

# Un système générique avec un jeu de cartes classique

## Le système J en résumé

Pour jouer ce système vous devez disposer de 2 jeux de cartes classiques, chaque joueur prend une couleur d'un des paquets (trèfles, carreaux, cœurs ou piques). Les joueurs ne disposent hors avantage que des cartes de 1 à 10 pour déterminer les actions.



## Pour résoudre une action

Le conteur du jeu (MJ) détermine pour l'action voulue un **seuil de difficulté** en fonction de la grille suivante :

- facile : 5
- classique : 10
- difficile: 12
- très difficile : 15
- quasi impossible : 20

Le protagoniste détermine son **Niveau de réussite (NR)**, composé de la caractéristique de personnage la plus probante plus la compétence la plus adéquate plus une carte aléatoire (les figures valent toutes 10 points, l'As vaut 1).

- **NR = caractéristique + compétence + une carte**

Pour déterminer si l'action est réussie, le protagoniste doit évaluer ou dépasser le seuil de difficulté.

## Pour résoudre une opposition

Voyons maintenant le cas de deux protagonistes qui s'opposent. Chacun fait son test de niveau de réussite, la plus haute somme l'emporte, en cas d'égalité les actions se neutralisent.

## La génération de personnage

Un personnage est défini par **6 caractéristiques** :

**Intelligence, Force, Dextérité, Charisme,  
Mémoire, Volonté**

Les valeurs vont de 1 à 5 maximum.

- Un personnage ordinaire a 12 points.
- Un personnage joueur ou un ennemi de valeur peut répartir 17 points.
- Un personnage de type super héro ou grand méchant de l'histoire possède 21 points.



**Un métier** : à déterminer en accord avec le joueur. Les compétences relatives au métier ont une valeur de 3 pour les tests de compétence.

**Deux hobbies** : déterminés par le joueur. Les compétences qui découlent du hobby ont une valeur de 2 pour les tests de compétence.

**Des points de santé** : somme des points de force plus les points de volonté fois deux :  $(Fo+Vo) \times 2$ . Un personnage joueur ou important à l'histoire tombe inconscient à zéro point de santé, et succombe à -5 points. Un personnage non joueur ordinaire meurt à zéro pv.

**Les points bonus** : Un personnage possède 3 bonus. Les bonus possibles sont les suivants :

- Influence sociale augmentée (choisir son milieu d'influence). Quand une action concerne l'influence sociale du personnage il rajoute la figure de son choix pour l'action.
- Objet spécial lié à l'histoire du personnage. L'objet permet d'ajouter une figure pour les tirages de réussite impliquant l'objet.
- Augmentation de +1 à une compétence (sans dépassement du maximum de 5)
- Richesse augmentée (vous passez dans la classe sociale supérieure)

## L'équipement

On détermine l'équipement en fonction du métier et des hobbies du personnage. La [feuille de personnage est disponible en annexe.](#)

## Les règles de combat

1. On détermine au début du conflit l'initiative pour chaque protagoniste en additionnant une carte à l'intelligence ou à la dextérité (au choix de chacun).
2. Chacun déclare ses actions en commençant par le plus lent.
3. On résout les actions en partant du plus rapide.
4. En cas d'attaque sur un autre protagoniste, l'intéressé peut modifier son action prévue par une action d'esquive ou de parade.
5. Le premier assaillant lance son attaque (caractéristique + compétence + 1 carte) pour déterminer son niveau de réussite. Si la cible se défend, elle lance elle aussi pour évaluer son NR. Si elle ne se défend pas le seuil de difficulté est égal à 2 fois la dextérité de la cible. En cas de réussite l'assaillant applique les dégâts correspondant à son assaut auquel on retranche les protections de la cible. Si la cible de l'attaque passe à zéro points de santé, elle est inconsciente ou hors d'état de combattre.
6. On passe à l'initiative la plus haute suivante.

## Dégâts et protections

### Armes génériques :

- Arme blanche de petite taille (couteau, dague, saï) : une carte de dégâts
- Arme blanche (masse à une main, épée courte) : une carte de dégât + 1
- Arme blanche puissante : deux cartes de dégât
- Arme à distance à puissance modérée (arc court, fronde, jet de pierre, sarbacane) : une carte de dégât
- Arme à distance (arc de chasse, arbalète de poing, etc.) : une carte de dégât + 1
- Arme à distance lourde (fusil de chasse, arbalète lourde, fusil à pompe) : deux cartes de dégât

### Armures :

- Vêtement renforcé : -1 aux dégâts
- Cuir de protection : -2 aux dégâts
- Maille/kevlar : -3 aux dégâts
- Armure de plaque / tenue de CRS : -4 aux dégâts / malus de 1 à l'initiative et aux actions physiques hors combat
- Blindage : -5 aux dégâts / malus de 3 à l'initiative et aux actions physiques hors combat

## Les règles spéciales

**Les 3 figures :** Chaque joueur dispose des trois figures (valet/dame/roi) de sa couleur qu'il peut ajouter au cours de la séance de jeu pour une scène de jeu (comme un point de destin). Une fois que la figure est tirée elle est épuisée pour la soirée.

**Le bassin de cupidité :** Un tas de cartes d'une couleur peut servir de bonus aux jets pour la table mais, si un joueur prend une carte pour avoir une chance d'améliorer son jet (il doit le déclarer avant le jet), le MJ prend 2 cartes pour lui qu'il pourra utiliser lors d'un jet futur mais pas pour l'action en cours.

