

LE GRIT

SYSTÈME DE JEU SOUS LICENCE
CREATIVE COMMON

PRÉALABLES

Initialement développé pour le jeu de rôle Charognards, ce système met l'accent sur la gestion du matériel et sur une définition simple mais complète des personnages au travers ce qu'ils font. Vous aurez besoin de dés à dix faces (d10) d'au moins trois couleurs différentes pour suivre les substitutions de dés.

Ce document récapitule les principales règles qui forment l'architecture du système. Adaptez-les à votre contexte de jeu.

LE PERSONNAGE

Le personnage est simplement défini par des compétences très larges décrivant ce qu'il sait faire dans des domaines étendus. Vous pouvez choisir le nombre et le nom des compétences en fonction de votre univers.

On peut imaginer les compétences suivantes pour un contexte médiéval-fantastique : Guerrier (le combat et la tactique), Chevalier (l'étiquette, la diplomatie, la gestion, la stratégie, etc.), Prêtre (les rites divinatoires, comment s'attirer les faveurs des dieux, etc.), Magicien (l'érudition, la magie), Guérisseur (la médecine, la chirurgie, la connaissance des herbes, etc.), Voleur (la discrétion, l'empalpage, etc.), Artisan (bricoler, fabriquer, cuisiner, logistique), Troubadour (trouver des informations, arts et musique, etc.), Rôdeur (la survie, le pistage, la chasse et la pêche, le dressage des animaux, etc.)... La liste n'est pas close. Choisissez le nom des compétences en fonction de l'époque, de l'ambiance, du niveau de langue. Elles couvriront toujours à peu près les domaines suivant : le combat, la guerre, la logistique, les arts, l'érudition, la médecine, la magie, la nature, etc..

Les compétences couvrent à la fois des domaines techniques et physiques (faire et agir), les domaines mentaux et les domaines sociaux. Chaque action peut être effectuée sous l'une ou l'autre des compétences en fonction des circonstances : selon le moment, un jet de perception sera effectué sous Voleur (pour remarquer des pièges ou surprendre une conversation), sous Guerrier (pour intercepter un mouvement dans les fourrés), sous Artisan (pour évaluer un objet ou scruter une foule)... Il en va de même pour les actions physiques (sauter ou courir peuvent se faire sous Guerrier, Rôdeur ou Voleur selon les lieux et les moments) et les actions sociales (on ne baratine pas un noble avec Voleur non plus qu'on embête une prostituée avec Chevalier).

Chaque compétence possède une ou plusieurs spécialités choisies librement par les joueurs ou définies dans une liste exhaustive, selon vos goûts personnels. Exemple : Guerrier (lames longues, lames courtes, embuscade, arc, etc.) ; Artisan (Bricoler ; Cuisiner ; Charger un chariot ; Préparer les sacs ; Travail du cuir/bois/métal/etc..) et ainsi de suite...

Les compétences ont un score minimum de 1 et un maximum à la création de 5. Vous pouvez donner des points à répartir par le joueur ou répartir vous-mêmes les points en fonction de l'historique du personnage avant que ne commence la partie. Pour dix compétences, nous préconisons de distribuer 18 points au total, soit 1 minimum dans chaque compétence et 8 points à distribuer au choix. Les personnages disposeront de cinq points supplémentaires à la fin de la création qu'ils pourront investir dans les compétences ou les compteurs.

Le personnage possède trois compteurs : la vie, la fatigue et le moral. Vous pouvez les utiliser ou en choisir d'autres. Les personnages ont entre trois et cinq points dans chaque compteur à la création (pour un total moyen de 12 entre les trois). Le maximum des compteurs pour un humain est de cinq.

Enfin, le personnage possède de l'équipement. La quantité et la qualité de l'équipement sont laissées à l'appréciation du Maître de jeu.

MÉCANIQUE

Vous aurez besoin de 5d10 d'une couleur (les d10), 5d10 d'une autre couleur (les dE) et 3d10 d'une dernière couleur (les dD).

JETS SIMPLES ET SEUILS

Lorsque la réussite d'une action n'est pas automatique, le personnage doit lancer un nombre de d10 égal au score de la compétence testée. Vous obtenez une réussite à chaque fois que le dé indique 6 ou plus. Si une des spécialités de la compétence est applicable à l'action entreprise, le seuil est de 4 ou plus. Tous les dés dont le résultat est 10 comptent pour une réussite et peuvent être relancés pour tenter d'en obtenir une autre.

