
Analyse de systèmes de jeux

Fabien Niñoles

Copyright © 2003, 2006 Fabien Niñoles

Historique des versions

Version 2.0: 20 janvier, 2006

Revision du document pour consommation publique. Transformation vers le format DocBook, ajout des commentaires et inclusion dans les articles de jeuderologie.

Version 1.0: 18 avril, 2003

Première version, en format openoffice, pour la Loge des Terres de l'Aube de la Confrérie de la Clef. Servira de base aux Clefs de l'Aube¹.

Résumé

Cet article présente un recueil de plusieurs petits systèmes inspirés de divers jeu de rôle ainsi qu'une courte analyse de leur conception et de leur usage suggéré. Il a été fait initialement pour présenter différentes alternatives dans le cadre de parties d'initiation au jeu de rôle, mais a été par la suite complété avec des systèmes plus complexes. Ce document est en perpétuelle évolution.

Table des matières

Présentation	1
Systèmes à dés	2
Système matriciel	2
Système à traits	3
Système à dés variables	5
Système à <i>adverbes</i>	6
Système <i>Harmonique</i>	7

Présentation

Ceci petit recueil de systèmes regroupent une série de systèmes vite faits, s'inspirant ou non de jeux existant mais drôlement résumé au strict minimum. On y retrouve généralement que les éléments suivants:

- Un système descriptif incluant caractéristiques et compétences.
- Un système de santé.
- Un système de dommage et de protection.
- Un système de résolution.

¹ <http://harmonies.tzone.org/CC/systemes/>

Ces éléments sont considérés comme le minimum pour un système qui désire avant tout s'adresser à des joueurs débutants ou intermédiaires, particulièrement pour des groupes jouant peu souvent.

Systemes à dés

Ces systèmes comportent tous une part de hasard effectué à l'aide d'un générateur aléatoire neutre, le plus commun étant les dés. Ce sont actuellement les systèmes les plus populaires sur le marché.

Systeme matriciel

Ce système présente des caractéristiques comme une matrice à deux dimensions ainsi qu'un système de résolution dit de limite supérieure. La santé est un compte à rebours ouvert. Il est directement inspiré des Arpèges² pour les caractéristiques et la santé, et a servi de base à la création des Clefs de l'Aube³.

Personnages

Tableau 1. Caractéristiques

Matrice	Puissance	Résistance	Manoeuvre	Précision
Corps	Force	Endurance	Agilité	Dextérité
Esprit	Mémoire	Concentration	Intelligence	Perception
Âme	Foi	Moral	Persuasion	Empathie

Les caractéristiques vont de 1-10 chacune. On les additionne pour obtenir une caractéristique de 2-20.

Résolution

On lance 1d20 sous la stat. Il faut obtenir plus bas. La marge de succès est égale au résultat sur le dé. Exemple. Un personnage a Force à 15. Il tire un 12. C'est réussi et la marge de succès est 12. Un autre à 11 de Force. Il tire 12 lui aussi. Il échoue et sa marge d'échec est de $12-11 = 1$.

Santé

Trois mesures: Fatigue, Mortalité et Folie. Débutent à zéro et augmentent.

Fatigue

à tous les 10 points de fatigue accumulés, jeter un jet sous Moral pour ne pas s'évanouir. Chaque 5 points retire 1 point d'Âme.

Mortalité

à tous les 10 points de mortalité accumulés, jeter un jet sous Endurance pour ne pas mourir. Chaque 5 points retire 1 point de Corps.

Folie

à tous les 10 points de folie accumulés, jeter un jet sous Concentration pour ne pas paniquer. La panique demeure tant qu'un jet de Foi n'est pas réussi. Chaque 5 points enlève 1 point d'Esprit.

Un point de mortalité enlève toujours un point de fatigue. Ce n'est pas le cas de la Folie.

² <http://harmonies.tzone.org/harmonies/>

³ <http://harmonies.tzone.org/CC/systemes/>

Dommmages

Les dégâts sont notés M+F: 1d6+1d6 donne 1d6 de mortalité et 2d6 pour la fatigue, 3+1d6 donne 3 de mortalité et 1d6+3 de fatigue. 1D6+3 donne 1d6 de mortalité et 1d6+3 points de fatigue.

