

Systeme de jeu

Le système Hyper Simple

N'étant pas un amateur des jeux de rôles trop compliqués poussant parfois le vise jusqu'à la simulation et voulant pousser mes joueurs au roleplay, j'ai imaginé ce système dans l'esprit de la simplicité et de la liberté de création. Ces principes sont, ici, poussés volontairement à l'extrême. Je sais bien qu'il existe déjà une pléthore de système de base et que je vais certainement pas tous révolutionner, d'ailleurs ce n'ai pas mon but, mais les systèmes tel que le d20, le DK système ou BaSIC sont si réglementés qu'ils brident la créativité (ceci est mon avis et n'est pas fait pour lancer un throll, merci).

Le méta-jeux est une règle quasi absolue dans ce système! Pour ceux qui ne le savent pas, le méta-jeux est un non-respect des règles d'un système pour le bien êtres d'un scénario, du background ou plus simplement pars que le Mj trouve qu'une règle n'est pas à son goût. J'ai souvent fait du méta-jeux durant des parties de D&D pour pouvoir faire les choses à ma sauces.

Un autre point m'est resté en tête durant son écriture, l'attractivité. Imaginé la scène, vous proposez à des joueurs non-initiés une partie de JdR. Vous leurs exposez un monde merveilleux, des créatures fantastiques, des voyages périlleux et une épopée épique. Leurs yeux brillent et ils en viennent à vivement vous solliciter pour démarrer le jeu. Là, vous sortez vos 6 livres grand format de 300 pages des règles de D&D ainsi que les feuilles de perso, les carte du terrain, votre set de figurine Pj et monstre, vos dés, etc ... Et vous énoncez « Ils nous faudra une petite heures pour créer vos premiers personnages et voir les règles de base, en suite on commencera à jouer! ». Ça y est, l'ambiance est morte et la moitié des joueurs du groupe ont une expression facial vous poussant à voter pour la légalisation de l'euthanasie.

Toujours en pensant au côté attractif, certains jets demandent plusieurs D10 (théoriquement jusqu'à 14 + bonus), j'ai remarqué que beaucoup de joueurs aiment lancer un nombre excessif de dés, c'est joli, amusant et ils aiment pouvoir faire des coups de la mort qui tue. Si vous trouvez cela un peu barbant, le méta-jeux est là ;)

Création de personnage

Pour créer un personnage, Il faut commencer par lui donner un nom et une classe. Il existe deux types de classes, la **classe d'arme** et la **classe de pouvoir**. La **classe d'arme** regroupe les guerriers, les croisées, les archers, le pistoleros ... bref, tous ce qui cogne sans réfléchir. La **classe de pouvoir** est composée de mage, de prêtre, de paladin, de genasi, d'alchimiste, de créature ayant des pouvoirs mystiques ... La grande différence entre ses deux classes la puissance et les pouvoirs, un guerrier fait plus de dégâts et résiste mieux aux attaques, mais un genasi de l'eau peut créer une bulle permettant au groupe tout entier de respirer sous l'eau. À noter qu'un guerrier ne peut user de magie que par l'intermédiaire un objet (parchemin, artéfact, etc ...) et que c'est bel et bien l'objet qui détermine la puissance du sort et non les caractéristiques du guerrier. Inversement, un mage qui utilise un gourdin infligera des dégâts selon sa caractéristique de **force**.

Puis vient les caractéristiques. Au premier niveau, vous avez 1 point automatique dans chaque caractéristiques aux quel s'ajoutent les points de la classe. La **classe d'arme** à 6 points à répartir dans la limite de 2 points supplémentaire par caractéristiques et la **classe de pouvoir** à 2 points à répartir dans les mêmes limitent ainsi que 3 pouvoirs dont au moins un pouvoir de combat et un pouvoir d'aventurier. Les pouvoirs de combats (PC) sont illimités alors que les pouvoirs d'aventuriers (PA) sont restreint à un certain nombre d'utilisation, au goût du Mj encore une fois. Pour en savoir plus sur les caractéristiques, passé au chapitre du même nom qui les décrit de la façons la plus sommaire.

Les **points de vie** sont calculés de cette manière : **endurance * volonté * 10**

L'**encaissement physique** est calculé de cette manière : **endurance * 2**

L'**encaissement magique** est calculé de cette manière : **volonté * 2**

En suite, le joueur choisie 5 compétences. Pour acquérir de nouvelles compétences, il lui faudra les acquérir en roleplay.

Le passage de niveau

Pas d'XP! Dans D&D, le Mj doit donner des XPs après chaque rencontres, chaque étapes et chaque séances et sans prévenir vos Pjs prennent un ou deux niveaux avant d'arriver au boss qu'ils vont troncher sans aucun égards pour votre peine. Ici, le Mj décide quant le groupe (ou les joueurs séparément) passe au niveau suivant.

