

CUSTOM SYSTEM

SYSTÈME DE JDR DESCRIPTIF CUSTOMISABLE

PYROMAGO@WANADOO.FR

MERCI À MENHIR, XARAMIS ET RADECAVE LE SCRIBOULLARD

INTRODUCTION

Le système Custom est le résultat d'années de recherches en laboratoires et de tests en souffleries très poussées.

Enfin presque...

Né de la nécessité de minimiser le temps inutile pour accroître le temps de jeu efficace, il a été conçu dans l'optique de la simplicité et de la rapidité. Mais, au fur et à mesure de sa conception, il a tendu vers... autre chose.

Donc voilà : le Custom est, pourrait-on dire, une tentative de système descriptif. «Quoi c'est un système descriptif?», me direz-vous... Et bien, le plus simple est encore de vous le résumer.

RÉSUMÉ

Hmm... Un système simple, rapide et descriptif. donc. Moui ? Non, il ne fait pas le café. Grmbl. Reprenons :

Tous les personnages sont décrits pas une poignée de traits, choisis dans une liste fixe et plus ou moins avantageux ou désavantageux, comme «fort» ou «très laid». Vous ne trouverez aucun chiffre, aucun niveau, ni même une feuille de perso : une simple description de votre personnage, maladroitement griffonnée sur un post-it (à condition de ne pas écrire comme un sagouin), suffira à jouer.

Créer ce dernier (le personnage, pas le post-it...) devrait vous prendre une ou deux minutes : il vous suffit de choisir ses traits dans la liste proposée.

Le résultat final est du genre «Agile, Athlétique et Très discret, mais peu Cultivé et Fluet». Ce qui revient à peu près au même à dire qu'il a 12 en agilité, 11 en athlétisme et 15 en discrétion, mais que 7 en intelligence et en force. Pourtant, c'est plus court et ça sonne mieux à mes douces oreilles. Et surtout, ça sonne mieux à celles des néophytes du JDR. Et c'est là une grosse partie de l'intérêt.

En jeu, les actions sont résolues par un jet de 2d6 (ceux du Monopoly, par exemple). Un résultat de 7 ou plus, et c'est le succès, les femmes et l'argent. Evidemment, vos spécificités joueront sur vos chances de réussite, sous la forme d'un modificateur. Un personnage «fort», par exemple, bénéficiera d'un bonus de +2 dès qu'il s'agira de jouer avec ses biscuits. Un personnage très distrait, à l'inverse, souffrira d'un malus de -3 quand il fouillera une pièce. C'est pas sorcier.

Voilà, en gros, ce qu'est le Custom system. Le reste est presque superflu. Mais jetez-y quand même un oeil...

DÉSAVANTAGES DU CUSTOM

Quoi encore ? Comment ça «il est pas parfait ton truc, arrête de te la jouer» ??.

Euh ?

Ahem...

Vraiment ?

Bon, ok : Non, c'est vrai. Si c'était aussi facile, d'autres l'auraient fait avant moi.

Disons qu'au stade actuel, il demande parfois une petite gymnastique intellectuelle. En effet, il est tout simplement impossible, ici, de demander un jet de force à ses joueurs. Au Custom, il n'y a pas de «Force», il n'y a que des personnages forts et d'autres faibles. Ce qui risque effectivement de demander un peu de pratique : joueurs comme MJ devront avoir une bonne connaissance de leurs persos, et devront mettre de côté leurs vieux automatismes pour revenir à un niveau de descriptivité nécessaire.

Bien qu'au final, avoir un personnage «fort» n'est guère différent que d'avoir un bonus en «Force», dans la pratique, ça peut dérouter.

M'enfin, de mon côté, j'ai réussi à maîtriser un Feng Shui avec. Ce qui, pour éprouver des règles, est l'équivalent d'un crash test chez Boeing.

