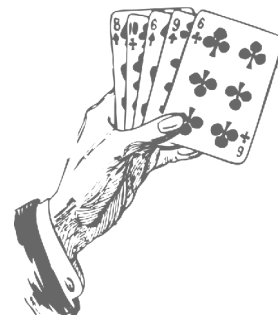


-= J système =-

Le système J est un moteur générique pour les jeux de rôles. Son objectif initial est de motoriser des parties "one shot", rapides ou improvisées et de permettre en 3 heures de créer une aventure complète, création de personnage comprise. Le système J a motorisé jusque-là une trentaine de scénarios sur tous genres d'univers (cyberpunk, contemporain, WoD, surnaturel, sf...).



Le système J en résumé

Pour jouer avec ce système, vous devez disposer de un ou deux jeux de 52 cartes classiques. L'instigateur de la partie crée l'histoire et sera appelé Maître du Jeu (MJ) pour l'occasion. Il gère l'environnement des autres joueurs qui seront les personnages principaux de l'histoire. Les autres joueurs sont appelés Personnages Joueurs (P.J.).

Chaque PJ donc, prend l'une des couleurs de l'un des paquets de cartes (trèfles, carreaux, cœurs ou piques). Les joueurs ne disposent hors avantage que des cartes de 1 à 10 pour déterminer leurs actions. A chaque séance de jeu les joueurs disposent de 3 figures (elles ont une valeur de 10) qu'ils peuvent introduire ou non quand ils testent une action. Quand la figure est tirée elle est épuisée pour la séance de jeu.

Pour résoudre une action

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

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



Le protagoniste se confronte à la difficulté à l'aide de sa caractéristique la plus pertinente, on y ajoute la compétence la plus adéquate, ainsi qu'une carte tirée aléatoirement.

Note : toutes les figures valent 10 points, l'As vaut 1.

Pour tenter de résoudre une difficulté : caractéristique + compétence + une carte

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

Pour résoudre une opposition

Voyons maintenant le cas de deux protagonistes qui viendraient à s'opposer.

Chacun fait son test de niveau de réussite, la plus haute somme l'emporte, en cas d'égalité les actions se neutralisent.



Comment créer un personnage joueur

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

Intelligence : analyser et s'adapter.

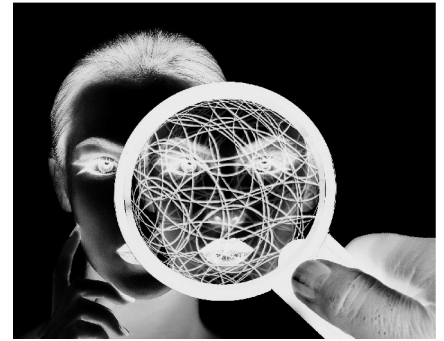
Force : pour représenter la puissance du personnage.

Dextérité : agilité du personnage.

Charisme : pour connaître sa capacité à séduire ou interpeller les gens.

Mémoire : représente l'instinct, la capacité à percevoir ou à entreprendre des recherches.

Volonté : exercer un choix libre et rationnel, tenir au mental quand le corps lâche...



Les valeurs vont de 1 à 5 maximum.

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

Choisir un métier ou un archétype : Celui-ci est à déterminer en accord avec le joueur. **Les compétences relatives au métier ont une valeur de 3** pour les tests de compétence ou pour déterminer si le personnage possède un contact (non joueur) à qui faire appel dans le cadre professionnel. **Le métier regroupe TOUTES les compétences nécessaires à l'usage du métier.**

Par exemple, un journaliste sait conduire un véhicule, être discret, rédiger de bons textes, possède des contacts dans les villes où il passe, sait interroger les gens, se défendre ou courir pour protéger son matériel ...

Pour un personnage de type surnaturel son métier correspond à son clan (vampire de tel clan, momie, fantôme, chasseur de monstre, justicier des villes, inquisiteur, éveillé à la force, ...).

Dans l'optique d'un métier surnaturel, choisissez une compétence majeure (exemple force pour un loup-garou, une discipline de magie, vraie foie, gadget technologique, invisibilité, projection de force, ...).



Choisir deux hobbies : Les compétences qui découlent du hobby ont une valeur de 2 pour les tests de compétence. Le hobby englobe l'ensemble des compétences liées à celui-ci.

