



Alternative Système

Aide à la création de règles de jeu de rôles

Par René Renard, alias Mordicus.
<http://mordicus.over-blog.com/>

Jeux de rôles ?

Présentation du système.

Caractéristiques.

Compétences.

Traits spéciaux.

Points de vie.

Avantages/Défauts.

Points de destin.

Points d'expériences.

Création de personnages.

Système de jeu.

Seuils de réussite

Créer sa feuille de personnage.

Variation sur le système.

Jeux de rôles?

Je me doute que si vous êtes tombés sur ces pages, vous devez savoir ce qu'est un jeu de rôles. Mais un bref rappel s'impose.

J'ai ma propre définition de ce qu'est ce loisir. Pour moi c'est la rencontre entre les jeux de société et le théâtre, en passant par la ligue d'impro. Chaque joueur incarne un personnage, comme au théâtre, il rentre dans un rôle. Ce personnage est défini par une feuille où sont regroupés ses points forts et ses points faibles pour aider le joueur à interpréter le mieux du monde ce personnage.

Contrairement au théâtre, les textes ne sont pas écrits, se sont les joueurs et le maître de jeu (en gros le metteur en scène, celui qui dirige la partie avec un scénario de son cru ou non) qui font évoluer l'intrigue grâce à la narration. Le meneur de jeu (MJ) joue également des personnages qui ne sont pas gérés par les autres joueurs. On les appelle Personnages non-joueurs (Pnj) et les personnages incarnés par les joueurs des Personnages joueurs (Pjs ou Pj au singulier)

Le MJ commence par exposer la trame de l'histoire (sans bien sûr révéler les tenants et les aboutissements du scénario, juste l'introduction pour que les joueurs puissent démarrer) Les joueurs, par l'entremise du Pj qu'ils incarnent, font avancer l'histoire à l'aide du dialogue, de jets de dés et de bonne humeur.

Ceci n'est pas un jeu de rôle en soi, c'est un système pour créer ses propres règles qu'on peut utiliser dans une création personnelle ou une adaptation d'une œuvre existante.

Ce manuel est donc fait à l'intention de personnes expérimentées dans le jeu de rôles.

Si vous voulez être initié aux jeux de rôles, il y a certainement des associations près de chez vous, des magasins et autres.

Vous pouvez chercher des joueurs sur le net grâce aux forums de la fédération française de jeux de rôles (ffjdr) <http://www.ffjdr.org/?page=contact-forums/>

Ainsi que celui de la fédération belge <http://www.dodomedia.net/forumJDR/>



Présentation du Système.

Voici un système de règles pour jeu de rôles à la fois simple et rapide, qui se veut modulable et complet sans être trop simulationniste.

Simple, car il est aisé de retenir ces règles courtes.

Rapide, car on l'a vite assimilé sans devoir potasser trop longtemps.

Modulable, car le créateur de jeu (CJ) garde une liberté totale de création, rien n'est figé.

On peut jouer sur la complexité du système selon l'envie du CJ.

Complet, car il se veut multi usages, multi genres.

Ce système est né d'une réflexion que je me suis fait en voyant que j'entamais mon troisième univers, et je ne voulais pas devoir bâtir trois systèmes de règles. Je me suis penché sur la création d'un seul, mais modulable pour tout type de jeu.

Je le partage à ceux que cela pourrait intéresser !

N'oubliez pas que se n'est qu'un système pour vous aider à créer vos propres règles en le mettant à la sauce qui vous plait le plus !

Découpage du jeu.

Un jeu de rôles est constitué d'une suite de scène, un peu comme au cinéma. Chaque scène est divisée en tours de jeu, qui lui-même est constitué d'une suite d'actions.

Scène:

Une scène est un moment du jeu qui peut être assez long. C'est généralement le temps de jeu passé dans un lieu donné avant d'en changer. C'est le temps pour décrire une partie de l'aventure un moment précis.

Comme la scène du balcon, de la gare...etc.

Tours:

Souvent appelé tour de jeu, c'est un moment court où chaque personnage a le temps d'agir pendant une scène. Un tour prend fin quand tous les protagonistes ont pu agir et/ou s'exprimer. Plusieurs tours sont nécessaires pour constituer une scène, cela dépend de celle-ci, de la rapidité des personnages à la jouer, à l'intensité et autre.

Actions:

Une action est un moment bref où les personnages agissent et/ou s'expriment, et ne sont qu'un seul élément. Exemple: dégainer, prononcer une phrase, taper, sauter, marcher, courir...etc. Un tour est constitué d'une ou de plusieurs actions. Un joueur peut sortir son épée de son fourreau et se mettre en garde. Par contre s'il veut frapper après cela, il devra attendre le tour prochain, car une action ne dure qu'une ou deux secondes.

