

Iceland

Aide de jeu

Caractéristiques & Jets

Introduction

Parfois aucun talent ne convient à une action ou même parfois une caractéristique convient mieux qu'un talent (ex : mémoire pour savoir s'il on reconnaît quelqu'un ou pas). Si dès lors vous utilisez la table des manœuvres pour calculer le pourcentage de réussite, les bonus octroyés par les caractéristiques étant beaucoup plus faibles que ceux des talents, le réalisme de certaines situations risquent d'en souffrir. Nous vous proposons donc le concept de jet sous caractéristique.

Pour rendre le tout encore plus juste nous allons également nous servir du concept des caractéristiques effectives.

Le jet sous caractéristique

Lorsque le MJ décide qu'un jet sous caractéristique est nécessaire, il choisit un bonus/malus et le joueur lance un d100 ouvert. Le joueur annonce sa marge de réussite ou d'échec et en fonction du bonus/malus le MJ sais si le joueur réussit ou pas et continue son récit en conséquence.

Les caractéristiques effectives

Parfois le score dans une caractéristique est très différent du bonus/malus total et ce, notamment grâce ou à cause, d'ajustement raciaux ou magiques/spécial. Dans ce cas le jet sous caractéristique n'est pas représentatif puisque si le score de la caractéristique est élevé, le bonus lui peut être bien moindre ou au contraire correspondre à bien plus élevé encore. Dans ce cas on utilise la caractéristique dite effective c'est à dire qui correspond au bonus total (la plus avantageuse).

Exemple : Clarn est un haut Elfe et a 90 en Auto-discipline ce qui lui confère un bonus de +10. Son ajustement racial est de -10, son bonus total est donc de 0. En regardant sur la table des caractéristiques (table développée du Companion 1) un bonus de 0 correspond à une caractéristique allant de 41 à 59. Clarn utilisera donc 59 comme caractéristique effective pour l'auto discipline.