

Systeme D10

Systeme de Jeu de Rôle Médiéval Fantastique

Copyleft 2012 by Rigaut Maximilien & Théotime



This work is licensed under the *Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 License*.

Introduction

Table des matières

1	Multivers et plans	1
1.1	Introduction	1
1.2	Les principaux Plans	1
1.2.1	Ildris	1
1.2.2	Abdrakar	1
1.2.3	Le Warp et les Plans Divins	1
1.3	De la notion de Multivers	1
1.4	Les Chronarques	1
2	La Magie	3
2.1	De la Couleur de la Magie	3
2.1.1	Le cercle des couleurs	3
2.1.2	La nature magique des joueur	3
2.2	Les cinq Magies	3
2.2.1	La <i>Magie innée</i>	3
2.2.2	La <i>Haute Magie</i>	3
2.2.3	La <i>Magie Dragonique</i>	3
2.2.4	La <i>Vivemagie</i>	3
2.2.5	La <i>Magie Tellurique</i>	3
2.3	Les Autres Magies	3
2.3.1	L'ancienne magie	3
2.3.2	Les Magies des Plans Extérieurs	3
3	Détails des Plans	5
3.1	Géographie des Plans	5
3.2	Folklores locaux	5
3.2.1	Ildris	5
3.2.2	Abdrakar	5
4	Le Système D10	7
4.1	Fiche de personnage	7
4.1.1	Comment créer une fiche de personnage	7
4.1.2	Races	7
4.1.3	Caractéristiques	8
4.1.4	Points de Vie, Points de Fatigue	9
4.1.5	Compétences	9

4.1.6	Artefacts	10
4.2	Notion de Classes	10
4.3	Test de compétence	10
4.4	Règles de Combat	11
4.4.1	Combat à Distance	11
4.4.2	Combat au Corps à Corps	11
4.5	Règles de Magie	11
4.5.1	<i>Magie innée</i>	11
4.5.2	<i>Haute Magie</i>	11
4.5.3	<i>Magie Dragonique</i>	11
4.5.4	<i>Vivemagie</i>	11
4.5.5	<i>Magie Tellurique</i>	11

Chapitre 1

Multivers et plans

1.1 Introduction

1.2 Les principaux Plans

1.2.1 Ildris

1.2.2 Abdrakar

1.2.3 Le Warp et les Plans Divins

1.3 De la notion de Multivers

1.4 Les Chronarques

Chapitre 2

La Magie

2.1 De la Couleur de la Magie

2.1.1 Le cercle des couleurs

2.1.2 La nature magique des joueur

2.2 Les cinq Magies

2.2.1 La *Magie innée*

2.2.2 La *Haute Magie*

2.2.3 La *Magie Dragonique*

2.2.4 La *Vivemagie*

2.2.5 La *Magie Tellurique*

2.3 Les Autres Magies

2.3.1 L'ancienne magie

2.3.2 Les Magies des Plans Extérieurs

Les magies des plans extérieurs ne peuvent être pleinement utilisés sur ce plan. Cependant la puissance des entités est en telle que celles-ci amènent une partie de leur magie avec elles.

Invocation

L'invocation a pour but d'amener totalement ou partiellement une entité des plans extérieurs, vers notre plan d'existence.

Une entité possède plusieurs Attributs (Voir *Les couleurs de Magie* Chapitre 2.1 page 3) ainsi qu'un rang divin (Voir *Classe divine* Chapitre 4.2 page 10).

L'énergie que possédera l'invocation lors de son bref séjour sur ce plan est déterminé comme

suit :

Le jet lors de l'invocation est ouvert et a la liberté de l'invocateur (il choisit lui même a quel tour l'arrêter), le seuil de difficulté est égal au rang de l'entité (il s'agit d'un jet de puissance).

