

REFORME N°10 : LES CONNAISSANCES GENERALES (MAJOR UPDATE)

Réforme :

Le chapitre 3 arrive à grands pas et une réforme importante va être mise en place : Celle des connaissances générales.

Les connaissances générales sont vos connaissances sur des sujets de la vie de tous les jours (artisanat, histoire, médecine, commerce etc..). Elles vous seront bien utiles lorsque des questions spécifiques vous seront posées et surtout, cela implantera un vrai changement comparé aux demandes de jet d'intelligence simple auparavant.

Les connaissances générales peuvent bien évidemment se développer et ainsi permettre d'augmenter votre score de plusieurs façons.

Lorsque que vous serez confrontés plusieurs fois à certaines situations, des points pourront être attribués, lorsque l'on vous enseigne quelque chose également ou lorsque vous lisez des livres sur certains sujets ! Par ailleurs, votre jet de connaissances générales se base sur votre INT/2 donc plus votre base d'INT est haute, plus votre score augmentera également.

(D'autres critères variables rentrent également en compte, tout vous sera expliqué durant votre première séance du chapitre 3. Par ailleurs, vos alliés auront également leurs propres connaissances !)

Pour en savoir un peu plus en avance, vous trouverez ci-après le tableau vierge des diverses connaissances générales en page 2 !

Vous recevrez, à la fin de votre prochaine séance votre propre tableau chacune afin de bien comprendre cette nouveauté importante du chapitre 3.

Tableau des connaissances générales :

Agriculture		Alchimie		Anatomie	
Animaux		Artisanat		Architecture	
Astronomie		Bonne manière		Bricolage	
Calligraphie		Casse-tête et logique		Chasse	
Commerce		Culture du monde		Drogues	
Droit et juridiction		Erotisme		Forge	
Gastronomie		Géographie		Histoire	
Horticulture		Joaillerie		Journalisme	
Littérature		Maison & Foyer		Mathématique	
Médecine		Médiumnité		Mode & Cosmétique	
Mondanité		Musique		Mythes & légendes	
Noblesse		Œnologie		Pêche	
Pègre et Triade		Philosophie		Physique Chimie	
Politique		Psychologie		Puériculture	
Science Militaire		Science des armes		Théâtre & Comédie	
Technologie		Théologie			
Art		Sport		Confection	