du système.

Limite du système de progression

Lady Blackbird n'est pas fait pour jouer en campagne à l'origine. Blackbird Pie, qui propose d'augmenter le niveau (nombre de dés) des Traits ou Talents, précise qu'à un certain niveau les personnages **deviennent trop puissants** pour être joués.

C'est pourquoi dans Fate et Wushu la progression des personnages se fait plutôt par leur **transformation pour mieux s'adapter à leur environnement**, à la campagne, à la personnalité du joueur : les récompenses et mécanismes de progression permettent de modifier les intitulés des Traits, Talents, Atouts et bottes secrètes (stunt), pour adapter leur utilisation, et de transférer les niveaux des Traits/Talents de l'un à l'autre dans la même logique. Blackbird Pie propose aussi de racheter/échanger les Talents, ce qui serait cohérent avec une évolution de discipline ou de personnalité par exemple. La substitution des Clefs et Secrets suit déjà cette logique.

Il serait donc possible de proposer une progression du type : accroissement des Talents (LB), puis accroissement des niveaux (Wushu, etc.) et évolution des Traits/Talents (Fate, Wushu avec le système de progression par cap) et/ou de se concentrer sur l'amélioration des relations des personnages avec le monde via les Atouts, les Filaments, les tiers, etc.

Proposition :

Permettre une progression par acquisition de Talents et Sortilèges, par une intensification des relations avec le monde : Atouts & faiblesses, Filaments, augmentations des tiers et par évolution du personnage.

Comment faire cette évolution ? > Mécanisme des caps pour tout ce qui ne touche pas à la discipline (Traits, Talents, Clefs et Secrets en lien), sauf si le changement de discipline est ce qui est recherché.

Option Progression par cap

Fate et d'autres jeux proposent non pas une augmentation mais plutôt une évolution des personnages : à chaque cap ou en échange de point de légende, un personnage peut réduire une condition ou une faiblesse, modifier un Talent/Trait/Secret/Clef/Atout existant, acquérir une spécialisation ou une botte secrète.

Le mécanisme de Fate en résumé :

Cap mineur : A la fin d'une session de jeu ou à la résolution d'un élément de l'intrigue, les personnages peuvent renommer l'un de leur Trait, changer l'une de leurs spécialisations (si cette option est appliquée) ou en adopter une nouvelle (pour un maximum de 3). Réduction possible d'un niveau de Condition.

Cap significatif : à la fin d'un scénario ou d'une intrigue, les personnages bénéficient des évolutions d'un cap mineur ET peuvent réduire jusqu'à 3 niveaux d'une Condition.

Cap majeur : à la fin d'un arc narratif, d'une campagne ou lors d'un évènement qui affecte grandement le monde, les personnages profitent des évolutions des caps mineur et significatif ET **augmentent leur niveau de Karma d'un point** ou acquièrent une nouvelle spécialisation de leur choix. Ils peuvent aussi renommer le concept de leur personnage, et donc leurs Traits (cela peut aboutir à un changement de discipline).

Évaluation du cercle

Ce concept est abandonné pour rester simple. Par conséquent, les seules limites pour apprendre des Talents et des Sortilèges de « cercle supérieur » sont le role play et la vraisemblance. Le fonctionnement « un talent = 1 dé » et « un sort = 1 dé + 1 effet » réduit le problème de déséquilibre des talents et sorts, et donc le besoin de mettre une barrière basée sur le cercle.

*Reste la problématique de la **représentation sociale des cercles** (initié, gardien, maître...).*

***Le cas de la renommé n'est pas tranché** : compter le nombre d'éléments d'un personnage, soustraire ceux de départs (30 ?) et diviser par 5 pour avoir un indicateur chiffré de l'importance du lien d'un personnage avec le monde pourrait être une alternative. Mais c'est une usine à gaz pour un effet sur le jeu assez réduit... Se contenter d'un Atout-Faiblesse Renommée dont le niveau augmente en fonction des exploits des Héros (sur décision du MJ) ?*

Commentaire de Klem : Qu'en est-il pour les cercles (accessions aux talents, aux sorts) ? L'ignorer ?

Se baser juste sur le nb de talent : cercle 1=6-8 talents (à vérifier, plus faible pour les mages), puis tous les 2 nouveaux talents, un cercle en plus. L'option « Varier les avancées » permet de ralentir la progression. Du coup on retrouve les cercles et on peut se baser dessus pour les sorts, la renommée, ~~le karma~~, la différence de difficulté entre des individus de cercles différents (niveau de menace, nombre de points de Karma, etc.) tout ça.