Par exemple : un photographe maîtrisera un peu d'informatique, la retouche, le sens de l'observation, faire des recherches géographiques, le droit lié à sa pratique, connaîtra d'autres passionnés...).

Quelques autres exemples de hobbies : sportif, chasseur, collectionneur, écrivain, pompier volontaire, peintre, rôliste, joueur de poker, hacker du dimanche, passionné d'archéologie, ...

Un hobby peut également être un pouvoir ou un pouvoir surnaturel. Si on prend par exemple le storytelling système un hobby peut être une discipline de clan (maîtrisée jusqu'au niveau 2). Dans le cadre de L5R ce serait une technique de clan jusqu'au rang 2. Dans Starwars la maîtrise d'une discipline de la force, etc.

-= J système =-

Calculer les points de santé (PS) : Faire la somme des caractéristiques force et volonté et multipliez le tout par deux.

Points de Santé = (Force + Volonté) x 2.

Un personnage joueur ou important pour l'histoire tombe inconscient à zéro point de santé, et succombe à -5 points. Un personnage secondaire est hors combat ou meurt dès zéro point de santé.

La touche finale, les points bonus : Chaque personnage possède 3 bonus à choisir parmi les options suivantes :

- **Influence sociale augmentée** (choisir son milieu d'influence). Quand une action concerne l'influence sociale du personnage il ajoute la figure de son choix pour l'action. Le personnage est un animal social qui se fait des relations sans difficulté dans le cercle d'influence choisi. Il connaît probablement des gens intéressants si vous jouez dans une ville qu'il a déjà visitée.
- **Objet spécial** lié à l'histoire du personnage. L'objet permet d'ajouter une carte JOKER pour les tirages de réussite impliquant l'objet. C'est par exemple Betsie son arme préférée à qui il a donné un nom, ou encore son outil multifonction (Docteur Who), Tornado son cheval, KIT sa voiture IA...
- **Augmentation de +1** à une compétence nouvelle ou spécialisation dans son métier.
- **Richesse augmentée** (vous passez dans la classe sociale supérieure en vous basant sur votre métier d'origine).
- **Nouvelle capacité spéciale surnaturelle à +1** (pouvoir mutant, discipline de magie, régénération,...).

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.



Section équipement

On détermine l'équipement en fonction du métier et des hobbies du personnage. La feuille de personnage est disponible en annexe. Les joueurs ont carte blanche tant qu'il ne vont pas dans l'abus...



Dégâts et protections

Les armes génériques

- **Coup de poing/pied** : tirez deux cartes prenez la plus petite
- **Coup par un combattant martial** : une carte de dégât
- **Arme blanche de petite taille** (couteau, dague) : 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, pistolet, etc.) : deux cartes de dégât, gardez la meilleur des deux.
- **Arme à distance lourde** (fusil de chasse, arbalète lourde, fusil à pompe) : deux cartes de dégât.



Règle avancée optionnelle:

Certaines armes peuvent être en bonus contre certaines matières (tirez une carte de plus en cas de dégât et gardez la meilleure), ignorent l'armure, possèdent un viseur (baisse la difficulté de 2). Parfois l'arme est vraiment spéciale et déclenche un effet (saignement, découpe le membre, enflamme, poison,...). Dans ce cas utilisez la règle suivante :

Si l'attaque est une réussite, l'une des cartes de dégât peut générer un effet. Plus l'arme est puissante plus l'effet a de chances d'être déclenché.

Relique : l'effet se déclenche de 5 à 10

Arme magique/technologique puissante : 8-10

Arme magique/technologique : 7-10

Arme magique/technologique à effet mineur : 9-10

Exemple : Durial de Saint Maure a enduit un poison mineur sur sa lame, celui-ci empoisonne sur 9-10

Armures et protections

- **Vêtement renforcé** : -1 aux dégâts
- **Bouclier** : -1 aux dégâts -1 à vos actions physiques
- **Grand bouclier** : -2 aux dégâts -2 à vos actions physiques
- **Cuir de protection** : -2 aux dégâts
- **Maille/kevlar** : -3 aux dégâts -1 à l'initiative
- **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 structures et leur résistance

Parfois les joueurs ou les événements font que les éléments lourds de votre décor en prennent plein la tête. Voyons rapidement comment gérer les dégâts sur les structures et véhicules.

