

Système modulaire d30

Document de travail



Jérôme Darmont

<http://darmont.free.fr>

20 décembre 2015

Préambule

Bon, c'est parti, je me lance. Vous êtes en train de commencer à lire un nouveau système de jeu de rôle (JdR) [FFJ15, Gui97, Wik15]. Pourquoi (encore) un nouveau système, me direz-vous ? Déjà, parce que le JdR est mon principal hobby et que ça m'éclate, raison amplement suffisante en soi. Ensuite, parce que j'aimerais bien aboutir dans ma quête utopique du système idéal et que je ne suis pas satisfait de ma précédente tentative, Yo% [Dar00], qui n'a pas convaincu grand monde (merci tout de même à ceux qui m'ont encouragé, j'espère que ça vous plaira ce coup-ci), moi compris, puisque je n'ai mené en tout et pour tout qu'une seule partie de test (la misère, quoi) et jamais développé les univers que j'avais en tête pour aller autour du système.

L'idéal étant une notion fort subjective, je vais non seulement vous présenter des règles dans ce document, mais aussi les raisons pour lesquelles je les propose, ainsi que leurs sources d'inspiration. Et oui ! Tout le monde aimerait pondre *le* système révolutionnaire, mais pour l'instant, je vais déjà tâcher de réunir en un tout cohérent les éléments que je préfère dans mes jeux favoris. Tout ça pour vous dire que ce document n'est pas un produit fini, mais plutôt un essai, et en tout cas bel et bien le document de travail que je vous promets en sous-titre. Cela explique aussi cette apparence un peu austère. J'ai utilisé les mêmes outils qu'au boulot, ça me simplifie la tâche de (non) mise en page.

Pour revenir à nos moutons, ce nouveau système ne se veut pas universel et ne vise pas à gérer toutes sortes de situations, comme le célèbre GURPS [Jac92] et d'autres, qui finissent souvent par devenir lourds à mon avis. L'objectif est plutôt de proposer un noyau de système simple et adaptable, autour duquel des règles spécifiques indépendantes peuvent se greffer. Le système doit donc être modulaire à deux niveaux :

1. le noyau doit être suffisamment customisable pour « coller » à une ambiance ou à un monde particuliers (plus ou moins durs ou héroïques, par exemple) ;
2. des modules de règles le complètent pour gérer telle ou telle situation spécifique (magie, vaisseaux spatiaux, etc.) selon les besoins.

Je vais présenter dans ce document les options relatives au noyau de règles et quelques modules « de base ». J'espère vous proposer par la suite différents autres modules (et si ça branche quelqu'un d'autre, il ne faut pas hésiter !). Le noyau du système est essentiellement constitué des règles de création de personnage (Section 1) et de résolution des actions (Section 2). Les premiers modules « essentiels » sont le combat (Section 3) et l'expérience (Section 4). Oui je sais, c'est déjà très discutable de qualifier ces modules d'essentiels, mais c'est aussi pour ça que j'ai pris la précaution d'utiliser des guillemets et de coller ces règles dans des modules. Sur ce, bonne lecture !

Licence d'utilisation

Ce document est distribué sous licence Creative Commons « Attribution Partage des conditions initiales à l'identique » (CC-BY-SA) [Com15], autrement dit sous licence libre *copyleft*. Cela signifie que vous êtes autorisé à :

- **partager** — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats ;
- **adapter** — remixer, transformer et créer à partir du matériel ;

pour toute utilisation, y compris commerciale, selon les conditions suivantes :

- **attribution** — vous devez créditer l'œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'auteur original vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son œuvre ;
- **partage dans les mêmes conditions** — dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'œuvre originale, vous devez diffuser l'œuvre modifiée dans les même conditions, c'est-à-dire avec la même licence de diffusion que l'œuvre originale.

- **Auteur original** : Jérôme Darmont
- **Titre du document** : Système modulaire d30
- **Identifiant Uniforme de Ressource (URI)** : <http://darmont.free.fr/d30/>



Remerciements

Je voudrais remercier chaleureusement les personnes suivantes, pour leurs retours, suggestions et encouragements, qui me permettent de faire évoluer ce système.

- Helkus et Lottes Loukoum, qui me font l'amitié de me consacrer un bout de Web [Hel08, Lou08]
- Cultösaurus et CCCP des Salons de la Cour d'Obéron [d'O08]
- Mugen, Dead et Nolendur du forum Casus NO [NO09]
- Skip, Luk et Menhir du forum FFJdR [FFJ08]
- Damien A (*last but not least*)

Table des matières

1	Création de personnage	6
1.1	Concepts de personnage et de groupe	6
1.2	Background	6
1.3	Compétences	7
1.4	Défaut	9
1.5	Exemple de personnage : Conrad le Barbare	10
2	Résolution des actions	11
2.1	Principe de base	11
2.2	Qualité de réussite	11
2.3	Difficulté des actions	12
2.4	Actions en opposition	13
3	Combat	16
3.1	Combat au corps à corps	16
3.2	Combat à distance	17
3.3	Option : Modificateurs au combat	17
3.4	Dégâts, blessures et santé	18
3.4.1	Dégâts	18
3.4.2	Blessures	19
4	Évolution des personnages	23
4.1	Amélioration des compétences	23
4.2	Acquisition des points d'expérience	23
4.2.1	Expérience de terrain	23
4.2.2	Entraînement	23
4.2.3	Apprentissage	24

1 Création de personnage

Les personnages sont définis par deux types de caractéristiques **aussi importants l'un que l'autre** :

- des caractéristiques purement descriptives : nom, âge, apparence, caractère, habitudes, histoire...
- des caractéristiques se rapportant aux règles du jeu et permettant de déterminer ce qu'un personnage est capable de faire – ou non. Ces caractéristiques sont appelées *compétences* ;
- plus un *défaut* susceptible de compliquer la vie du personnage pendant le jeu.

La création de personnage suit les étapes suivantes. Bien qu'elles soient numérotées, cet ordre n'est pas contractuel. C'est celui qui me paraît le plus naturel, mais certains trouveront plus facile ou plus confortable de le modifier. Qu'ils n'hésitent pas !

1.1 Concepts de personnage et de groupe

Avant de se lancer dans la création technique du personnage, il faut avoir une idée de qui sera ce personnage, de ses grandes spécialités... Gentleman blasé ? Aventurier farceur ? Guerrier stupide ? Magicien loufoque ? Inventeur de génie ? Poète maudit ? Etc. Le *concept du personnage*, c'est tout simplement sa définition en quelques mots (deux, ça peut déjà le faire).

