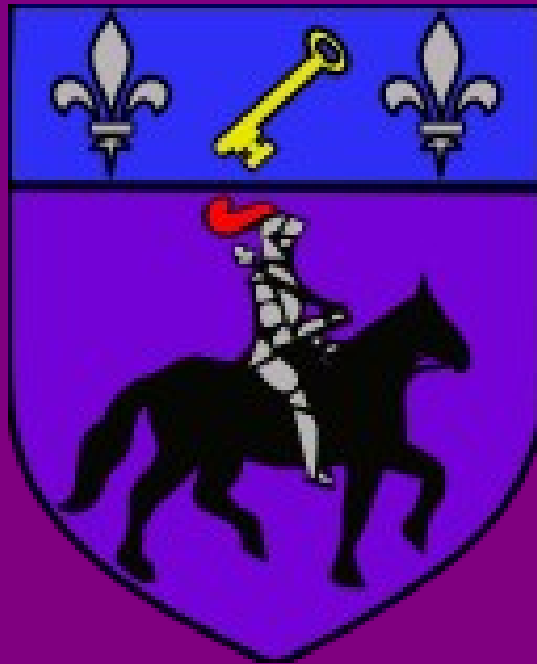


Les Clefs de l'Aube



Par le Veneur Gris
pour la Loge des Terres de l'Aube



Présentation de la feuille de personnage

- ◆ Une section par Aspect
- ◆ Les Moyens sont tout en bas
- ◆ Sortilèges, équipement et notes



Création d'un personnage

- ◆ Détermination des aspects
- ◆ Détermination des moyens
- ◆ Détermination des compétences
- ◆ Compléter la feuille de personnage



Détermination des aspects

- ◆ $2 \times 2d6+3$ ou $2 \times 2d6-2$
- ◆ $30-\Sigma$ ou $20-\Sigma$
- ◆ 5 points à échanger, mais:
 - ◆ ne peuvent descendre en-dessous de 5
 - ◆ ne peuvent monter au-dessus de 15



Détermination des moyens

- ◆ 3x 2d6-7, et leurs inverses
- ◆ 5 points à échanger entre chaque
- ◆ Contraintes
 - ◆ Puissance ne dépasse pas Résistance de plus de 5 points
 - ◆ Manœuvre ne dépasse pas Précision de plus de 5 points
 - ◆ Expression ne dépasse pas Perception de plus de 5 points



Détermination des compétences

- ♦ 2 compétences à niveau professionnel (NC10)
- ♦ 3 compétences au niveau amateur (NC5)
- ♦ Un aspect (fixe) et un moyen (variable)
- ♦ 1 professionnelle = 3 amateurs
 - ♦ reste assez pour 1 niveau 4.



Compléter la feuille de personnage

- ◆ **Expérience, Aspects et Compétences**
 - ◆ $1 \text{ NC} = 1 \text{ PX}$
 - ◆ $N \text{ PX}$ permet de monter un aspect à N .
- ◆ **Encaissement**
 - ◆ $\text{Aspect} + \text{Résistance} + \text{Armure}$
- ◆ **Compétences**
 - ◆ $\text{BC} = \text{NC} - 10$
 - ◆ $\text{CA} = \text{Aspect} + \text{BC}$
- ◆ **Combat et sortilèges**



Gestion des actions

- ◆ Cible à atteindre (CA)
- ◆ Degré de réussite (°R)
- ◆ Difficulté et handicaps
- ◆ Le dé critique



Cible à atteindre (CA)

- ♦ Égale à Aspect + ajustements
- ♦ $d20 \leq CA$ une réussite, sinon un échec



Degré de réussite (°R)

- ◆ Si réussite, égal au résultat du d20
- ◆ Si échec, égal à $d20 - CA$, mais négatif
- ◆ On peut y ajouter un bonus
 - ◆ Exemple: dommages



Difficulté et handicaps

- ◆ Handicaps et avantages:
 - ◆ modifie la CA et donc les chances de réussite mais aussi le °R maximum!
 - ◆ Exemples:
 - ◆ Bonus de Compétence (NC-10)
 - ◆ Moyen
- ◆ $^{\circ}R > \text{Difficulté pour réussir}$
 - ◆ N'affecte pas la CA et peut être caché au joueur.
 - ◆ Exemple: CA – 10 contre un adversaire



Le dé critique

- ◆ d10 par défaut
- ◆ Si 1, alors coup critique:
 - ◆ Réussite: +1d20 au °R
 - ◆ Échec: -1d20 au °R
- ◆ On peut relancer le d20 sur un 20.



