Nouvelles compétences

vendredi 22 septembre 2006, par MORTin

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Voici une compétence qui était plus qu'utile dans la première édition de Chill mais qui a disparue dans la version d'Oriflam.

Biologie : compétence ayant pour objectif de reconnaître, d'établir des classifications et d'apprendre les données essentielles d'une région. Cette compétence apportait également un savoir utile sur l'utilisation des végétaux et des matières animales. En fait dans la seconde édition, cette compétence a été scindée en deux. Maintenant, il faut recouper les compétences botanique et zoologie pour obtenir les mêmes informations.

COMPÉTENCES DE COMBAT

Deux compétences de combat au corps à corps [(AGI+FOR)/2] ont été tout simplement effacées de la deuxième édition mais demeurent pas moins extrêmement importantes surtout pour détruire certaines créatures (un sphinx par exemple).

Masse d'Armes
Cela englobe tout les types d'armes médiévales contondantes comme la massue, l'étoile du matin, le marteau de guerre, la masse, etc.

Gourdin
Incluons tout autres types d'armes contondantes comme par exemple le bâton de baseball, la patte de chaise, la lampe torche, etc.

Pieu
Il est à noter qu'une arme d'une importance primordiale dans Chill a été complètement oubliée. Effectivement, considérons que la manipulation du traditionnel pieu dépend soit de la compétence Lance au corps à corps ou comme arme de jet, soit d'une éventuelle nouvelle compétence nommée Pieu utilisable aussi comme arme de corps à corps [(AGI+FOR)/2] ou d'arme de jet [(DEX+FOR)/2]. La seconde solution est préférable étant donné les différences notables entre un pieu et une lance. Toutefois, il est de votre ressort de décider s'il est possible d'utiliser le pieu comme arme de jet, car cette arme, contrairement à la lance ou au javelot, n'a pas été conçu pour être lancée.

Armes à feu
Les compétences reliées à la catégorie Armes à feu méritent une petite précision personnelle concernant leurs utilisations.
Ainsi, un joueur peut apprendre à se servir des compétences Pistolets (à silex, poudre noire, revolver et semi-automatique) et Fusils (de chasse, mousquet, carabine) indépendamment l'une de l'autre, mais pour apprendre la compétence Armes Automatiques (mitraillette, fusil automatique) le joueur doit absolument maîtriser les deux précédentes compétences. Je considère cette façon de procéder plus simple et pratique que la manière proposée par Oriflam.

Fouet

Il y a une aberration qui s'est glissée dans le livre des règles d'Oriflam, ils ont omis d'indiquer la classe de dégâts pour le fouet. Alors, en tenant compte de l'ordre de grandeur de la table, je vous propose une CD de 2.

DONS ET FAIBLESSES

Nouvelles faiblesses

- Opiniâtreté ou Obstination (-1 PCP)
Le personnage s'attache avec énergie et de manière durable à une façon d'agir, à une idée. Le personnage est attaché d'une manière tenace à ses opinions, ses résolutions. Il ne cède pas et rien ne l'arrête. (le joueur doit jouer le plus souvent possible ce défaut au cours des aventures)

Phobies (-1 PCP pour une phobie normale et -2 PCP pour une phobie intense)

- Myophobie : peur des rats et des souris.

- Ofiophobie : peur des serpents.

MORTin