Par ailleurs, les personnages vivent habituellement des aventures à plusieurs. Ils constituent un groupe. Avant que les joueurs ne déterminent qui seront leurs personnages, il n'est pas inintéressant qu'ils se posent quelques questions : pourquoi sont-ils ensemble ? Quels sont leurs liens ? Sont-ils complémentaires ? Etc. Cela permet de créer des groupes plausibles et raisonnablement cohérents, et facilite la tâche du Meneur de Jeu (MJ) pour cerner leurs motivations globales et les situer dans une campagne. Quelques exemples de *concepts de groupe* : une troupe de mercenaires, l'équipage d'un bateau, les actionnaires d'une petite entreprise, une bande de potes, quatre frères bandits...

Note de design

Le concept de métapersonnage (entité qui rassemble les personnages) n'est pas nouveau en jeu de rôle. On peut citer par exemple les alliances d'Ars Magica [TR87] ou les guildes de Guildes [GWM⁺96]. La notion de groupe elle-même remonte bien évidemment aux origines du JdR, même si c'est un type de métapersonnage moins marqué qu'une organisation tangible comme une entreprise dirigée par les personnages et qui posséderait un siège social, des véhicules, etc. J'ai trouvé pour la première fois l'idée de définir explicitement un concept de groupe dans Blue Planet v2 [BB00]. Et ça me paraît relever du bon sens.

1.2 Background

Le *background* du personnage est un mélange entre ses origines et son histoire. Afin de caractériser le personnage, il est important de répondre aux questions qui suivent. Il est possible

de le faire à l'aide de la liste (non-exhaustive) ci-dessous ou en rédigeant un petit texte, aux choix.

1. Quel est le nom du personnage ?
2. Quelle est son apparence physique ? Quelles sont ses habitudes vestimentaires ?
3. Quelle est son origine ?
4. Quelle est sa personnalité (qualités et défauts) ?
5. Quels sont ses goûts ? Qu'est-ce qu'il aime, qu'il déteste le plus ?
6. Qui sont ses parents (au sens large), ses amis, ses ennemis, ses amours ?
7. Quels sont ses buts dans la vie ?
8. Quelle est son expression favorite ? A-t-il une citation typique ?
9. (...)

1.3 Compétences

Les *compétences* d'un personnage déterminent ce qu'il sait faire ou non. Elles sont notées de 0 à 30 (vous comprendrez pourquoi dans la Section 2). Elles regroupent les *talents*, qui sont des grands champs de compétence et/ou de connaissance et des *spécialités* plus pointues. Les talents sont au nombre de 15 et sont fixés. Les spécialités sont rattachées à un talent donné. Elles sont choisies librement par les joueurs. Il n'en existe pas de liste exhaustive ; elle serait de toute façon susceptible de varier selon les univers de jeu. Et puis, pourquoi se priver des idées des joueurs ? Une spécialité inhabituelle ou sujette à interprétation doit cependant être soumise au MJ avant d'être sélectionnée par un joueur. Le Tableau 1 liste les talents et quelques exemples courants de spécialités associées.

Vous aurez peut-être remarqué que plusieurs spécialités données en exemple relèvent de deux talents. C'est volontaire. En effet, les champs couverts par les talents se recouvrent partiellement. Cela permet, par exemple, à un trappeur d'être discret sans pour autant avoir besoin de développer Subterfuge ou à un dresseur de chevaux de savoir soigner ses bêtes sans avoir fait Médecine. En dernier recours, c'est au MJ de trancher si une spécialité proposée par un joueur pour un talent est trop « limite ».

Chaque joueur dispose de **100 points** à dépenser dans les compétences de son personnage. Chaque point dépensé correspond à un point de plus dans une compétence. Le score des talents varie entre 0 et 15. Les talents correspondent à une connaissance générale (niveau apprentissage ou lycée) qui s'applique à tout le champ couvert par le talent. Chaque talent a de plus une valeur de base (Tableau 2) qu'il n'est pas nécessaire de payer. Une maîtrise supérieure (pratique professionnelle, niveau d'enseignement technique ou supérieur), c'est-à-dire un score supérieur à 15, requiert de développer séparément les spécialités relatives au talent, dont le score peut donc varier entre 16 et 30.

Par exemple, un joueur souhaite que son personnage puisse remporter un Oscar à Hollywood. Il dépense 5 points pour passer son score dans le talent Beaux arts à 15 (sa valeur de base était 10), puis 15 points de plus pour obtenir un score de 30 dans la spécialité Comédie. Le personnage

Talents	Exemples de spécialités
Activité physique	Acrobaties, Contorsions, Course, Équitation, Escalade, Jonglerie, Lancer, Parachutisme, Saut, Sport (*)
Aisance sociale	Charisme, Finances, Jeu, Politique, Relations, Réputation, Savoir vivre, Statut social
Armes lourdes	Armes de siège, Artillerie, Canons de vaisseaux, Démolition, Catapultes, Lance-roquettes, Lance-torpilles
Agriculture-Artisanat	Armurerie, Charpenterie, Cuisine, Culture, Dressage, Forge, Joaillerie, Mécanique, Menuiserie, Plomberie
Beaux arts	Cinéma, Comédie, Danse, Dessin, Falsification, Jeux vidéo, Littérature, Musique, Peinture, Photographie, Sculpture
Combat à distance	Arbalète, Armes de jet, Armes à énergie, Fusils, Fusils d'assaut, Grenades, Pistolets, Pistolets-mitrailleurs, Tir à l'arc
Combat rapproché	Armes à deux mains, Armes articulées, Armes d'ast, Boxe, Couteaux, Escrime, Haches/masses, Karaté
Communication	Baratin, Commandement, Corruption, Discours, Langue (*), Négociation, Perception, Psychologie, Séduction
Médecine	Art vétérinaire, Chirurgie, Médecine légale, Médecine générale, Pharmacologie, Premiers soins, Psychiatrie
Sciences & techniques	Astronomie, Biologie, Botanique, Chimie, Électronique, Géologie, Informatique, Mathématique, Physique, Zoologie
Sciences humaines	Administration, Anthropologie, Archéologie, Économie, Géographie, Histoire, Psychologie, Science politique, Sociologie, Théologie
Subterfuge	Camouflage, Connaissance de la rue, Crochetage, Déguisement, Démolition, Discrétion, Falsification, Filature, Pickpocket
Surnaturel	Astrologie, Hypnose, Magie (*), Pouvoirs psis (*), Seconde vue, Résistance
Survie	Chasse, Connaissance d'un milieu (*), Cueillette, Discrétion, Escalade, Orientation, Pêche, Pistage, Premiers soins, Vigilance
Véhicules	Attelages, Conduite, Équitation, Navigation, Pilotage aérien, Pilotage spatial, Senseurs, Télécommande, Voile

(*) Préciser

TABLE 1 – Talents et spécialités

est donc un acteur extraordinaire et dispose de plus d'une bonne connaissance générale dans tous les autres arts. S'il souhaite par la suite devenir réalisateur, il pourra développer séparément la spécialité Cinéma. Il reste à son joueur 80 points à dépenser pour cela s'il le souhaite.