Exemple :

Les personnages pénètrent dans une grande salle. Se sera le lieu de la scène qui durera le temps que ceux-ci y restent. Un bruit suspect les fait réagir. C'est le début d'un tour, qui fera agir chacun des joueurs. Le premier sort un petit pistolet de son manteau, ce qui est une action. Le second se met à écouter avec attention, il effectue son action. Le troisième décide de se cacher derrière une tenture, ce qui est son action. A la suite de ses actions le tour prend fin, mais pas la scène qui durera jusqu'à la résolution de cette énigme.

Caractéristiques.

Le système de jeu se base sur des caractéristiques (ou Trait) Le CJ choisi le nombre de caractéristiques qu'il veut pour son jeu et ses appellations.

Un nombre de 5 à 8 caractéristiques est une bonne moyenne pour tout type de jeu, mais libre à vous d'en mettre plus ou moins !

Les caractéristiques sont souvent issues de trois groupes distincts : Le Physique, le Mental et l'Apparence.

Voici le type d'énoncé de vos caractéristiques.

Physique : Physique, Force, Muscle, Résistance, Constitution, Corps, Vitesse, Puissance, Endurance.

Mental : Mental, Intelligence, QI, Perspicacité, Volonté, Psychique, Perception, Lucidité, Sagesse, Adresse.

Apparence : Apparence, Charisme, Beauté, Magnétisme, Aura, Empathie.

Choisissez vos caractéristiques et passez à la deuxième étape.

Cette liste n'est pas limitative ! Libre à vous de créer vos propres intitulés pour vos caractéristiques.

Compétences.

Ici, rien de plus facile, les compétences seront gérées comme un bonus aux jets de caractéristiques auxquelles elles seront associées.

Vous pouvez définir un certain nombre de compétences fixes ou alors laisser les joueurs choisir selon leur goût !

D'une manière ou d'une autre, les compétences doivent être liées à une des caractéristiques. Soit en rappelant à côté de chaque une avec la quelle elle correspond, ou en faisant une liste en dessous des traits.

Exemple de compétences : Courir, voler, tir à l'arc, manipulation, natation...

Pour lier les compétences aux caractéristiques vous pouvez faire ainsi: Sprint (For) pour force; Baratin (Mn) pour Manipulation; Charme (Cha) pour Charisme.

Ou bien les classer liste comme : Force,
Bagarre
Traction
Sprint
Bonus au dégât

Ainsi que tout ce qui vous plaira pour créer une feuille de personnage à votre convenance !

Traits spéciaux.

Vous le verrez quand on abordera la section sur la création de personnage, mais il est possible de créer une compétence ou une caractéristique qui ne se gère pas de la même façon que les autres !

On peut créer une caractéristique qui se joue au pourcentage, utilisant alors 2d10, comme pour mon jeu « Mordicus, The Grotesque & the arabesque »

Ou alors un trait qui peut évoluer durant la partie, car les autres, eux, sont fixes (Sauf en cas de majoration due à l'expérience, voir pour cela la section « Points d'expérience »)

Tout ceci sera selon vos envies.

Points de vie.

Il y a bien un moment où vous devrez gérer le niveau de santé/ blessure de vos joueurs. C'est ici qu'interviennent les points de vie. Vous pouvez appeler cela : seuil de santé, niveau de blessure, point de résistance ou toute nomination qui vous plaira.

Le système de création de ce niveau de santé/ blessure résulte de la vision que vous voulez pour votre jeu. Si vous voulez un jeu assez meurtrier, vous mettrez des niveaux plutôt bas ou hauts si vous voulez faire de vos joueurs de super héros !

Vous pouvez créer ce niveau en faisant la somme d'une caractéristique Physique et Mentale, y ajouter une valeur fixe ou un lancement d'un ou de plusieurs dés.

Vous pouvez additionner plusieurs caractéristiques du même groupe ou pas, voir multiplier une caractéristique par une autre ou encore créer un tableau à deux entrées.

Pour la création du niveau de santé/ blessure vous êtes libre de la faire selon votre vision de la chose.

Exemple : FOR (Force) + RES (Résistance)

Nr (Nerf) + VOL (Volonté) + 1d6.

Co (Constitution) x En (Endurance)

Muscle + 2d6.

Pui (Puissance) + Mn (Mental) + RES (Résistance) + 2d6

COR (Corps) x PSY (Psychique) / 2 + 1d6...etc.

Avantages/Défauts.

En gros des bonus/malus sur des jets, cela se joue comme des compétences à part qu'il y en a des négatives.

Le CJ peut décider que chaque Pj aura à choisir 3 avantages (ou qualité) et 1 défaut ; 1 qualité et 1 défaut ; 1 gros avantage (qui vaut le double) 1 petit et 1 ou plusieurs défauts. Bref tout ceci est encore à votre bonne convenance.

