

PHILOSOPHIE

Nous avons voulu créer un système de jeu car ceux que nous utilisions ne nous convenaient pas. Pour jouer dans le monde de Tolkien, le système officiel est "Rolemaster" ou "Seigneur des Anneaux". Ayant commencé il y a longtemps, nous jouions avec le système Rolemaster un peu simplifié... ce qui n'empêchait pas d'avoir besoin d'une calculatrice.

1er principe : Ne pas avoir à calculer des sommes supérieures à 50 ! et si possible 30

Ensuite, jouant assez souvent à Donjon & Dragon (quelque soit la version), j'étais incapable de réellement savoir de quoi était capable les personnages. C'était du à l'énorme part de hasard qui entre en jeu lors de la résolution d'une action : la compétence dépasse rarement 10 (sans prendre en compte la caractéristique) ; or, on y rajoute 1 D20 ! (le hasard entre pour plus de la moitié tant qu'on n'est pas d'un niveau certain). Il en découle un monde très instable.

2ème principe : Faire un choix réfléchi quant à la part de hasard, de caractéristique (l'inné) et de compétence (l'acquis) concernant les résolutions d'action des personnages.

Me sentant au final très à l'étroit dans un carcan de classe (bien que Rolemaster autorise un panel bien plus large que Donjon), j'appréciais de pouvoir créer un personnage sans limitation de ce type.

3ème principe : Pas de classe prédéfinie

Enfin, évaluant très mal la réelle puissance de quelqu'un au sein du monde ou d'un groupe de part son "niveau", et trouvant cette progression par "palier" peu pertinente, nous n'avons pas gardé ce principe très répandu dans les jeux médiévaux-fantastiques. De plus, le fait que les personnages soient des personnes hors du commun dans un monde ne nous convenait pas non plus.

4ème principe : pas de niveau et une intégration de la puissance des personnages sans déséquilibre pour le monde.

5ème principe : les joueurs sont des gens intelligents et ouverts à la discussion. S'ils viennent à votre table, c'est qu'ils y prennent du plaisir. Pas besoin de les rétribuer en XP pour leurs actions...

6ème principe : la priorité n'était pas le réalisme de la simulation, mais la simplicité, la souplesse et la neutralité du système.

RÉSULTATS DE CES RÉFLEXIONS

1er principe : abaisser les valeurs des compétences à un maximum de 20.

2ème principe : lors d'une résolution d'action, la caractéristique (l'inné) intervient pour 1/7, la compétence (l'acquis) est une base forte et intervient pour plus de la moitié (4/7), enfin, le hasard intervient pour 2/7 ; cette part est d'autant réduite par le choix de 2 dés au lieu d'un, permettant une stabilité statistique du résultat.

4ème et 5ème principes : les personnages ne sont donc pas des gens extraordinaires, mais ils font des choses extraordinaires. L'amélioration de leurs compétences est basée avant tout sur le temps qui passe et non sur les actions qu'ils vivent. Celle de leurs caractéristiques dépend totalement des compétences qu'ils augmentent. Ainsi, il est à peu près évident que deux personnes d'une même profession seront de compétences différentes en fonction de leur âge.

6ème principe : utiliser des termes parlants pour évaluer la maîtrise d'une compétence ou difficulté d'une action. De part sa stabilité, le système laisse la part belle à n'importe quelle ambiance de jeu.

SASEM est particulièrement bien adapté à un fonctionnement de jeu en campagne (sur une longue période). Le MJ, de par sa conception du monde, est le pilier de la cohérence du jeu.

GESTION DES PERSONNAGES

- les personnages plus âgés sont plus compétents, mais apprennent moins vite que les plus jeunes. Ainsi, un bûcheron en colère garde toute sa dangerosité potentielle !! Et il est possible de créer un personnage cohérent à n'importe quel âge

- seule l'histoire du personnage pose les limites de sa création

- le personnage qui ne fait rien pendant longtemps ne végète pas pour autant

Caractéristiques

- pas de caractéristique d'Intelligence, mais une caractéristique "Mémoire"

- pas de caractéristique d'Apparence, mais une caractéristique "Présence"

Liste des carac : Aisance (l'agilité et la perception de son corps dans l'espace), Constitution, Force, Intuition, Mémoire, Perception, Présence (carac sociale par excellence), Vivacité (rapidité), Volonté

Elles augmentent en fonction des compétences augmentées par le personnage

Compétences

Termes employés :

Points niveau de maîtrise

1-5 "Novice"

6-10 "Initié"

11-15 "Expert"

16-20 "Maître"

25+ "Divin"

RÉSOLUTION D'ACTION

La résolution d'action est de deux types :

- avec une compétence : compétence (sur 20) + modif carac (de -5 à +5) + 2D6
- avec une carac : carac (sur 20) + 2D6

On retrouve une certaine équité entre les jets basés sur les compétences et ceux où aucune compétence ne semble convenir car les carac sont naturellement plus élevées que les compétences.

