

## Des jets de résistance sans niveau

par Alain Bonet

Ce système se base sur le principe d'un jeu sans niveau global de personnage. Chaque type de jet de résistance évolue séparément en fonction d'une « expérience » acquise. Ce système a l'inconvénient de requérir une comptabilité accrue.

Tous les types de jets de résistance ont un « niveau » de base égal à 1. Pour les jets de résistance contre la magie ou les Psis, le « niveau » du jet de résistance est remplacé par le rang du personnage en Développement de Points de Pouvoir. Ce niveau est valable contre tous les royaumes ou combinaisons de royaumes (mais le bonus de caractéristiques applicable change).

### Expérience

Lorsqu'un jet de résistance est réussi, le personnage peut gagner un « bonus d'expérience » contre des attaques similaires. Ce bonus est d'un degré pour chaque jet réussi contre les Maladies, la Peur et les Poisons, mais ne s'applique qu'à d'autres attaques du même type (le personnage doit donc tenir le compte de différents niveaux contre différentes maladies, différents poisons, différents types de peur).

### Niveau des attaques

Il est nécessaire de modifier également le calcul du niveau des attaques. Pour les poisons et maladies, pas de changements, on conserve le niveau fourni par les règles de base. Pour la peur, on utilisera le niveau de la créature tel que fourni par *Creatures & Monsters*. Pour la magie, le niveau de l'attaque est soit le niveau auquel l'attaquant a développé la liste de sorts employée OU son niveau en PPDev; on utilise le plus faible des deux. Pour les psis, le niveau est égal à la magnitude de l'attaque psychique.

### PSJs

Par simplicité, on peut conserver la notion de niveau pour les PSJs. Attention cependant: un des effets de ce système est d'affaiblir considérablement la résistance des PJs aux poisons et à la maladie. C'était au départ le but du système: je ne vois pas pourquoi un mage de 15ème niveau résisterait mieux à une bonne dose d'arsenic ou à la peste qu'un guerrier de 1er niveau (du moins sans utiliser sa magie).

Il convient donc de limiter le niveau de résistance de la plupart des PSJs entre 1 et 3.

### Utilisation de compétences

Un jet réussi de *Substance Tolerance* développé pour une drogue spécifique permet d'ajouter le **degré** de cette compétence au jet de résistance contre une « chemical disease » provoquée par cette substance.

Un jet réussi de *Substance Tolerance* développé pour un poison spécifique permet d'ajouter le **degré** de cette compétence au jet de résistance contre ce poison spécifique.