Les plus vils optimisateurs parmi vos joueurs peuvent également choisir de réduire certains scores de base pour gagner des points ailleurs (au hasard, diminuer les Beaux arts pour monter les Armes lourdes). MJ, laissez-les faire, notez bien leurs faiblesses et appuyez dessus en jeu. Ils sont assez grands pour mettre les forces de leurs personnages en avant. Vous, tapez là où ça fait mal sans hésiter !

Options

- Le crédit de 100 points à dépenser dans les compétences n'est pas strictement fixé. Si un joueur a choisi un défaut particulièrement handicapant pour son personnage (Section 1.4),

	Époque médiévale	Époques contemporaine/futuriste
Activité physique	10	10
Aisance sociale	0	0
Armes lourdes	0	0
Agriculture-Artisanat	10	0
Beaux arts	10	10
Combat à distance	0	0
Combat rapproché	10	10
Communication	10	10
Médecine	0	0
Sciences & techniques	0	10
Sciences humaines	0	10
Subterfuge	0	0
Surnaturel	0	0
Survie	10	0
Véhicules	10	10

TABLE 2 – Scores de base des talents

le MJ peut lui octroyer 10 points de plus. De même, si le style de jeu est plus héroïque que la moyenne ou que les personnages sont sensés être expérimentés au départ, le nombre de « points de création » pourra également être augmenté par le MJ (jusqu'à 120 points, par exemple). Pour des personnages « bleus », le total de points à dépenser peut être abaissé à 80.

- La liste des talents, bien qu'annoncée fixe, peut aussi être modifiée. Dans un contexte médiéval historique, les sciences (& techniques et/ou humaines) pourraient par exemple être remplacées par le Latin, l'Écriture, les Arts libéraux (grammaire, logique, rhétorique, arithmétique, géométrie, astronomie, musique), etc. Il faut simplement conserver le nombre de talents (15), sinon le nombre de points de compétences doit être modifié pour maintenir l'équilibre de la création de personnage. À titre indicatif, le nombre de points de création total, que j'ai fixé en m'inspirant de jeux existants (mais ça reste largement pifométrique), est de 170, moins les scores par défaut à 10 dans 7 talents.

Note de design

Comme dans Yo% [Dar00], je souhaite avec ce système faire simple, épurer la mécanique au maximum en évitant le tandem classique caractéristique / compétence (idée reprise de Conspirations [Twe95] et Château Falkenstein [Pon95]). Toutefois, l'expérience de Yo% montre que la plupart des rôlistes (ouais, enfin, mes joueurs en tout cas) ne sont pas à l'aise avec une création de personnage aussi *freeform*. J'ai donc choisi de structurer un peu tout ça comme dans Serenity RPG [Cha05] avec les talents, le reste restant (presque) à la discrétion des joueurs.

1.4 Défaut

Tout le monde a son petit *défaut*, y compris les personnages. Il peut être apparent (défaut physique, de prononciation, tic nerveux, personne à charge, mère abusive...) ou être un sombre

secret (chantage, personnage hors-la-loi, passé trouble, traître...). Dans tous les cas, ce doit être un véritable défaut susceptible de handicaper le personnage en jeu. Le MJ ne devra pas accepter de défauts trop aisément surmontables au jour le jour ou après quelques séances de jeu. L'objectif n'est cependant pas de systématiquement pénaliser les personnages dans des situations critiques, mais de fournir au MJ des leviers pour susciter des scénarios ou ajouter du piment dans une scène.

1.5 Exemple de personnage : Conrad le Barbare

Background

Conrad a grandi dans des contrées glacées aux confins septentrionaux du monde. Grand, blond, aux yeux sombres, doté de muscles proéminents, Conrad aime à se vêtir de fourrures et de cuirs ornés de cuivre ou d'or (quand les affaires marchent bien). Malgré son apparence, Conrad n'est pas qu'une brute. C'est aussi un pisteur et un montagnard accompli. À la fois fruste et romantique, il rêve de grandes aventures dans les pays civilisés, qu'il admire par-dessus tout. Son clan ayant été décimé par une tribu de gnomes des glaces, Conrad est sans attache. Il gagne sa vie tantôt en louant son épée, tantôt en s'improvisant détrousseur. Citation typique : « En avant, compagnons ! »

Compétences

- Activité physique 15, Course 20
- Agriculture-Artisanat 10
- Beaux arts 15, Chant 20, Contes 20
- Combat à distance 15
- Combat rapproché 15, Épée 25, Combat à mains nues 25
- Communication 10
- Survie 15, Milieu montagnard 25, Escalade 25, Pistage 20, Discrétion 20
- Véhicules 10

Défaut

Conrad ne peut rien refuser à une femme, ce qui l'entraîne, selon, dans les aventures les plus folles ou les ennuis les plus effroyables.

2 Résolution des actions

2.1 Principe de base

Quand une action entreprise par un personnage est impossible, elle rate automatiquement (*action impossible*). Par exemple, un personnage (un être humain normal, s'entend) qui tente de défoncer une porte blindée parvient juste à se faire mal à l'épaule. Au contraire, quand une action ne peut pas rater, elle réussit automatiquement (*action automatique*). Par exemple, un personnage qui essaye d'ouvrir une porte non verrouillée y parvient sans problème.

Dans tous les autres cas, on a recours au hasard pour déterminer si une *action incertaine* réussit ou échoue. Par exemple, c'est le cas si un personnage tente de crocheter une porte verrouillée. Le joueur lance alors un dé à trente faces (d30). S'il obtient un résultat inférieur ou égal au score de la compétence appropriée (talent ou spécialité ; Subterfuge ou Crochetage, ici), l'action entreprise réussit. Sinon, elle échoue. Supposons que notre personnage-exemple ait 15 en Subterfuge (et pas la spécialité Crochetage). Son joueur lance le d30 : s'il obtient de 1 à 15, la porte s'ouvre, sinon, son alter ego en est pour ses frais.

2.2 Qualité de réussite

Pour non seulement savoir si une action a réussi, mais aussi avoir une idée de l'ampleur de ce succès, il suffit de lire le résultat du jet du d30. Il faut donc obtenir le plus haut score possible sans dépasser son niveau dans la compétence correspondante. En général, le degré de réussite importe peu, mais le connaître peut être utile pour, par exemple, évaluer la qualité d'un objet d'artisanat, d'une performance artistique, ou pour départager deux personnages en compétition (Section 2.4).

Pour éviter les calculs fastidieux, notamment durant les combats (Section 3), la *qualité de réussite* d'un jet de dé réussi est arrondie au chiffre obtenu sur les dizaines (Tableau 3). En cas d'échec, la qualité de réussite est toujours de -1.