Personnellement, j'estime le joueur comme un individu pareil aux masses laborieuses au premier niveau, puis au niveau 8 comme héros qui par ses hauts faits s'est hissé jusqu'à des titres tels que Roi, Duc, Général des Armées etc...

Le niveau 12 est l'ultime niveau pour un joueur qui sera alors un demi-dieu ou pas loin. Mais grâce à la sacro-saint règles du méta-jeux, il ne tient qu'à vous de les faire passer au niveau 13 et pourquoi pas continuer en tant que jeune divinité dans le monde étrange des dieux-démons ^^ .

À chaque niveau, les joueurs qui ont une **classe d'arme** doivent répartir 3 points sans jamais en mettre 2 dans la même caractéristique et ceux qui ont une **classe de pouvoir** ont 2 points à répartir de la même manière avec en plus un pouvoir si le niveau atteint est impaire. En suite, les joueurs recalculent leurs **points de vie** et leurs **encaissements**.

Les caractéristiques

- ♦ La **force** détermine les dégâts que l'on fait subir avec une **attaque physique**.
- ♦ La **magie** détermine les dégâts que l'on fait subir avec une **attaque de pouvoir**.
- ♦ L'**endurance** réduit les dégâts que l'on subie lors d'une **attaque physique**.
- ♦ La **volonté** réduit les dégâts que l'on subie lors d'une **attaque de pouvoir**.
- ♦ L'**agilité** détermine la réussite pour une esquive.
- ♦ La **dextérité** détermine la réussite d'une attaque, quelque soit le type d'attaque.

Bonus et malus

Les bonus et les malus sont donner par les objets, les sorts ou tous ce qui passera par l'esprit tordu et dérangé de votre MJ. Qu'il s'agisse d'une cote de mailles, d'un bouclier, d'une masse ou d'un pied d'une chaise, les bonus (comme les malus d'ailleurs) se présentent sous la forme de points à additionner (ou de soustraire pour les malus) des points de caractéristiques de votre personnage. Un bonus/malus qui modifie l'**endurance** ou la **volonté** ne modifie pas le nombre de **points de vie** ou l'**encaissement** et vise versa. Lors du passage de niveau, il ne faut pas prendre en compte les bonus/malus durant les calculs de **points de vie** et d'**encaissement**.

Déterminer une réussite

On comptabilise le nombre de D10 ayant donner un 7, un 8 ou un 9 et se nombre nous indiquera le nombre de réussite. Le nombre de réussite à atteindre est soit poser par le MJ, soit par le nombre de réussite d'une attaque lors d'un jet d'esquive. En cas d'exquo durant un jet d'esquive, l'attaque réussie.

Pour la réussite des compétences, lancer 5 D10 et compter les réussites comme précédemment. 0 ou 1 réussite et la compétence est loupée, alors qu'à 2 réussites c'est un succès moindre et à 5 réussites c'est un succès extraordinaire. Exemple, le groupe doit traverser un lac. J'utilise ma compétence ingénierie pour construire une embarcation. J'ai 2 réussites, je peut construire un radeau de fortune qui tiendra (espérons le) jusqu'à l'autre rive. J'ai 5 réussites, je peut construire un voilier spacieux, rapide, solide et peut-être même armé.

Exemple de combat

Pour les combats, je présente le système à l'aide d'un exemple puisque personne ne comprend mes explications. Pour l'initiative, chacun lance 2 D10 et les additionnent ou, au choix, vous définissez un ordre fixe pour les Pjs puis pour les Pnjs. Une seule action par tours et par Pjs.

Le guerrier frappe le chaman :

jet d'attaque : Le guerrier lance autant de D10 qu'il a de points de **dextérité**.

Le guerrier lance 3 D10 => 7, 8, 2 soit 2 réussites.

jet d'esquive : Le chaman lance autant de D10 qu'il a de points d'**agilité**.

Le chaman à seulement un point d'agilité il ne peut pas esquiver.

jet de dégâts : Le guerrier lance autant de D10 qu'il a de points de **force**.

Le guerrier lance 4 D10 => 5, 4, 9, 3 soit au totale de l'addition, 21.

encaissement : Le chaman soustrait autant de points qu'il a de points d'**endurance**.

Le chaman perd 19 points de vie (21 - 2).

Durant le jet d'attaque ont calcul le nombre de réussites (voir le chapitre Déterminer une réussite), il vous faut bien sûr au moins une réussite pour continuer. Le jet d'esquive cumule lui aussi les réussites et les oppose au jet d'attaque. Si vous avez autant de réussites durant l'esquive qu'en à eu votre adversaire durant son attaque, vous évitez son coups, sinon, votre adversaire passe au jet de dégâts.

Anecdotes

À la base, le système était nommé « système Super Simple », mais en nommant le dossier sur mon ordinateur cela donnée « JdR_SS ». Je me suis dit qu'il était préférable de le renommer « système Hyper Simple » qui donne un autre jeux de mot beaucoup plus sympa, « JdR_HS » ^^.

By Morphée, le 18 avril 2010. (Revu de 7 septembre 2011).