Santé

- ◆ Niveau de Dommage (dom)
- ◆ Points de Fatigue (PF)
- ◆ Blessures
- ◆ Récupération



Niveau de Dommage (dom)

- ◆ Égal à la blessure moyenne + 5
- ◆ Dommages effectifs = Dom - BE - °R (Enc)



Points de Fatigue (PF)

- ◆ -1 Handicap sur la CA
- ◆ Récupération = 1 par 10 minutes
- ◆ Blessures limitent la récupération



Blessures

- ◆ Occasionne de la fatigue
- ◆ Limite la récupération
- ◆ Maximum de blessures
- ◆ Blessures non-mortelles
 - ◆ Comme les blessures, mais n'occasionnent que de la fatigue



Récupération

- ◆ Fatigue = 1 PF/10 minutes
- ◆ Blessures:
 - ◆ Légère: 2 jours
 - ◆ Grave: 1 semaine
 - ◆ Critique: 1 mois
- ◆ Les blessures régressent d'un niveau.
- ◆ Les plus légères disparaissent avant les plus graves.



Combat

- ◆ Les bonus d'armes et d'armures
- ◆ Les totaux de combat
- ◆ Le tir
- ◆ Le système par surclassement



Les bonus d'armes et d'armures

- ◆ Bonus Attaque (BA):
 - ◆ Main nue = 0
- ◆ Bonus Parade (BP):
 - ◆ Main nue = 0
- ◆ Bonus Dommage (BD):
 - ◆ Dom d'une blessure moyenne
- ◆ Bonus d'Encaisse (BE):
 - ◆ Nu = 0



Les totaux de combat

- ◆ Total Attaque (TA) = CA + BA
- ◆ Total Parade (TP) = CA + BP - 10
- ◆ Total Dommage (TD) = BD + °R
- ◆ Encaissement (Enc) = Ph+Ré
- ◆ °R(Attaque) > Parade (TP)
- ◆ Dom = TD - BE(Adversaire) - °R(Enc)



Le tir

- ♦ Total de Tir (TT) = CA + Bonus de Tir (BT)
- ♦ TP = Esquive (Ph+Mn)
- ♦ Portée: courte (5), moyenne (10), grande (15)
- ♦ TD: BD - Portée + °R



Le système par surclassement

- ♦ 3 Manœuvres
 - ♦ Défense (CA+Ma+BP+5)
 - ♦ Attaque (CA+Ex+BA)
 - ♦ Dommage (CA+Pu-5)
- ♦ $^{\circ}R = ^{\circ}R(\text{PJ}) - ^{\circ}R(\text{Adversaire})$
- ♦ Le $^{\circ}R(\text{Attaque})$ s'ajoute au $^{\circ}R$ de la manœuvre suivante
- ♦ $\text{Dom} = ^{\circ}R(\text{Dommage}) + \text{BD}$



Gestion avancée des actions

- ◆ Confrontation
- ◆ Actions multiples
- ◆ Actions de dépassement



Confrontation

- ◆ Si deux échecs:
 - ◆ rien ne se passe
- ◆ Si un réussit, l'autre échoue:
 - ◆ C'est le vainqueur qui l'emporte de façon décisive.
- ◆ Si les deux réussissent:
 - ◆ Le plus haut °R l'emporte



Actions multiples

- ◆ Handicap initial = $-N$ pour le nombre d'actions supplémentaires
- ◆ Handicap supplémentaire de -3 par le rang de l'action après la première.
- ◆ Handicap supplémentaire pour de -5 pour les actions imprévus.
- ◆ Alternatives: -3 par action supplémentaire, -5 pour les imprévues.