Jet de d30	Qualité de réussite	Description
Raté	-1	Échec
1-9	0	Normale
10-19	1	Bonne
20-29	2	Très bonne
30+	3	Excellente

TABLE 3 – Qualités de réussite

Option : réussite et échec critiques

Si vous voulez ajouter un peu de piment à vos jets de dé, considérez qu'obtenir exactement le même score au d30 que celui de la compétence requise est une *réussite critique*. Dans ce cas, l'action est non seulement réussie, mais la qualité de réussite est multipliée par deux.

Réciproquement, si le score obtenu au d30 est exactement égal à 30, c'est un *échec critique* dont les conséquences sont catastrophiques. C'est au MJ de les préciser, mais typiquement,

en plus de l'échec de l'action, cela met le personnage en position défavorable : il chute, attire l'attention sur lui, se blesse, son outil ou son arme se brise, etc.

2.3 Difficulté des actions

Lorsqu'une action est plus facile ou plus difficile que la normale, sans pour autant devenir automatique ou impossible, le MJ peut lui attribuer un *modificateur positif* ou *négatif*, respectivement. Ce modificateur s'ajoute au score de compétence du personnage. Reprenons l'exemple de la Section 2.1 et supposons que la serrure n'est pas très moderne et simple à crocheter. Le MJ décide d'un modificateur de +10, ce qui porte le score de Subterfuge du personnage à 25 et lui confère de bonnes chances de réussite. Si, au contraire, la serrure est sophistiquée et que le MJ l'estime difficile à crocheter, il peut décider d'un modificateur de -10, ce qui ramène le score de Subterfuge du personnage à 5. L'affaire se complique...

Afin de simplifier et d'accélérer les calculs de modificateurs, je préconise de n'utiliser que des multiples de 10 (Tableau 4). Mais si vos joueurs sont adeptes du calcul mental, vous pouvez bien sûr moduler à loisir.

Difficulté	Modificateur
Démentielle	-30
Très difficile	-20
Difficile	-10
Moyenne	0
Facile	+10
Très facile	+20
Les doigts dans le nez	+30

TABLE 4 – Exemples de modificateurs de difficulté

Alors maintenant, que se passe-t-il si un modificateur fait passer un score de compétence en-dessous de 1 ou au-dessus de 30 ? Bonne question, je vous remercie de me l'avoir posée. Si la difficulté d'une action est telle qu'elle fait chuter le score de compétence d'un personnage en dessous de 1, la situation est compromise. Si vous utilisez cette option, seule une réussite critique peut permettre au personnage de s'en sortir (c'est-à-dire un jet de 1 au d30). En raison des circonstances particulières, la qualité de réussite est alors automatiquement 0. Sinon, l'action devient simplement impossible.

Si un modificateur positif à une compétence fait passer son score au-dessus de 30, l'action devient automatique (pas besoin de jeter le dé, le résultat sera forcément inférieur ou égal à 30) sauf si la qualité de réussite importe ou que le personnage est en opposition avec un autre (Section 2.4). Dans ce cas, on ajoute au jet de dé la différence entre le score modifié et 30. Par exemple, si la serrure de tout à l'heure est vraiment vieille et très facile à crocheter (modificateur de +20), le personnage-exemple se retrouve avec un score modifié de $15 + 20 = 35$ en Subterfuge. Si le résultat du d30 est 20, on lui ajoute $35 - 30 = 5$, soit un résultat final de 25. Si le résultat du dé est 28, on ajoute également 5, soit un résultat final de 33 (il est possible de dépasser 30). La qualité de réussite peut donc dépasser 3 (continuer à diviser par 10 : 4 pour un jet de 40

à 49, 5 pour un jet de 50 à 59, etc.). On la qualifie alors d'*extraordinaire*. Pour finir, lorsqu'un modificateur fait passer le score d'une compétence au-dessus de 30, un échec critique ne peut plus se produire (si toutefois vous utilisez cette option). Un jet de 30 au d30 est une réussite critique qui permet de doubler la qualité de réussite.

2.4 Actions en opposition

Si deux personnages (ou plus) se retrouvent en opposition, l'action concernée devient automatiquement incertaine pour chacun d'entre eux. Le vainqueur de la compétition est simplement celui qui obtient la meilleure qualité de réussite. Il est alors parfaitement possible que des personnages se retrouvent *ex æquo*. S'il est absolument nécessaire de trancher, vous pouvez soit refaire un jet de dé et comparer de nouveau les qualités de réussite (ce serait le cas pour décider de l'issue d'une action de longue haleine, comme une course-poursuite ou une partie de bras-de-fer), soit comparer directement les jets de dés obtenus (pour une action brève comme un 100 mètres ; cela reviendrait dans ce cas à augmenter la précision du chronométrage de la seconde au dixième de seconde).

Par exemple, Conrad le Barbare et son ami le Ratier Gris se défient à la course. Conrad a un score de 20 dans la spécialité Course, mais le Ratier est encore plus rapide avec un score de 24. Leurs joueurs respectifs lancent les dés : 14 pour Conrad, 18 pour le Ratier, soit deux qualités de réussite de 1. Selon l'importance de ce défi, le MJ et les joueurs peuvent décider d'en rester là et d'envoyer les deux amis se remettre de leurs efforts à la taverne du coin, ou alors d'aller jusqu'au bout pour savoir définitivement qui est le plus rapide. Si c'était un sprint, le MJ peut trancher immédiatement pour le Ratier qui a obtenu un meilleur score. Sinon, il peut décider de leur faire relancer les dés.

La difficulté des actions peut également venir modifier la donne. Admettons que Conrad et le Ratier, au coude à coude, continuent leur course. Soudain, le chemin dégagé sur lequel ils se trouvaient s'interrompt et ils se retrouvent à courir dans un champ de neige fraîche. Le MJ considère que c'est un exercice difficile (-10) pour le Ratier, qui est petit et originaire d'une contrée méridionale, tandis que le grand Conrad, lui, a l'habitude de courir dans la neige depuis son enfance. Les jets de d30 donnent 7 pour Conrad et 15 pour le Ratier. Ce dernier rate son jet (il devait faire moins que $24 - 10 = 14$) et obtient donc une qualité de -1, contre une qualité de réussite de 0 pour Conrad, qui l'emporte sur le fil grâce à sa connaissance du terrain. Au passage, notez que le MJ a exploité ici le background des personnages et pas seulement leurs compétences.