Lorsque aucune compétence n'est appropriée pour effectuer une action, vous pouvez utiliser simplement le score actuel de l'un des trois compteurs (Vie, Fatigue ou Moral). Si une spécialité peut tout de même s'appliquer, elle diminue le seuil comme d'usage.

DÉS D'EFFICACITÉ

Le matériel utilisé a beaucoup d'importance. Lorsqu'il ne possède pas les outils, le personnage lance son score de compétence normalement. Dès qu'il dispose d'un matériel adéquat, celui-ci permet de remplacer un d10 par un dé d'efficacité, noté dE. Le matériel apporte entre 0 et 3 dE selon son intérêt. On peut accumuler plusieurs pièces de matériel pour ajouter les dE de chacun.

Si le personnage a plus de dE que de d10, il peut lancer un d10 supplémentaire par 2dE surnuméraires. Par exemple, Josh a la compétence Guerrier à +2. À mains-nues, il lance donc 2d10 pour obtenir des succès. S'il prend une épée (qui lui donne 2dE), un plastron et un casque (1dE chacun), il a 4dE à disposition. Mais il ne peut en transformer que 2d10 en dE. Les 2dE qui restent sont transformés en 1d10. Pour combattre, ainsi équipé, Josh lance donc 2DE+1d10.

Le seuil d'un dE est identique à celui d'un d10 mais s'il obtient un succès, ce dernier est automatiquement doublé. Par contre, si le résultat du dE est un 10, il peut être relancé mais un éventuel succès supplémentaire ne comptera pas double.

Règle de synergie – Lorsque plusieurs personnes participent à la même action (physique, sociale, en combat, etc.), seule l'une d'entre elle fait le jet. Les autres personnes lui apportent chacune 1dE qui vient se rajouter à tous ceux qu'il possède déjà.

DÉS DE DANGER

Lorsque le joueur le désire, il peut lancer de 1 à 3 dés supplémentaires. Ce sont des dés de danger, notés dD. Les réussites obtenues sur des dD sont identiques à celles des d10. Par contre, ce sont les échecs sur ces dés particuliers qui signifient des problèmes ou provoquent des catastrophes. Il est toujours possible d'annuler le ou les dD fautifs en annulant un ou plusieurs succès obtenus sur des dE – et uniquement des dE. Dans ce cas, se sont les dés qui s'annulent, et non pas les succès qui annulent les échecs. Disposer d'un bon matériel permet donc de prendre des risques tout en minimisant les conséquences.

Par exemple, Josh choisi de risquer 2dD pour tenter de porter un coup d'épée à un monstre. Il lance donc 2dE+1d10+2dD. L'un de ses dD obtient un succès mais pas l'autre. Il peut annuler ce souci en ignorant les succès obtenus sur l'un des dE.

Si un dD échoue, le personnage perd du temps, abîme du matériel, se fatigue.

Si deux dD échouent, le personnage se blesse ou casse du matériel. Il peut aussi se mettre dans une situation délicate.

Si les trois dD échouent, le personnage se met dans une situation dont il ne peut pas se sortir seul. Il peut se blesser gravement, perdre du matériel, rester bloqué.

Une action peut être réussie tout en ayant des conséquences néfastes, si le personnage obtient assez de succès sur ses dés mais qu'un ou plusieurs de ses dD échouent.

Lorsqu'un personnage tente une action risquée alors que les circonstances extérieures sont particulièrement difficiles, le meneur de jeu peut lui imposer des dD. Dans ce cas, il ne s'agit pas de dés supplémentaires. Les dD remplacent alors des d10 que le joueur doit lancer ou transformer des dE en dés normaux (d10).

CONSÉQUENCES

Le nombre de succès obtenu sur les dés – c'est-à-dire le nombre de dés aux résultats supérieurs au seuil annoncé – indique directement la qualité de l'action.

Zéro succès – l'action échoue. Elle n'a de conséquences négatives que si le joueur a lancé des dD dont les échecs n'ont pas été annulés par des dE.

2

Un succès – l'action est réussie mais au maximum de temps et de moyen possible.

Deux succès – l'action est réussie normalement.

Trois succès – l'action est superbe.

Quatre succès – l'action est indiscutablement une réussite.

Cinq succès – aucune résistance. L'action est réussie au plus vite et au mieux.

Si les circonstances le permettent, il est possible de retenter une action échouée, mais tous les seuils de réussite augmentent alors de 1 (c'est-à-dire 7 ou plus, et 5 ou plus pour une spécialité).

