

[E - S - C - A - P - A - D - E - S]

Escapades - Simulation - Création - Art - Prise de risque - Armes - Donjons - et - Simplicité

Eric Forgeot

2 octobre 2005

Table des matières

1 Introduction	1
2 Capacités	2
2.1 Capacités physiques	2
2.2 Capacités mentales	2
2.3 Capacités annexes	3
3 Compétences	3
4 Combats et oppositions	3
4.1 Combats arme de mêlée contre arme de mêlée	3
4.2 Combats avec projectiles	4
5 Avancement et expérience	4
6 Magie	4
7 Crédits	4

1 Introduction

Sans vouloir dénigrer les systèmes de jeu de rôle (JdR) plus complexes, nous proposons un

*ystème de règles très simples qui devraient permettre à des maîtres de jeu (MJ) d'organiser des jeux de rôles sans se perdre dans des détails parfois accessoires.
Si vous trouvez ces règles trop basiques, rien de vous oblige à les utiliser, ce ne sont pas les autres systèmes qui manquent.*

Ces règles devraient normalement pouvoir s'implémenter pour un jeu de rôle informatique, ou sur table. /.../ Ainsi on peut considérer que généralement l'endurance va de pair avec la force, ou découle de celle-ci, comme la capacité à lancer des sorts ou le courage avec la volonté, même si cela peut sembler une simplification un peu rapide. En effet, un individu peut être à la fois fort et peu endurant, alors qu'un autre peut être endurant mais peu développé musculairement. Mais nous sommes dans un royaume fantastique, et de ce fait les héros sont tous forts et endurants, ou au contraire faibles et peu résistants...

De même pour la parade et l'attaque qui sont à la même valeur, certains pourront rétorquer qu'un bon attaquant n'est pas forcément bon défenseur et vis versa, mais on peut considérer que dans les faits ces valeurs doivent être relativement proches pour un combattant équilibré.

Il ne sera pas donné de tables complètes avec 250 métiers, 400 différents monstres et 1000 armes différentes (certains systèmes de JdR faisant même la différence entre un filet de gladiateur et un filet de pêcheur !)

2 Capacités

Les capacités sont créées en lançant 2 dés à 6 faces, et en ajoutant 7 au résultat. Ensuite ce nombre est à répartir entre les 4 différentes caractéristiques, avec entre 2 et 15 pour chacune.

2.1 Capacités physiques

Résistance, endurance, force physique	FORce
Habilité, vivacité, initiative, vitesse	DEXtérité

Une capacité de combat générale (CC), englobant également la capacité de défense (CD / parade) se déduit de la moyenne de la force et de la dextérité.

2.2 Capacités mentales

Force mentale, puissance d'esprit	VOLonté
Esprit critique et déductif, mental	INTelligence

Une capacité de magie (CM) se déduit de la moyenne de la volonté et de l'intelligence.

Au cours du jeu ces capacités, ainsi que chez les personnages non joueurs (PNJ), ces capacités peuvent évoluer de 1 à 24. En multipliant celles-ci par 4, on obtient des pourcentages réduits (de 4 à 96), l'étendue plus restreinte pouvant être considérée comme la marge d'erreur qui fait qu'une action ne peut être totalement ratée ou réussie (voir plus loin pour les tests).

2.3 Capacités annexes

Il n'est pas prévu de capacités additionnelles.¹

3 Compétences

Les compétences sont à définir en fonction des héros visés, et des besoins de l'aventure. Ainsi si nécessaire, il est possible de considérer qu'un joueur ou personnage non joueur (PNJ) a les compétences "cuisiner", "crocheter", "dompter les dragons" etc., celles-ci étant matérialisées par des pourcentages.

Un test de compétence se fait toujours "sous" la valeur de cette compétence, le but étant donc de réaliser avec 4 dés à six faces multipliés par 4 (ou en utilisant des dés à 10 faces) un score inférieur à la valeur du joueur (évidemment plus la compétence du joueur est élevée, plus le test est facile à réussir).

4 Combats et oppositions

Les combats se résolvent simplement en opposant à chaque tour de jeu la capacité de combat de l'attaquant à la capacité de défense ou d'esquive (= attaque) de son adversaire, ajustées par d'éventuels modificateurs d'armes, d'armures ou de compétences. Si l'attaqué choisit de ne pas se défendre, la CC de l'attaquant est multipliée par 3. La valeur des points de vie retirés dépend de la réussite du test, c'est la différence entre la valeur attendue et la valeur tirée divisées par 2 (arrondie au supérieur) auquel on ajoute les modificateurs d'arme.

¹Capacités annexes :

Si vraiment vous avez besoin de plus de précisions, il est possible de combiner d'autres capacités ensemble, si bien que l'on peut déduire :

ENDurance (moyenne FOR + VOL)

INITiative (moyenne INT + DEX)

/.../

vous pouvez aussi retirer les dés pour ce type de caractéristiques si vous pensez pouvoir les dissocier du reste, ou encore faire la moyenne de ([moyenne 2 caractéristiques] + tirage de dés)

4.1 Combats arme de mêlée contre arme de mêlée

Cette opposition se calcule en faisant la différence des capacités de combat des adversaires.

par exemple :

attaque	15
défense adversaire (= sa capacité d'attaque)	17
l'attaquant devra faire en dessous de 13 avec 4 dés	
S'il fait 6, il fait 7 de mieux et blesse de 4 points de vie.	

De même dans le cas d'une attaque de 30, d'une défense de 25, l'attaque se fera sous un jet de pourcentage de 35.

4.2 Combats avec projectiles

Dans ce cas la capacité du défenseur représentera son aptitude à l'esquive.

5 Avancement et expérience

Il ne nous semble pas logique de pouvoir avancer dans les caractéristiques et compétences en ayant des "points d'aventure" ou apparentés. En revanche il n'est pas impossible d'imaginer noter chaque test réussi et au bout d'un certain temps, en fonction de l'expérience réellement vécue et à la discrétion du MJ, augmenter les caractéristiques.

6 Magie

Dans le cas de combats magiques, les règles de combats standards sont appliquées, en utilisant les capacités de magie à la place des capacités de combat.

Pour les autres occasions, la réussite ou pas d'un sort dépendra du tirage d'un test sous un pourcentage. Chaque sort lancé consommera un certain nombre de points de magie, récupérables avec le temps, substitués à la CM.

7 Annexes

Voici quelques objets concrets pour débiter les aventures.

7.1 Armes

7.2 Sorts

Boule de feu : dégâts 5, CM 2 Eclair : dégats 2, CM 1

8 Crédits

Document réalisé grâce à $\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ / $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ - <http://www.latex-project.org/>