Notes de design

Mon objectif avec ce système de résolution est d'aller au plus simple et de minimiser les calculs. C'est pourquoi j'ai voulu éviter le lancer de dés multiples, qui implique d'ajouter les résultats ou, pire, de compter des réussites en comparant les scores à un seuil de difficulté. Certains rôlistes critiqueront ce choix en arguant qu'une distribution de probabilités « en cloche » du tirage aléatoire permet une meilleure modélisation de la réalité qu'une distribution linéaire, les résultats

exceptionnels étant plus rares que les résultats moyens. Ce à quoi je répondrai que l'important pour moi, ludiquement parlant, est uniquement de connaître la probabilité de réussite. L'idée est aussi, comme dans Château Falkenstein [Pon95] ou Unknown Armies [HNS⁺04], de ne **lancer les dés** que quand c'est nécessaire, quand le personnage est en situation de stress, quand l'issue est réellement incertaine, bref, **le moins possible**. Un individu compétent, outillé correctement, dans une situation normale doit réussir, point barre. En termes techniques, le modificateur doit lui permettre de rendre l'action automatique. Dans la vraie vie, on peut toujours se planter en faisant un truc qu'on maîtrise parfaitement, mais les conséquences sont-elles graves ou d'un quelconque intérêt ludique ? En revanche, dans les situations de stress, celles où on lance des dés, les réussites exceptionnelles et les échecs critiques, c'est fun ! Ce serait dommage de les rendre trop rares avec une courbe de probabilité en cloche.

Pour en terminer au sujet des jets de dé, afin que les calculs restants soient vraiment très simples (addition ou soustraction de multiples de 10, divisions par 10) et que la lecture des qualités de réussite soit immédiate (directement sur le dé) et intuitive (plus le jet est élevé, mieux c'est), j'ai adopté le même système que Pendragon [Sta92], Fading Suns [BG99] ou plus récemment Polaris [TB08], à une variante près. En effet, le seul défaut que je trouve à Pendragon, c'est le côté un peu « pile ou face » des oppositions entre adversaires de même valeur (surtout quand ils sont forts). L'objectif des qualités de réussite par tranches de 10 est de lisser un peu tout ça. Cela limite le nombre de qualités de réussite à 3 (hors critiques ou résultats extraordinaires), alors qu'en lisant la qualité sur le dé, le nombre de qualités est égal au niveau du personnage dans la compétence testée (jusqu'à 20 dans Pendragon et 30 ici, donc). Du coup, les « égalités » sont plus probables, allongeant la confrontation, ménageant le suspens et diminuant la frustration et le sentiment de quitte ou double. C'est en fait la solution adoptée dans Fading Suns, mais sans recours à une table pour déterminer la qualité de réussite.

Je conclus sur la question qui vous brûle certainement les lèvres : mais pourquoi diable utiliser un d30 ? Déjà, j'aime bien les dés tordus et j'ai quatre ou cinq d30 dans ma collection que j'ai très envie d'utiliser. Ça vaut ce que ça vaut, mais ne vous plaignez pas, ça aurait pu être pire : j'ai aussi des d7, des d14, des d24... Un défaut de certains d30, c'est qu'ils roulent beaucoup. Mais partant du principe qu'on veut minimiser le nombre de jets de dé, c'est plutôt pas mal pour le suspens, après tout. Et puis, les derniers d30 sortis sont compacts et ne roulent guère plus que des d20. La (vraie ?) raison technique du choix du d30 est liée à la progression des personnages (Section 4). Yo% [Dar00] se jouait au d100, pour le côté intuitif des pourcentages de réussite. En supprimant la table de résolution de Yo%, je suis tombé sur des compétences sur 100. Les faire progresser par pas de 1 aurait été laborieux. Par pas de 5, c'est un peu rapide à mon goût, et autant utiliser un d20. Le « bon » tempo serait par pas de 3 et quelques (comme dans certains vieux systèmes où on rajoutait 1d6 à sa compétence, soit 3,5 en moyenne). Si vous arrondissez, $100 \div 3 \approx 30$. Et voilà mon d30 !

Comment fait-on sans d30 ?

Pour vous convaincre que vous n'avez vraiment aucune excuse de ne pas adopter ce système, malgré l'utilisation d'un dé exotique, voici deux façons de s'en passer.

1. Si vous êtes suffisamment *geek* pour jouer avec un ordinateur sous la main, vous pouvez utiliser mon lanceur de d30 [Dar09], qui vous calcule même la qualité de réussite et gère les critiques si vous le souhaitez.
2. Sinon, c'est encore plus facile : lancez 1d6 pour les dizaines ($1-2 = 0$; $3-4 = 1$; $5-6 = 2$) et 1d10 pour les unités. Le tour est joué ! Un résultat de 00 correspond bien sûr à 30.

3 Combat

Si « la violence est l'ultime refuge de l'incompétence » (Salvor Hardin [Asi00]), les confrontations musclées occupent néanmoins une place particulière dans les jeux de rôle. On peut le déplorer, gloser sur cet héritage du wargame... Mais entre nous, une petite baston virtuelle de temps en temps, ça défoule, non ? Et sans blesser personne, en plus. Bon, revenons à nos moutons. Un combat est un cas particulier d'action en opposition (Section 2.4). Il est divisé en *passes d'armes*. La passe d'arme est un intervalle de temps élastique qui peut durer de quelques secondes à quelques dizaines de secondes. Il est possible de le visualiser comme une série d'attaques et de défenses entre deux ou plusieurs adversaires.

3.1 Combat au corps à corps

Lors d'une passe d'armes, chaque protagoniste effectue un jet en opposition aux autres sous la compétence d'arme qu'il emploie. Imaginons par exemple que Conrad le Barbare et son camarade le Ratier Gris s'entraînent maintenant au maniement de l'épée. Conrad a un score de 25 ; son joueur obtient 21 au dé, soit une très bonne qualité de réussite de 2. Le Ratier a un score de 20 ; son joueur obtient également un bon résultat au dé avec 18, pour une bonne qualité de 1. Après une passe d'armes disputée, Conrad, grâce à sa maîtrise supérieure, parvient à toucher son compagnon. Si les deux compagnons avaient obtenu la même qualité de réussite, ils se seraient mutuellement neutralisés.

Si un combattant doit faire face à plusieurs adversaires, il est en mauvaise posture. Il doit diviser son score dans la compétence utilisée entre ses adversaires et faire un jet en opposition contre chacun d'eux [Sta92]. Il est possible de n'affecter aucune fraction du score de compétence à un adversaire donné. Dans ce cas, le résultat du combattant est automatiquement un échec et il ne peut que prier que l'adversaire correspondant ne parvienne pas à le toucher.

Par exemple, lors d'une deuxième passe d'armes, le Ratier Gris, par jeu, appelle à la rescousse un troisième compère, Aracorn le rôdeur, dont la compétence à l'épée est de 15. Le Ratier et lui se liguent contre Conrad. Le joueur de ce dernier choisit d'affecter 15 points de sa compétence au plus dangereux de ses adversaires, le Ratier, et les 10 points restants à Aracorn. Les dés roulent... Le joueur du Ratier obtient 10 (réussite de qualité 1) et celui de Conrad 21 (échec, qualité -1). Le joueur d'Aracorn obtient 10 (réussite de qualité 1) et celui de Conrad 10. Si le MJ n'utilise pas la règle des réussites critiques, Conrad parvient à se défendre contre Aracorn (qualité 1 contre qualité 1), mais le Ratier passe sous sa garde et le touche. Sinon, Conrad obtient une réussite critique contre Aracorn et le touche (qualité 3 contre qualité 1), bien que le Ratier profite toujours de la supériorité numérique.