Un système d'avantage/défaut donne de la profondeur aux personnages et de roleplay. Vous pouvez vous en passer si vous n'aimez pas.

Exemple d'avantage (qualité): Ambidextre, Vision nocturne, régénération, Aimable, Sociable, Courageux, Honnête...etc.

Exemple de défaut: Sourd, Aveugle, Manchot, Jaloux, Avare, Crédule, Influençable, Pleutre...etc.

Points de destin.

Vous pouvez (ou pas) donner des points de destin à vos joueurs. Ces points de destin sont soit des bonus aux jets qu'ils pourraient jouer, soit l'occasion de relancer un mauvais jets. Vous pouvez leur donner une somme déterminée de points de destin au début de chaque scénario, leur faire lancer un jet, les assimiler à une caractéristique ou à les monnayer contre quelque chose.

Généralement ils peuvent commencer avec 3 points de destin avant chaque partie. Préférez l'abréviation DES pour points de destin à celle de PD!

Points d'expérience.

La récompense suprême pour vos joueurs!

Vous devez, mais ce n'est pas obligatoire, donner des Points d'expérience (EXP, Ex, Px, Xp...etc.) à vos joueurs à la fin de chaque partie ou scénario.

Vous en donnerez selon un barème précis que vous choisirez et une quantité selon que vous voulez voir progresser rapidement les personnages ou pas.

Ces points d'expérience serviront à faire évoluer les caractéristiques à acheter des compétences, à se soigner ou tout ce qui peut être modulable dans votre système.

Vous pouvez donner des points d'expérience selon les actions des Pjs.

Exemple: 1 Px pour un bon roleplay.

1 Px pour chaque action héroïque faite par le personnage.

1 Px automatique à la fin de chaque séance/partie/scénario.

1 Px pour le joueur le plus méritant.

1 ou plusieurs Px pour une mission menée à bien.

1 Px accordé à un joueur en particulier par le vote de tous les joueurs.

Une échelle de Px pour les créatures détruites ou actions accomplies...etc.

Utilisation des points d'expériences.

Voici la façon d'utiliser les points d'expérience pour améliorer les personnages. C'est à prendre en compte si vous utilisez la manière de distribuer les Px (PE) vue plus haut. Sinon c'est à vous à modeler le système pour qu'il reste réaliste.

Pour améliorer ses caractéristiques.

Faire passer une caractéristique de zéro à 1: Coût 3 PE.

De 1 à 2: Coût 5 PE.

De 2 à 3: Coût 7 PE.

De 3 à 4: Coût 10 PE.

De 4 à 5: Coût 15 PE.

Pour acheter une compétence.

Il faut pour cela que le MJ soit d'accord et que la compétence ait pu être apprise en court de jeu. C'est à dire, que le personnage ait affronté un épisode où il aurait pu apprendre cette compétence. Aucun Pj ne peut posséder au-delà de 10 compétences. Mais encore une fois, c'est au CJ à voir ce qu'il veut vraiment.

Coût: 5 PE.

Points de destin.

Pour avoir un point de destin supplémentaire avant chaque partie. Cette faculté devrait se limiter à deux points supplémentaires.

Coût: 10 PE.

Pour améliorer ses points de vie.

Pour avoir un point de vie en plus qui améliorera votre seuil maximal.

Coût: 10 PE.

Création de personnages.

Voici une aide à la création de personnage et à la gestion de celle-ci.

Comme vous l'avez vu plus haut, on commence par la création des caractéristiques. A vous d'en choisir le nombre.

Caractéristiques.

Maintenant il faut choisir le nombre de points que les gens auront à répartir entre toutes ses caractéristiques, de voir s'il y a un seuil minimal et maximal pour celle-ci!

Le seuil maximal dans l'absolu est de 6, vu que l'on joue avec de simples dés à six faces.

Alternative Système. Système de règles pour jeux de rôles par René Renard, alias Mordicus.

Gnomiis Concept ©2005

Pour vous aider à trouver le juste compromis dans les points à attribuer à la création, voici un système de multiplication par rapport aux nombres de vos traits.

Si vous voulez que vos Pjs commencent en n'étant pas trop fort, multiplier le nombre de vos traits par 1,5 pour trouver le nombre de points à répartir.

Exemple: Vous avez créé 6 caractéristiques, vous multiplier ce nombre par le facteur de multiplication de 1,5, cela vous donne 9 points à répartir. Si vous tombez sur un résultat comprenant une virgule, comme par exemple avec 5 caractéristiques ($5 \times 1,5 = 7,5$) arrondissez à l'inférieur ou au supérieur, c'est comme vous préférez.

Pour des personnages moyens, multipliez par 2. Dans le cas de vos 6 traits cela vous donnera 12 points à répartir, 10 si c'est 5 traits.