Pour finir, si vous avez des idées, des remarques, des critiques : Pyromago@wanadoo.fr

Allé, c'est parti :

LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Lors de la création, le joueur va devoir choisir, dans la liste des traits, ceux qui définissent le mieux son personnage. Il s'agit d'adjectifs, chacun apportant un bonus ou un malus dans telle ou telle situation. Par exemple, un personnage Athlétique bénéficiera d'un avantage sur un personnage ne l'étant pas s'ils venaient à se courir après... A l'inverse, un personnage «distractif» aura plus de difficultés que les autres à détecter le bruit suspect provenant de la cave...

L'utilisation de ces adjectifs, et leurs champs d'application, devraient être assez intuitifs. C'est le but de la manœuvre. Toutefois, pour bien fixer les idées, chacun sera présenté dans le passage suivant. Ne soyez pas effrayés par le volume de cette explication de texte : vous n'en auriez, normalement, jamais besoin en cours de jeu.

Note : Le point important est que, dans tous les aspects n'étant pas concernés par les traits qu'il possède, un personnage sera considéré comme étant «moyen»,

selon les critères abstraits «d'humain adulte» (moyennement fort, moyennement débrouillard, etc.).

LES TRAITS

Voici donc la liste des traits. Les mots entre parenthèses sont des synonymes, variantes de dénominations, qui colleront peut-être mieux à l'image que vous avez de votre personnage (voir plus bas). Les Domaines d'application indiquent, en quelques mots, à quels genres de situations / jets ils correspondent. Le trait avant le slash est le «trait positif». Celui après, le «trait négatif».

TRAITS PHYSIQUES

AGILE (SOUPLE) / RAIDE (ROUILLE)
Domaines : Acrobaties, esquiver, agilité

Un personnage possédant un de ces traits se verra attribuer un modificateur dans toutes les situations demandant une coordination des mouvements ou de la souplesse : marcher sur une corde, se rattraper en tombant, danser, etc.

VIF (RAPIDE) / LENT (MOU)
Domaines : Rapidité, initiative

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dans toutes les situations demandant rapidité de réaction, vivacité d'esprit ou bons réflexes, comme éviter une balle ou attraper une mouche au vol.

ATHLÉTIQUE (SPORTIF, EN FORME) / EN MAUVAISE CONDITION PHYSIQUE (EMPATÉ)
Domaines : Athlétisme, prouesses physiques, endurance

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dans toutes les situations demandant une bonne physique générale ou de l'endurance, comme courir, sauter, grimper, etc.

RÉSISTANT (ROBUSTE) / FRAGILE (FAIBLE, MALINGRE)
Domaines : Résistance physique, constitution

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dans toutes les situations où sa résistance physique ou immunitaire seront sollicitées.

ADROIT (HABILE, DOIGTS FINS) / MALADROIT (MAL HABILE, GROS DOIGTS)
Domaines : Habileté, dextérité, travail

manuel

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dans toutes les situations demandant une finesse manuelle ou une bonne coordination œil-main, comme pour crocheter une porte ou réaliser un dessin.

FORT (COSTAUD, MUSCLÉ) / FAIBLE (FLUET)

Domaine : Force physique

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dans toutes les situations demandant l'utilisation des muscles, que ce soit pour défoncer une porte ou remporter un bras de fer.

DISCRET (FURTIF) / BRUYANT (VOYANT, BRUSQUE)

Domaines : Furtivité, discrétion, dissimulation

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dans toutes les situations demandant une certaine furtivité, que ce soit pour se cacher dans une caisse ou arriver dans le dos d'un garde.

BON COMBATTANT / MAUVAIS COMBATTANT (DOUILLET)

Domaines : Corps à corps, close combat

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dans toutes les situations de combat rapproché, avec les poings ou une épée.

BON TIREUR / MAUVAIS TIREUR

Domaines : Tirer, lancer

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dans toutes les situations de combat à distance, que ce soit pour projeter une bouteille ou tirer avec un laser.