Options

Attaque totale : Le combattant met toute son énergie dans son attaque sans se soucier de se défendre efficacement. Son adversaire effectue le premier son jet sans opposition. S'il est encore debout, le combattant effectue à son tour un jet sans opposition avec un bonus de +10 à sa compétence.

Défense totale : Le combattant choisit de ne pas attaquer et se consacre entièrement à la défense. Il obtient un bonus de +10 à sa compétence lors du jet d'opposition, mais ne touche pas son adversaire s'il remporte la confrontation. C'est une tactique très utile pour attendre de l'aide lorsque l'on est en infériorité numérique.

Coup précis : Le combattant vise un endroit précis (membre, défaut d'armure...). Il subit un malus de -10 à sa compétence, mais s'il touche, il peut soit ignorer l'armure de son adversaire, soit obtenir un effet spécial comme assommer ou faire lâcher une arme, par exemple (Section 3.4.2).

Coup puissant : Le combattant met toute sa force dans sa frappe. Il subit un malus de -10 à sa compétence, mais s'il touche, les dégâts de son arme sont doublés (Section 3.4.1).

Immobilisation : Le combattant cherche à immobiliser son adversaire sans lui faire de mal. Il subit un malus de -10 à sa compétence. S'il touche, il n'inflige pas de dégât à son adversaire, mais l'immobilise et bénéficie d'un bonus de +10 (non cumulatif) pour maintenir sa prise lors de la passe d'arme suivante. S'il tenait une arme, l'adversaire la lâche. Cette option ne fonctionne qu'avec une spécialité de combat à mains nues ou le talent de Combat rapproché.

Projection : Le combattant cherche à faire chuter son adversaire. Il subit un malus de -10 à sa compétence, mais s'il touche, son adversaire se retrouve à terre et subit des dégâts de 2 (Section 3.4). Cette option ne fonctionne qu'avec une spécialité de combat à mains nues ou le talent de Combat rapproché.

3.2 Combat à distance

Un combat à distance se résout de la même manière qu'un combat au corps à corps, à ceci près que les protagonistes échangent des tirs. En cas de tir sur une cible, le jet s'effectue sans opposition. Dans tous les cas, il peut être modifié par divers facteurs : distance, mouvement, taille de la cible (Section 3.3)... En cas d'échec critique, l'arme du tireur est généralement provisoirement rendue inopérante (pistolet enrayé, corde d'arc cassée...). Finalement, la seule option disponible en combat à distance est le tir précis (voir coup précis ; Section 3.1 – Options).

3.3 Option : Modificateurs au combat

Les combats ne se déroulent pas toujours dans des conditions normales, c'est-à-dire avec des jets de difficulté moyenne. Divers modificateurs peuvent donc s'appliquer au niveau de compétence, selon les circonstances, pour refléter la difficulté de l'action (Section 2.3). Tous sont cumulatifs. Les listes des Tableaux 5 et 6 sont données à titre indicatif. Le MJ est bien entendu libre de d'appliquer les modificateurs qu'il souhaite.

Circonstances	Modificateur
Mauvaise visibilité (nuit, brouillard...)	-10 à -20
Aucune visibilité (personnage aveuglé, obscurité totale...)	-30
Sous l'eau	-20
Terrain instable	-10
Mauvaise main (main gauche pour un droitier, par exemple)	-10
Position surélevée	+10
Attaque de flanc	+10
Attaque par derrière	+30

TABLE 5 – Modificateurs généraux

Circonstances	Modificateur
À bout portant	+30
À portée courte (moins de 5 mètres)	+10
À longue distance (plus de la moitié de la portée de l'arme)	-10
Cible minuscule (boîte de conserve)	-20
Cible petite (chien)	-10
Cible de taille moyenne (humain)	0
Cible de grande taille (vache)	+10
Cible énorme (camionnette)	+20
Tireur ou cible marche	-10
Tireur ou cible court	-20
Cible partiellement abritée (bouclier)	-10
Cible totalement abritée (très peu visible)	-20
Viser pendant une passe d'armes	+10

TABLE 6 – Modificateurs spécifiques au combat à distance

3.4 Dégâts, blessures et santé

Les Sections 3.1 et 3.2 indiquent les conditions dans lesquelles un personnage peut être touché en combat. Voyons-en maintenant les conséquences.

3.4.1 Dégâts

Dans une première étape, un peu de calcul mental s'impose pour calculer les *dégâts* encaissés par le personnage. Mais rassurez-vous, nous allons tâcher de rester dans des nombres à un chiffre. La formule des dégâts est la suivante.

$$\begin{aligned}
 & \textit{dégâts} \\
 & = \\
 & (\textit{qualité de réussite du gagnant du jet en opposition} + \textit{dégâts de l'arme utilisée}) \\
 & - \\
 & (\textit{qualité de réussite du perdant du jet en opposition} + \textit{protection de la victime})
 \end{aligned}$$

Des exemples d'armes ainsi que les dégâts correspondants sont indiqués dans le Tableau 7. Notons au passage que les attaques « multiples » permises par certaines armes (tirs en rafales des

armes automatique, notamment) sont simplement simulées par des dégâts plus importants plutôt que par des jets de dé multiples. Des exemples d'armures ainsi que les *protections* correspondantes sont indiqués dans le Tableau 8.

Arme	Portée	Dégâts
Poings/pieds	—	1
Matraques/massues	—	2
Dagues/couteaux	10 m	2
Lances	20 m	3
Épées/haches	—	3
Grandes épées/armes d'hast	—	4
Fronde	40 m	2
Arc	80 m	3
Arbalète	100 m	4
Pistolet/révolver petit calibre	300 m	2
Pistolet/révolver gros calibre	300 m	3
Pistolet-mitrailleur	300 m	4
Fusil de chasse	1000 m	4
Fusil d'assaut	1000 m	5
Blaster	200 m	4
Fusil laser	2000 m	5
Sabre électrique	—	4

TABLE 7 – Exemples d'armes : portée et dégâts

Armure	Protection
Habits épais, cuir	1
Cuir renforcé de métal	2
Cotte de mailles, cuirasse, gilet pare-balles	3
Protection militaire, armure de chevalier complète	4
Armure de combat futuriste	5

TABLE 8 – Exemples d'armures : protections

Reprenons notre exemple de combat entre Conrad le barbare et le Ratier Gris. À la première passe d'armes, Conrad a touché le Ratier avec une très bonne qualité de réussite (2). Il est armé d'une épée (dégâts 3). Le Ratier avait obtenu une bonne qualité de réussite (1) et ne porte pas d'armure (protection 0). Les dégâts que lui inflige Conrad sont donc $(2 + 3) - (1 + 0) = 4$.