Si vous voulez obtenir des persos plutôt balaises, multipliez par 2,5. cela donne 15 points pour 6 caractéristiques et 12 ou 13 pour 5 traits (Arrondi à l'inférieur ou au supérieur)

Facteur de multiplication: Pjs faibles = Nombre de traits x 1,5

Pjs Moyens = Nombre de traits x 2

Pjs forts = Nombre de traits x 2,5

Un maximum de 3 points dans une caractéristique à la création est un bon seuil maximal. (4 pour le facteur de 2,5)

Seuil des caractéristiques

0	Faible
1	Moyen
2	Bon
3	Doué
4	Remarquable
5	Exceptionnel
6	Héroïque

Compétences.

Ici un point égale une compétence, vous n'aurez donc à choisir que le nombre de compétences que vous voulez que les Pjs aient à la création. Entre 3 et 5 semble un bon compromis.

Traits spéciaux.

Là, c'est vraiment à vous de voir par rapport à ce ou ces traits spéciaux. Gardez juste à l'idée que cela ne doit pas désavantager vos règles et laissez ainsi le système homogène et fluide.

Cela doit à voir une spécification liée à votre univers ou à votre style de jeu.

Points de vie.

Comme vu plus haut, cela dépend de votre système de gestion du niveau de santé/blessure. Cela doit avoir tout de même un rapport avec le niveau du seuil de multiplication des caractéristiques. Si vous créer des personnages « plutôt forts », ils doivent avoir « plutôt beaucoup » de PV (Points de vie) inversement si ce sont des personnages faibles, leur niveau de santé/blessure devrait être faible. Il faut rester cohérent dans la création des personnages.

Avantages/Défauts.

Voir plus haut !

Points de destin.

Voir plus haut, également !

Point d'expérience.

Devinez ?
Voir plus haut !

Voici pour l'aide à la création de vos personnages, attaquons maintenant le gros morceau !

Système de jeu.

Voici donc le cœur du système, comment jouer tout cela ?
C'est simple il n'y a que deux types d'actions, les actions simples et les actions avec oppositions.

Actions simples :

Les actions simples sont des actions qui ne demandent pas de contre-action ou de réaction d'autrui. Bref, qui se suffit à elle-même. Exemple : Courir, sauter, nager, crocheter une serrure...etc.

Quand un personnage doit faire une action dont on n'est pas certain du résultat, le MJ (Meneur de Jeu) demande de faire **un jet de dés**, celui-ci est à comparer à une des caractéristiques du personnage mit en cause dans ce jet. Le MJ fait faire le jet sous la

caractéristique qu'il trouve la plus adéquate. Si c'est une action qui demande de la force, cela se fera sous une caractéristique physique. C'est pour cela qu'en tant que CJ, il vous faudra bien définir chaque caractéristique que vous mettrez dans votre jeu.

Pour voir si l'action est réussie ou non, c'est simple ! Le Pj (Personnage joueur) **lance 2d6** (Deux dés à six faces) L'un des résultats des deux dés doit être **égal ou inférieur** à la valeur de la caractéristique testée. Donc si on fait un test en force et que le trait du Pj est de 2, il doit y avoir l'un des deux résultats, égal ou inférieur à 2, dans ce cas 1 ou 2. Si l'un des deux résultats est donc égal ou inférieur à la valeur de la caractéristique testée c'est une **réussite**. Si les **deux résultats** sont égaux ou inférieurs à la valeur testée, c'est une **grande réussite**. Ce n'est pas tout ! Si l'un des deux dés donne un résultat de **6**, quel que soit le résultat de l'autre dé, c'est un **échec** de la même manière que si aucun des deux dés n'avaient donné de résultat égal ou inférieur à la valeur testée. Si les deux résultats sont des 6 (**Double 6**) c'est alors un **échec critique**.

S'il n'y a aucun 6, un résultat de **1** est toujours une **réussite**, même si la caractéristique testée est de zéro. Deux résultats de 1 (**Double 1**) donnent une **très grande réussite**.

Veillez regarder à la section **seuils de réussite** pour un récapitulatif simple et clair de ceux-ci.

Actions avec oppositions :

Les actions avec oppositions fonctionnent de la même façon que les actions simples. La différence est qu'il y a donc une opposition qui émane le plus souvent d'un autre personnage.

Dans le cas d'actions avec opposition vous devrez parfois connaître la **marge** de votre réussite (Et parfois, d'échec !) Car dans le cas d'une égalité entre plusieurs protagonistes (Seuil de réussite identique) c'est la marge de celle-ci qui définira la réussite d'une action ou pas.

Une marge c'est la différence entre le résultat du dé le plus bas et la valeur de la caractéristique testée.

