

E - S - C - A - P - A - D - E - S

Eric Forgeot - <http://anamnese.fr.st>

16 janvier 2008



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

## Table des matières

<b>1 Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2 Capacités</b>	<b>3</b>
2.1 Capacités physiques . . . . .	3
2.2 Capacités mentales . . . . .	3
2.3 Variations et Pourcentages . . . . .	4
2.4 Points de Vie . . . . .	4
2.5 Points de Magie . . . . .	4
2.6 Capacités annexes . . . . .	4
<b>3 Classes de joueurs</b>	<b>4</b>
<b>4 Races de joueurs</b>	<b>5</b>
4.1 Les PNJ . . . . .	5
<b>5 Alignement</b>	<b>5</b>
<b>6 Compétences</b>	<b>5</b>
<b>7 Combats et oppositions</b>	<b>5</b>
7.1 Combats arme de mêlée contre arme de mêlée . . . . .	6
7.2 Combats avec projectiles . . . . .	6
<b>8 Avancement et expérience</b>	<b>6</b>
<b>9 Magie</b>	<b>6</b>

<b>10 Annexes</b>	<b>7</b>
10.1 Armes . . . . .	7
10.2 Sorts . . . . .	7
<b>11 Crédits</b>	<b>7</b>

## 1 Introduction

*Sans vouloir dénigrer les systèmes de jeu de rôle (JdR) plus complexes, nous proposons ici un système de règles très simples qui devraient permettre à des maîtres de jeu (MJ) d'organiser des parties de jeux de rôles sans se perdre dans des détails parfois accessoires.*

Ces règles sont normalement prévues pour un JdR sur table, mais elles devraient normalement pouvoir s'adapter et s'utiliser pour des jeux de rôle informatiques. /.../ 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 (mais intelligents et versés dans l'art de la magie, cela va sans dire...)

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 et aguerris.

## 2 Capacités

Les capacités sont créées en lançant 4 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

<b>FORce</b>	Résistance, endurance, force physique
<b>DEXtérité</b>	Habilité, vivacité, initiative, vitesse
<b>CC</b>	Capacité de Combat (attaque / défense) = moyenne FOR+DEX

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, arrondie au supérieur. La capacité de défense peut être soit la même que celle de combat, soit une valeur indépendante, soit un modificateur (ex : +1 / -2).

### 2.2 Capacités mentales

<b>VOLonté</b>	Force mentale, puissance d'esprit
<b>INTelligence</b>	Esprit critique et déductif, mental
<b>CM</b>	Capacité de Magie = moyenne VOL+INT

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

### 2.3 Variations et Pourcentages

Au cours du jeu ces capacités peuvent évoluer de 1 à 24, idem chez les personnages non joueurs (PNJ). En multipliant celles-ci par 4, on obtient des pourcentages réduits (de 4 à 96), cette étendue 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).

### 2.4 Points de Vie

Le nombre de points de vie (PdV) est égal à la valeur de FOR + DEX + VOL + INT

### 2.5 Points de Magie

Le nombre de points de magie (PdM) est égal à la valeur de FOR + DEX + VOL + INT (idem points de vie)

### 2.6 Capacités annexes

Il n'est pas prévu de capacités additionnelles.

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 :

<b>ENDurance</b> (ou constitution)	(moyenne FOR + VOL)
<b>INITiative</b>	(moyenne INT + DEX)

/.../

vous pouvez aussi retirer les dés (en fait 1 dés + 2 points) pour chacun de ces caractéristiques supplémentaires si vous pensez pouvoir les dissociers du reste, ou encore faire la moyenne de ([moyenne 2 caractéristiques] + tirage de dés) }

## 3 Classes de joueurs

Rangers	Aventurier polyvalent
Guerriers	Concerné par les arts de la bataille uniquement
Magiciens	Arts magiques sous toutes leurs formes

/.../

## 4 Races de joueurs

Humains
Nains
Elfes

/.../

### 4.1 Les PNJ

Humanoïdes, Orques, Gobelins, Ogres, Gnômes, Animaux...

/.../

## 5 Alignement

Pas d'alignement envisagé, les aventuriers sont globalement neutres.

## 6 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).

On peut imaginer des classes de compétences générales, et déduire une compétence particulière en fonction de la classe la plus approchante. Par exemple "scier une planche dans le sens longitudinal" peut être issu d'une classe générale "bricolage", et "tir à l'arbalète" peut être issu d'une classe générale "maniement des armes à projectiles".

– Quelques exemples de compétences :

chasser cuisiner

science soins : se soigner

survie sociabilité artisanat bricolage

élocution : débat, discussion, négoce, diplomatie, contact, marchander se cacher : dissimuler,

occulter, escamoter... conduite : équitation, pilotage...

/.../

## 7 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 combat (= défense) de son adversaire, ajustées par d'éventuels

modificateurs d'armes, d'armures ou de compétences. Si l'attaqué choisit de ne pas se défendre ou n'a pas les moyens de le faire (sommeil, immobilisation), 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.

## 7.1 Combats arme de mêlée contre arme de mêlée

Cette opposition se calcule en faisant la différence des capacités de combat (et de défense, si cette capacité est différenciée) des adversaires.

par exemple :

attaque	15
défense adversaire (= sa capacité de combat)	17

- la différence, c'est à dire le malus, est - 2
- l'attaquant devra faire en dessous de 13 (CA 15 - 2) avec 4 dés
- S'il fait 6, il fait 7 de mieux que ce qui était demandé et blesse de 4 points de vie.

De façon similaire dans le cas d'une attaque de 12, d'une défense de 9, le jet d'attaque pour réussir devra être de 15 avec 4 d6 (12 + un bonus de 3)

## 7.2 Combats avec projectiles

Idem que pour les armes de mêlée, dans ce cas la capacité de dextérité du défenseur représentera son aptitude à l'esquive.

# 8 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.

# 9 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. Mais si le défenseur n'est pas lui-même magicien, il ne peut rien esquiver (bonus +4 au magicien systématiquement)

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.

## 10 Annexes

Voici quelques exemples concrets pour débiter les aventures.

### 10.1 Armes

- Épée bâtarde : dégâts +2
- Hache simple : dégâts +1
- Massue : dégâts -1

### 10.2 Sorts

- Boule de feu : dégâts +5, PdM 2
- Eclair : dégâts 2, PdM 1

## 11 Crédits

Document réalisé grâce à txt2tags (<http://txt2tags.sf.net>) ainsi que  $\text{T}_{\text{E}}\text{X}$  /  $\text{L}_{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$  (<http://www.latex-project.org/>)