3.4.2 Blessures

Détermination : Une fois les dégâts numériques calculés, il faut les transcrire en éventuelles blessures et déterminer les effets de ces dernières sur la santé du personnage. Les blessures sont qualifiées selon leur gravité :

- *superficielles* (bleu, éraflure...), elles n'handicapent pas le personnage ;
- *légères* (œil poché, coupure...), elles handicapent le personnage momentanément ;
- *graves* (fracture, hémorragie importante...), elles handicapent le personnage plus durablement ;

- *mortelles* (membre arraché, organe interne endommagé, hémorragie interne...), elles menacent directement la survie du personnage et le handicapent durablement s’il s’en sort.

La correspondance entre le score de dégâts encaissés par un personnage et les blessures occasionnées est établie dans le Tableau 9. Si nous reprenons notre exemple, avec 4 points de dégâts encaissés, le Ratier Gris subirait une blessure grave.

Dégâts	Blessure
≤ 0	Superficielle
1–2	Légère
3–4	Grave
≥ 5	Mortelle

TABLE 9 – Dégâts et blessures

Effets :

- **Blessures superficielles** : Ça fait mal sur le coup, mais c’est tout.
- **Blessures légères** : Le choc et la douleur entraînent un modificateur de -10 à tous les jets de dé de la victime pour la passe d’armes suivante. Un coup ou un tir précis (Section 3.1) qui occasionne au moins une blessure légère permet de bénéficier de l’effet spécial associé.
- **Blessures graves** : Le choc et la douleur entraînent un modificateur de -20 à tous les jets de dé de la victime jusqu’à ce qu’elle reçoive les premiers soins. Le modificateur passe ensuite à -10 jusqu’à ce que la blessure soit entièrement soignée.
- **Blessures mortelles** : Le choc et la douleur entraînent un modificateur de -30 à tous les jets de dé de la victime jusqu’à ce qu’elle reçoive les premiers soins. Le modificateur passe ensuite à -20 jusqu’à ce que la blessure soit entièrement soignée. S’il ne reçoit pas les premiers soins dans la minute qui suit, le personnage touché peut mourir (au MJ de décider selon l’ambiance de la partie et/ou la tournure du scénario).

Blessures et modificateurs associés sont tous cumulatifs. Des modificateurs cumulés inférieurs ou égaux à -30 peuvent entraîner l’inconscience ou l’état de choc du personnage, encore une fois en fonction de l’orientation que souhaite donner le MJ à la partie et/ou du *roleplay* du joueur (« Je suis à moitié mort, mais je vais désamorcer cette bombe nucléaire avant de m’effondrer, foi de John Bomb! »).

Récupération :

- **Blessures superficielles** : Il n’y a rien de spécial à faire, ces blessures guérissent d’elles-mêmes en quelques jours.
- **Blessures légères** : Sans soin, ces blessures guérissent également en quelques jours, mais seulement si le personnage a reçu les premiers soins peu de temps après sa blessure et/ou se trouve dans de bonnes conditions d’hygiène. Dans le cas contraire, elles s’infectent et occasionnent un modificateur de -10 à toutes les actions du personnage jusqu’à ce qu’elles soient soignées.
- **Blessures graves** : Ces blessures nécessitent les soins d’un professionnel. Une fois ceux-ci appliqués (suture, plâtre, médicaments...), elles guérissent en quelques semaines. Non soignées, elles s’aggravent et occasionnent un modificateur de -20 à toutes les actions du personnage. Elles peuvent à terme devenir mortelles.
- **Blessures mortelles** : Ces blessures nécessitent les soins d’un professionnel (probablement une intervention chirurgicale). Une fois ceux-ci appliqués, elles guérissent en quelques mois. Non soignées, elles occasionnent un modificateur de -30 à toutes les actions du personnage, qui demeure extrêmement faible et peut en outre mourir à tout moment.

Options

Tel quel, ce système de dégâts et de blessures est conçu pour être relativement réaliste (*gritty*, comme disent les anglo-saxons). Dans un contexte plus héroïque, il convient d’augmenter la longueur des plages de blessures légères et graves à trois ou quatre points pour rendre les personnages plus résistants (Tableau 10).

Blessure	Contexte réaliste	Contexte <i>pulp</i>	Contexte héroïque
Superficielle	≤ 0	≤ 0	≤ 0
Légère	1-2	1-3	1-4
Grave	3-4	4-6	5-8
Mortelle	≥ 5	≥ 7	≥ 9

TABLE 10 – Dégâts et blessures dans différents contextes

Notes de design

J’avais deux objectifs avec ce système de dégâts et de blessures :

1. minimiser les jets de dé et donc ne pas requérir de jet de dégâts. Le jet de combat doit donc donner directement les dégâts, comme de nombreux jeux l’ont compris depuis les années quatre-vingt, notamment Légendes et ses petits frères [Mer85, Vét86, Dau87] ;
2. sortir des systèmes artificiels de type points de vie et niveaux de blessure graduels, qui sont des modèles que je trouve peu satisfaisants. Comptabiliser séparément les blessures est à la fois plus réaliste et plus propice au *roleplay*. Il est en effet plus facile d’imaginer les effets d’une blessure comme un bras cassé que de la perte de X points de vie. C’est pourquoi j’ai

adopté un mécanisme proche de ceux de Blue Planet v2 [BB00] et de la cinquième édition d'Ars Magica [Cha04].

4 Évolution des personnages

4.1 Amélioration des compétences

Les personnages sont définis, au niveau purement technique, par leurs compétences (talents et spécialités ; Section 1.3). Faire évoluer un personnage revient donc à les améliorer (le déclin dû au grand âge peut aussi être un thème intéressant à explorer, mais là n'est pas mon propos pour l'instant). Pour cela, un personnage doit gagner des *points d'expérience* (la façon de les acquérir est détaillée à la Section 4.2). Augmenter une compétence d'un personnage d'un niveau coûte un point d'expérience, que ce soit un talent ou une spécialité. Comme à la création du personnage, les talents sont limités au niveau 15, il faut ensuite développer des spécialités séparément, et une spécialité ne peut pas être développée avant que le talent dont elle dépend atteigne le niveau 15.

Option : Entretien des compétences expertes

Lorsqu'un personnage maîtrise pleinement une compétence (score supérieur à 25), il doit constamment l'entretenir (pratiquer, s'entraîner, potasser la théorie...) pour maintenir son excellence. Pour cela, à la fin d'une série de scénarios (dont la longueur est laissée à l'appréciation du MJ), son joueur doit dépenser un point d'expérience par compétence de score supérieur à 25 sous peine de voir ce dernier se réduire d'un point. Des points d'expérience peuvent être conservés à cette fin sans limite de temps.