Il faut atteindre un Seuil de Difficulté fixé par le Mj pour réussir l'action.

Les Seuils de Difficulté :

5	"Élémentaire"	25	"Extraordinaire"
10	"Facile/Simple"	30	"Délirant"
15	"Ordinaire"	35	"Théoriquement faisable/Légendaire"
20	"Ardu"	45	"Divin"

Compétences

Les compétences ne sont pas associées par défaut à une ou plusieurs caractéristiques (comme dans Rolemaster ou Donjon). Au contraire, les deux sont détachées pour permettre au MJ de choisir sa combinaison (comme dans White Wolf).

- Ex: Forge + Aisance pour fabriquer quelque chose
Forge + Mémoire pour évaluer un travail de métal
Forge + Présence pour impressionner par sa maîtrise de l'artisanat

COMBAT

Beaucoup de systèmes de combat proposent ce genre de séquence :

MJ : "init"

-jet de dés-

PJ1 : je l'ai ; je frappe -jet de dés-

PJ2 : raté, à moi -jet de dés-

PJ1 : touché

PJ2 -jet de dés-

PJ1 : *aïe*

Nous avons opté pour un principe moins "robotique" et plus léger en lancement de dés. Les combats sont des séquences de jeu courtes, mais en terme de gestion, cela prend beaucoup de temps. Nous avons appliqué un principe de "passe d'arme" : les adversaires cherchent la faille (en ferraillant, esquivant, feignant...) dans la défense de l'autre. On considère qu'en 1 round (3 s) se fait une seule passe d'arme. Au cours du round (donc de la passe d'arme), un seul adversaire a réussi à trouver la faille et à placer une attaque. Cela se déduit de la comparaison des jets des deux adversaires : le meilleur touche et pas l'autre (à condition de passer un minimum).

Cela n'est pas très simulationniste puisqu'on décide arbitrairement que la passe d'arme s'achève avec la réussite d'un adversaire et que cela se fait dans un intervalle de 3 secondes.

Dans beaucoup de jeu, les armes utilisées ne sont pas équivalentes en terme d'efficacité. Les joueurs, et on les comprend, choisissent en général l'efficacité au détriment du style (le combat est un moment crucial pour la vie du personnage ; il vaut mieux sacrifier au style que sacrifier son PJ !). Nous avons voulu contrecarrer cet effet pervers : ce n'est pas l'arme qui est mortelle, mais la maîtrise qu'en a le personnage. Les dégâts se déduisent de la différence obtenue lors de la passe d'arme.

Enfin, nous avons voulu favoriser autant les personnages voulant baser leur style de combat sur la Force que ceux préférant le baser sur la Vivacité.

Exemple d'une phase de combat :

(compétence d'arme + Vivacité + Force)

PJ : 21

MJ : 17

Le PNJ est touché de 4.

MAGIE

La magie dans le monde de Tolkien est un sujet épineux. Pour un soucis de grande souplesse et de malgré tout de cadre, nous avons opté pour un système proche de celui utilisé pour Mage de White Wolf. A savoir, des compétences de magie générale (domaine de l'eau, de la matière, de la nature...) avec un cadre défini par le joueur lui-même en fonction de son ethnité, de ses croyances...

Exemples : un shaman fera des prières aux esprits, un "mentaliste" pensera que c'est la force de sa volonté qui fait tout et devra se concentrer, un alchimiste fabriquera des potions etc.

Les limites sont donc placées au niveau de la maîtrise des compétences magiques du personnage mais surtout de ses propres conceptions. Si ces conceptions ne permettent pas de réaliser quelque chose qui serait possible d'après sa maîtrise des compétences magiques, il ne pourra pas le faire.

La Magie que j'ai développée répond au monde de Tolkien, elle ne gère pas les rappels à la vie de toute nature ni les téléportations ou déplacements surhumains. Mais il est possible de combler ces manques.

Les compétences magiques sont organisées selon des niveaux de maîtrise :

Novice : perception de ce qui correspond à la compétence (sentir la magie, localiser quelque chose...)

Initié : contrôle mineur

Expert : transformation

Maître : création & destruction

REMERCIEMENTS

Merci à

- Seigneur des Anneaux

- White Wolf

pour leurs bonnes idées

Merci aussi à

- Donjons & Dragons

- Rolemaster

pour nous avoir montré la voie à ne pas emprunter !

CONTACT

Si vous voulez des précisions, vous pouvez envoyer un mail à :

erendis.de-numenor@laposte.net

Je ne sais pas quand la version complète et finalisée du système sera disponible.