Les dégâts mentaux sont indiqués par un seul chiffre. Par exemple, 1d6 donne 1d6 points de Folie.

Si on veut accélérer le système, on ne prend en compte que la fatigue pour les PNJ (une fois évanouis, les PJ les achèvent à chaque fois de toute façon).

Commentaires

Une matrice de caractéristique présente plusieurs effets qui dépendent de l'utilisation de la première rangée que l'on appellera le profil. Si le profil est statique, c'est à dire qu'il change peu dans la vie d'un personnage, il permet de colorer un personnage qui serait sinon stéréotypé.

Si le profil est dynamique, c'est à dire que vous forcez l'usager à utiliser différentes colonnes à chaque action tentée et que vous vous assurez, par un partage égale, que les colonnes progressent autant que les rangées, vous faites en sorte que le personnage évoluera de façon continue, et restera équilibré. C'est pourquoi la faiblesse de ce système est avec les décors mettant en scène des personnages caricaturaux, avec de grands points forts et de grands points faibles. La matrice forcera toujours un certain équilibre pour rendre le personnage jouable. Remarquez aussi qu'il est possible de ne tenir compte que de la première colonne pour jouer des caractéristiques *pure*. Il suffit pour cela de remplacer le d20 par un d10, de passer le champs de 1-10 vers 1-20, ou encore d'octroyer un bonus ds de 5 ou 6 points.

Au niveau du système de résolution, l'avantage du jet en limite supérieur est qu'il permet une lecture directe de la marge de réussite en cas de succès. On peut ensuite comparer cette marge de réussite à une difficulté, qui pourra ou non être décidée en avance. Cette difficulté devra être faible toutefois, car la moyenne des marges de réussite est de 5 seulement. Il faut aussi tenir en compte que le personnage n'aura jamais une marge de réussite supérieur à la somme de ces deux caractéristiques. C'est à la fois une bonne indication de ce qu'est capable d'accomplir le personnage et des difficultés raisonnables à donner. Par le fait même, le système est peu épique, les actions d'éclat n'étant possible qu'en ajoutant un système de jet critique (avec un dé critique par exemple, comme dans la section intitulée « Système à *adverbes* »).

Du côté de la santé, le système par décompte ouvert permet aux joueurs de n'être jamais tout à fait certain de quand la mort peut subvenir. Cela devra les entraîner à être plus prudent mais l'expérience semble montrer que la plupart des joueurs surestime toujours leur chance aux dés. Une chose est certaine, ce type de système permet d'éviter la gestion systématique des points de vue en terme de nombre de coups d'épées, etc.

La présence de trois décompte différents, affectant chacune des trois rangées, permet de porter l'accent sur plus d'un aspect des activités des personnages. Contrairement à certains systèmes, les risques ne proviennent plus du seul domaine du physique et les confrontations intellectuelles peuvent devenir tout aussi intéressantes.

Système à traits

Ce système est directement inspiré de celui utilisé dans la série des Mind Eye's Theater™, le système grandeur nature de White Wolf™.

Caractéristiques

Trois types de traits: Physiques, Mentaux, Sociaux.

Traits positifs:

Physique. Fort, Rapide, Agile, Habile, Endurant, Résistant, Robuste, Vigoureux

Mental. Attentif, Intelligent, Savant, Patient, Astucieux, Concentré, Calme, Créatif, Intuitif, Sage

Social. Séduisant, Diplomate, Amical, Expressif, Persuasif, Éloquent, Élégant, Digne, Vénéral

Traits négatifs:

Physique. Maladroit, Faible, Lent, Paresseux, Maladif, Vieux

Mental. Idiot, Stupide, Impatient, Nerveux, Distrait

Social. Bestial, Répugnant, Froid, Naïf, Timide, Ennuyant, Impudent, Soumis

Trois catégories: Primaire (7 traits), Secondaire (5 traits) et Tertiaire (3 traits). On peut prendre un trait négatif contre un trait positif dans la même catégorie. Il est possible de prendre plusieurs fois le même trait.