Exemple : Si un Pj a une caractéristique de 4, qu'il fait 3 et 2 à ses dés, il aura une marge de réussite de 2 (4 moins 2) Par contre s'il fait 3 et 6, six étant un échec, il aura une marge d'échec (Ou marge négative) de -2 (6 moins 4) s'il avait fait un double 5, ça marche aurait été négative aurait été de 1 (-1) (On prend toujours le plus petit dé pour calculer la marge, qu'elle soit positive ou négative, sauf s'il y a un 6, alors on prend la valeur de la marge par rapport à ce 6.

Car si deux personnages font un sprint, ils font tous les deux un test en force par exemple, s'ils ont tous les deux réussis, on analysera la valeur de la marge pour voir le vainqueur. Celui qui a une marge supérieure l'emportera. En cas d'égalité un nouveau jet sera demandé entre les personnages qui ont la même marge.

Voilà vous connaissez maintenant le cœur du système qui est, avouez-le, facile d'accès et facile à retenir.

J'ai voulu ces règles simples, mais ce n'est pas tout, d'autres situations découlent de ces deux cas de figures, les voici :

Actions prolongées :

Il existe certain cas, où une action devra se prolonger dans le temps pour savoir si elle est réussie. Alors même si c'est une action sans opposition, c'est une nouvelle foi grâce à la **marge** qu'on pourra résoudre ce genre d'action.

Pour certaines actions, comme une course de fond, la création d'artéfact puissant, l'apprentissage d'une nouvelle discipline, le MJ peut décider que l'action sera réussie ou non si le Pj atteint une **valeur de marge suffisante**, c'est à dire un nombre à atteindre en additionnant les marges réussies ou en soustrayant les marges d'échecs.

Si le MJ veut que vous totalisiez 10 points de marge pour réussir la confection d'un violon, vous devrez attendre d'avoir atteint ce nombre pour pouvoir jouer de votre instrument.

Cela peut être sujet à certaines contraintes, par exemple dans le cas du violon, le Pj n'a droit qu'à un seul jet par jour de jeu. Il peut être aussi limité en nombre de jet ! Le MJ peut demander une valeur d'une marge réalisable en seulement autant de jet. Comme par exemple obtenir une valeur de marge de 20 en un maximum de 10 jets de dés !

Le MJ peut aussi contraindre la réussite à ce que la valeur de la marge soit atteinte sans aucun échec critique.

Combat :

Le combat n'est qu'une action avec opposition comme une autre.

Avant toute chose, vous devez savoir si vous allez insérer la notion d'**initiative** dans vos règles.

L'initiative sert pour savoir qui commence en premier les actions dites « de combat » Vous pouvez décider de vous en passer, en faisant l'ordre d'action selon les circonstances. Vous pouvez aussi installer cette notion d'initiative uniquement en role-play, C'est à dire que l'ordre de passage sera fait selon la qualité et la justesse du role-play des Pjs.

La troisième solution est la création d'une compétence initiative, qui se jouera comme un trait normal. Cette compétence a souvent trait à l'agilité, la perspicacité ou la perception du personnage, c'est à vous CJ de créer ce trait selon votre goût.

Exemple : Per (Perception) + Vol (Volonté)

Agi (Agilité) + Mn (Mental) /2

Vi (Vision) x2 + In (Intuition) /2

C'est donc la valeur de la marge qui déterminera l'ordre des Pjs pour chaque round.

Ensuite vient la phase de combat à proprement parler. Je la divise en trois parties, qui sont autant de situations différentes qu'on peut rencontrer lors de parties de jdr.

Le corps a corps :

C'est le style de combat sans arme, juste avec son corps pour seule arme. Les combats avec armes blanches peuvent être considérés comme du combat en corps a corps, tant que celles-ci ne sont pas lancées.

On agit alors comme une action simple qu'on compare à la valeur de corps à corps. C'est au CJ de définir le trait de corps à corps. Cela peut être une caractéristique physique ou un combiné de deux caractéristiques toutes deux physiques ou avec un trait mental.

Vous devez bien garder en mémoire la marge de la réussite, si le jet est réussi, cela vous servira pour calculer les dégâts.

Une très grande réussite dans ce cas est considérée comme une marge de 6.

Exemple : FOR (Force) + PER (Perception)

Armes de jets :

C'est le style de combat pour ce qui est de tous les projectiles qui ne sont pas projetés à l'aide de la poudre, que se soit donc manuellement ou mécaniquement.

Le principe est toujours le même, celui d'une action simple. Le CJ aura juste à créer une nouvelle capacité/trait/caractéristique pour le combat à l'aide d'arme de jet.

Celui-ci doit comprendre le **facteur de l'arme** en considération, a la place de la force humaine par exemple, si elles sont envoyées mécaniquement, comme par exemple une arbalète, mais un trait physique en cas d'arme lancée grâce à la force de l'utilisateur, comme par exemple un arc à flèches.