## L'expérience - jouer en campagne

Une aventure rapporte toujours de l'expérience dans la réussite comme dans l'échec on apprend. Une juste récompense pour une séance de 4 heures de jeu devrait être entre 5 et 8 points d'expérience. On peut dépenser l'expérience des manières suivantes :

- Augmenter une compétence : le chiffre à atteindre
- Augmenter une caractéristique : le double du chiffre à atteindre
- Gagner un avantage social ou objet spécial : 10 pts
- Obtenir un pouvoir ou une habileté relative à son personnage : 15 points

## Variantes possibles :

- **Ajout d'un système de vertus et de défauts :** A la création de personnage on choisit une vertu et un défaut. Quand la vertu est impliquée lors de la détermination d'un jet de réussite, la carte 7 compte double si elle est tirée. En revanche si un défaut du personnage est impliqué lors d'une action la carte 9 n'a qu'une valeur de 1. Par exemple un personnage qui aurait la vertu "héroïsme" aurait un avantage lorsqu'il affronte des hommes en plus grand nombre. Et un homme qui aurait le défaut "luxure" aurait du mal à résister à une tentatrice ou à ne pas convoiter la femme de son dangereux voisin ...
- **Tenir compte de l'équilibre mental** si vous voulez une profondeur psychologique ou une ambiance horreur. Par exemple les personnages ont un stock de santé mentale égale à Intelligence + Volonté. Et une épreuve stressante coûte 1 point, une terreur indicible 5 points.

- **Pouvoir spéciaux** : on peut considérer que ceux-ci sont la résultante du métier choisi à la création ou bien les dissocier. On peut également les faire se déclencher sur du conditionnel. Exemples : un berzerker qui combat pourrait sur 9 et 10 à un tirage de réussite en combat passer en rage ... Un bretteur posséderait une botte secrète qui se déclenche sur le tirage de la carte 6 et qui désarmera automatiquement un adversaire ...
- **Donner des effets déclenchés aux objets.** Par exemple des armes qui déclenchent des attaques magiques ou technologiques. Pour que l'objet déclenche son pouvoir il faut que l'action soit réussie. L'effet déclenché intervient sur une ou plusieurs cartes lors des test de réussite. Un objet "spécial" mineur déclencherait ainsi son pouvoir sur un 7. Un objet "spécial" déclenche sur 7 et 8. Un objet "spécial" puissant déclenche sur 7,8,9. Une relique déclenche son effet de 5 à 10.

## Bestiaire - Générateur de PNJ

Cette section montre quelques exemples pour créer des personnages non joueurs, monstres ou protagonistes dans les histoires sous Système J.



### Personnage non joueur Mineur

- Caractéristiques : 2 partout
- Métier : 3 pour ce qui est relatif à ce qui touche son métier
- Hobbies : 2 dans un domaine probable de son milieu social
- Santé : 8 points
- Equipement : classique en fonction du métier et du hobby et de l'origine sociale
- Spécial : sur un tirage d'un As ou d'un deux en combat cherche à rompre le combat ou se rend

### Garde Médiéval

- Caractéristiques : 3 en force/dextérité/volonté, 2 en intelligence/mémoire/charisme

- Métier : 3 (mêlée, bagarre, athlétisme, chercher, intimidation, ...)
- Hobbies : 1 au choix, par exemple chasse/connaissance des auberges/jeux de cartes
- Santé : 12 pts
- Equipement : Cuir bouilli et casque (protection de 2), une arme de service, un symbole ou un sceau attestant de son autorité, quelques pièces, des dés pour les longues attentes du métier
- Spécial : Assomme sur une attaque réussie avec un 8 au tirage.

### Bretteur célèbre

- Caractéristiques : 3 en force/volonté, 5 en dextérité, 2 en intelligence/mémoire/charisme
- Métier : 5
- Hobby : 1 au choix
- Santé : 12 pts
- Equipement : Cuir bouilli de qualité finement ouvragé (protection de 2), une arme portant un nom, l'équivalent d'un mois de salaire en pièces d'or, quelques livres et traités de guerre.
- Spécial : désarme sur un 9 et un 10 au tirage

### Monstre mineur exemple zombie

- Caractéristiques : 2 partout
- Métier : 3 (mordre, poursuivre, grogner, gratter,...)
- Hobby : manger des gens
- Santé : 8 pts
- Equipement : Restes de l'ancienne vie en mode grunge sang et os.
- Spécial : Sur une réussite et un tirage de 10 le zombie réussit à mordre et à infecter la personne (incubation une à trente-six heures).

### Monstre majeur exemple Dragon

- Caractéristiques : 5 en force / volonté / dextérité / charisme, 3 en intelligence/mémoire
- Métier : 5 (attaquer, voler, sentir les intrus, ....)
- Hobbies : manger des gens, compter pièces d'or
- Santé : 20 pts
- Equipement : peau résistante (-5 aux dégâts) griffes/queue (2 cartes de dégât).
- Spécial : Sur une réussite et un tirage de 9 et 10 le Dragon souffle et inflige 2 cartes de dégâts à tout ce qui est face à lui.

*Droit d'auteur : Ce système est libre, vous pouvez l'utiliser à volonté. Seule limite : si vous l'utilisez dans une publication commerciale, merci de me créditer et de m'envoyer une copie de la publication.*

## Feuille de personnage système J

**Caractéristiques :** (répartir 17 pts)

Charisme	
Dextérité	
Force	
Intelligence	
Mémoire	
Volonté	

Points de Santé (Inconscience à 0, mort à -5)	
--	--

Initiative (Intelligence ou dextérité + 1 carte)	
Métier	
Hobbys	
Expérience	

Equipements - Possessions

Historique du personnage - Portrait

Citations - Derniers mots du personnage

Habiletés spéciales - Objets extraordinaires