Remarquez que pour les *mooks* (PNJ non-importants), il est plus pratique (et plus juste) de ne prendre que les chiffres 7, 5 et 3, avec juste peut-être un ou deux traits de spécifier, pour la forme. De toute façon, les *mooks* ne misent pas de traits (cf. la section intitulée « Résolution »).

Résolution

Jetez un d10 sous une catégorie. Il faut faire le nombre de traits ou moins pour réussir (un trait négatif annule un trait positif). Si le personnage possède un trait positif qu'il veut utiliser, donne un bonus de +1. Si le personnage possède un trait négatif relié à la catégorie, le joueur peut décider de se retirer un point. Le MJ peut forcer le joueur à miser un trait (positif ou négatif) s'il considère que la situation l'exige. Un échec avec un trait positif de miser annule ce trait (y compris sur le total) jusqu'au prochain acte du scénario. Une réussite avec un trait négatif de miser annule aussi ce trait (le personnage prenant confiance sur lui) pour le même temps.

Santé

Chaque PJ possède la table suivante:

Écorché: ooooo ooooo ooooo
 ooooo ooooo ooooo
Blessé: ooooo ooooo ooooo
Incapacité: ooooo ooooo
Agonisant: ooooo

Dépendant de son physique le joueur reçoit le nombre de points suivants par segment:

- Primaire (7 traits): 4 cercles.
- Secondaire (5 traits): 3 cercles.
- Tertiaire (3 traits): 2 cercles.

S'il possède Endurant et/ou Vigoureux, il ajoute un cercle (pas plus). S'il possède Faible et/ou Vieux, il enlève un point (pas plus). Les points diminuent dans l'ordre et les états Blessé, Incapacité et Agonisant compte comme des traits négatifs généraux. La guérison se fait un segment à la fois.

Domages

XdY+Z. On retire directement ce nombre de points.

Commentaires

Ce système est plus simple que celui de MET, l'utilisation du jet de dés accélérant beaucoup les choses, et le fait que la plupart des traits sont équipotents évitant des optimisations indésirables et laissant plus de place à la variété et la personnalisation des personnages. On choisit donc plus les traits en fonctions de comment on désire jouer le personnage plutôt qu'en fonction d'en tirer un avantage tactique, sans pour autant être pénalisé pour une telle décision.

Dans le système de résolution, le fait que, en général, c'est le joueur qui décide de jouer ces traits négatifs évite à ce dernier de se sentir *persécuté* par le MJ qui chercherait toujours à lui mettre des bâtons dans les roues en choisissant des situations où ses traits négatifs interviennent. Cela permet aussi au MJ de ne pas être obligé d'avoir toujours en tête tous les traits négatifs des personnages. Cette capacité de gestion des traits donne aussi aux joueurs un intérêt tactique, sans pour autant nuire à l'histoire puisqu'il s'agit pour le personnage d'utiliser ces points forts et ces points faibles de façon juste, tentant de se débarrasser de leurs points faibles en début d'acte et de garder leurs points forts pour la fin.

Finalement, les groupes de blessures par segment de taille variable, que j'aie vu pour la première fois dans RdD mais qui a été utilisé dans bon nombre de systèmes permet de tenir en compte aisément de l'état physique du personnage et donne une détérioration progressive de l'état de santé et permet de faire une différence entre un personnage fort mais agonisant et un personnage faible et agonisant. Cela permet aussi de ne pas faire intervenir les traits physiques dans le compte des dommages une nouvelle fois.

Système à dés variables

Ce système est directement inspiré de The Window⁴.

Caractéristiques

6 caractéristiques: Force, Vigueur, Agilité, Intelligence, Volonté, Perception

Niveau: Divin (d4), Incroyable (d6), Supérieur (d8), Fort (d10), Moyen (d12), Faible (d20), Minable (d30), Ridicule (d40, soit comme un d% mais avec d4 pour les dizaines, avec le 4 équivalant au 0).