TRAITS SOCIAUX

CHARISMATIQUE (BEAU, SEDUISANT, NOBLE) / ANTHIPATIQUE (LAID)

Domaines : Prestance, allure, séduction

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dans toutes les situations où interviendront son apparence physique, son allure : séduire quelqu'un, faire bonne impression à la cour du roi...

PERSUASIF (SYMPATHIQUE) / PEU CRÉDIBLE (LOUCHE, TIMIDE)

Domaines : Baratin, persuasion, mar-

LISTE DES TRAITS

TRAITS POSITIFS	TRAITS NÉGATIFS	DOMAINES
Agile, souple	Raide, rouillé	Acrobaties, esquiver, grimper
Vif, rapide	Lent, mou	Rapidité, initiative
Athlétique	Mauvaise condition physique, empathé	Athlétisme, prouesses physiques, endurance
Résistant, robuste	Fragile, faible, maigre	Résistance physique, constitution
Adroit, habile, doigts fins	Maladroit, mal habile, gros doigts	Habileté, travail manuel
Fort, costaud, musclé	Faible, fluet	Force physique
Discret, furtif	Bruyant, voyant, brusque	Furtivité, discrétion, dissimulation
Bon combattant	Mauvais combattant, douillet	Corps à corps
Bon tireur	Mauvais tireur	Tirer, lancer
Charismatique, séduisant	Anthipatique, laid	Prestance, allure, séduction
Persuasif, sympathique, crédible	Peu crédible, louche, timide	Baratin, persuasion, marchandage
Psychologue	Crédule, naïf, pas d'empathie	Psychologie, empathie
Intimidant, carré, impressionnant	Couard, cabot	Intimidation
Débrouillard, ingénieux	Gauche, casanier	Survie, adaptation
Attentif, perspicace	Distrait	Recherche, fouille
Bon mécedin	Peur du sang	Soigner
Vigilant	Tête en l'air	Vigilance, perception passive
Bon pilote, bon conducteur	Mauvais pilote / conducteur	Equitation, conduire, piloter
Technicien, bidouilleur, « in »	Vieille école, dépassé, largué	Technologie, techniques
Savant	Ignorant	Sciences
Instruit	Inculte, illettré	Culture générale, erudition
Courageux, inébranlable	Impressionnable, sensible	Courage, santé mentale
Persévérant, tenace	Versatile, éparpillé	Persévérance, travail long
Flegmatique, calme, zen	Impulsif, emporté, sanguin	

chandage

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dans toutes les situations où il essaiera de convaincre un auditoire, ou de véhiculer une idée. Cela peut être pour marcher un tapis ou persuader un commaisaire que vous êtes innocent.

INTIMIDANT (CARRÉ, IMPRESSIONNANT) / CABOT

Domaines : Intimidation

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dans toutes les situations où il s'agira d'impressionner ou d'être impressionné par un autre personnage.

PSYCHOLOGUE / CRÉDULE (NAÏF)

Domaines : Empathie, psychologie, instinct social

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dès qu'il désirera y

voir clair dans les motivations d'autrui, savoir si on lui ment ou si la personne en face est vraiment aussi folle qu'on le dit...

TRAITS MENTAUX

DÉBROUILLARD (INGÉNIEUX, INVENTIF) / GAUCHE (BÊTE)

Domaines : Survie, adaptation

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dans toutes les situations où il s'agira de s'adapter à un nouvel environnement, que ce soit la survie en forêt ou au bal du roi.

ATTENTIF (PERSPICACE) / DISTRAIT

Domaines : Recherche, fouille, perception active

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dès qu'il cher-

chera activement quelque chose dans son environnement, qu'il s'agisse de fouiller une pièce ou de détecter les individus armés.

BON MÉDECIN / PEUR DU SANG

Domaine : Soigner

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dès qu'il s'agira de soigner quelqu'un, et de toucher du sang.

