

DÉTERMINER L'EXPERIENCE

AIDE DE JEU POUR **Exil**

RÉFÉRENCE

Page 229 et suivantes d'Exil. Le système proposé ci-dessous n'est qu'une suggestion personnelle.

PRINCIPE

Ceux-ci s'attribuent en fonction de ce qui a été vécu durant le scénario du point de vue **PHYsique**, **MENtal**, **SOCial**, **ADaptabilité** et **REALisation** où chacun des *Attributs* est lié à des *Talents* utilisés par les personnages.

^ TITRE D'EXEMPLE

Ainsi, une action très *sportive*, *lutte* et *course* poursuivie mériterait des points en **PHYsique**.

A l'inverse une intrigue de palais ou de diplomate permettrait de gagner des points en **SOCial** et **MENtal** pour *Lettré* et *Gentleman*.

TABLEAU D'ATTRIBUTION DES POINTS

15	Principalement
10	Beaucoup
8	Assez
7	Moyen
0	Rien !

Pour ma part, pour un scénario type, je donnerai quelque chose comme 35 points [soit 5 * 7 (moyen)].

DE NOUVELLES RELATIONS

On peut aussi leur octroyer, aussi important que l'expérience, de **nouvelles Relations**.

Pitche
pitche@sden.org
Juillet 2006