L'entité arrive en jeu avec une énergie égale a l'affinité avec le joueur (a moduler avec les actions de ce dernier) \times Score. Ce qui représente score/rang minutes de présence, moins les actions effectués, qui coûtent respectivement :

- 1 point : Actions banales
- 10 point : Actions normales
- 20 point : Actions incroyables
- 40 point : Actions impossibles
- 200 point : Actions demi-divines

Chapitre 3

Détails des Plans

3.1 Géographie des Plans

3.2 Folklores locaux

3.2.1 Ildris

3.2.2 Abdrakar

Chapitre 4

Le Système D10

4.1 Fiche de personnage

4.1.1 Comment créer une fiche de personnage

La création de personnage est une des étapes les plus importantes du Jeu de Rôle, et le système D10 ne fait pas exception à la règle. Cependant, ce système a été créé à la fois pour être simple et rapide ; mais aussi pour permettre la représentation de tous les personnages que vous pourrez inventer.

De fait, la première étape dans la création de personnage est et reste l'invention de celui-ci. Rappelez-vous que le système de jeu n'est là que pour représenter ce que vous imaginez, et non pas pour dicter un personnage.

Une fois que vous aurez déterminé le personnage que vous souhaitez incarner, c'est-à-dire son métier autant que son sexe, sa race, son physique, ses affinités, ses goûts, son apparence, et surtout son passé ; il convient évidemment de transformer cette idée -la plus précise possible- en une feuille de personnage. Pour cela, nul besoin de longues listes dans lesquelles chercher un sort qui ressemble au vôtre, il vous suffit de vous reporter dans les paragraphes suivants pour savoir comment répartir vos points afin de créer ce que vous avez imaginé.

4.1.2 Races

Selon les Plans dans lesquels vous allez jouer, des races fantastiques peuvent ou pas exister. Dans l'hypothèse où ces races existent, aucune règle ne leur accorde de bonus ou malus raciaux. En revanche, selon la définition des races que l'on partage avec le Maître de Jeu, il convient de rester cohérent. Un Géant, tel qu'on le définit, est un être stupide d'environ cinq mètres de haut profitant de sa grande taille et de sa force naturelles pour acquérir le statut de prédateur. Il est évident qu'une telle créature ne peut raisonnablement avoir une agilité ou une intelligence égale à celle d'un elfe ou un Humain. S'il est possible qu'un de ces individus naisse plus intelligent que les autres, le milieu dans lequel il aura grandi s'il est resté parmi les siens est tel qu'il est plus qu'improbable qu'il ait développé cet aspect de sa personnalité.

C'est pourquoi, malgré qu'aucune règle ne l'indique, le choix de la race doit influencer sur les caractéristiques des personnages, en cela que le passé du personnage ainsi que son physique

sont directement influentes sur son intellect et ses aptitudes.

4.1.3 Caractéristiques

Cas généraux

Les Points de Caractéristiques d'un personnage sont à répartir entre huit caractéristiques. De manière générale, la moyenne humaine se situe entre deux et trois points. Un score négatif est impossible. Au-delà de cinq points, la capacité du personnage devient surnaturelle ; un nombre de points dans une caractéristique surpassant dix est inenvisageable.

Voici la liste des huit caractéristiques et leur descriptions :

Force : Il s'agit de la force physique du personnage autant que son endurance. Une force à zéro signifie une atrophie musculaire majeure. Le personnage est incapable de supporter jusqu'à son propre poids et nécessite une aide permanente. Une caractéristique à deux correspond à un humain plus faible que la moyenne, une force à cinq équivaut à un champion homme, de l'ordre du colosse tout de muscle capable de soulever plusieurs quintaux. Au-delà, la force du personnage ne peut plus être expliquée par une ascendance normale. Seules certaines races (Orcs, Trolls, Géants, Taurens, Loxodons...) peuvent justifier une force surnaturelle, ainsi que certaines formes de Magie (un nécromancien sous forme de squelette pourra posséder une force surnaturelle, par exemple).