On peut ajouter des compétences supplémentaires avec le même modèle. Par exemple, Navigation (d8) pour un bon marin. Chaque dé représente une coche. Lorsqu'on dit qu'on monte d'une coche, on passe par exemple du d12 au d10. Lorsqu'on descend d'une coche, on passe par exemple du d12 au d20.

La Valeur du dé est égale à la moitié du maximum du dé. Par exemple, un d12 à une valeur de 6, et un d8 à une valeur de 4.

Résolution

On jette le dé correspondant et on doit faire égal ou en-dessous de la difficulté. Le niveau de difficulté correspond à la Valeur du dé équivalent. Par exemple, une difficulté moyenne sera de niveau 6. Pour une confrontation, chacun des adversaires lance son dé et le plus bas l'emporte.

Santé

Santé est égal à la Vigueur au départ. Les dommages sont représentés avec une difficulté et un nombre de coches. Un jet raté fait tomber la santé du nombre de coches indiqué. Après d30, le personnage est évanoui/mort.

Dommages

Valeur du dé de force +/- bonus de l'arme. Par exemple, si un personnage a Force à d8, sa valeur est 4 avec un bonus de 0 pour une épée. Une arme peut aussi déclarer des dommages totaux. Par exemple, une grenade faisant tomber la santé de 3 coches.

⁴ <http://nulle.part.ailleurs/>

Commentaires

Ici, l'intérêt est surtout de voir pourquoi est ce que les dés vont dans le sens inverse de ce qu'on attendrait. Plutôt que de voir les dés augmenter, ils diminuent. Cela entraîne deux choses: Tous les personnages peuvent réussir des actions grandioses, les personnages très forts le faisant simplement plus souvent que les personnages plus faibles. Ensuite, la granularité de la progression est géométrique: entre deux niveaux forts, il y a plus de différences qu'entre deux niveaux faibles. Un personnage avec d4 est plus avantage sur d6 que d6 sur d8. Finalement, il y a une limite supérieur au système, soit le d1, alors qu'il n'y a aucune limite inférieure (on peut bien lancer un d100000), ce qui est assez rare en lui-même. Cela peut donc bloquer les joueurs qui sont rendus avec des d4 partout (mais bon, la quête pour le d2 voir le mythique d1 peut-être une campagne fort intéressante).

Système à adverbess

Ce système est inspiré de Nephilim: Révélation™.

Caractéristiques

Cinq caractéristiques: Fort, Agile, Intelligent, Endurant, Sympathique

Cinq niveaux: Pas, Peu, Assez, «...» Très.

4 Niveaux de Compétence: Profane, Apprenti, Compagnon, Maître

Résolution

Tableau 2. Table de résolution

	Pas	Peu	Assez	« ... »	Très
Pas Difficile	10	13	16	Réussite	Réussite
Peu Difficile	7	10	13	16	Réussite
Assez Difficile	4	7	10	13	16
Difficile	échec	4	7	10	13
Très Difficile	échec	échec	4	7	10

On lance un d20 en-dessous de la difficulté indiquée sur le tableau. Profane augmente la difficulté de deux coches, Apprenti d'une coche, Compagnon ne change rien et Maître la diminue d'une coche.

Option: Lancé un d10 en même temps que le d20. S'il tombe sur 1, le résultat du d20 est considéré comme critique. Lors d'une confrontation, une réussite (ou un échec) critique augmente (ou réduit) la difficulté d'une action d'une coche.

Santé

Très Vigoureux: ooooo
 «...» Vigoureux: oooo
 Assez Vigoureux: ooo
 Peu Vigoureux: oo
 Pas Vigoureux: o
 Mort

Chaque arme a une quantité de dommage et un niveau de meurtricité. Si le personnage reçoit des dommages, il teste contre la meurtricité de l'arme avec son niveau en Endurant. Un échec donne la quantité de dommage, un échec critique la double, une réussite ne fait que la moitié des dommages (arrondie au plus bas) et une réussite critique les retire complètement. Le niveau de Vigoureux indique le maximum de chaque caractéristique. Par exemple, un personnage qui est Très Fort, mais tombe à Assez Vigoureux, ne sera plus que Assez Fort.