Exemples d'action multiples

- ◆ Le PJ prévoit 3 actions:
 - ◆ 1^{ère} action à -2 (-2 pour 3 actions, 0 pour le rang)
 - ◆ 2^e action à -5 (-2 pour 3 actions, -3 pour le rang)
 - ◆ 3^e action à -8 (-2 pour 3 actions, -6 pour le rang)
- ◆ Le PJ prévoir 2 actions, mais doit se défendre d'une attaque imprévue:
 - ◆ 1^{ère} action à -1 (-1 pour 2 actions, 0 pour le rang)
 - ◆ 2^e action à -4 (-1 pour 2 actions, -3 pour le rang)
 - ◆ 3^e action à -9 (-4 précédent, -5 pour l'action imprévue)



Actions de dépassement

- ◆ Deux éléments:
 - ◆ Difficulté de l'effet (Diff)
 - ◆ Effort maximum (Eff)
- ◆ Réussite si $^{\circ}R > \text{Diff}$
- ◆ $\text{Dom} = \text{Eff} + \text{Diff} - ^{\circ}R$



Gestion avancée ou de campagne

- ◆ Héroïsme
- ◆ Expérience
- ◆ Facteurs d'ajustements



Héroïsme

- ◆ Possible pour les Aspects, les Compétences et les Difficultés.
- ◆ 20 Niveaux = 1 Héroïsme
- ◆ 1 Héroïsme d'Aspect ou Compétence donne +20 sur les °R
- ◆ 1 Héroïsme de Difficulté donne -20 sur les °R



Expérience

- ◆ Seules les Compétences gagnent directement des PX.
- ◆ Ça prend N PX pour passer de N-1 à N dans une compétence ou un aspect.
- ◆ Chaque NC gagné donne 1 PX dans son aspect
- ◆ Gagner un niveau d'aspect permet d'échanger un point entre deux moyens.



Facteurs d'ajustements

- ◆ Facteurs d'Attaque
 - ◆ Détermine les chances de toucher ($TP = CA - 10$)
 - ◆ Vaut à peu près 50% pour des adversaires proches.
- ◆ Facteur de Mortalité
 - ◆ Ajoutez au bonus de dommage (zéro actuellement).
 - ◆ Dom moyen = $BD + FM$



Période de questions



Les Clefs de l'Aube



Par le Veneur Gris
pour la Loge des Terres de l'Aube



Présentation de la feuille de personnage

- ♦ Une section par Aspect
- ♦ Les Moyens sont tout en bas
- ♦ Sortilèges, équipement et notes



Les totaux ombragés permettent sont ceux dont l'on se sert le plus souvent. Les autres ne sont là que pour le calcul.

Les CA ne tiennent compte que de l'aspect Le moyen est ajouté si on en a besoin.

Création d'un personnage

- ♦ Détermination des aspects
- ♦ Détermination des moyens
- ♦ Détermination des compétences
- ♦ Compléter la feuille de personnage



Création

Les aspects sont la partie la plus importante du personnage, suivi de ces compétences puis des moyens en dernier, qui ne font que donner de la saveur.

Détermination des aspects

- ♦ $2 \times 2d6+3$ ou $2 \times 2d6-2$
- ♦ $30-\Sigma$ ou $20-\Sigma$
- ♦ 5 points à échanger, mais:
 - ♦ ne peuvent descendre en-dessous de 5
 - ♦ ne peuvent monter au-dessus de 15



Création

On peut aussi répartir 30 ou 20 points entre chaque aspect, en s'assurant que pas plus d'un aspect soit au-dessus de 15 ou en-dessous de 5, pour éviter les abus faciles.

Ça représente l'inné et l'éducation du personnage, son patrimoine génétique si on veut. Après, ce sont les compétences qui influencent le personnage.

