

Nightproowler

Système d'expérience modifié, par Tchernopuss'

Le système d'expérience reste basé sur le système standard pour ce qui est des niveaux et du gain de points de caractéristiques, mais diffère pour les compétences. Chaque joueur reçoit normalement ses points d'expérience (PE) à la fin de chaque séance de jeu. Il reçoit aussi des points de compétence (PC) au nombre de 1 pour chaque 10 PE.

Niveaux

A certains stades, l'accumulation de PE permet de monter d'un niveau, selon le tableau suivant. Cette montée de niveau symbolise l'évolution du personnage dans la sphère criminelle des Cités. A certains niveaux, comme indiqué, le personnage reçoit des points de caractéristique à distribuer.

PE	Niveau	Caractéristiques
0-1'199	1	0
1'200-2'399	2	2
2'400-4'799	3	0
4'800-9'599	4	2 *
9'600-18'999	5	0
19'000-37'999	6	2
38'000-75'999	7	0
76'000-149'999	8	2 *
150'000-299'999	9	0
Dès 300'000	10	2

Caractéristiques

Les points de caractéristiques peuvent être dépensés comme bon vous semble, mais ne permettent de dépasser 20 qu'aux niveaux indiqués par une *.

Compétences

Les compétences s'augmentent en dépensant des PC, de manière différente selon que l'on augmente une compétence privilégiée ou pas.

Compétences privilégiées

Le coût en PC pour augmenter une compétence privilégiée correspond au niveau à atteindre, soit par exemple 6 PC pour passer de 5 à 6. On ne peut pas sauter des niveaux. Pour passer de 11 à 13, il faut d'abord acheter le niveau 12, ce qui fait 12+13 PC, soit 25 PC. Une compétence privilégiée peut dépasser 20, mais le coût devient alors de deux fois le niveau à atteindre.

Autres compétences

Le coût est ici de deux fois le niveau à atteindre. Une compétence non privilégiée ne peut pas dépasser 20.

Passer une compétence en privilégiée

Il est possible de prendre une nouvelle compétence en privilégiée, mais en abandonnant ce statut dans l'une des compétences privilégiées actuelles. Il en coûte 15 PC, et le nombre de compétences privilégiées reste donc le même. Si l'on enlève le statut de privilégiée à une compétence dépassant 20, elle tombe directement à 20.

Ce changement est soumis à l'approbation du MJ qui doit vérifier que le changement correspond à un changement d'orientation de carrière ou de manière d'agir. La nouvelle compétence privilégiée doit être utile au personnage.