4.2 Acquisition des points d'expérience

4.2.1 Expérience de terrain

À la fin de chaque scénario, le MJ octroie habituellement 3 à 5 points d'expérience à chaque personnage, répartis comme suit :

- 1 à 3 points pour avoir terminé le scénario (selon sa longueur et sa complexité, ainsi que la « réussite » des personnages) ;
- 1 point si le joueur a bien joué son personnage (ne pas utiliser de connaissances que le joueur possède, mais pas le personnage, ne pas occulter le défaut du personnage...);
- 1 point si le joueur a eu une idée de génie, une répartie qui a fait écrouler tout le monde de rire à la table, etc.

Ces points d'expérience doivent normalement être dépensés dans les compétences dont le personnage s'est servi ou dont il a pu observer l'usage durant le scénario. Le score d'une compétence ne peut pas être augmenté de plus d'un point par scénario.

4.2.2 Entraînement

Un personnage peut s'entraîner seul pour gagner des points d'expérience, que ce soit dans un talent ou une spécialité. L'entraînement doit être intensif (plusieurs heures par jour). Le type d'entraînement doit également être approprié à la compétence et soumis à l'accord du MJ. L'entraînement permet de gagner un point d'expérience par mois pour les talents et un

par trimestre pour les spécialités. Ces points d'expérience ne peuvent être dépensés que pour augmenter la compétence entraînée.

4.2.3 Apprentissage

Pour bénéficier d'un apprentissage, un personnage doit avant tout trouver un maître qui accepte de lui enseigner son art (ce qui s'avère rarement gratuit). Le maître doit avoir un niveau supérieur à celui de son élève dans la compétence (talent ou spécialité) considérée ou, dans le cas des spécialités, dans une spécialité très voisine (à l'appréciation du MJ). Pour chaque mois où le maître enseigne à l'élève de façon suffisamment intensive (plusieurs heures par jour), ce dernier gagne deux points d'expérience dans le cas d'un talent, un point dans le cas d'une spécialité. Les points d'expérience gagnés en apprenant une compétence d'un maître ne peuvent être dépensés que pour augmenter cette compétence précise.

Option : Les personnages peuvent apprendre des connaissances en lisant un livre (ou en utilisant un didacticiel, dans des environnements modernes) de la même façon qu'auprès d'un maître. Le MJ doit fixer le niveau et le prix du livre, sachant que les livres traitant des spécialités sont plus rares que ceux traitant des talents et que les livres de haut niveau de compétence sont plus rares que les livres de vulgarisation. La progression est également un peu plus lente qu'avec un professeur : un point d'expérience par mois pour les talents et un par bimestre pour les spécialités.

Type de compétence	Entraînement	Maître	Livre
Talent	1 point / mois	2 points / mois	1 point par mois
Spécialité	1 point / trimestre	1 point / mois	1 point / bimestre

TABLE 11 – Expérience acquise par entraînement et apprentissage — Récapitulatif

Références

- [Asi00] Isaac Asimov. *Fondation*. Gallimard, Paris, 2000.
- [BB00] Jeffrey Barber and Greg Benage. *Blue Planet v2 – Player’s Guide*. Fantasy Flight Games, Roseville, 2000.
- [BG99] Bill Bridges and Andrew Greenberg. *Fading Suns*. Multisim, Paris, 1999.
- [Cha04] David Chart, editor. *Ars Magica Fifth Edition*. Atlas Games, Saint Paul, 2004.
- [Cha05] Jamie Chambers. *Serenity Role Playing Game*. Margaret Weis Productions, Lake Geneva, 2005.
- [Com15] Creative Commons. *Creative Commons – Attribution-ShareAlike 4.0 International*. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>, 2015.
- [Dar00] Jérôme Darmont. *Yo%*. <http://darmont.free.fr/yo/>, 2000.
- [Dar09] Jérôme Darmont. *Système modulaire d30 – Lanceur de d30*. <http://darmont.free.fr/d30/d30.php>, 2009.
- [Dau87] Stéphane Daudier. *Légendes Celtiques*. Jeux Descartes, Paris, 1987.
- [d’O08] La Cour d’Obéron. *Les Salons de la Cour*. <http://couroberon.com/Salon/>, 2008.
- [FFJ08] FFJdR. *Forums FFJdR*. <http://forums.ffjdr.org>, 2008.
- [FFJ15] FFJdR. *Définitions du jeu de rôle*. <http://www.ffjdr.org/ce-devez-savoir-jeu-role/definitions-du-jeu-role/>, 2015.
- [Gui97] Didier Guiserix. *Le livre des Jeux de rôle*. Bornemann, Paris, 1997.
- [GWM⁺96] Mathieu Gaborit, Frédéric Weil, Stéphane Marsan, Cyril Daujean, Stéphane Adamiak, N. Bourrié, and Frédéric Ménage. *Guildes – La quête des origines*. Multisim, Paris, 1996.
- [Hel08] Helkus. *La tanière du loup blanc : d30 System*. <http://helkus.blogspot.com>, 2008.
- [HNS⁺04] Kenneth Hite, Rick Neal, Greg Stolze, John Tynes, Chad Underkoffler, and James Palmer. *Unknown Armies*. Septième Cercle, Anglet, 2004.
- [Jac92] Steve Jackson. *GURPS – Règle de base*. Corrège, Paris, 1992.
- [Lou08] Lottes Loukoum. *Loukoum On Line : Système modulaire d30*. <http://loukoum.online.fr/jdr/jeux/d30.htm>, 2008.
- [Mer85] Philippe Mercier. *Féerie*. Les Elfes, Corbie, 1985.
- [NO09] Casus NO. *Forum Casus Non-Officiel*. <http://www.pandapirate.net/casus/>, 2009.
- [Pon95] Michael A. Pondsmith. *Château Falkenstein – Aventures Épiques à l’Ère de la Vapeur*. Jeux Descartes, Paris, 1995.
- [Sta92] Greg Stafford. *Pendragon – Le Jeu de Rôle Épique dans la Bretagne Légendaire*. Oriflam, Montigny-lès-Metz, 1992.

- [TB08] Philippe Teissier and Raphaël Bombayl. *Polaris*. Black Book, Lyon, 2008.
- [TR87] Jonathan Tweet and Mark Rhein•Hagen. *Ars Magica*. Lion Rampant, Northfield, 1987.
- [Twe95] Jonathan Tweet. *Conspirations*. Halloween Concept, Paris, 1995.
- [Vét86] Anne Vétillard. *Légendes de la Table Ronde*. Jeux Descartes, Paris, 1986.
- [Wik15] Wikipédia. *Jeu de rôle*. http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_rôle, 2015.