Le facteur de l'arme regroupe, en quelques sorte, sa force de pénétration, son poids qui agit sur l'impact et si elle est aiguisée ou pas.

Toujours garder la qualité de la marge en mémoire !

Exemple : PER (Perception) + F.A (Facteur de l'arme)
FOR (Force) + PER (Perception)

Armes à feux :

Vous pouvez, bien sûr jouer dans un univers qui autorise les armes à feu (Au contraire du médiéval, par exemple)

La caractéristique doit être la même que pour les armes de jet lancées mécaniquement.

C'est à dire, en prenant compte du facteur de l'arme.

Inutile de vous rappeler retenir la valeur de la marge !

Exemple : PER (Perception) + F.A (Facteur de l'arme)

Dégâts:

Toutes les formes de combat amènent généralement des dégâts physiques à celui qui prend les coups.

Pour calculer les dégâts que prend une personne on doit prendre en compte qu'elle peut avoir des réflexes et peut donc effectuer une sorte de **parade**.

Ce jet de défense sera donc fait sous une caractéristique de parade, qui peut être le réflexe, la perception ou autre. C'est au CJ de définir cette caractéristique.

On fait donc un jet d'action simple sous cette caractéristique.

On retire la valeur de la marge de la parade à la valeur de celle de l'attaquant. Si celle du défenseur annule entièrement celle de l'attaquant, l'attaque échoue. Si la marge de l'attaquant est supérieur à celle du défenseur (on dit qu'il a réussi à « **toucher** » son adversaire), on garde cette différence qu'on ajoutera aux points de dégâts de l'arme ou du coup en cas de corps à corps.

Exemple: Le joueur A attaque à l'aide d'un sabre, il a 2 en FOR et 1 en PER + 2 en F.A, il doit faire un jet sous 5 (2+1+2) il obtient 4 et 5, il a donc une marge de 1 (5, valeur du jet - 4, son résultat le plus bas) Le joueur B a droit à se défendre, il essaye d'éviter la lame tranchante. Il a 3 en Réflexe, il fait 3 et 4, il a donc réussi mais n'obtient pas une marge suffisante pour annuler l'attaque du joueur A (3 - 3 = 0, pas de marge) Le joueur retient 1 qui est sa marge moins celle de l'opposant et ajoute les points de dégâts (Deg) de son arme (sabre) pour voir le résultat des blessures infligées à son adversaire.

Explication de la table ci-dessous:

Vit: Vitesse, ajustement à l'initiative sur la marge finale de celle-ci (Une marge négative est possible dans ce cas)

F.A: Facteur de l'arme qui reprend le maniement, la force d'impact et sa dangerosité. Sert pour calculer la marge lors d'une attaque. Le F.A des armes blanches peuvent être majorée de la FOR (ou caractéristique s'y rapprochant) du personnage, selon l'envie du MJ, soit il applique l'ajustement tout le temps, soit jamais!

Deg: Dégât de l'arme. A ajouter à la marge de réussite entre l'attaquant et le défenseur, si ce premier a réussi à « toucher » son adversaire.

Portée: C'est la distance à laquelle l'arme est utilisable valablement.

Chg: Charges, c'est le nombre de munitions (ou coups) que contient l'arme avant de devoir la recharger. Pour recharger, on doit y consacrer une action entière.

***:** Remplacer la F.A par la FOR du Pj (ou caractéristique qui s'y rapproche)

****:** C'est le nombre de flèches (Pour un arc à flèches) ou de carreaux (Pour une arbalète) que possède le Pj dans sa besace.

<u>Armes et coups :</u>	Vit	F.A	Deg	Portée	Chg
Coup de point	0	*	1	-	-
Coup de pied	0	*	2	-	-
Coup de tête	0	*	3	-	-
Couteau, dague...	0	2	3	10m	-
Epée	0	2	4	-	-
Epée à deux mains	-1	3	5	-	-
Hache	-1	3	5	-	-
Hache à deux mains	-2	3	6	-	-
Hache de jet	-1	1	4	15m	-
Arme contendante	-1	2	2	à voir	-
Arc à flèches	-3	5	3	30m	**
Arbalète	-4	5	4	50m	**
Lance	-4	3	6	5m	-
Pistolet	0	2	4	15m	6 balles
Fusil à canon scié	-1	2	5	15m	2 balles
Fusil d'assaut	-2	4	6	100m	20 balles
Fusil de chasse	-1	2	5	50m	5 balles
Mitraillette	-2	3	4	25m	25 balles

Le défenseur peut lui se protéger avec une armure, les **points de résorption** (P.R) sont le nombre de points de dégât qu'absorbe l'armure, donc qui sont à retirer (Du total des dégâts) en derniers lieux quand la résolution des dégâts a été calculée par l'attaquant.