Détermination des moyens

- ♦ 3x 2d6-7, et leurs inverses
- ♦ 5 points à échanger entre chaque
- ♦ Contraintes
 - ♦ Puissance ne dépasse pas Résistance de plus de 5 points
 - ♦ Manœuvre ne dépasse pas Précision de plus de 5 points
 - ♦ Expression ne dépasse pas Perception de plus de 5 points



Création

Représente le “profil” du personnage, sa classe si on veut (un peu comme pour d20 moderne).

La somme des moyens est toujours de zéro et ils ne progressent pas en tant que tel.

Un profil peut se modifier avec le temps, mais seulement si le personnage s'améliore (augmente un de ses aspects).

Les contraintes sont comme la nécessité pour le marteau d'être plus solide que le matériel dans lequel il frappe, ou le ciseau plus aiguisé que l'entaille qu'il fait.

Détermination des compétences

- ♦ 2 compétences à niveau professionnel (NC10)
- ♦ 3 compétences au niveau amateur (NC5)
- ♦ Un aspect (fixe) et un moyen (variable)
- ♦ 1 professionnelle = 3 amateurs
 - ♦ reste assez pour 1 niveau 4.



Création

1 Niveau N coûte N PX.

Donc 1 niveau 10 coûte 55 PX, 1 niveau 5 coûte 15 PX et 1 niveau 4 en coûte 10.

Donc, 1 niveau 10 équivaut à 3 niveaux 5 et un niveau 4. On retire ce dernier comme une perte.

Notez que les bas niveaux progressent très rapidement, contrairement à d'autres systèmes, C'est voulu!

Compléter la feuille de personnage

- ◆ Expérience, Aspects et Compétences
 - ◆ 1 NC = 1 PX
 - ◆ N PX permet de monter un aspect à N.
- ◆ Encaissement
 - ◆ Aspect + Résistance + Armure
- ◆ Compétences
 - ◆ BC = NC - 10
 - ◆ CA = Aspect + BC
- ◆ Combat et sortilèges



Création

Les cases grises permettent de se référencer rapidement sur les totaux les plus importants. Les moyens n'ont pas été inclus dans la CA: ils sont optionnels et peuvent être ajouté au cas par cas.

Gestion des actions

- ♦ Cible à atteindre (CA)
- ♦ Degré de réussite (°R)
- ♦ Difficulté et handicaps
- ♦ Le dé critique



Action

La résolution d'actions a été faite pour être rapide, souple et discrète. Le joueur lance le d20, et annonce le résultat. Le GC peut déterminer alors directement si le joueur a réussi ou non et à quel point, selon la feuille de personnage.

Cible à atteindre (CA)

- ♦ Égale à Aspect + ajustements
- ♦ $d20 \leq CA$ une réussite, sinon un échec



Action

Détermine la réussite en 1 seul jet de dé à partir d'un résultat sur la feuille.

La CA s'estime aisément: c'est le plus haut degré de réussite qu'un PJ peut faire ee temps normal (équivalent au take20 de d20).

La CA est toujours et avant tout un aspect. On teste donc le physique, le mental ou le mystique du personnage, et non une combinaison. Les compétences et les moyens ne sont que des ajustements, des compensations.

Degré de réussite (°R)

- ♦ Si réussite, égal au résultat du d20
- ♦ Si échec, égal à d20-CA, mais négatif
- ♦ On peut y ajouter un bonus
 - ♦ Exemple: dommages



Action

Le degré de réussite en cas de succès se lit directement.

Le degré d'échec est plus long à lire mais est plus rarement utile (ça reste un échec).

Un degré de réussite peut se trouver simplement en lançant le d20. Si le résultat est trop élevé que ce que vous désirez pour ce PNJ, considérez que c'est un échec! Les joueurs n'ont pas à savoir que vous ne connaissez pas la CA du personnage.

On peut aussi prendre directement la CA si le personnage a tout le temps nécessaire (règle du *take 20*).

Difficulté et handicaps

- ♦ Handicaps et avantages:
 - ♦ modifie la CA et donc les chances de réussite mais aussi le °R maximum!
 - ♦ Exemples:
 - ♦ Bonus de Compétence (NC-10)
 - ♦ Moyen
 - ♦ °R > Difficulté pour réussir
 - ♦ N'affecte pas la CA et peut être caché au joueur.
 - ♦ Exemple: CA – 10 contre un adversaire



Action

Le handicap est connu du joueur et doit donc être déclaré en avance.

