



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 D'XP que j'ai montré n'est qu'un début. J'ai écrit avec elle un système d'évolution des personnages. J'ai essayé d'élaborer quelque chose dans l'esprit du jeu. Mes joueurs ont l'air d'apprécier, alors ça doit pas être mauvais. Encore une fois votre avis m'intéresse, 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 à chacun de ses joueurs en fonction de leur performance.

**Voici une table pour aider les MJ à systématiser les notes qu'il donne.**

Les mauvaises notes

Aventure complètement ratée, avec des morts dans les PJ	0/10
Aventure ratée par maladresse	1/10
Aventure ratée faute d'attention	2/10
Aventure ratée par faiblesse	3/10
Aventure ratée faute de courage	4/10
Aventure ratée de peu et sans conséquences graves	5/10

Les bonnes notes

Aventure en partie réussie	6/10
Aventure réussie sans grand succès	7/10
Aventure réussie	8/10

Aventure réussie avec un petit plus	9/10
Aventure réussie, et les enfants ont tout compris à ce qui s'est passé	10/10

Une fois la fiche d'expérience totalement remplie, c'est à dire après sept aventures, le joueur peut faire la moyenne de son personnage arrondie au plus proche (de 0 à 499 c'est arrondi à l'inférieur, et à partir de 500 c'est arrondi au supérieur). Ensuite il peut choisir ce qu'il veut dans la table suivante.

0/10, mention Nul	Gain d'un point de peur	Punition pendant 1d12 mois
1/10, mention Ridicule	Perte d'un objet cher aux yeux de l'enfant	Cours de soutiens
2/10, mention Médiocre	Perte d'un point d'innocence	Punition pendant 1d20 semaines
3/10, mention Mauvais	Prendre un inconvénient ou perdre un avantage	Pas d'argent de poche pendant 1d6 mois
4/10, mention Très Moyen	Cocher une case d'innocence	Prendre un fardeau 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 à 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).