Exemple: Notre joueur A qui avait réussi son action, dans l'exemple plus haut, a donc 1 point en marge. Il ajoute le **Deg** de l'arme (le sabre peut être considéré dans ce cas ci comme une épée) donc $1 + 4 = 5$ points de dégâts (ou de dommage) Si la victime n'a aucune protection, elle perd 5 Pv (Points de vie) Mais si elle est munie d'une armure de cuir (P.R de 2) elle n'encaissera que 3 points de dommage ($5 - 2$)

Le facteur de vitesse (Vit), dans ce cas, agit sur les attaques, car une armure lourde ou qui est une contrainte au mouvement du Pj lui fait perdre de l'initiative.

Le % est le degré de difficulté pour un personnage moyen, en dehors du coup d'achat, de pouvoir posséder une armure de ce type.

<u>Armures et protections:</u>	Vit	P.R	%
Armure de cuir	-	2	100%
Cotte de maille	-1	4	80%
Armure de plate	-2	6	30%
Armure complète	-4	8	10%
Casque	-	1	100%
Bouclier	-1	1	100%
Veste en cuir	-1	1	100%
Gillet par balle	-1	5	10%

Que se soit pour les armes ou armures, le CJ est libre de créer, modifier ces listes à son bon vouloir. Ce ne sont que des exemples qui vous est loisible de changer selon vos attentes.

Localisation:

Pour plus de réalisme, le CJ peut insérer la notion de localisation des dégâts. Cela pourra servir pour l'option « visée » si le CJ accepte cette variation du système.

Pour savoir où une attaque a touché. Faites le, avant la résolution des dégâts, car si on touche la tête, le P.R d'un Gillet par balle (Par exemple) ne sert à rien et sera donc annulé. Pour cela lancer 2d6, additionner les deux résultats et reporter vous à la table ci-dessous.

2-3	Tête
4-5-6	Tronc
7	Bras gauche
8	Bras droit
9-10	Jambe gauche
11-12	Jambe droite

C'est tout pour le système de combat.

Compétences:

On a vu que les Pjs sont constitués de caractéristiques mais aussi de compétences. Les compétences servent à donner un bonus par rapport à la caractéristique avec laquelle elle est liée. Ce bonus est en générale d'1 point, mais peut être de 2 ou 3 si le CJ trouve que cette compétence peut être développée et améliorée. Ainsi la compétence Bagarre donnera un bonus de 1pts au jet de corps à corps, par exemple. Généralement un jet qui soit avec ou sans opposition ressemble à ceci:

Faire un jet sous Caractéristique + Compétence.

C'est au CJ de créer ces compétences et d'expliquer dans quel type de jet elles pourront servir.

Points de destin:

Nous avons vu, plus haut, à quoi servent les points de destin (des) Pour le combat ce n'est pas différent. 1 point peut être utilisé pour relancer un ou les deux dés de son jet. 1 point peut majorer d'une unité le score sous lequel on fait un jet. 1 point de destin peut vous empêcher de prendre 1 point de dégât mais pas d'en infliger 1 supplémentaire.

Seuil de réussite des jets.

Voici le récapitulatif des seuils de réussite lors des jets d'action.

REUSSITE: C'est quand l'**un** des 2 dés donne un résultat **égal** ou **inférieur** à la valeur testée **ou** alors un **1** (En cas de valeur testée de zéro) et que l'**autre** résultat n'est **pas** un **6**.

GRANDE REUSSITE: Quand les **deux** résultats des dés sont **égaux** ou **inférieurs** à la valeur testée !

TRES GRANDE REUSSITE: Quand les deux dés donne un résultat de 1, **double 1**.

ECHEC: C'est quand les **deux résultats** des dés sont **supérieurs** à la valeur testée **ou** que l'un des dés donne un **6**

ECHEC CRITIQUE: Quand les deux résultats des dés donnent des 6, **double 6**.

Conséquence du seuil de réussite:

Une action qui débouche sur une réussite, est simplement réussie et continue à se jouer comme tel.

Une grande réussite, fait que le Pj a réussi aisément son action. En terme de combat cela lui donne un **bonus de 2** sur sa marge, qu'il soit en train d'attaquer ou de se défendre !

Une très grande réussite est un événement d'exception, le Pj a fait étalage de toute sa classe et a réussi son action haut la main. En terme de combat cela lui donne un **bonus de 4** sur sa marge.

Un échec et l'action se termine sans réussite, c'est le cas de le dire.

Un échec critique, et le Pj subit les conséquences de ce revers humiliant. Pour les actions prolongées, elles prennent généralement fin avec cet échec cuisant. En terme de combat, le Pj peut se retrouver désarmer, désarçonner ou son arme s'est brisée ou pire il a réussi à se blesser lui-même !

Seuil de réussite des actions prolongées.

