



## Ensemble de règles alternatives

lundi 24 août 2009

### Compétences hermétiques et compétences principales :

Les compétences hermétiques ne peuvent être monté au delà de 50% sans l'aide apportée par un professeur. Cela vient du fait que les personnages ne sont pas censé être véritablement compétent dans ces activités. Dur d'imaginer un mage avec 70% dans une catégorie d'arme sans que cela ait affecté sa progression en magie, même si ce mage est un vétéran, sa force doit rester sa magie. De même concernant un guerrier possédant de par sa seule expérience la compétence alchimie à un score supérieur à 50%, c'est assez surprenant. Cela permet de créer des groupes de persos divers avec chacun sa spécialité.

En ce qui concerne les compétences principales dite `type d'armes je considère que seul ceux qui les possèdent peuvent dépasser le score de 100% dans une de ces compétences sans recourir à l'aide d'un maître.

Ainsi un rôdeur pourra avec sa seul expérience atteindre les 125% dans 3 type d'armes, alors qu'un artisans devra prendre des cours, qu'un marin ne pourra dépasser 100% que dans un seul type d'armes, et que le mage sera limité à 50%, compétence hermétique oblige, sans l'aide d'un maître d'armes.

### Les autres compétences :

En ce qui concerne les compétences apprises par un perso durant les aventures mais qu'il ne possédait pas à la création, elles sont limité à 50%, et ne pourront être améliorées sans prendre des cours.

### Les spécialisations des armes :

Pas plus de 20% de spécialisation.

Il est aberrant de voir des persos avec 90% en épée longue et 10% dans le reste de la catégories sous prétexte qu'il ne c'est dans sa vie seulement servis de cette arme.

Avec une base de 60%, cela peut déjà donné une spécialisation à 80% et une base de maîtrise à 40%, c'est plus raisonnable.

Pas plus d'une spécialisation par personnage à la création.

Cela suffit amplement et donne un sérieux avantage aux classes de combattant.

Le bonus de 20% accord par la compétence principale s'applique seulement après la spécialisation, soit dans la spécialisation, soit dans la maîtrise du type d'armes : pas dans les deux.



### Création de personnage :

#### La noblesse :

Pour 10 points de compétences, un perso peut être noble, il a le titre de chevalier (la classe des chevaliers l'a gratuitement). Pour 10 points de plus il est issue de la famille d'un Baron et ainsi de suite. Bien sur le personnage n'est pas l'héritier direct, il est souvent le deuxième ou le troisième fils du noble.

#### Les objets magiques

Pour 10 points il possède un objet avec une rune ou une science de niveau 1 et ainsi de suite. Sans exagérer bien sur.





### **Création de rune et de science :**

Il faut une journée pour créer une rune de niveau 1,  
4 jours pour créer une rune de niveau 2, 9 jours

pour créer une rune de niveau 3. Appliquer ensuite  
un facteur de puissance 2.... ainsi il faut 36 jours  
pour créer une rune de niveau 6.  
Même système pour les sciences.