RÉUSSITES MINIMALES

Dans certains cas, le meneur de jeu peut estimer que l'action est difficile à réussir. Dans ce cas, il peut exiger un certain nombre de succès initiaux avant de considérer les conséquences. Une action difficile demande ainsi deux succès. Une action très difficile demande quatre succès. Cela signifie que le premier succès effectif utile pour considérer les conséquences est le troisième ou le cinquième.

OPPOSITION

Lorsque deux personnages s'affrontent – que ce soit durant une opposition physique (un combat, une course), un duel mental (des énigmes ou de la magie) ou une opposition sociale (une négociation, un débat, un jeu de séduction) – les succès à obtenir dépendent des succès obtenus par l'adversaire et non d'une difficulté fixée par le meneur de jeu.

TEMPS DE L'OPPOSITION

Les oppositions sont résolues au cours d'une série d'échanges successifs. Chaque échange dure un temps variable : quelques secondes pour un combat tournoyant, quelques minutes pour un débat, plusieurs heures pour une bataille rangée. Au cours d'un échange, chaque personnage ne peut lancer les dés qu'une seule et unique fois, jet servant à la fois d'attaque et de défense.

MISE EN PLACE

Au début de chaque échange, les adversaires en présence doivent choisir s'ils prennent des risques (donc investir des dD). Ils doivent choisir aussi une attitude : normale ou défensive. S'il est défensif, le personnage n'a pas le droit d'investir des dD mais il donne un malus de +1 au seuil de son adversaire. Par ailleurs, en cas de victoire de l'échange, le personnage ne peut infliger des conséquences à l'adversaire que si celui-ci n'obtient aucun succès à son jet. Ces choix peuvent être secrets et ne sont révélés qu'au moment de la résolution de l'échange.

INITIATIVE

Lors d'actions en opposition, il est déterminant de savoir qui des deux protagonistes agit en premier. C'est ce qu'on appelle l'initiative. Le personnage qui a la meilleure initiative a le pouvoir de décider non seulement de ses propres actions mais aussi des réactions de son adversaire.

Il force les autres à agir dans le sens qui lui convient. C'est lui qui choisit la compétence testée et il peut empêcher son adversaire d'accomplir une autre action que se défendre. Si celui-ci souhaite faire autre chose (effectuer un jet de dé pour réussir une autre action), il doit renoncer à sa défense.

Exemple : Bjorn a l'initiative. Il attaque Sven alors que celui-ci, cherchant à fuir, commençait à courir. Sven n'a d'autre choix que de se défendre. Si Sven avait eu l'initiative, il aurait pu commencer à fuir, obligeant Bjorn à courir après lui. Si Sven renonce à sa défense, il peut être facilement blessé par Bjorn mais s'il réussit ensuite son jet de course, alors il lui échappera sans que celui-ci ne soit en position de le poursuivre immédiatement.

Le personnage qui a la meilleure initiative est celui qui a engagé le plus de dD. En cas d'égalité, c'est celui qui a la meilleure compétence puis le meilleur équipement. Enfin, si rien ne vient départager les adversaires, les deux peuvent agir indépendamment sans pouvoir opposer de défense – les attaques sont simultanées et font très mal. Il est toujours possible de renoncer à son initiative.

OPPOSITION ET CONSÉQUENCE

Lorsque les deux adversaires ont déterminé l'opposition, ils lancent chacun leurs dés. Celui qui a le plus de succès remporte l'échange et impose les conséquences à l'autre.

Un succès de différence – l'adversaire perd pied. Il a un malus de seuil de +1 au prochain échange. En combat, l'adversaire perd un point de fatigue.

Deux succès de différence – l'adversaire abandonne la contestation la plupart du temps, s'il s'agit d'une affaire mineure. En combat, l'adversaire perd deux points de fatigue.

Trois succès de différence – l'adversaire abandonne la contestation dans le cadre d'une affaire de moyenne importance. En combat, l'adversaire perd trois points de fatigue.

Quatre succès de différence – l'adversaire a un malus de seuil de +2 s'il souhaite continuer à contester l'affaire. En combat, l'adversaire perd quatre points de fatigue et un point de vie. Il perd un point de vie supplémentaire toutes les deux minutes (12 échanges).

Cinq succès de différence – l'adversaire abandonne purement et simplement. En combat, le personnage perd cinq points de fatigue et deux points de vie. Il perd un point de vie supplémentaire toutes les trente secondes (3 échanges). Par succès supplémentaire, l'adversaire perd un point de vie supplémentaire.

DANGER EN OPPOSITION

Contrairement aux actions normales, les dés de danger n'ont d'importance, s'ils échouent à obtenir une réussite, que si le personnage perd l'échange. Dans ce cas, chaque dD raté compte comme un succès supplémentaire pour l'adversaire.