Voici le seuil de réussite pour les actions prolongées. C'est le nombre de point de marge qu'il faut atteindre pour la réussite de l'action.

Facile	5
Normal	7
Pas évident	10
Difficile	15
Très difficile	20

Créer sa feuille de personnage.

Voici une petite aide pour créer une feuille de personnage pour votre jeu. Nous allons détailler ce à quoi devrait ressembler votre feuille de personnage avec l'Alternative Système©.

Tout d'abord en haut de votre feuille, il doit y avoir le nom de votre jeu. En dessous un bref descriptif du Pj (Nom du personnage, description, age, couleur des yeux, de cheveux, taille, poids ainsi que ses qualités et défauts.

Vous pouvez insérer une colonne pour les caractéristiques, une avec les Pv et les Points de destin ainsi que vos caractéristiques spéciales, si vous en avez ! A coté de celle-ci vous pouvez mettre les caractéristiques de combats avec la somme totale pour exécuter un corps à corps ou un combat à l'arme de jet. En inscrivant déjà le nombre auquel il faudra se mesurer au jet de dés, vous évitez de chaque foi devoir calculer ce chiffre, qui ne pourra bouger qu'avec l'expérience. (Exemple pour les combats avec armes à feux, inscrivez directement le résultat de PER + F.A, si c'est cela que vous gérez ce type de combat pour ne pas devoir toujours calculer cette caractéristique ou faites le sous l'arme, si le Pj en possède plusieurs sous une même caractéristiques.) (Exemple : Fusil à pompe et revolver sont deux armes dépendantes de la caractéristique « armes à feux » donc on deux F.A différente)

Vous pouvez ensuite y inscrire les compétences, le matériel, les armes (Avec la valeur totale de la caractéristique pour pouvoir faire un jet sous celle-ci!)
 Une case pour les points d'expérience sera, également, la bienvenue!
 Enfin, un historique du personnage peut clôturer cette feuille de personnage.

Exemple :

Non du jeu

Description du Pj

Caractéristiques

PV :

Compétence de combat

Carac 1 :
 Carac 2 :
 Carac 3 :
 Carac 4 :
 Carac 5 :

Point de
Destin:

Corps à corps :
 Armes de jet :
 Armes à feu :

 Parade :

Points d'expérience :

Compétences

Matériels

Armes

Historique du personnage :

A coté des armes vous pouvez inscrire leurs caractéristiques, pour visualiser plus facilement lors de jet de dés. (Vit, F.A, Deg, Portée, Chg)

Variation sur le système.

Voici des variations que le CJ peut insérer dans ses règles. En sachant que tout ce qu'il veut y mettre et bien évidemment susceptible d'y être inclus. C'est votre jeu, c'est à vous de voir ce que vous voulez que ce système devienne dans votre propre jeu de rôle.

Alternative Système™ n'est qu'un outil pour vous aider à concevoir vos propres règles en vous proposant un système simple, mais complet et évolutif.

Visée: Si le Pj décide de viser à un endroit du corps bien précis ou tout autre chose, il devra faire un jet sous sa caractéristique majorée divisée par 2 arrondis au supérieur. Dons si sa valeur de Caractéristique + Compétence + F.A est égale a 7, cela sera ramené à 4 ($7 : 2 = 3,5$ arrondi à 4)

Double 1: Si un jet donne comme résultat un double 1 (Une très grande réussite) cela donne droit à une double marge ! L'une des variantes de règles, que je vous conseil d'ailleurs, c'est de compter double la valeur de la marge en cas d'un double 1 sur le jet. Cela remplace, dans le combat, le bonus de 4, seulement si cela est avantageux pour celui qui a fait ce jet.

Le 1 prévaut sur le 6: Une autre variation des règles. Au cas ou le jet donne un résultat de 1 et de 6, dans ce cas le 6 ne compte pas, mais uniquement si le deuxième dé donne un résultat de 1. Continuez l'action comme une réussite simple !

Archétypes: Vous pouvez décider de créer des archétypes dont pourraient se servir les joueurs pour créer leur personnage. (Policier, mendiant, bibliothécaire, prospecteur, dilettante...etc.)

Remerciements:

Je tiens d'abord à remercier Anne mon épouse, qui est toujours à côté de moi pour me soutenir et m'écouter parler de mes histoires « de gnomes » ainsi que pour le temps qu'elle a investi à relire et à corriger ce manuel. S'il reste des fautes (sûrement) vous serez priés de nous en excuser.

Je tiens à remercier toutes les personnes qui émettront des avis positifs ou négatifs, mais tout de même constructifs, pour rendre ce système meilleur.

Sachez que mon blog <http://mordicus.over-blog.com/> reste ouvert à tous. !

Alternative Système© versus 1: Février 2005, René Renard alias Mordicus, Gnomiis Concept, Belgium.