



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Anoë > Aides de jeu > **Ouverture des Compétences (règles optionnelles)**



Ouverture des Compétences (règles optionnelles)

dimanche 27 février 2011, par [JosselinG](#)

Ouverture des Compétences - règle optionnelle

Dans Anoë, lors de la création des personnages, les joueurs ont 100 points à répartir dans leurs Compétences. Ensuite en jeu, s'ils n'ont pas la Compétence, il faut prendre l'Attribut lié et le diviser par trois.

Cela semble poser problème à certains MJ, voilà deux options. Attention si vous les appliquez, il faut le faire pour tous vos PJ et PNJ car cela déséquilibre les Caractéristiques.

Option n°1

À la création de personnage, une fois les Attributs répartis, ouvrez les Compétences. Pour ce faire, prenez l'Attribut lié et divisez-le par trois, c'est le niveau de base de la Compétence.

Le personnage se retrouve donc avec une base comprise entre 1 et 4.

- Attributs 1 à 3 = Compétence à 1
- Attributs 4 à 6 = Compétence à 2
- Attributs 7 à 9 = Compétence à 3
- Attributs 10 à 12 = Compétence à 4

Le joueur a ensuite 50 points de Compétences à répartir.

- Dans le cas où le personnage gagne une nouvelle Compétence en cours de jeu, il doit ouvrir la Compétence avec 1 point d'Expérience : il aura alors un niveau de base égal à son Attribut divisé

par 3.

Le reste des règles d'Anoë s'applique normalement :

- Toujours arrondir au supérieur,
- Le niveau des Compétences est toujours limité par l'Attribut.

Option n°2

(sur une idée de base de Nicolas Cayre)

On utilise les règles standards, mais quand le personnage utilise l'Attribut/3 pour remplacer une Compétence qu'il ne possède pas :

- Les Réussites Critiques n'ont pas d'effet particulier.
- Les Échecs Critiques ont les effets habituels.

Ouverture de la Compétence

Lorsqu'on ouvre une Compétence, on ne paie pas les niveaux inférieurs à Attribut/3. Le coût en Expérience est égal au Niveau de la Compétence x 2. Dans le cas des Compétences Spéciales ou Magiques c'est x3.

Exemple

- Yvan a 8 en Perception et 0 en Vigilance, il a donc 3 par défaut en Vigilance (8 de Perception/3). S'il fait 1 au dé, sa marge de réussite est simplement de 2.
- En dépensant 6 points d'Expérience* dans sa Compétence, il passera directement au Niveau 3.



*Un 1 au dé lui donnera alors 6 points de marge est Normale.
(réussite critique).*

() 6 points d'Expérience car 3x2, la Compétence* Le reste des règles fonctionnent normalement.