

Ouverture des Compétences

Règles optionnelles

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, 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 (réussite critique). (*) 6 points d'Expérience car 3x2, la Compétence est Normale.

Le reste des règles fonctionnent normalement.