GROUPES

Chaque adversaire présent ne pouvant effectuer qu'un seul échange au cours du round, celui qui a l'initiative peut choisir son ou ses adversaires et les obliger à lui répondre, les détournant éventuellement d'autres actions qu'ils auraient pu vouloir effectuer. Si le personnage engage plusieurs adversaires, ceux-ci répondront en groupe, utilisant la règle de synergie (le meilleur fait le jet et chaque autre adversaire lui accorde 1dE). Il est possible pour un adversaire engagé de ne pas répondre à une attaque et de conserver sa liberté d'action, auquel cas il est considéré comme n'ayant obtenu aucun succès – ou ne donnant pas de dE. Il ne participe pas à l'action mais peut être touché par ses conséquences.

Exemple : Le samouraï Genka (Sabreur 6, avec un sabre légendaire et une belle armure laquée) affronte une troupe d'une dizaine de piquiers (Soldat 2, avec lance longue). Pour protéger son groupe, il décide d'engager les dix – il se sent capable de le faire. Genka va lancer 6dE + 3dD (il veut être sûr d'avoir l'initiative). Les piquiers lancent collectivement 2dE (la lance) + 5d10 (chaque piquier apportant 1dE changés en deux fois moins de d10). Genka a de bonnes chances de bloquer la petite troupe et de lui faire quelques dommages.

Si un allié du personnage ayant la plus haute initiative souhaite attaquer les mêmes adversaires, il n'a pas non plus d'autre choix que de donner 1dE au personnage (à moins qu'un accord tactique ne désigne une autre personne comme l'attaquant principal – un groupe constitué pouvant engager un de ses membres mais laisser le plus fort régler l'opposition). Il est souvent très intéressant de s'associer, un personnage recevant des dE de ses alliés. En effet, le tableau des conséquences indique qu'il est plus intéressant de faire une fois des gros dommages (grosse marge de succès) que plusieurs fois des petits.

Les conséquences d'une opposition de groupe sont supportés par tous les membres qui perdent l'échange ou, selon les circonstances (combat notamment), partagés entre eux.

SURPRISE

Si le personnage est surpris (que ce soit au début d'un combat ou parce qu'il est apostrophé soudainement au milieu d'une réunion), il ne peut être défensif, ne peut pas investir de dD et n'a jamais l'initiative au cours du premier échange. Par ailleurs, l'adversaire peut effectuer sa première attaque contre une réussite minimale de 1 et non contre un jet de défense.

COMBAT À DISTANCE

En combat, plus particulièrement, certaines attaques destinées à causer des conséquences telles que décrites ci-dessus, sont portées non contre une défense active mais contre une difficulté. C'est le cas pour les attaques à distances effectuées hors mêlées. Il faut donc des réussites minimales : 1 pour un tir à moins de dix mètres ; 2 pour un tir à la portée de l'arme ; 3 pour un tir à longue distance. On peut ajouter des succès minimaux supplémentaires pour la visibilité, la couverture de la cible, son activité, etc..

CONDITION, SOINS ET BLESSURES

Lorsque le personnage n'a plus de points de fatigue, il a un malus de +2 à tous ses seuils.

Lorsque le personnage n'a plus de points de vie, il tombe inconscient. Il est définitivement mort à -5 points de vie.

Il faut un bon repas pour récupérer un point de fatigue et une bonne nuit pour en récupérer deux. Ne pas manger peut entraîner la perte permanente de fatigue.

Un médecin (Prêtre) doit s'occuper du personnage s'il a perdu des points de vie. Il doit obtenir un succès par point de vie perdu au cours des dernières minutes. Chaque point de vie non soigné par ce jet immédiat entraîne des séquelles puis est récupéré naturellement au rythme de un par jour si le personnage reçoit des soins et se repose, un tous les deux jours s'il doit se débrouiller seul et qu'il le peut, un par semaine s'il n'a ni médicaments, ni soins, ni repos.

Séquelle à un point – Le personnage met plusieurs jours à se remettre. D'ici là, il a un malus de +1 à tous ses seuils.

Séquelle à trois points – le personnage met plusieurs semaines à se remettre. D'ici là, il a un malus de +2 à tous ses seuils.

Séquelle à cinq points ou plus – le personnage a un membre en moins, un défaut de fonctionnement de ses organes, des problèmes de santé récurrents. La vie ne va pas être drôle pour lui dorénavant.

