

Conversion de Coi vers COCB

Si vous avez commencé Chroniques oubliées par la boîte d'initiation (COi) pour ensuite passer aux règles plus complètes parues dans Casus Belli (COCB), vos personnages nécessitent quelques ajustements.

Chaque personnage obtient à présent une capacité raciale, notez là et profitez-en, c'est gratuit.

Quelques capacités ont pu changer légèrement ou être remplacées mais cela ne sera pas très compliqué à modifier.

Le plus gros problème vient du fait que Coi possède un rythme de progression plus élevé que COCB. Cela est dû au fait que ce jeu d'initiation était prévu pour un temps de jeu très court et une progression sur 4 niveau (et éventuellement jusqu'au niveau 6). A COCB, les capacités de Rang 3 et plus coûtent 2 points de capacités au lieu de 1 à COi. Résultat, à même niveau, un personnage de COi possède plus de capacités.

Nous vous proposons deux méthodes pour rattraper cet écart et convertir vos personnages de COi vers COCB.

Méthode 1 - Passage de niveau

La méthode la plus simple, c'est Noël, vous augmentez le niveau des PJ.

De cette façon, ils obtiennent plus de points de capacités ce qui leur permet de conserver toutes leurs capacités. Il vous faut seulement ajuster les nouveaux paramètres de niveau comme les PV ou les scores d'attaque.

Niveau COi	3	4	5	6
Niveau COCB	4	6	7	9

Méthode 2 - Valider les capacités

Vous ne touchez pas aux capacités ni au niveau du personnage. Le personnage possède donc trop de capacités pour être aux normes de COCB, mais il va progressivement perdre cette avance.

A chaque niveau suivant, le personnage ne reçoit qu'un seul point de capacité et 'valide' une capacité de Rang 3 ou de Rang 4 de son choix.

Le joueur est autorisé à mettre son unique point de capacité de côté pour en utiliser 2 à la fois au niveau suivant et ainsi obtenir une capacité de Rang 3 à 5 (Celle-ci sera déjà validée).

Dès que le personnage aura validé toutes ses capacités de Rang 3 et 4, il recevra à nouveau 2 points de capacité par niveau.

Exemple : Krush

Krush version CO initiation au niveau 5 possède les capacités suivantes : Voie du bouclier niveau 2, Voie du combat niveau 4, Voie de la robustesse niveau 4.

Convertissons le personnage à CO Casus : Krush obtient sa capacité raciale et il ne touche pas à ses voies ni à ses capacités. Rien ne change si ce n'est que certaines capacités ont légèrement été modifiées, par exemple attaque double inflige désormais une pénalité de -2 en attaque.

Cependant toutes les capacités de Rang 3 et 4 de Krush nécessitent d'être validées, c'est-à-dire que le personnage doit compenser un point de capacité manquant pour chacune d'elle. Le joueur inscrit une croix qui signifie que la capacité n'est pas validée devant chaque capacité de Rang 3 ou 4 du personnage. Pour Krush, cela donne : X Double attaque, X Attaque circulaire, X Second souffle, X Dur à cuir.

Lorsqu'il passe au **niveau 6**, Krush ne reçoit qu'un seul point de capacité et peut effacer une croix de son choix. Il valide et efface la croix de Double attaque (ce qui n'a aucun effet en jeu). Il choisit de dépenser son point dans la nouvelle voie du maître d'arme parue dans Casus Belli et obtient la capacité de Rang 1, Arme de prédilection.

Krush passe au **niveau 7**. Il efface la croix d'Attaque circulaire et obtient à nouveau un seul point de capacité. Le joueur est très tenté par le Rang 5 de la voie du combat mais il faut 2 points pour son achat, il le met donc de côté et Krush ne gagne aucune capacité à ce niveau.

Niveau 8, on efface la croix de Second souffle. Krush obtient un seul point de capacité mais l'ajoute à celui du niveau précédent pour acheter attaque puissante, Rang 5 de la voie du combat.

Niveau 9, Krush valide sa dernière capacité, on efface la croix de Dur à cuir. Il obtient un seul point de capacité et le joueur choisit le Rang 2 de la voie du maître d'arme, Science du critique.

Niveau 10, Krush n'a plus aucune croix devant ses capacités, il est à présent totalement « aux normes » de Chroniques oubliées et peut suivre une progression réglementaire. Il gagne 2 points de capacité et peut, par exemple, choisir d'obtenir le Rang 3 de la voie du maître d'arme : Spécialisation.

Kegron. 01/01/12