



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > Aides de jeu diverses > **Apprentissage des langues**

Apprentissage des langues

Système alternatif

mardi 26 septembre 2006

Ne trouvez-vous pas le système de langue de la dernière édition de D&D (la 3.5) étonnant ?

Pour le prix modique de 4 points de compétence (voir 2 dans certains cas), le dernier des gnomes peut apprendre sans aucun problème la langue draconique, la lire, l'écrire et la parler comme sa propre langue en un niveau. Sans parler du magicien elfe avec 18 en Intelligence qui saura lire et écrire pas moins de 6 langues au tout début de sa carrière (elfe, commun +4 pour le bonus d'Intelligence). On se demande même où il les a appris.

De plus, pour 2 points de compétence, un barbare ayant appris ses 5 langues en quelques niveaux peut toutes savoir les lire et les écrire au moment où il gagne un niveau.

Encore plus étrange, au moment où le barbare (toujours avec ses 5 langues, mais qui n'a pas encore appris à lire), en pleine jungle, gagne un niveau, devient rôdeur (passer de barbare à rôdeur dans une jungle n'a rien d'illogique), mais sait lire et écrire d'un coup de baguette magique ses 5 langues.

Cette aide de jeu a pour but de remédier à cette incohérence.

Le principe majeur de ce système est que la maîtrise complète d'une langue est un don, et qu'il faut avoir des degrés de maîtrise dans la compétence langue (on choisit la langue que l'on veut) pour pouvoir prendre le don.

Le principe du barbare illettré est aboli. Tout le monde est illettré, sauf s'il est précisé qu'il ne l'est pas grâce au don "Lettré", qu'il peut avoir grâce à sa classe.

Personne ne possède plus d'une langue au départ sans avoir besoin de dépenser des points (c'est à dire grâce aux bonus d'Intelligence ou aux langues de départ).

LA COMPÉTENCE

LANGUE (Intelligence ; Formation nécessaire)
Cette compétence remplace celle du Manuel des Joueurs

Il faut choisir une langue particulière. Un personnage n'a aucune chance de comprendre un texte écrit s'il n'a pas le don "Lettré".

Action : variable : tout dépend s'il s'agit de s'exprimer dans cette langue (un round), d'écrire une lettre ou encore de comprendre un texte en langue ancienne.

Synergie :

— Avec Folklore local

— Avec toute compétence intellectuelle ou artistique dont le sujet est le même

— Avec Langue pour une langue dérivée

Si le personnage ne précise pas, on considère qu'il



prend toujours 10.

Tâche	DD
Comprendre une conversation simple ou lire un texte facile	15
Participer ou écrire une lettre	18
Comprendre une conversation plus poussée ou un texte avec du vocabulaire compliqué ou dans une forme ancienne de la langue	20

LES DONS

MAÎTRISE D'UNE LANGUE (Don Général)

Ce don permet de maîtriser parfaitement une langue à l'oral et à l'écrit si le personnage a le don "Lettré". Donc de ne plus avoir à faire de jet de compétence, sauf cas particulier où même quelqu'un dont le langage serait sa langue maternelle ne comprendrait pas le sens.

Condition : Bonus total de Langue de +7 (Degré de maîtrise+Modificateur de Caractéristique)

Avantage : N'a plus besoin de faire de jet de langue sauf cas particulier auquel cas le personnage gagne un bonus de +5 au jet.

MAÎTRISE LANGUE MATERNELLE (Don Général)

Ce don permet de maîtriser parfaitement sa langue maternelle à l'orale et à l'écrit si le personnage possède le don "Lettré". Ce don est acquis automatiquement à la création d'un personnage.

Avantage : Les jet concernant cette langue sont généralement plus nécessaire, lorsqu'un cas particulier exige un jet de dé alors le joueur bénéficie d'un bonus de +10

Spéciale : Si le personnage a ces parents parle deux langue différente et qu'il a été éduqué par les deux, le bonus est divisé entre les deux langues (+5/+5)

SCIENCE DES LANGUES (Don Général)

Ce don reflète la capacité d'un personnage à parler ou à écrire de nombreuses langues. En effet, il est plus facile d'apprendre une langue lorsqu'on en connaît déjà un grand nombre.

Condition : 2 dons de "Maîtrise d'une langue"

Avantage : le Requis pour Maîtrise d'une langue réduit de +2 quel que soit la langue souhaitée (le requis passe donc à +5).

POLYGLOTTE (Don Général)

Ce don reflète la capacité d'un personnage à parler ou à écrire de nombreuses langues. En effet, il est plus facile d'apprendre une langue lorsqu'on en connaît déjà un grand nombre.

Condition : 3 dons de "Maîtrise d'une langue" et "Science des Langues"

Avantage : le Requis pour Maîtrise d'une langue réduit de +2 quel que soit la langue souhaitée (le requis passe donc à +3).

POLYGLOTTE AVANCEE (Don Général)

Ce don reflète la capacité d'un personnage à parler ou à écrire de nombreuses langues. En effet, il est plus facile d'apprendre une langue lorsqu'on en connaît déjà un grand nombre.

Condition : 5 dons de "Maîtrise d'une langue", "Science des Langues" et "Polyglotte"

Avantage : le Requis pour Maîtrise d'une langue réduit de +2 quel que soit la langue souhaitée (le requis passe donc à +1).

LETTRE (Don Général)

Ce don représente l'alphabétisation. C'est-à-dire la capacité d'un personnage à lire et écrire les langages qu'il connaît (par compétence ou don).

Condition : 9 ou plus en Intelligence

Avantage : permet de lire et écrire les langages de la même manière que le personnage les parle et les comprend

Normal : ne sait ni lire ni écrire

Spécial : Bardes, Druides, Magiciens, Prêtres et Roublards ont automatiquement ce don à condition de respecté le prérequis. Samouraï et Spadassin du Codex Martial (Complete Warrior), Mage de Bataille, Sorcier et Wu Jen du Codex Profane (Complete



Arcane), et Shugenja du le Codex Divin (Complete Divine) l'ont également.

Note pour les MJ : les Nobles l'ont automatiquement de la même manière

Les classes qui donnent des langues gratuites offrent seulement le Don Maîtrise du langage. Le PJ doit avoir maîtrisé d'abord la compétence pour rentrer dans les requis. La classe offre donc seulement le prix du don.