



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Nightprowler > Aides de jeu > **Expérience et progression**



Expérience et progression

mercredi 8 septembre 2010, par [N'Qzi](#)

Ce qui a des astérisques, c'est perso, le reste, c'est du bouquin.

Role-play

1 à 3 xp par séance

Criminalité - Réussir un contrat

De 1 à 3 xp (voire plus suivant le degré d'organisation requis/le danger)

Fil des jours

1 Xp/semaine OU +1Xp/jour pour les journées très denses (cela dépendra du scénario)

Affrontements - Survivre à un danger

1 Xp

Lucidité - Avoir une idée

C'est à dire, exprimer une idée qui fait avancer le scénario, en bien ou en mal.

1 Xp (pour le perso ou pour le groupe*, en fonction des circonstances)

Butins - Gains gagné malhonnêtement

1 xp / 50 Co (après partage évidemment)

Mise à prix - Prime

1xp/séance par tranche de 50 Co de prime (Gain qui peut être partagé par le groupe si celui-ci fait le nécessaire pour protéger les gens recherchés*)

Jouer ses traits, ses limitations*

1 à 3 xp par séance

Intervention de l'historique d'un joueur*

1 à 5 xp par séance (suivant la dangerosité - Gain qui peut être partagé par tous les joueurs en fonction de la situation)

Utiliser des crasse*

Chaque joueur gagne en xp la moyenne des crasses utilisées, divisées par le nombre de joueurs (arrondi au supérieur)

Survivre sans protection*

C'est-à-dire en dehors de toute protection d'une famille, d'une autre bande (que ce soit au niveau du personnage ou de la bande)

1 Xp par séance

Nouveau départ - Progresser en tant que bras cassés (personnage qui a l'avantage nouveau départ)*

Toute progression strictement inférieure à 12 (5 pour les cercles) voit son cout en xp réduit de 3. Valable pour :

- Caractéristique secondaire (la primaire est déjà à 12 - max 11)

- Cercles des caractéristiques primaire et secondaire (max 4)

- Compétences privilégiées (= les 10 compétences faisant partie de la trousse professionnelle de votre voleur - max 11)

Nouveau départ - Progresser en tant que bras cassé confirmé (personnage qui a l'avantage nouveau départ)*



Toute progression strictement inférieure à 20 (10 pour les cercles) voit son cout en xp réduit de 1. Valable pour :

- Caractéristique primaire et secondaire (max 19 donc)
- Cercles des caractéristiques primaire et secondaire (max 9)
- Compétences privilégiées (= les 10 compétences faisant partie de la trousse professionnelle de votre voleur - max 19)

L'acharnement

Un joueur peut se concentrer sur une ou plusieurs compétences. Pour cela il doit cocher un cercle de la caractéristique associée (il ne pourra donc pas s'en servir pendant la partie). A la fin de la séance, l'augmentation de cette compétence verra son cout réduit de trois points.

Exemple : Je me concentre sur 'Ferrailler - dague : 6'.

Caractéristique associée : doigté. Cercle dépendant du doigté : initiative. Je coche donc un cercle d'initiative dont je ne pourrai pas me servir pendant la partie. A la fin de la partie, je monte 'Ferrailler - dague' de 6 à 7.

Cout normal : 6 xp - 3 pour la concentration = 3 xp

Ex. Je me concentre sur 'Ferrailler - masse que je ne possède pas.

Caractéristique associée : doigté. Cercle dépendant du doigté : initiative. Je coche donc un cercle d'initiative dont je ne pourrai pas me servir pendant la partie. A la fin de la partie, j'ouvre 'Ferrailler - masse'.

Cout normal : 10 xp - 3 pour la concentration = 7 xp

N.B : J'ai remplacé le +3xp dédié à la compétence par un -3 xp à l'achat, ce qui est beaucoup plus facile à gérer.

Cette règle ne se cumule pas avec la règle de

progression des 'Bras Cassés' (avantage : Nouveau départ). Se concentrer n'est donc pas intéressant pour une compétence privilégiée inférieure à 12 si on a l'avantage 'Second Départ'. Par contre, pour une compétence privilégiée supérieure à 12, cela reste intéressant puisque le -3 xp remplace le -1 xp.

Annexe

Avantage - Nouveau départ* -3PM

Vous êtes ce qu'on appelle un "bras cassés". Vous n'avez pas eu de chance lors de vos débuts de criminel. Votre premier coup a été un échec retentissant au cours duquel certains de vos anciens complices se sont fait abattre. Vous avez bougé vers un nouveau quartier pour vous refaire, votre réputation de Bras Cassé étant devenue trop encombrante.

Mais vous êtes décidé à tourner la page. Vous devez vous surpasser si vous voulez survivre. Rares sont les privilégiés à avoir la chance d'un second départ. Ceux de vos compagnons qui bouffent de la terre vous le confirmeraient s'ils le pouvaient !

Il faut vite retrouver des complices qui accepteront de travailler avec quelqu'un comme vous...

Effets :

- Le personnage est limité à 12 dans les compétences de sa trousse de départ
- Le personnage acquiert une mauvaise réputation
- Le personnage a 2 de ses anciens complices dans ses relations. Il en choisit la spécialisation. Il pourra faire appel à eux, s'ils sont encore en vie (décision du MJ) et moyennant rétribution...
- Déterminé à ne pas reproduire les erreurs passées, le personnage doit dépenser moins d'Xp pour progresser dans son domaine professionnel (lors compétences de sa trousse professionnelle).