Ex : Un personnage a acquis, par avancées, 10 talents (entre autre), il est de cercle 6. Un adepte de cercle 6 face à un adepte de cercle 4. Le premier a un niveau de menace accrue (de 6-4=2 ?) et un atout social (de 6-4=2 ?). Face à un non-adepte ordinaire, il a un atout social de xx.

« Peut-être en donnant un bonus aux cercles : différences de cercle=nb de points de Karma en +/- ? Bonus social en fonction du niveau : novice=1 (sur non adepte), initié=2,

Gardien=4, Maître =8 ? OU un niveau de menace indexé sur le cercle, sur la même logique ? »

Commentaire de Klem : Je vois que tu es embêté par le fait d'avoir des talents similaires au fur et à mesure de la montée de cercle. (Ex: cri de guerre | rugissement de guerre). Je pense que pour un certain nombre de talents il peut être intéressant de dire qu'ils remplacent la version précédente et apportent plus de dés. Ça donnerait une impression d'augmentation de puissance en montant de cercle.

Par exemple ça donnerait ceci: Cri de guerre (Rugissement**)*

Marquant que rugissement est l'amélioration remplaçant cri de guerre. Le nombre d'astérisques indique le nombre de dés que ce talent donne à un jet.

Note que certains talents qui n'ont pas de version supplémentaire peuvent en avoir un de cette façon, genre: rituel karmique (rituel karmique du maître fantôme**), la version améliorée rendant un dé de plus en récupération.*

Grosso modo il faudrait faire une passe sur les disciplines en regardant ce qui peut se ranger comme une progression. Pour beaucoup de classe "physique" ça sera utile au niveau de l'attaque de base comme ceci:

Attaque de mêlée (attaque de mêlée améliorée avec un nom différent ** | attaque de mêlée encore améliorée***)*

Au départ je voulais rester simple (pas de talent à 1, 2, etc.) et garder la variété de talent. Mais je trouve que ça en fait un palanqué qui nuit à la lisibilité de la feuille de perso. Donc pourquoi pas passer à quantification des talents ? Dans ce cas on fait de même pour les conditions : [Fatigué]>[Epuisé 2], [Peur]>[Terrifié 2]... sauf pour les blessures (on peut en avoir plusieurs différentes).

Du coup on peut introduire plus facilement des avantages que j'avais laissés de côté. On ajoute une catégorie « Avantages, désavantages et filaments ».

>Rester sur des Talents à 1 dé pour rester simple et éviter l'inflation de puissance. Au besoin, éliminer les Talents trop proches comme Cri de guerre et Rugissement ; appliquer la gradation de niveau uniquement aux Atouts et faiblesses, aux Filaments et aux conditions. L'impression de puissance est dans l'accumulation de ces éléments. Plus introduction du concept d'évolution du personnage : même puissance mais adaptation à l'environnement et à l'histoire.

Notes tirée de : <http://www.pandapirate.net/casus/viewtopic.php?t=11317&start=30>

Pour le gain en puissance des personnages, même si là ce sera pour l'instant du one-shot avec des pré-tirés, j'ai fixé un système d'équivalence entre "niveau à D&D" et "somme des traits à Wushu". En prenant 3 traits à une valeur max de 5, le Chi (ici renommé Dés de Vie) max à 5 et le don max à 5 on obtient une somme de 25 à mettre en regard d'un niveau 20 à D&D. Du coup, les perso pré-tirés que j'ai créés sont déjà niveau 12, ce qui est déjà un bon niveau pour exploser du gob' au kilomètre, donc on est bien dans un aspect héroïque. Je réfléchis en ce moment à un moyen de convertir les trésors, objets magiques et XP gagnés lors d'un classique dungeon crawling en points à accumuler avant de pouvoir augmenter un trait spécifique. De plus, dans Wushu, l'équipement n'est pas un aspect primordial, si un personnage trouve une épée de feu +2 dans un coffre, à partir du moment où il l'utilise, il lui suffira de rajouter des détails liés à cette

acquisition lors de ces descriptions en combat! Tout ce qui peut apporter de la richesse dans les détails est le bienvenu!