La difficulté n'a pas à être connue du joueur, et peut donc être cachée (ou même *estimée* après coup).

Il y a toujours une difficulté à tenter une action: ce sont les chances d'échecs propres à la CA. Pas besoin d'en rajouter!

Le dé critique

- ♦ d10 par défaut
- ♦ Si 1, alors coup critique:
 - ♦ Réussite: +1d20 au °R
 - ♦ Échec: -1d20 au °R
- ♦ On peut relancer le d20 sur un 20.



Action

Seul moyen de dépasser sa CA dans le degré de réussite.

Devrait être utilisé pratiquement par défaut, car on ne jette généralement les dés que pour les actions importantes.

Au pis aller, on demande au joueur d'ignorer le résultat.

Raisons pour varier le type de dés:

- Climax (on prend un d8, ou même un d6)
- Pouvoir spécial chaotique (on baisse encore)
- Le personnage prend son temps et est prudent (on prend d12 ou aucun dé critique)

Ça devrait rester des cas exceptionnels.

Santé

- ◆ Niveau de Dommage (dom)
- ◆ Points de Fatigue (PF)
- ◆ Blessures
- ◆ Récupération



Santé

La santé utilise à la fois des blessures, car plus descriptives et de la fatigue, pour les pénalités. Ce sont les blessures qui imposent l'usage d'un tableau, reproduit sur la feuille d'aventure. On peut ignorer les PF, ce qui permet de faciliter la gestion mais rend les héros insensibles aux écorchures. On peut ignorer les blessures sans ignorer les pénalités, ce qui rend les dégâts moins dramatiques. On peut ignorer les pénalités complètement, ce qui rend vraiment le jeu à la D&D.

Niveau de Dommage (dom)

- ♦ Égal à la blessure moyenne + 5
- ♦ Dommage effectif = Dom - BE - °R (Enc)



Santé

Se fier au tableau.

Le tableau pourrait être modifié car il est très mortel actuellement.

Le dom est le dommage maximal. Un jet moyen d'encaissement retire environ 3.5 points en moyenne.

Points de Fatigue (PF)

- ◆ -1 Handicap sur la CA
- ◆ Récupération = 1 par 10 minutes
- ◆ Blessures limitent la récupération



Santé

Pas obligatoire mais assez cool pour bien montrer le dramatique de l'épuisement en combat.
Rend les blessures en combat très mortelles.
Essentiels aussi pour la magie ou les activités exténuantes.
Difficile à gérer: on doit se rappeler à le retirer de toutes les CA de l'aspect concerné!

Blessures

- ♦ Occasionne de la fatigue
- ♦ Limite la récupération
- ♦ Maximum de blessures
- ♦ Blessures non-mortelles
 - ♦ Comme les blessures, mais n'occasionnent que de la fatigue



Santé

Peut remplacer la fatigue pour les pénalités (utilisez alors la limite de récupération).

Une blessure fatale n'est pas mortelle nécessairement. C'est au GC d'en juger.

Les blessures vraiment mortelles ne nécessitent pas de jet d'encaissement!

Récupération

- ♦ Fatigue = 1 PF/10 minutes
- ♦ Blessures:
 - ♦ Légère: 2 jours
 - ♦ Grave: 1 semaine
 - ♦ Critique: 1 mois
- ♦ Les blessures régressent d'un niveau.
- ♦ Les plus légères disparaissent avant les plus graves.



Santé

Une bonne pause permet de récupérer tous ces points de fatigue sauf limitation des blessures. La guérison des blessures demandent des soins appropriés pour ne pas aggraver les plaies.

Combat

- ♦ Les bonus d'armes et d'armures
- ♦ Les totaux de combat
- ♦ Le tir
- ♦ Le système par surclassement



Combat

Les combats se veulent rapides et efficaces, avec un minimum d'échanges hors-jeu ou de question. Ce ne sont pas des combats détaillés!

