



SYSTÈME D

Jeu de rôles générique

† CREATION DU PERSONNAGE

Chaque personnage est défini par son nom, son concept, ses talents (associés à un dé de maîtrise)...

Ces caractéristiques sont complétées par des éléments de description et d'ambiance qui permettent de lui donner corps.

Les personnages des joueurs sont simplement nommés... personnages.

Les personnages du meneur de jeu (humanoïdes ou non) sont désignés sous le terme de créatures.

Nom et concept

Commencer par nommer le personnage et associer lui un concept.

Sera-t-il un fourbe pirate assoiffé de sang, une prude héritière en quête de

sa famille, une brute au grand cœur... ?

Description

Tous les éléments complémentaires qui permettent d'affiner le portrait du personnage : « race », origine, famille, historique, présentation physique et psychologique, caractère, qualité principale, défaut...

Ces éléments non chiffrés créent une ambiance.

Talents et dés de maîtrise (voir ci-dessous).

A la création, le personnage dispose de deux D6 à utiliser dans deux talents de son choix.

Points de vie (PV) =

Variables en fonction des dés de talents. Ils évoluent avec le personnage.

D4 = 0, D6 = 10, D8 = 20, D10 = 30, D12 = 40, D20 = 80

Exemple : un personnage débutant disposera de 20 points de vie. D6 (10) + D6 (10) = 20.

Un héros plus aguerri (D8, D8 et D6) aura 50 (20+20+10) PV.

Points de pouvoir (PP) (Mana, Chi, Psi...) =

Variable, mais par défaut nombre de faces du talent de pouvoir x2.



Feuille d'Automne, personnage fantastique

SOMMAIRE

Création du personnage	1
Talents et dés de maîtrise	1
Actions et combat	2
Armes, protections, soins	2
Pouvoirs	3
Expérience	3
Monstres et créatures	4

† TALENTS ET DES DE MAITRISE

Les dés de maîtrise (DM)

SYSTÈME D utilise des dés polyédriques pour indiquer le degré de maîtrise du personnage dans chacun de ses talents. Plus le nombre de faces est élevé, plus puissant est le personnage.

Les dés utilisés sont les suivants : D4, D6, D8, D10, D12, et D20.

Au fur et à mesure des aventures, ces dés vont augmenter pour mesurer l'évolution du personna-

ge.

Les talents

Ils correspondent aux compétences du personnage ou de la créature, son activité, ses loisirs... les actions qu'il peut exécuter.

Les talents varient énormément d'un univers de jeu à un autre.

Chaque talent regroupe plusieurs types d'actions possibles. Ainsi une Brute pourra combattre à mains nues, utiliser sa force

colossale ou intimider un personnage plus faible.

A la création, le personnage dispose de deux D6 à utiliser dans deux talents de son choix.

Exemples de talents :

Alchimiste, Artisan, Artiste, Assassin, Brute, Courtisane, Diplomate, Guerrier, Mage, Marchand, Pilote, Soigneur, Soldat, Technicien, Voleur...

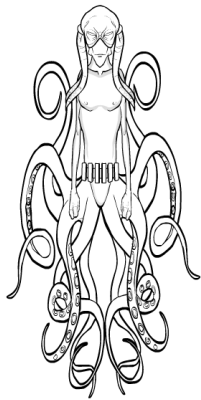
SYSTÈME D est un jeu de rôles simple. Une espèce de couteau suisse qui permet d'adapter (presque) n'importe quel univers et de vous lancer rapidement avec un minimum de préparation.

Le but n'est pas de proposer des règles réalistes, juste un système pour encadrer le principal : une aventure et les personnages qui la vivront !

Par son côté intuitif, ces règles s'adressent davantage à des meneurs de jeu expérimentés qui sauront faire preuve d'improvisation... et d'un grand sens de l'adaptation.

SYSTÈME D

▶ ACTIONS



Ur'Zog,
personnage alien

Lorsqu'un Personnage tente une action, la première étape est de déterminer s'il possède le talent adapté. Il jette alors le dé de maîtrise équivalent à son niveau. Il l'oppose au dé de difficulté choisi par le meneur de jeu.

Si son résultat est supérieur ou égal, il l'emporte. Dans tous les autres cas, il échoue.

S'il ne possède pas de talent adapté, il lance par défaut un D4 et l'oppose au dé de difficulté.