Quand un objet arrive à 50% de sa structure il n'offre plus de sécurité et n'assume désormais que ses fonctions minimales (tenir pour un mur, rouler tout droit pour une voiture,...). A 25% il cesse de rouler ou s'écroule...



Objet	Structure max	50%	25%	détruit
Scooter	10	5	2	détruit
Moto	14	7	3	détruit
Voiture	20	10	5	détruit
Véhicule blindé (5 de protection)	30	15	8	détruit
Cabane	20	10	5	détruit
Maison	50	25	13	détruit
Bâtiment renforcé /bunker (5 de protection)	100	50	25	détruit

Les règles spéciales

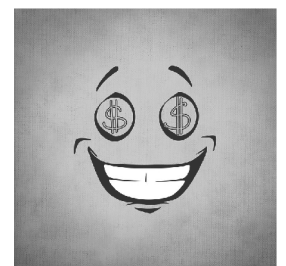
Les 3 figures :

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 partie.



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 de savoir si le test est réussi ou non). En échange, le MJ prend 2 cartes qu'il met de côté pour une prochaine action.



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 3 heures de jeu devrait être entre 4 et 6 points d'expérience (XP). On peut dépenser l'expérience de l'une des manières suivantes :

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

Quelques variantes optionnelles du système J:

- **Ajout d'un système de vertus et de défauts** : À la création de personnage on choisit une vertu et un défaut qui ont des chances égales d'intervenir dans l'aventure (ils doivent être validés par le MJ). 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 5 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 ou de l'humanité** : si vous voulez une profondeur psychologique ou une ambiance horreur. Par exemple les personnages ont un stock de santé mentale égal à Intelligence + Volonté. Et une épreuve stressante peut générer 1 point de perte temporaire, une terreur indicible 3 points..
- **Pouvoirs 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 berserker 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 ...
- **Réserve d'énergie/magie/sang** : Utiliser une capacité ou un pouvoir épuise le personnage. La "jauge d'énergie" correspond à deux fois la volonté. L'usage d'un pouvoir mineur baisse la jauge d'un, un pouvoir majeur de deux. Si l'univers de jeu repose sur la magie, les pouvoirs mineurs deviennent gratuits, les pouvoirs majeurs dépendent une ressource. **La récupération** remonte au rythme d'un point par jour, sauf action longue dans ce sens (plus de deux heures de méditation, prière, vampiriser..).
- **Donner des effets déclenchés aux objets**. Par exemple des armes qui déclenchent des saignements, des effets magiques, technologiques. Pour que l'objet déclenche son pouvoir il faut que l'action soit réussie. L'effet se déclenche sur un ou plusieurs chiffres sur la carte de dégât. Un objet "spécial" mineur déclencherait ainsi son pouvoir sur un 7. Un objet "spécial" se déclenche sur 7 et 8. Un objet "spécial" puissant se déclenche sur 7,8,9. Une relique déclenche son effet de 5 à 10.

Bestiaire - Générateur de PNJ

Cette section vous donne quelques exemples pour créer des protagonistes à opposer à vos joueurs (monstres, adversaires humain ou non...).

Personnage non joueur Mineur

- Caractéristiques : 2 partout
- Métier : 3
- Hobbies : 2 dans un domaine probable de son milieu social.
- Santé : 8 points (hors combat et probablement mort à 0).
- Equipement : classique en fonction du métier et du hobby et de l'origine sociale
- Spécial : sur un tirage d'opposition s'il révèle un As ou deux, le PNJ 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 de 8 à 10 au tirage de dégât.

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 de dégât.

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 : Avec un tirage de dégât de 9 ou 10 le zombie réussit à mordre et à infecter la personne (incubation une à trente-six heures).

-= J système =-

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.

Note de design : *Le système J a été joué à l'origine en partie One Shot mais à la demande des joueurs et l'inspiration aidant nous l'avons joué en campagne . L'un des one shot dans l'univers du monde des ténèbres est finalement devenu, une campagne d'une 15aine de scénarios (par tranche de 3h). L'expérience nous a révélé que finalement le tout tenait la marée, après tout est question de goût (et de temps de jeu).*

Vous pouvez bricoler sur la base de cette version du J système à loisir, simplement essayez de garder à l'esprit le but de ce système : faire jouer un scénario avec création de personnage en moins de trois heures...