Le style épique

Un Héros est une personne hors du commun dont on raconte les hauts-faits (son geste). Son caractère extraordinaire est à la fois physique (ex : Adeptes, légende), moral (ex : philosophie de la Discipline, valeurs, idéal) et social (ex : titre, reconnaissance). Il dépasse la condition des simples Donneurs-de-noms mais est souvent affligé d'une faiblesse (ex : corruption, tendons d'Achille).

Pour rendre le jeu épique, suivre les codes de l'épopée, déclamer les actions comme un poème :

- rythmer sa voix ;
- utiliser des termes « nobles » et archaïques ;
- Utiliser les répétitions (anaphores) de termes et de thèmes ;
- Des énumérations & accumulations, des gradations (il se meurt, il est mort, il est enterré) ;
- Utiliser les épithètes formulaires pour désigner les personnes, les objets, lieux importants (ex : Athéna, "la déesse aux yeux pers") ;
- Répéter les actions des Héros, des scénarios dans les œuvres des ménestrels : chant, poème, tapisserie, conte, etc.
- Une opposition qui reflète les Héros : aussi noble, aussi puissantes, héroïques...
- Placer des schèmes trifonctionnels (les chefs (gouvernement, religion), les guerriers, les producteurs (dont font partie les femmes)) ;
- Placer des personnages nobles socialement et/ou moralement, d'origine exceptionnelle la plupart du temps et doté d'un compagnonnage héroïque.
- Des interventions transcendantes (Passion, Horreur nommée, Dragon...)
- Des scènes hyperboliques.
D'après le domaine de saladin : <http://www.onirarts.com/jdr/epopee.htm>
- Jouer en campagne ;
- Un début, un milieu crescendo, une fin (mort, retraite, couronnement, « ils eurent beaucoup d'enfants ») ;
- Tisser des liens avec le monde ;
- Des quêtes personnelles
- Jouer à haut niveau (puissance, titre des personnages, combat de masse, guerre, intrigue politique et diplomatique, rencontre avec les grands du monde ;

- Un adversaire puissant et récurrent ;
 - Des PNJ aux relations et fidélités changeantes et complexes ;
- Voir aussi *Cerbère.org* : le style épique <http://www.cerbere.org/Autre/171/>
- Débute *In media res* ;
 - Un cadre immense ;
 - Descente aux enfers, dans les mondes souterrains (Kaer ? mort ?) ;

Voir aussi : http://www.ac-grenoble.fr/webcurie/pedagogie/lettres/francais/methode/figures_de_style.htm

Références et inspirations :

Jeux et livres : *Earthdawn*, *Lady Blackbird* (<http://ladyblackbird.ecuries-augias.com/>) & son *Compagnon* (<http://mightyatom.blogspot.fr/2011/02/lady-blackbird-companion.html>), *Wushu* (<http://www.le-scriptorium.com/index.php?page=wushu>) & son *Dice don't roll n°1*, *Tranchons et Traquons* (<http://livresdelours.blogspot.fr/search/label/Tranchons%20et%20Traquons>), *Fate* (<http://www.evilhat.com/home/fate-core-downloads/>), *The shadow of yesterday* (http://crngames.com/the_shadow_of_yesterday/index), *Design Patterns of Successful Role-Playing Games* de Whitson John Kirk III (<http://legendaryquest.netfirms.com/Download.htm>).

Personnes : KlemPic, ma table de joueurs, sur les forums : Scorpinou (<http://www.shadowforums.com/cyber-espace/spip.php?auteur77>), Kyin (*Mini Dawn/Nouvelle aube* <http://www.pandapirate.net/casus/viewtopic.php?f=26&t=20982>), Musashi & Ed de Geeky and Genki (<http://www.geekyandgenki.com>).

A noter : je viens de trouver une expérience précédente (2011 !) de Lady Earthdawn, sous forme de podcast : http://www.story-games.com/forums/discussion/comment/345567#Comment_345567

<http://www.geekyandgenki.com/gamecast-gaiden-ep-1a-lets-talk-about-lady-earthdawn/>

<http://rpgcrosstalk.webs.com/apps/forums/topics/show/4861520-gamecast-gaiden-ep-1b-let-s-talk-about-lady-earthdawn-part-deux->

<http://rpgcrosstalk.webs.com/apps/forums/topics/show/5443732-yellow-menace-gamecast-2-lady-earthdawn-ap>

<http://rpgcrosstalk.webs.com/apps/forums/topics/show/4890668-gamecast-gaiden-feedback-request>

<https://plus.google.com/101741476056657498230/posts/SnMYVMyRPY2>

Polices de caractères d'ED : Papyrus et Willow.