



CHAMPS D'EXPERIENCE



Les Champs d'Expérience Généraux.

Histoire du Monde/Affaires Courantes, Informatique, Loisir, Ski, Sport.

Le Champ d'Expérience Arme de Prédilection.

Le fait de bénéficier d'une Arme de Prédilection est maintenant soumis à l'achat d'un Champ d'Expérience (dont les PJ disposent gratuitement pour peu qu'ils aient la Compétence correspondante). L'Arme de Prédilection peut être n'importe quelle arme : pistolet, fusil, couteau etc. Le PJ peut changer d'Arme de Prédilection, mais pour ce faire, il doit acheter un nouveau Champ d'Expérience Arme de Prédilection pour 350 Points d'Expérience. Sauf à acheter le champ Deuxième Arme de Prédilection, le PJ est limité à une Arme de Prédilection (toute catégorie confondue), en conséquence, le fait d'acheter une nouvelle Arme de Prédilection fait automatiquement perdre l'ancien Champ d'Expérience et tout bonus correspondant.

Pour bénéficier d'une deuxième Arme, le PJ doit avoir un Niveau en Combat (Distance ou Corps à Corps) de 12 et « acheter » le Champ d'Expérience : Deuxième Arme de Prédilection. Grâce à ce Champ, le PJ dispose d'une deuxième Arme avec un MP de +1. Ce champ est un peu plus cher, il coûte 500 Points d'Expérience.

Le Champ d'Expérience Véhicule de Prédilection.

Les PJ peuvent avoir un Véhicule de Prédilection (sans pour autant que cela soit forcément leur véhicule personnel), à condition d'avoir un Niveau en Conduite Automobile de 12 et « acheter » le Champ d'Expérience : Véhicule de Prédilection.

Le Véhicule de Prédilection peut également être un bateau ou un avion, sous réserve que les Niveaux en Nautisme et Pilotage soient de 12.

Cette règle peut également s'étendre à l'Equitation. Néanmoins, cela ne concernera qu'un cheval bien déterminé (et non une race). A la mort de celui-ci le Champ d'Expérience sera perdu.

En tout état de cause, un PJ est limité à un Véhicule de Prédilection dans chaque catégorie (Conduite Automobile, Equitation, Nautisme, Pilotage).

Les Langues

Voici quelques règles simples relatives à la connaissance des langues. Chaque langue correspond à un Champ d'Expérience. Les personnages disposent gratuitement du Champ d'Expérience relatif à leur langue maternelle.

S'agissant du nombre de langues étrangères maîtrisées par le PJ, cela va dépendre de son Niveau dans la Compétence Usages Locaux :

- Un personnage ayant un Niveau entre 1 et 5 disposera gratuitement d'un Champ d'Expérience relatif à une langue étrangère.
- Un personnage ayant un Niveau entre 6 et 10 disposera gratuitement de deux Champs d'Expérience relatifs à des langues étrangères.
- Un personnage un Niveau entre 11 et 14 disposera gratuitement de trois Champs d'Expérience relatifs à des langues étrangères.
- Un personnage un Niveau de 15 disposera gratuitement de quatre Champs d'Expérience relatifs à des langues étrangères.

Par ailleurs, les PJ disposant de la Compétence Usages Locaux, pourront en plus de ce qui est évoqué ici, « acheter une langue » avec leur Points d'Expérience, comme on achète un autre Champ d'Expérience. Attention toutefois on ne peut acheter qu'un seul Champ d'Expérience entre deux aventures, langue et tout autre champ confondu. Néanmoins le fait d'acquérir un Champ d'Expérience en augmentant son Niveau dans la Compétence Usages Locaux ne sera pas considéré comme un achat de Champ d'Expérience.

Le fait d'être dans un pays dont on maîtrise la langue permet par ailleurs de bénéficier d'un FD : +4 aux Jets d'Usages Locaux.

Lorsqu'un PJ effectue un Jet d' Usages Locaux dans son pays natal, celui s'effectue avec un FD de 10.

Le Champ d'Expérience Psychologie

Discipline qui vise la connaissance des activités mentales et des comportements en fonction des conditions de l'environnement. Grâce à ce champ, le joueur pourra demander à ce que le MJ effectue un Jet de PER pour son personnage, en secret et pour chaque PJ rencontré, afin de déterminer s'il s'agit d'un allié ou d'un ennemi. Le MJ devra déterminer un FD en fonction de la « lisibilité » (nouvelle caractéristique) du PNJ, il communiquera ensuite ce FD au PJ. Le PJ prendra la décision d'effectuer ou non le jet. Le jet sera effectué par le MJ en cachette. Si c'est une réussite, le MJ pourra alors communiquer « l'alignement » du PNJ ; si c'est un échec, le MJ devra alors mentir au PJ. En tout état de cause, le PJ peut également choisir de dépenser un Point d'Héroïsme pour s'assurer du succès de son jet.