

# REVE DE DRAGON

## AMENAGEMENT DES REGLES D'EXPERIENCE

Dans le souci de fluidifier le jeu, en limitant le nombre de jets de dés et le recours à des tables nombreuses, je propose d'utiliser les règles d'expérience suivantes :

### Le jet d'expérience :

A chaque fois que l'on a l'occasion de faire un jet d'expérience. Pour améliorer la compétence, il faut que le jet d'un dé à 20 faces soit inférieure à **10 – niveau de compétence** .

Quelles que soient les chances de réussite, un 1 est toujours un succès, et un 20 toujours un échec.

### Exemples :

- **J'ai +3 en Epée** : le jet d'expérience se fait sous  $(10 - (+3))$  , soit 7. Si je fais 7 ou moins avec un D20, ma compétence passe à +4.
- **J'ai -2 en Botanique** : jet d'expérience sous  $(10 - (-2))$ , soit 12. Si le jet du D20 est de 12 ou moins la compétence botanique passe à -1.

### Quand faire un jet d'expérience ?

Les jets d'expérience se font à l'heure du Château Dormant, après avoir rêvé. Ces gains d'expérience proviennent de deux sources :

#### 1. **Les points de stress :**

chaque point de stress donne l'occasion de faire un jet d'expérience. Les situations « stressantes » font gagner de un à quatre points de stress.

La règle originale attribue jusqu'à 20 points par situation, dans ce cas diviser par 5 le nombre de points de stress pour obtenir le nombre de jets d'expérience.

#### 2. **Pour une réussite particulière avec ajustement final négatif :**

On gagne une « croix » par tranche de 5 points d'ajustement final négatif (minimum 1) à côté du nom de la compétence. Chaque « croix » permet de faire un jet d'expérience pour la compétence concernée à l'heure du Château Dormant après avoir rêvé.

**Optionnel** : expérience pour les caractéristiques, si par ce moyen, on recueille au moins deux « croix », une des croix peut-être mise pour une caractéristique (mêmes restrictions que la règle originale) ; le jet d'expérience pour une caractéristique est de :

**20 – caractéristique.**