VIGILANT / TÊTE EN L'AIR

Domaines : Vigilance, perception passive

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dès que quelque chose survient autour de lui et qu'il s'agira d'en prendre conscience, que ce soit un mouvement dans la forêt ou le clic d'un pistolet dans la ruelle...

BON PILOTE / MAUVAIS

CONDUCTEUR

Domaines : Équitation, conduire, piloter

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dès qu'il s'agira de se déplacer autrement qu'à pied.

TECHNICIEN (BICROLEUR, « IN ») /

VIEILLE ÉCOLE (DÉPASSÉ, LARGUÉ)

Domaines : Technologie, techniques

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dès qu'il s'agira d'interagir avec du matériel technique, que ce soit pour construire une charrette ou réparer un vaisseau/

SAVANT / IGNORANT

Domaines : Sciences

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dès qu'on fera appel à sa culture scientifique, à sa connaissance des principes régissant l'univers et à son intelligence conceptuelle.

INSTRUIT / INCULTE (ILLETTRE)

Domaines : Culture générale, erudition

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dès qu'on fera appel à sa culture générale.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

COURAGEUX (INÉBRANLABLE) /

IMPRESSIONNABLE (SENSIBLE,
BILIEUX, ANGOISSÉ)

Domaines : Volonté, force d'âme

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dès que sa volonté, son courage ou sa santé d'esprit seront mis à l'épreuve, qu'il s'agisse de pénétrer dans la tanière d'un monstre ou de supporter la vue d'une abomination.

PERSEVERANT (TENACE) /

VERSATILE (EPARPILLÉ)

Domaines : Persévérance, travailler sur une tâche longue

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dès que sa persévérance et sa concentration seront mises à l'épreuve. Par exemple, pour accomplir une tâche longue et minutieuse ou un effort intellectuel soutenu.

FLEGMATIQUE (CALME, ZEN) /

IMPULSIF (EMPORTÉ, SANGUIN)

Domaines : Maîtrise de soi, calme

Un personnage possédant un de ces deux traits se verra attribuer un modificateur dès que sa maîtrise de soi et son calme seront mis à l'épreuve. Par exemple, pour résister à la colère ou à la tentation.

LA SÉLECTION DES

TRAITS

Le nombre de Traits, positifs et négatifs, définissant un personnage au début de sa carrière de PJ est déterminé par le type de scénarios que souhaite mener le MJ :

- Pour une aventure « réaliste », le joueur devra choisir 3 traits positifs et 2 traits négatifs.

- Pour une aventure plus cinématographique, il devra choisir 5 traits positifs et 2 négatifs.

- Pour une aventure vraiment héroïque, il devra choisir 7 traits positifs et 2 négatifs.

LES OPTIONS

Dans tous les cas, un joueur aura toujours l'option de troquer un trait contre un adjectif « très » à accoler à l'un de ceux (de la même catégorie : positif ou négatif) qu'il possède déjà. Ainsi, en « dépensant » un trait positif, il pourra devenir « très athlétique ». Inversement, contre un trait négatif, il pourra devenir « très antipathique ». Il pourra aussi échanger deux traits contre l'adjectif « Extrêmement », qu'il accollera de la même façon.

Le personnage peut également troquer un de ses traits contre deux adjectifs « assez », qu'il pourra accoler à deux nouveaux traits. Un trait qualifié de « assez », comme « assez fort », sera moins puissant qu'un trait « pur » comme « fort ». Toutefois, le joueur en obtient deux pour le prix d'un...

Il peut également diminuer le nombre de traits négatifs qu'il DOIT prendre en « dépensant » un trait positif. Inversement, il peut prendre jusqu'à deux traits positifs supplémentaires, en l'échange d'autant de nouveaux traits négatifs.