Dommmages

Pas, Peu, Assez, «...» ou Très Meutrier. Avec un chiffre variant de 1 à 5 points de dommage.

Commentaires

Le système à adverbe est intéressant dans le sens qu'il décrit un personnage en mots plutôt qu'en chiffre. Toutefois, il ne faut se laisser prendre par cet énumérisme caché: On pourrait tout aussi bien remplacer les adverbes par un chiffre, ce qui aurait l'avantage de permettre de se libérer complètement de la table de résolution (voir la section intitulée « Système matriciel » pour un système de résolution similaire).

L'option du dé critique est intéressante dans le sens qu'elle donne toujours une même proportion de résultat critique (10%), qu'elle permet de sélectionner quelles actions pourraient amener un tel résultat (le MJ choisit quand il lance le dé critique) et est toujours proportionnel aux capacités du personnages (10% de ces chances d'échecs ou de succès).

Finalement, le système de santé avec limitation des compétences fait en sorte que les personnages plus faibles profiteront des blessures des autres. Cela peut paraître incohérent avec le monde, mais c'est sans compter le fait qu'un personnage fort sera moins souvent blessé, et donc que les blessures surviennent plus rapidement pour un personnage faible. Quand le personnage est donc rendu au niveau d'un personnage faible en Vigoureux, il a donc reçu probablement plus de coups que celui-ci.

Système *Harmonique*

Ce système est aussi inspiré des Arpèges et plus précisément d'Opéra⁵, le jeu pour Grandeur Nature.

Caractéristiques

Quatre Caractéristiques: Corps, Agilité, Intuition, Intelligence

Niveau va de -5 à +5, humain va de -3 à +3.

Résolution

Caractéristique $\pm d6 \# 0$, le résultat est la marge de réussite. On peut varier le type de dés si désirez.

Rappel: $\pm d6$ est équivalent à $d6 - d6$, lui-même équivalent à $2d6 - 7$ et finalement équivalent à lancer deux dés, un positif, un négatif, les doubles valent 0, sinon, on prend le plus petit des deux. Exemple: On tire un dé blanc (positif) et un autre rouge (négatif). Si on obtient 3 blanc et 5 rouge, le résultat est +3. Si on tire 4 et 4, le résultat est zéro. Paraît que c'est plus facile ainsi...

Santé

Chaque PJ possède les blessures suivantes:

Légère: o o o o
Grave: o o

⁵ <http://harmonies.tzone.org/harmonies/>

Critique: o

Dommmages

Chaque dommage à un facteur -X. On joue un jet d'encaissement (Corps+bonus d'armure) sur une table:

Tableau 3. Table des dommages

Résultat	Non-mortel	Mortel
0 et +	Encaissé	Encaissé
-1	Sonné	Sonné
-2 à -3	Sonné	Léger
-4 à -6	Léger	Grave
-7 et -	Léger	Critique

Encaissé indique qu'aucune blessure n'est subit. Sonné correspond à une pénalité de -1 pour le prochain round. Léger, Grave et Critique correspondent à une blessure équivalente.

Commentaires

La base de système est autour du jet de dé. Bien qu'on utilise le d6, n'importe quel dé pourrait faire l'affaire puisque la soustraction moyenne sera toujours de zéro. Il est alors facile d'additionner la caractéristique et de trouver immédiatement la marge de réussite. Il faut toutefois se rendre compte que pour tout résultat, il a fallu que le joueur fasse une soustraction et une addition, incluant souvent des nombres négatifs, bien que petits. C'est parfois une prouesse difficile à 3h du matin. Le fait aussi qu'il fasse distinguer entre les deux dés n'aident pas beaucoup.

Le *journal de blessure*, où les blessures ne sont pas décompter de façon progressive mais aléatoire permet de faire la différence entre un personnage ayant reçu plein de petites blessures et un personnage ayant reçu une grosse blessure. Cela pourra amener des soins différents, voire des handicaps ou des cicatrices intéressantes pour l'histoire du personnage. Toutefois, cela impose l'usage d'une table des dommages, qui peut quand même être aisément résumé sur la feuille de personnage, à même le tableau des blessures.