Les bonus d'armes et d'armures

- ♦ Bonus Attaque (BA):
 - ♦ Main nue = 0
- ♦ Bonus Parade (BP):
 - ♦ Main nue = 0
- ♦ Bonus Dommage (BD):
 - ♦ Dom d'une blessure moyenne
- ♦ Bonus d'Encaisse (BE):
 - ♦ Nu = 0



Combat

Les bonus généralement sont autour de zéro, et varient de -5 à +5.

BE augmente et chaque +10 baisse les risques de blessures d'environ 1 degré supplémentaire, ce qui est très fort!

Les totaux de combat

- ♦ Total Attaque (TA) = CA + BA
- ♦ Total Parade (TP) = CA + BP - 10
- ♦ Total Dommage (TD) = BD + °R
- ♦ Encaissement (Enc) = Ph+Ré
- ♦ °R(Attaque) > Parade (TP)
- ♦ Dom = TD - BE(Adversaire) - °R(Enc)



Combat

Seuls renseignements transmis:

degré de réussite

niveau de dommage (°R + BD)

Le GC peut gérer le BD de son côté s'il le désire.

Le GC peut même gérer le °R, du moment qu'il connaît le TP du personnage.

À cause du -10, seuls les personnages compétents ont une TP, entre 0 et 10 normalement.

Arragh a un truc comme 11 de TP!!! C'est énorme!

Il faut être deux ou plus sur lui pour le toucher.

Le tir

- ♦ Total de Tir (TT) = CA + Bonus de Tir (BT)
- ♦ TP = Esquive (Ph+Mn)
- ♦ Portée: courte (5), moyenne (10), grande (15)
- ♦ TD: BD - Portée + °R



Combat

Esquive uniquement si on voit venir le projectile.
Encore une fois, les dommages peuvent être gérés
du côté GC.

Pareille pour les difficultés: les portées étant
estimées, regarder juste le °R est suffisant.

Le système par surclassement

- ♦ 3 Manœuvres
 - ♦ Défense (CA+Ma+BP+5)
 - ♦ Attaque (CA+Ex+BA)
 - ♦ Dommage (CA+Pu-5)
- ♦ $^{\circ}R = ^{\circ}R(\text{PJ}) - ^{\circ}R(\text{Adversaire})$
- ♦ Le $^{\circ}R(\text{Attaque})$ s'ajoute au $^{\circ}R$ de la manœuvre suivante
- ♦ $\text{Dom} = ^{\circ}R(\text{Dommage}) + \text{BD}$



Combat

Système plus simple quand les joueurs ont plusieurs types d'attaques différentes.

Permet donc des combats plus complexes et plus tactiques, voire stratégiques.

Implique toutefois une méthode différente, où les joueurs doivent gagner des points à chaque round pour arriver à un résultat. Toutefois, ne change rien aux attributs du personnage ou de son équipement.

Pourrait s'appliquer à la magie, la négociation, etc.

Gestion avancée des actions

- ♦ Confrontation
- ♦ Actions multiples
- ♦ Actions de dépassement



Action avancée

Plus d'actions, plus de jeux, plus de plaisir!

Confrontation

- ♦ Si deux échecs:
 - ♦ rien ne se passe
- ♦ Si un réussit, l'autre échoue:
 - ♦ C'est le vainqueur qui l'emporte de façon décisive.
- ♦ Si les deux réussissent:
 - ♦ Le plus haut °R l'emporte



Action avancée

Cas très simple: c'est la plus haute réussite qui l'emporte.

Chance équivalente à prendre la CA de l'adversaire -10 comme difficulté.

Actions multiples

- ♦ Handicap initial = -N pour le nombre d'actions supplémentaires
- ♦ Handicap supplémentaire de -3 par le rang de l'action après la première.
- ♦ Handicap supplémentaire pour de -5 pour les actions imprévus.
- ♦ Alternatives: -3 par action supplémentaire, -5 pour les imprévues.



Action avancée

Complexe à gérer mais permet au joueur de gérer ses actions.