PATHOGÈNES

Les maladies et poisons fonctionnent selon le même principe. Une maladie possède un score (lui donnant des d10) et une efficacité (lui apportant éventuellement des dE en fonction des circonstances, de la virulence, des risques locaux, etc.). Le personnage doit résister avec ses points de vie, éventuellement avec des dE apportés par des soins, des médicaments ou des mesures prophylactiques. Il s'agit d'une opposition qui influe sur la santé (comme le combat). Ce sont les points de vie actuels qui comptent – le patient d'affaibli avec le temps. Il est parfois nécessaire de faire plusieurs jets à des intervalles définis tant que la maladie progresse. Une simple victoire du personnage au cours de l'un des échanges suffit à arrêter le mal mais pas forcément à effacer les conséquences.

Quelques exemples : Choléra (un jet par heure, 5d10+3dE) ; Grippe (un jet par jour, 2d10+2dE) ; Turista (une fois unique, 3d10) ; Gangrène (un jet par jour, 4d10+1 à 5dE selon la propreté de l'endroit et la température).

MORAL

Un point de moral dépensé permet de donner une réussite automatique. Le moral peut être récupéré en faisant la fête, en buvant un coup, en faisant l'amour avec une personne aimée, etc.. Un personnage perd un point de moral à chaque fois qu'il voit un de ses amis mourir, qu'il passe une nuit blanche, ne mange pas durant une semaine, a un coup dur.

4

EXPÉRIENCE

Vous êtes libre de donner autant d'expérience que vous voulez à vos joueurs – nous conseillons de donner 2 ou 3 points par séance. Pour monter les compétences, il faut dépenser le niveau actuel de la compétence en points d'expérience. Il est possible de dépasser un score de 5. Une nouvelle spécialité, un point de vie, de fatigue ou de moral coûtent dix points d'expérience.

MATÉRIEL

Chaque matériel peut rapporter des dE en fonction des circonstances. Il est difficile d'en tenir le compte précis car un même outil peut être utilisé de multiples manières. Il est possible de cumuler les avantages de plusieurs objets ou lieux.

Zéro dE – Ce matériel ne rapporte pas d'avantage direct mais est essentiel pour pouvoir simplement agir : des vêtements, les petits outils mal adaptés, une simple pierre, les ficelles pour accrocher les choses, etc..

Un dE – Armes et armures légères, outils simples adaptés mais généralistes, équipements génériques, bouquins isolés, simple lieu de travail pas trop inconfortable.

Deux dE – Armes et armures moyennes, outils spécialisés, équipements appropriés, petite bibliothèque spécifique, petit atelier propre et organisé.

Trois dE – Armes et armures lourdes, outils très spécialisés, équipements uniques, bibliothèque étendue avec thésaurus, laboratoire équipé.

Le matériel possède quatre états : intact, abîmé (donne un malus de +1 au seuil), cassé (inutilisable mais peut être réparé), détruit.

MAGIE

En fonction des univers, il est possible que la magie existe. Un sort est l'équivalent d'une spécialité de Magicien. Il peut être appris avec des points d'expérience ou par apprentissage, selon l'orientation voulue. Un sort décrit un effet particulier. Il porte souvent un nom complexe et imagé. Pour lancer un sort, il faut obtenir plusieurs succès de la compétence utilisée. Le nombre de succès dépend de la complexité du sort. Par ailleurs, il faut dépenser des composantes physiques particulières – du matériel. Chaque dose de composante au-delà de la première rapporte 1dE sur le jet. Une fois le sort lancé, réussi ou non, les composantes sont perdues.

Conception et développement

John Grümph

Relectures et vérifications

Benoît Felten, Lord Samael.

Paternité - Partage des Conditions Initiales à l'Identique 2.0 France

Vous êtes libres :

- de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public
- de modifier cette création
- d'utiliser cette création à des fins commerciales

Selon les conditions suivantes :



Paternité. Vous devez citer le nom de l'auteur original.



Partage des Conditions Initiales à l'Identique. Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette création, vous n'avez le droit de distribuer la création qui en résulte que sous un contrat identique à celui-ci.

- A chaque réutilisation ou distribution, vous devez faire apparaître clairement aux autres les conditions contractuelles de mise à disposition de cette création.
- Chacune de ces conditions peut être levée si vous obtenez l'autorisation du titulaire des droits.

Ce qui précède n'affecte en rien vos droits en tant qu'utilisateur (exceptions au droit d'auteur : copies réservées à l'usage privé du copiste, courtes citations, parodie...)

Ceci est le Résumé Explicatif du [Code Juridique \(la version intégrale du contrat\)](#).