RÉSUMÉ DES OPTIONS

2 traits « Assez » pour 1 trait

Augmenter 1 trait à « Très » coûte 1 autre trait

Augmenter 1 trait à « Très » coûte 2 autres traits

Se priver d'1 trait positif permet de ne pas prendre un trait négatif

Un ou deux traits positifs supplémentaires Autant de traits négatifs supplémentaires

DE LA DESCRIPTION...

Une fois que vous aurez assimilé les traits et leurs champs d'applications... libre à vous d'en changer les noms ! En effet, les adjectifs et synonymes proposés entre parenthèses ne sont que des variantes parmi des dizaines d'autres. Tant que vous savez à quoi ils réfèrent, vous pouvez utiliser tous les termes qui vous passent par la tête : S'ils collent au plus proche de l'idée que vous vous faites de votre alter ego, ils sont même préférables.

Par exemple, votre personnage est un « Bon combattant », mais vous trouverez peut-être plus parlant de le décrire comme une « fine lame » ou un « grand berserker ».

Le point important est qu'il faut bien savoir à quel trait correspond tel terme : vos « appellations personnalisées » agiront, niveau règles, exactement comme le trait qu'ils remplacent... Bien qu'elles vous permettent d'apporter votre petite touche, votre nuance descriptive.

Ainsi, pour reprendre l'exemple précédent, les façons de combattre du personnage « fine lame » et du « berserker », bien que rapportant le même bonus de +2 en mêlée, seront totalement différentes : l'un sera plutôt D'Artagnan, et l'autre plutôt Conan...

FINISH

Un fois ses traits choisis, le PJ est techniquement prêt à l'aventure. Ne reste plus qu'à « l'habiller », en lui inventant une histoire, un aspect, un comportement, etc. Après tout, la description est le but d'un système descriptif...

EXEMPLE DE PERSONNAGE

Le MJ décide de mener une campagne d'horreur intimiste contemporaine. Les personnages sont conçus avec un nombre de traits « réaliste » (3/2). Jean réfléchit quelques secondes et se décide à faire un bibliothécaire de 50 ans, un peu timide mais très cultivé. Il l'imagine un peu rouillé, plus habitué aux chaises des salons de lecture qu'aux

salles de gym. S'imposent donc : Rouillé, timide, très cultivé et attentif...

OPTION : LES SPÉCIALITÉS

Si le MJ l'autorise, le joueur pourra choisir une spécialisation pour chaque trait positif qu'il possède. Ces spécialisations sont des domaines de compétences précis dans lesquels le PJ excelle particulièrement. Par exemple, un personnage agile pourra choisir une spécialité comme l'escalade. Un personnage psychologue pourra choisir les pathologies mentales. Les spécialités doivent avoir un champs d'action limité : au MJ de trancher.

LE SYSTÈME DE JEU

Lorsque l'action d'un personnage n'a pas toutes les chances de réussir, et que son échec peut apporter quelque chose à l'aventure, le joueur devra faire un jet de dé. En fonction du résultat, il s'en sortira plus ou moins bien.

Le système est simple : il jette 2 dés à 6 faces et les ajoute.

RÉSULTAT	
2	Echec catastrophique. Le personnage commet, par exemple, une maladresse irréparable.
3 ou 4	Echec total, qui peut avoir de graves conséquences
5 ou 6	Demi réussite. Le personnage n'a pas totalement raté son action, mais le résultat n'est pas totalement celui qu'il escomptait.
7 ou 8	Réussite. Le personnage a réussi son action. Sans éclats, mais ça passe.
9 ou 10	Belle réussite. Le personnage obtient un bon résultat.
11 ou 12	Réussite exceptionnelle. Le personnage toute le centre de la cible...

Les traits du personnage auront, évidemment, un effet sur ses chances de réussite. Lorsqu'il possède un trait positif en rapport avec l'action entreprise, le joueur jette ajoute 2 au résultats de ses deux dés. S'il possède un trait négatif, retranchera 2. Un adjectif « très » passe ce modificateur à 3, et un adjectif « extrêmement » à 4. Par exemple, un personnage très athlétique jettera 2 dés et ajoutera 3 au résultat. Un personnage en « extrêmement mauvaise condition physique » retirera 4.