Agilité : Il s'agit de la dextérité du personnage, de ses réflexes ainsi que sa capacité d'esquive. En un mot, sa vitesse. Une agilité à zéro implique un personnage tellement lent qu'il lui est incapable de se mouvoir, une agilité de l'ordre de deux suppose un humain sans réflexes ou capacités particulières. Une agilité à cinq se traduit par un personnage terriblement véloce. Un être capable d'attraper une flèche au vol, de sauter plusieurs mètres et de courir à la vitesse d'un cheval au galop. Des exemples de races pouvant justifier une agilité surnaturelle seraient Viashno, Elfes, Kitsune...

Intelligence : Intelligence d'un personnage résume à la fois sa Sagesse (ses connaissances) que sa capacité à apprendre. Une intelligence à zéro équivaut aux capacités cognitives du champ de patates ; à deux correspond un humain n'ayant jamais reçu d'éducation particulière. Une intelligence de l'ordre de cinq implique un érudit ayant passé sa vie à étudier, ou bien un génie capable de cogiter à une vitesse plus proche du supercalculateur que de l'humain normal. Au-delà [...]

Perception : La Perception d'un personnage exprime

Volonté : La Volonté d'un personnage représente, comme son nom l'indique, sa force de décision, mais aussi son entêtement et, par voie de conséquence, sa résistance à la suggestion, naturelle ou magique. Une Volonté à zéro correspond plus ou moins à la puissance d'esprit d'un Zombie. Une Volonté de l'ordre de deux équivaut à un humain crédule. [...]

Psy : Le Psy d'un personnage exprime son affinité avec les domaines magiques, quels qu'ils soient.

Charisme : Le Charisme d'un personnage résume à la fois sa prestance, son élocution, soit de manière générale sa propension à être apprécié, respecté, écouté.

Chance : La Chance d'un personnage représente son affinité avec les Dieux, et plus simplement la propension du personnage à éviter les désagréments aléatoires qui arrivent parfois dans une vie. [...]

Comme vous pouvez le voir sur l'exemple joint de fiche de personnage ; les caractéristiques sont présentées dans l'ordre suivant :

Force	Volonté
Agilité	Psy
Intelligence	Charisme
Perception	Chance

Cette répartition a pour avantage d'être divisible en quatre, comme indiqué. On observe alors quatre quarts très représentatifs de votre personnage. Ainsi dans le quart supérieur gauche (Force et Agilité) se résument les compétences Physiques. Dans le quart supérieur droit (Volonté et Psy) se situent les compétences Magiques. Dans le quart inférieur gauche (Intelligence et Perception) on observe les compétences Mentales, et enfin dans le quart inférieur droit se trouvent les compétences Sociales.

Cas particuliers

Certaines statistiques peuvent posséder un score de zéro mais toutefois refléter un autre état qu'une grave carence. Ces statistiques doivent être achetées comme si elles étaient à un score de dix mais sont notés à zéro.

Force : un score de zéro dans ces conditions représente une absence d'enveloppe charnelle.

Le personnage est présent sous la forme d'un spectre magique, reflet de sa volonté.

Psy : un score de zéro représente un être totalement coupé de la magie, il reste toutefois notable qu'une boule de feu *d'essence magique* reste à l'appréciable température de plusieurs milliers de degrés, température connue notoirement pour sa capacité à tuer.

Chance : le personnage est littéralement, totalement et unilatéralement libre. Son destin ne peut être influencé par une éventuelle divinité. Son nom ne fût jamais inscrit dans le grand livre des *Chronarques*¹.

Volonté : le personnage est totalement détaché du monde, nul chose ne peut l'attendre, nul désir n'a place en son cœur. Son esprit est au-delà du monde matériel.

4.1.4 Points de Vie, Points de Fatigue

4.1.5 Compétences

Les compétences représentent les habiletés naturelles des personnages, elles vont de un à cinq d'ordinaire mais peuvent dépasser cinq pour des personnages maîtrisant une compétence au delà du naturel. Les compétences sont déterminées par le joueur et sont plus ou moins ciblées. Cela peut aller de Connaissance du monde jusqu'à la Connaissance d'une région particulière voir d'une ville ou d'une guild. Les compétences regroupent l'ensemble du passé du joueur il ne faut donc jamais oublier les classique Orientation, Survie en forêt et autre Combat à l'épée.

