



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Polaris > Aides de jeu > Règles & Matos de jeu pour mj >

Séjour en prison



Séjour en prison

lundi 29 décembre 2014, par [Shendar Rod](#)

Caractéristiques

- 1PC
- 2 ans
- Combat à mains nues +3, trois compétences au choix parmi Commerce/Trafic (Armes, Artisanat, Denrées alimentaires, Drogues ou Informations) et Connaissance d'une organisation (Contrebandiers, Crime organisé ou Pirates) +3 chacune, Jeu +2, Observation +2, une compétence au choix entre Artisanat, Manœuvre d'armure et Mécanique +3, et +2 à chaque compétence parmi un trio à choisir entre Endurance, Combat armé et Intimidation, ou Camouflage/Dissimulation, Discrétion/Filature et Pickpocket.

Il est possible de prendre Séjour en prison jusqu'à trois fois pour simuler une peine plus longue, mais en prenant les mêmes compétences. De plus le personnage commence le jeu avec une dette de 1000 sols pour chaque séjour de deux ans. Il devra donc tôt ou tard rembourser sa dette en plaquettes ou en matériel, ou encore via un ou plusieurs services... non légaux bien sûr !

Note : Règle compatible avec le Guide Technique (25 pts). Il faut enlever 1 point à chacune des compétences citées pour créer un personnage avec les règles du Livre de Base (15 pts).

Merci à Estheral et XXX Goss XXX pour leur aide et leurs idées.

Profitez de cet article pour jeter un oeil à la BD [Deepwater Prison](#).