L'alternative est plus simple à gérer mais ne donne aucune possibilité de gestion et rend certains trucs impossibles à faire.

Exemples d'action multiples

- ♦ Le PJ prévoit 3 actions:
 - ♦ 1^{ère} action à -2 (-2 pour 3 actions, 0 pour le rang)
 - ♦ 2^e action à -5 (-2 pour 3 actions, -3 pour le rang)
 - ♦ 3^e action à -8 (-2 pour 3 actions, -6 pour le rang)
- ♦ Le PJ prévoit 2 actions, mais doit se défendre d'une attaque imprévue:
 - ♦ 1^{ère} action à -1 (-1 pour 2 actions, 0 pour le rang)
 - ♦ 2^e action à -4 (-1 pour 2 actions, -3 pour le rang)
 - ♦ 3^e action à -9 (-4 précédent, -5 pour l'action imprévue)



Action avancée

L'action imprévue peut arriver n'importe quand mais son malus est comme si elle était la dernière à s'exécuter.

Actions de dépassement

- ♦ Deux éléments:
 - ♦ Difficulté de l'effet (Diff)
 - ♦ Effort maximum (Eff)
- ♦ Réussite si $^{\circ}R > \text{Diff}$
- ♦ $\text{Dom} = \text{Eff} + \text{Diff} - ^{\circ}R$



Action avancée

Dommmages non mortels

Les dommages finaux sont égaux aux dommages de base + la différence entre le $^{\circ}R$ et la difficulté à atteindre.

Le GC peut fixer un dom minimum.

Haute diff mais faible dom:

On peut faire l'action difficilement (effet incertain) mais on peut recommencer souvent (faible coût)!

Basse diff mais haut dom:

Facile à faire (comme courir) mais épuise rapidement si on pousse trop!

Gestion avancée ou de campagne

- ◆ Héroïsme
- ◆ Expérience
- ◆ Facteurs d'ajustements



Campagne

Bien des chances qu'elles ne surviennent pas dans les parties multi-mâtres.

Héroïsme

- ♦ Possible pour les Aspects, les Compétences et les Difficultés.
- ♦ 20 Niveaux = 1 Héroïsme
- ♦ 1 Héroïsme d'Aspect ou Compétence donne +20 sur les °R
- ♦ 1 Héroïsme de Difficulté donne -20 sur les °R



Campagne

L'héroïsme est fait pour être ignorée! C'est pourquoi elle n'apparaît pas dans les calculs de la feuille de personnage.

L'héroïsme permet de tenir compte de stats surélevés et d'amener un défi lorsqu'il y en a pas ou que la situation est limitrophe (stat de 22 ou un truc du genre).

Permet aussi de tenir compte de compétences hermétiques ou de haut-niveau, inatteignable pour le commun des mortels (comme la mathémagie).

Pareil pour les exploits hors du commun.

Expérience

- ♦ Seules les Compétences gagnent directement des PX.
- ♦ Ça prend N PX pour passer de N-1 à N dans une compétence ou un aspect.
- ♦ Chaque NC gagné donne 1 PX dans son aspect
- ♦ Gagner un niveau d'aspect permet d'échanger un point entre deux moyens.



Campagne

Le personnage s'améliore toujours en travaillant ses compétences uniquement!

Il n'y a aucune règle pour donner des XP, mais des actions exceptionnelles dans une compétence donnée devrait être récompensée.

Les compétences faibles augmentent très rapidement! Donner 5 PX est une grosse récompense!

- Niveau 0 à 1 => 1
- Niveau 0 à 5 => 15
- Niveau 0 à 10 => 55
- Niveau 0 à 20 => 210

Facteurs d'ajustements

- ◆ Facteurs d'Attaque
 - ◆ Détermine les chances de toucher ($TP = CA - 10$)
 - ◆ Vaut à peu près 50% pour des adversaires proches.
- ◆ Facteur de Mortalité
 - ◆ Ajoutez au bonus de dommage (zéro actuellement).
 - ◆ Dom moyen = $BD + FM$



Campagne

Surtout utile pour ajuster votre propre ambiance!

Période de questions

