

REGLES ADDITIONNELLES, VOL. 01 ☺

(ou Erratas pour faire comme les grands).

Duo supplémentaire de caractéristiques :

Pour dégainer le premier (initiative) = AGL + VIG

Bonus et malus :

Dans certaines circonstances, les actions d'un personnage peuvent être plus difficile (ou plus facile) à réaliser qu'habituellement. Il est plus difficile de conduire quand il pleut, de marcher droit quand on est saoul ; il est plus facile de grimper à un mur quand il existe des appuis, etc.

Une échelle de modification permet donc au meneur de simuler ces différentes difficultés ou facilités. Cette échelle est comprise en -6 et +6 et est à ajouter au résultat d'un jet de dés. Un malus de -6 signifie que l'action est très dure à réaliser tandis qu'un bonus de +6 indique que l'action est quasiment inratable (il ne devrait même pas y avoir de jet à faire, tellement elle paraît simple).

Le Mj est seul juge quand aux situations qui requièrent leurs applications.

Expérience, explications :

Le Syndrome de Babylone n'est pas un jeu centré sur l'expérience des personnages au travers de points. Il est basé sur l'expérience « spirituelle » des personnages. S'ils évoluent c'est grâce à la compréhension du monde qui les entoure, grâce à l'apprentissage de connaissances occultes, grâce à des aptitudes mentales. Les Pjs les utilisent et s'en servent mais ces compétences ne sont pas et ne doivent pas être quantifiées.

Expérience, règle optionnelle A :

Cette règle s'adresse aux incorruptibles de l'expérience, ceux qui ne peuvent vivre sans leur ration d'Xp à la fin d'un scénario.

Accordez à vos Pjs entre 1 et 3 points à chaque fin de scénario. Ces points pouvant servir à « diminuer » un défaut (passer de -2 à -1 avec 1 Xp), augmenter une qualité (passer de +1 à +2), obtenir une nouvelle qualité (passer de 0 à +1) ou diminuer le niveau de santé mentale (passer de -2 à -1).

Ensuite à vous de faire les ajustements selon votre optique de jeu sachant que le Syndrome de Babylone se composera d'une dizaine de scénarios (entre 8 et 12 scénarios selon le degré de développement des différentes intrigues).

Expérience, règle optionnelle B :

À chaque début de nouveau scénario, demandez à vos joueurs ce que leurs personnages ont fait durant l'entre deux scénarios. Suivant leurs actions accordez-leurs 1 point par mois (hors scénario donc) en rapport avec ce qu'ils ont fait. Bien sur, un personnage qui se serait

uniquement reposé ou qui aurait travaillé tout à fait normalement ne gagnera aucun point.

Pour gagner ces points, le personnage doit avoir fait quelque chose « d'inhabituel » (avoir pris des cours d'autodéfense, de tir, avoir lu et relu des grimoires, etc.)

Dans tous les cas de figure, ces points ne peuvent servir à augmenter les caractéristiques.

Règle optionnelle ultime

Changez tout ce que vous voulez si ça vous dit. Réfléchissez seulement que si des règles existent c'est qu'elles ont leurs raisons d'être. Elles ont été pensées pour donner une couleur particulière au jeu. Elles traduisent techniquement une ambiance et place les personnages dans un contexte spécifique (du point de vue de leurs qualités et de leurs défauts, les personnages ne sont en rien différents de « mr. tous le monde »).