



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Aides de jeu > Système de jeu. > **Règles diverses**

## Règles diverses

dimanche 5 mars 2006, par [Général Kaliméro](#)

### Lire/écrire

Un personnage doit investir 1 point de personnage pour pouvoir lire et écrire sa langue natale (0 point s'il possède l'avantage linguiste).

### Avantages

Il est possible d'acquérir certains avantages après la création du personnage :

- Les langues coûtent 2 points d'expérience par point de héros sur la table page 163. Apprendre à lire et écrire demande 3 points d'expérience. (L'avantage linguiste réduit ce coût à 1 point)
- Il est bien sur nécessaire de posséder un professeur ou un quelconque autre moyen d'apprentissage (prévoir une dépense d'argent pour cet apprentissage)

### Combat

- Pour gagner l'accès à une école de duelliste, il faut tout d'abord trouver un sponsor, ensuite il faut dépenser les points d'expériences suivant, dans l'ordre indiqué, et suivre un entraînement rigoureux (plusieurs mois, voir plusieurs années)
  - 9 points pour obtenir l'inscription (peuvent être réduit avec du bon roleplay)
  - 10 points pour apprendre une des deux compétence basique
  - 10 points pour apprendre l'autre compétence basique

- 8 points/talent (X 4) spécial pour y avoir accès (sans pour autant gagner 1 point dedans)
- 14 points pour apprendre la technique spéciale du rang d'apprenti.
- Une action d'interruption utilisée uniquement pour la défense ne demande plus qu'un seul dé d'action.
- Toutes les autres défenses actives demandent toujours 2 dés. (comme la riposte)
- Etre blessé n'impose pas le modificateur de -2 dés aux jets de blessure ou à l'initiative.
- En ce qui concerne le talent de feinte ou de Beat (je ne vois pas comment traduire ça...), on doit utiliser le niveau dans ces talents à la place de la compétence d'arme. (Ex. : attaque (escrime) 3 et feinte 2, le jet de feinte se fera sous Finesse + 2)
- Petite modification apportée aux duellistes de l'école Ambrogia : Ceux-ci ne sont pas affectés par les autres duellistes gauchers.
- Pour parer une attaque qui vise quelqu'un d'autre, il faut être à porté et faire un jet avec 2 augmentations.
- La danse peut être substituée au jeu de jambe comme talent défensif. Uniquement utilisable lorsque le combattant utilise le style de combat Aldana. Pour les esquives hors combat (piège,...), il faut toujours utiliser jeu de jambe.

### Utilisation de la mauvaise main

En plus des dés d'action lancé en fonction du panache, les personnages peuvent lancer un dé de



couleur différente pour représenter l'action qu'ils ont avec leur mauvaise main. Ce dé ne peut pas être sacrifié pour interrompre, on ne peut pas l'utiliser pour se déplacer, et il ne peut donc être utilisé que pour une attaque, une parade ou une action diverse avec cette main. Ce dé d'action peut être retardé. Cette option est utilisable par quiconque possède 2 mains...\*s\* ne pas oublier d'utiliser les malus de mauvaise main au cas où le personnage n'aurait pas la faculté de l'utiliser sans malus.

### **Talent Exploiter Faiblesse**

Pour apprendre le talent exploiter la faiblesse d'une

autre école, le duelliste (apprenti ou au-dessus) peut dépenser 1 point d'expérience lors de chaque duel contre un adversaire utilisant un style de combat particulier. Arrivé à 10 points d'expérience dépensé de la sorte, le duelliste gagne 1 point dans le talent exploiter la faiblesse (école concernée) et chaque niveau supplémentaire demande une dépense de 5 points d'expérience de façon similaire, soit 1 point par combat contre un adversaire utilisant ce style de combat, et uniquement de cette façon ! (le niveau dans cette compétence ne modifie pas le statu du duelliste, c'est à dire qu'un niveau 4 dans cette compétence et pas dans exploiter la faiblesse (son propre style) ne permettra pas de passer au niveau de maîtrise supérieur.