



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Aides de jeu > Système de jeu. > **Dés d'héroïsme**

## Dés d'héroïsme

dimanche 5 mars 2006, par [Martin](#)

Les Dés d'Héroïsme (DH) sont une des excellentes idées de ce jeu (comme les Points de Vide de L5A), mais j'ai trouvé quelques ajustements nécessaires. Tout d'abords, j'avoue ne pas comprendre le concept des Dés D'Héroïsme pour le MD. Si j'ai besoin de réussir un jet, et bien ainsi soit-il, l'écran de jeu sert à cela. Je n'irai pas beaucoup plus loin dans un débat qui pourrait occuper beaucoup de place (mais je suis toujours prêt à en discuter par mail). En tout les cas, le principe que le MD gagne le DH utilisé par un joueur est à proscrire : quel encouragement dans ce cas à faire des actions

héroïques ? Par contre, mes « villains » importants auront leur propre ensemble de DH à utiliser.

Dans le même ordre d'idée, je ne convertit pas les Dés d'Héroïsme restants en points d'expériences (PXs). Cela ferait progresser celui qui, ne tentant pas d'action trop difficile, évite de dépenser ses DH. Dans l'absolu, je pense que les XPs et les facteurs influençant directement le jeu (DH) devraient êtres clairement séparés, afin qu'un joueur n'ai pas à choisir entre une action qu'il souhaite tenter pour le style et le développement de son personnage à long terme.