Certains talents (Alchimie, Pilotage de

vaisseaux spatiaux, Pouvoirs magiques...) sont trop spécifiques pour être utilisés sans connaissance. Il est alors simplement impossible de tenter l'action.

Dé de difficulté

Pour chaque action tentée, le Meneur de Jeu détermine objectivement un niveau de difficulté. C'est le seuil à battre pour le Personnage pour réussir.

(voir ci-contre)

Réussites et échecs critiques

Si le résultat du personnage est supérieur au double du dé de difficulté, c'est une réussite extraordinaire et il se passe quelque chose de particulièrement positif (dommages maximum, action gratuite...).

Si le résultat du personnage est inférieur à la moitié du dé de difficulté, il s'agit d'un échec majeur et les ennuis commencent (chutes, perte de l'objet tenu en main...).

DES DE DIFFICULTE

D4 Minimum

D6 Routine

D8 Moyen

D10 Ardu

D12 Difficile

D20 Héroïque

D100 Impossible ?

⚡ COMBATS

Les combats opposent directement deux personnages.

Le talent principalement utilisé est Guerrier, mais il est possible aussi d'utiliser Assassin, Acrobate ou Magus...

Initiative = dé de maîtrise d'un talent de combattant, sinon un D4

Celui qui gagne l'initiative choisit soit d'agir en premier soit de répondre à l'offensive adverse.

Actions de combat

Lors d'un combat, plusieurs actions sont possibles : corps à corps, tir, attaque, parade, esquive, contre-attaque...

Sauf exception, dans un combat on oppose le talent Guerrier d'un Personnage à celui de son adversaire (ou à un D4 par défaut).

Si l'attaque est un succès, l'agresseur lance le dé de dégâts de son arme, soustrait éventuellement le dé de protection, et applique les blessures obtenues aux points de vie.

Tir

L'attaquant doit faire un test contre un dé de difficulté spécial, lié à la distance de tir :

Courte / 6 m / D6
Moyenne / 12 m / D12
Longue / 20 m / D20

En principe il est impossible d'esquiver un tir, néanmoins les personnages sont des héros, ils peuvent donc lancer un seul D4. Si ce chiffre est supérieur, le tir est esquivé, dévié...



Minos,
personnage mythologique

⚡ ARMES, PROTECTIONS ET SOINS

Armes / Dés de dégâts

Corps à corps...

... mains nues	D6
... courtes	D8
... 1 main	D10
... 2 mains	D12
... lourdes	D20

Tir... (portée)

... léger (C)	D6
... moyen (C/M)	D10
... lourd (M/L)	D12
... très lourd (L)	D20

Armures et protections / Dés de protection

... cuir	D6
... cuir renforcé	D8
... mailles	D10
... écailles	D12
... plaques	D20
... plastacier	D12
... champ énergie	D20+
... bois (pin)	D8
... bois (chêne)	D10
... brique	D12
... pierre	D20
... acier	D100

Certaines armes et armures sont des trésors magiques, leur puissance peut alors être d'un niveau supérieur.

Soins

Activité normale :
-D4 /jour
Repos complet :
+D2 /jour
Soins spécialisés :
+DM guérisseur /2

POUVOIRS

Les Pouvoirs sont aussi un type d'action spécifique.

Dans certains univers, des forces puissantes peuvent être maîtrisées : magie, pouvoirs de l'esprit (psi), chi, chamanisme...

La détermination des pouvoirs, de leur nombre et de leurs effets est faite par le joueur et le meneur de jeu.

Actions de pouvoir

Le personnage (ou la créature) choisit l'utilisation de son pouvoir, ses effets, retire le coût de son total de points de pouvoirs et lance son (ou ses) dé(s) de talent.

Récupération des points de pouvoirs

= Dé de talent lié par demi-journée.

Pouvoirs offensifs

Le but de ce type de pouvoir est purement de faire des dégâts : boule de feu, éclair, cône de glace... exprimés comme ceux d'une arme de tir.

Le talent lié au pouvoir prend alors le relais d'une compétence guerrière.

Coût : nombre de faces du dé de dégâts.

Dé de difficulté : idem Tir

Pouvoirs défensifs

Armure magique, rune de protection, bouclier déflecteur... tous les moyens sont bons pour se défendre d'une attaque qu'elle soit magique ou physique.

Coût : nombre de faces du dé de protection.

