



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Légendes des contrées oubliées > Aides de jeu > De
Nouvelles Règles de Simulation > **Evolution du personnage**

Evolution du personnage

vendredi 12 novembre 2004, par [JyP](#), [Merin](#)



Un personnage doit et va évoluer au cours de ses aventures (en positif ou négatif !!!).

Pour traduire cela, il y a deux choses : l'expérience à cours terme et l'expérience à long terme.

L'expérience à cours terme

C'est l'expérience que le personnage va acquérir durant l'aventure après une action particulière.

On considère qu'un joueur qui effectue une action remarquable ou catastrophique gagne une expérience "de confiance en soi". En effet, si un personnage fait une action remarquable, il va gagner en confiance et aura plus de chance de

reproduire cette action. Par contre, un personnage qui fait un échec retentissant perd de cette confiance, et appréhendera de recommencer.

En terme de jeu, une réussite critique fait gagner 1%, un "01" fait gagner 1D6%.

Par contre un échec critique fait perdre 1%, et un "100" fait perdre 1D6%.

L'expérience à long terme

C'est l'expérience que le personnage va acquérir à la fin de l'aventure, pour traduire les connaissances qu'il a acquises durant la partie.

En terme de jeu, le Conteur donne entre 4 à 10 points d'expérience par personnage et par aventure. Chaque point d'expérience fait évoluer les caractéristiques et les compétences comme suit :

- 1 point pour 1% dans une compétence spécialisé
- 2 points pour 1% dans une compétence générale
- 4 points pour 1% dans une caractéristique.