



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Little fears > Aides de jeu > **Les anciennes règles pour gérer les XP**

## Les anciennes règles pour gérer les XP

mercredi 27 juillet 2005, par [Guntard](#)

XP, qui veut mes beaux XP

La fiche Dâ XP que jâ ai montrâ nâ est quâ un dâ but. Jâ ai â cris avec elle un systâ me dâ â evolution des personnages. Jâ ai essayâ dâ â laborer quelque chose dans lâ esprit du jeu. Mes joueurs ont lâ air dâ apprâ crier, alors â sa doit pas â tre mauvais. Encore une fois votre avis mâ interesse, et mon mail est toujours [littlefears@sden.org](mailto:littlefears@sden.org).

Le principe est simple. A la fin de chaque aventure le MJ donne une note â chacun de ses joueurs en fonction de leur performance.

Voici une table pour aider les MJ â systâ matiser les notes quâ il donne.

Les mauvaises notes

Aventure complâ tement ratâ , avec des morts dans les PJ	0/10
Aventure ratâ par maladresse	1/10
Aventure ratâ faute dâ attention	2/10
Aventure ratâ par fainâ antise	3/10
Aventure ratâ e faute de courage	4/10
Aventure ratâ de peu et sans consâ quences graves	5/10

Les bonnes notes

Aventure en partie râ ussie	6/10
Aventure râ ussie sans grand succâ s	7/10

Aventure râ ussie	8/10
Aventure râ ussie avec un petit plus	9/10
Aventure râ ussi, et les enfants ont tout compris â ce qui sâ est passâ	10/10

Une fois la fiche dâ expâ rience totalement remplie, câ est â dire aprâ s sept aventures, le joueur peut faire la moyenne de son personnage arrondie au plus proche (de ,0 â ,499 câ est arrondi â lâ infâ rieur, et â partir de ,5 câ est arrondi au supâ rieur). Ensuite il peut choisir ce quâ il veut dans la table suivante.

0/10, mention Nul	Gain dâ un point de peur	Punition pendant 1d12 mois
1/10, mention Ridicule	Perte dâ un objet cher aux yeux de lâ enfant	Cours de soutiens
2/10, mention Mâ diocre	Perte dâ un point dâ innocence	Punition pendant 1d20 semaines
3/10, mention Mauvais	Prendre un inconvâ nient ou perdre un avantage	Pas dâ argent de poche pendant 1d6 mois
4/10, mention Trâ s Moyen	Cocher une case dâ innocence	Prendre un fâ ssâ e pendant 1d10 minutes



5/10, mention Moyen	Pas de récompense	Menace d'une punition
6/10, mention Passable	Décocher une case d'innocence	Recevoir 1d10 cÂlins
7/10, mention Assez Bien	Prendre un avantage, ou enlever un inconvénient	Gagner 1d20+5 â
8/10, mention Bien	Gagner un point d'innocence	Gagner 2d20+10 â
9/10, mention Très Bien	Choisir un objet magique	Argent de poche augmenté d'1d10 â
10/10, mention Félicitations	Répartir un point de caractéristique en plus	Sceller la porte de son placard

Comment ça marche ?

C'est simple. Il y a deux sortes d'avantages, ceux qui se traduisent par une modification au niveau du système de jeu, et ceux qui se traduisent par une modification dans le jeu. A chaque note le PJ peut choisir l'un ou

l'autre de ces avantages. De plus, avec une certaine note on peut obtenir ce que cette note procure, mais également tout ce que les notes inférieures procurent.

Pas clair ? Prenons un exemple : J'ai une moyenne de 8,5, je l'arrondis à 9. Je peux soit prendre un objet magique, soit augmenter mon argent de poche de 1d10 â. Mais je peux également prendre ce qu'offrent les notes 7/10, 6/10, 5/10, etc... Par conséquent plutôt que de prendre un objet magique, je peux préférer gagner un point d'innocence.

Encore quelques remarques : Prendre un avantage, ou enlever un inconvénient est la discrétion du MJ, sinon on risque de se retrouver très vite avec des petits bourrins. Et en ce qui concerne les objets magiques, ils le sont il n'y a pas de doute, mais rien n'indique qu'ils soient imprégnés d'une force bienveillante (et oui le Placard est réellement machiavélique).