Dé de difficulté : aucun si la cible est consentante, sinon dé de puissance de l'effet souhaité.

Autres pouvoirs

Déplacements, soins, contrôle, invocations, télépathie... les effets des pouvoirs sont très nombreux et parfois complexes.

La logique la plus simple doit servir de base pour le calcul du coût en points, en prenant pour base nombre de faces du dé d'effet égale coût.

La difficulté s'ajustera en fonction de la complexité, de la présence d'une résistance active ou passive...



BaalKhan, personnage démoniaque

DIFFICULTES DES POUVOIRS

Difficulté / Durée / Portée / Puissance

D4 / Instantanée / Personnel / D4
 D6 / 1 seconde / Toucher / D6
 D8 / 1 minute / 100 m / D8
 D10 / 1 heure / 10 km / D10
 D12 / 1 jour / 1000 km / D12
 D20 / 1 an / 10000 km / d20
 D100 / Eternel / Infini / D100

EXPERIENCE

Au fur et à mesure de ses aventures, le personnage va gagner en expérience et en compétences. Il va ainsi accumuler des points d'expérience (XP) qui serviront à améliorer son dé de maîtrise et ses talents.

L'expérience n'est pas la seule chose à gagner. Equipement, contacts, informations... les opportunités de faire évoluer son personnage sont nombreuses et variées.

GAIN D'EXPERIENCE

Vaincre un adversaire
 XP = somme des dés de maîtrise de l'adversaire

Réalisation des objectifs de l'aventure
 ... intermédiaire + D6
 ... majeur + D10
 ... final + D20

Réussite critique + Maîtrise

Echec critique + Maîtrise /2

Ambiance, roleplay... + variable

UTILISATION DE L'EXPERIENCE

Relancer un dé de maîtrise

Une fois par action, un Personnage peut dépenser des XP pour relancer un dé malchanceux.

Relancer un dé = (nombre de faces de ce dé) XP

Ainsi pour relancer un D6, il en coûtera 6 XP.

Augmentation du dé de maîtrise

Nouveau D6	60 XP
D6 > D8	80 XP
D8 > D10	100 XP
D10 > D12	120 XP
D12 > D20	200 XP

Il conviendra également d'ajuster le niveau de points de vie et de mana, le nombre et la puissance des pouvoirs...



Captain Earth, personnage super-héroïque



Le Kraken,
créature monstrueuse

MONSTRES ET CREATURES

La vie des personnages n'est pas une simple promenade... ils vont faire des rencontres plus ou moins amicales.

Entre le guérisseur généreux et le vil maître du mal en passant par des ours et des monstres, la palette est large.

Chaque créature est définie par les mêmes caractéristiques que les Personnages.

Il faut répartir des dés de maîtrise selon la puissance de la créature.

Les créatures les plus basiques disposent simplement d'un talent : Monstre ou Animal, qui correspond à leur instinct.

Le meneur de jeu complète ensuite par une description, l'équipement, les pouvoirs...

Exemples :

Un FERMIER en servage sera ainsi défini : Paysan (D6), Guerrier (D6) ; Arme : faux D10 ; PV = 20.

Un OURS croisé au détour d'une clairière : Animal (D12) ; PV = 40.

Alors qu'un puissant DEMON EXTRADIMENSIONNEL dispose plutôt des caractéristiques suivantes : Guerrier (D12), Magus (D20), Marchand (D6), Emissaire (D6) ; Armes : griffes et crocs D8 ; Protection : peau de démon D10... ; PV = 160 ; Mana = 40.

A venir :
Un bestiaire, des suppléments d'univers, des scenarii... bientôt ;)

Rendez-vous sur
<http://aubergefantastique.wordpress.com/>

LE MOT DE LA FIN ?

Seulement quatre pages pour un jeu de rôles générique ?

On frôle la publicité mensongère !

SYSTEM D n'est qu'une base, chaque aventure, chaque cadre de jeu apporte son lot de règles spécifiques, de modification ou carrément de transformations. Ainsi il conviendra de développer la magie dans un univers médiéval-fantastique, de créer une liste de pouvoirs dans un monde de super-héros ou de préciser les différents niveaux technologiques dans une campagne de science-fiction intergalactique.

Dans un avenir plus ou moins proche, des suppléments de contexte, un bestiaire, des aventures... verront le jour.

Mais en attendant c'est à vous de jouer !



Tao Ping,
personnage de wu xia pian