Toutes les compétences se payent au même prix, mais le Maître de Jeu pourra assigner une difficulté plus ou moins grande selon la précision de la compétence.

Par exemple : *Une compétence Maniement des armes à 5 points permettra à votre personnage d'être efficace avec toutes sortes d'armes, mais il sera en revanche*

1. Voir *Les Chronarques* Chapitre 1.4 page 1

moins performant qu'il ne l'aurait été avec une faux à deux mains et la compétence Maniement de la faux à deux mains, et ce même s'il n'avait eu que 2 points dans cette compétence.

Compétences Expert et spécialisées

Certaines compétences peuvent ou doivent être achetées au double du prix normal et seront définies comme des spécialités si elle sont rattachées à une autre compétence ; elle seront dites expertes si elles ne sont rattachées à aucune autre compétence. Dans le second cas elles seront rarement utilisées vu le degré de maîtrise, elle peuvent correspondre à une maîtrise innée ou à une excellence en la matière.

Les compétences spécialisées accordent quand à elles des degrés de maîtrise supplémentaires, en cas de réussite sur la compétence associée, il est possible d'utiliser la compétence de manière "passive". Pour la confirmer, il peut être nécessaire de faire le jet (Compétence Expert x2 + caractéristique)² ou (Compétence spécialisée + Compétence associée + caractéristique).

4.1.6 Artefacts

4.2 Notion de Classes

[Les différentes Classes]

1. Insectes Misérables
 2. Pixies, Petites Créatures
 3. Taille humaine
 4. Géant, Drakôns, Trolls, Guivres
 5. Petits Dragons, Grands Drakôns, Géants des montagnes
 6. Dragons, Démons de 5^{ème} cercle
 7. Grands Dragons, Divinités Mineures, Démons de 4^{ème} cercle
 8. Anciens Dragons, Divinités, Démons de 3^{ème} cercle
 9. Divinités Majeures, Démons de 2nd cercle
 10. Divinités Primordiales, Démons de 1^{er} cercle
- + Elders Dragons, Très anciens dieux

4.3 Test de compétence

Il faut tout d'abord estimer la compétence et la caractéristique à associer à l'action puis d'estimer la difficulté à entreprendre cette même action par le ou les personnages :

Très Facile	Facile	Moyen	Difficile	Extrême	Ultime	Légendaire	Impossible
d6	d8	d10	d20	d30	d100	d1000	d10000

2. Ce test devant rester assez rare puisque opposé au principe même de la caractéristique expert.

L'étape suivante consiste à tirer le dé et à regarder si celui-ci fait moins que la compétence plus la caractéristique associée. Le nombre de points sous le seuil représente les réussites.

0	De justesse
1-2	Passable
3-4	Bon
5-6	Très Bon
7-8	Excellent
9+	Exceptionnel

Un certain nombre de réussites peuvent être demandés pour certains tests. Les tests opposés quand à eux comparent les degrés de réussite des deux parties, qui effectuent leurs tests avec les niveaux de difficulté relatifs à leurs propres conditions.

Par exemple : Un joueur affronte un guerrier (non-joueur) au bras de fer pour obtenir des renseignements. Pour l'aider à vaincre, un des joueurs lance un sort d'entrave sur le guerrier, qui ne peut pas se défendre contre les sorts. La difficulté pour le joueur est alors normale, tandis que pour le guerrier, qui souffre du sort d'entrave, le jet sera difficile. En conséquence, le joueur utilise un D12, alors que son adversaire devra quand à lui utiliser un D20.

4.4 Règles de Combat

4.4.1 Combat à Distance

4.4.2 Combat au Corps à Corps

4.5 Règles de Magie

4.5.1 *Magie innée*

4.5.2 *Haute Magie*

4.5.3 *Magie Dragonique*

4.5.4 *Vivemagie*

4.5.5 *Magie Tellurique*

Remerciements

Bibliographie

- [1] Dude dude and dude
[http ://shop.brainsoda.org/](http://shop.brainsoda.org/)