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

Version : 2.01

Auteur : Florent Chevalier

Email : silk.lair@gmail.com

Licence du jeu :



Attribution

CC BY

Cette licence permet aux autres de distribuer, remixer, arranger, et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, tant qu'on vous accorde le mérite de la création originale en citant votre nom.

-= J système =-

Conversion en J système de quelques univers de jeu à titre d'exemple

World of Darkness :

- Le clan / la tribu devient le métier, choisir une discipline qui sera maîtrisée jusqu'au rang 3
- Le premier des deux hobbies sera la profession du personnage obligatoirement,
- le deuxième hobby peut être si le joueur le désire une nouvelle voie/discipline maîtrisée jusqu'au rang 2.
- La ressource pour utiliser les pouvoirs/discipline est égale à volonté x2 (points de sang pour un vampire).
- Utiliser un pouvoir ou une discipline coûte un point de sang/rage/quintessence/foi *
- Pour les vampires chaque utilisation d'un pouvoir peut générer (à la discrétion du MJ) un test de soif on tire une carte si le résultat est supérieur à la réserve de sang (pleine) la faim hante le personnage (malus de -2) tant qu'il n'a pas satisfait sa soif...
- L'humanité pour les vampires est égal à INT + Volonté
- La diablerie augmente la génération d'un rang au maximum et procure 20 points d'expérience et un avantage d'historique.

Cyberpunk

On ajoute une jauge d'humanité qui est égale à volonté + intelligence.

Dès que le joueur ajoute une pièce cybernétique dans son corps, il perd un point d'humanité. Il faut six mois pour que l'esprit s'accommode et regagne le point d'humanité.

A partir de 2 en humanité, vous tenez plus de tueur en série déshumanisé qu'autre chose... Vous êtes devenu de votre point de vue quasi immortel, les parties "vivantes" deviennent des freins...

Légende des cinq anneaux :

- Le nombre de caractéristique passe à 5 pour coller avec l'esprit du jeu. Un habitant ordinaire de rokugan sera fait avec 11 points, un joueur 15 points, un
 - Terre : Volonté / endurance
 - Air : réflexe / intuition
 - Eau : Force / perception
 - Feu : intelligence et
 - Vide : volonté
- le clan remplace le métier, le personnage maîtrise jusqu'au niveau 3 une des discipline du clan, ainsi que toutes compétences bushi/moine/shugenja qu'il aura choisie.
- Le personnage choisi ensuite 2 hobbies : qui peuvent être des disciplines de leur clan (jusqu'au rang 2) ou une école de magie s'ils jouent un shugenja, de nouveaux katas,
- Un shugenja possède un nombre de sort égal à son anneau principal (le niveau des sorts connu ne peut pas dépasser son métier ou son hobbies)

Cthulhu :

Pas grand chose à changer, on ajoute simplement la caractéristique santé mentale égale à deux fois la volonté.

En cas de déclin de la réalité ou d'horreur extrême on test la volonté + une carte contre la terreur.

-= J système =-

Un événement choquant à une difficulté de terreur de 10

Un événement extrême : 15

Un conflit avec le concept de la réalité tel que nous la connaissons : 18

La perte d'un point de santé mental engendre une phobie permanente ou des troubles de la personnalité. Face à la peur ou l'étrange chacun réagit différemment, terreur, colère, confusion, fuite, violence compensatrice...

Star Wars :

Pendragon :

...



 SELFIE du PJ

ON L'APPELLE... -----







SURNOM : -----

NOM DU JOUEUR : -----

UNIVERS DE JEU : -----

SYSTÈME
J

CARACTÉRISTIQUES

-  **FORCE** -----
-  **DEXTÉRITÉ** -----
-  **CHARISME** -----
-  **INTELLIGENCE** -----
-  **MÉMOIRE** -----
-  **VOLONTÉ** -----

MÉTIER / OCCUPATION

HOBBIES / DISCIPLINES

INITIATIVE

EXPÉRIENCE



Ajoutez INT
ou DEX
+ 1 carte

JAUGES

POINTS ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
de VIE ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
----- ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
----- ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

ÉQUIPEMENT (à portée de main)

POSSESSIONS

POUVOIRS / OBJETS SPÉCIAUX

HISTORIQUE (RÉSUMÉ)

