

Les compétences

Règles alternatives

Voici quelques modifications apportées au système de compétences du dK system, pour donner plus d'importance à l'apprentissage, et moins aux Caractéristiques.



LES COMPÉTENCES

La Caractéristique Directrice

Tout d'abord, chaque compétence ne garde qu'une Caractéristique directrice au lieu de deux. Sur la fiche de personnage, il suffit de barrer la Caractéristique en trop.

Voir ci-contre la liste des Compétences, avec les Caractéristiques liées.

Les Points de Compétences

A la création des Personnages, le nombre de Niveaux de Compétences doivent être plus importants. Voici le nombre de points donné à **chaque Compétence**, suivant leur domaine :

Base culturelle	+3
Fondamentaux du B.I.A.	+3
Totem	+3
Cursus	+5
Réseau	2 x CHA
Apprentissage	âge/2

L'évolution du Personnage

A la fin d'un scénario, les Personnages reçoivent **2 ou 3 Points d'Expérience** (en fonction de la réussite ou non de la mission).

Ces points peuvent être attribués dans les Compétences, mais on ne peut pas ajouter plus d'un point à la fois dans une Compétence.

LISTE DES COMPÉTENCES

Acrobatie	FOR
Art	SAG
Athlétisme	CON
Bluff	CHA
Connaissance	INT
Déguisement	CHA
Diplomatie	CHA
Discrétion	DEX
Escamotage	DEX
Esquive	DEX
Fouille	INT
Idée	INT
Influence	CHA
Intimidation	CHA
Langue	INT
Lire et écrire	INT
Mêlée	FOR
Muscles	FOR
Perception	SAG
Pilotage	DEX
Psychologie	SAG
Renseignement	CHA
Réflexes	SAG
Résistance	CON
Soins	INT
Survie	SAG
Technique	INT
Tir	DEX
Volonté	SAG

Les Points d'Expérience peuvent aussi servir obtenir de nouveaux Atouts, sachant que **1 Atout vaut 4 Points d'Expérience**.

LES ATOUTS

Avec ces modifications apportées aux Compétences, certains Atouts doivent être modifiés :

ATOUTS COMMUNS

Compétence : Choisissez **1 Compétence**. Augmentez-la de 3 Niveaux.

On applique la même modification à tous les Atouts « Compétence » de Coursus et de Totem.

COURSUS : POLICE LOCALE

Touche-à-tout : Lorsque vous faites un Jet d'une Compétence dans laquelle votre personnage n'a pas de niveau, vous ajoutez néanmoins au résultat la Caractéristique directrice.

TOTEM : CORBEAU

Intellect : L'Intelligence remplace **1 Caractéristique** de votre choix comme Caractéristique directrice dans les Compétences qui y sont liées.

Cet Atout peut donc désormais être pris plusieurs fois.

FORCE ET CONSTITUTION ?

La Force et la Constitution restent les parents pauvres dans B.I.A, puisqu'elles sont les Caractéristiques directrices de très peu de Compétences. Il peut donc être judicieux de les fusionner, pour ne garder que **la Constitution**, qui représenterait à la fois la puissance et la résistance physique.

Dans ce cas-là, il y a quelques modifications à apporter aux règles :

— Les Totem **Ours** et **Bison** sont tous les deux associés à la Constitution. Ils gardent cependant chacun leurs propres Compétences et Atouts.

— A sa création, le Personnage reçoit 1 point de moins à attribuer aux Caractéristiques, soit **6 points** à répartir librement, après avoir attribué 1 point dans chaque Caractéristique, et 2 points dans celle du Totem.