Le traits qualifiés de « assez » n'apportent qu'un

modificateur de +1. De même, les Spécialité apportent un +1 supplémentaire, qui vient s'ajouter à celui offert par le trait.

Note : La règle importante est qu'il ne peut jamais y avoir plus d'un trait influent sur une même action. Les traits sont conçus de telle manière que cela n'arrive pas souvent. Mais, au cas où, n'utilisez que celui à l'avantage du PJ.

LA DIFFICULTÉ

Souvent, les action que pourront entreprendre les personnages seront plus facile ou plus difficile à réaliser selon la situation et les conditions dans lesquelles elles se produisent. Par exemple, atteindre une cible à bout portant n'est pas la même chose que de l'atteindre à 100 mètres par grand vent.

C'est pour ça que le MJ pourra attribuer un modificateur au résultat du jet. Les niveaux de difficultés sont comparables aux traits :

TABLES DES DIFFICULTÉS	
Extrêmement difficile	-4
Très difficile	-3
Difficile	-2
Assez difficile	-1
Assez facile	+1
Facile	+2
Très facile	+3
Extrêmement facile	+4

ACTIONS LONGUES, EN OPPOSITION ET POTENTIELS PASSIFS

Les actions longues sont celles qui demandent du temps pour être réalisées : lire un gros bouquin, construire une maison, etc. Lorsqu'un ou plusieurs PJ entreprennent une action longue, le MJ définit tout simplement le score cumulé qu'il devront obtenir avant de réussir, et la durée s'écoulant entre chaque jet de dé. Par exemple, il peut décréter que lire ce grimoire demandera 50 «points de réussite», et que chaque jet demande une heure de lecture. Vu qu'il est en mauvais état, le PJ souffrira d'un -3 à tous ses jets.

Si le PJ échoue (c'est à dire qu'il fait moins de 7) deux fois successivement, la tâche est trop dure pour lui et doit abandonner, sauf s'il réussit un jet de persévérance.

Les actions en oppositions, très fréquentes, opposent deux personnages : un bras de fer, un 100 mètres, etc. Dans ce cas, c'est simple : chaque joueur fait un jet. Celui obtenant le meilleur résultat l'emporte.

Les potentiels passifs sont basés sur un trait mais ne sont pas des jets. Ils fixent plutôt la difficulté

d'un jet qu'un autre personnage va faire. Par exemple, si un personnage décide d'en traîner un autre, la difficulté de son test sera basée sur le gabarit, la constitution de l'autre. Si un personnage non-joueur essaye de se glisser derrière les personnages, la difficulté de son test sera basée sur leur vigilance.

Voici la table des difficultés en fonction des traits :

TRAIT	DIFFICULTÉ
Extrêmement (en positif)	11
Très (en positif)	10
Pur (en positif)	9
Assez (en positif)	8
Assez (en négatif)	6
Pur (en négatif)	5
Très (en négatif)	4
Extrêmement (en négatif)	3

Exemple : Un personnage ment aux personnages. Le MJ décide qu'ils peuvent le remarquer, mais ne peut leur demander de faire un jet de psychologie sans se trahir. Il décide donc d'effectuer un jet de persuasion pour son PNJ en utilisant la règle du potentiel passif. Le trait correspondant est «psychologue», qui est possédé par un seul PJ. Ce qui porte la difficulté du jet à 9 contre lui. Le MJ lance les dés et obtient 8 : il parvient à berner tous les personnages, sauf un.

LE COMBAT ET LES DEGATS

Toute confrontation commence par la détermination de l'initiative. Autrement dit, de l'ordre d'action des protagonistes. Pour cela, les joueurs vont réaliser un jet de rapidité. Relancez les égalités. Les personnages agiront dans l'ordre décroissant des résultats.

A son tour, un personnage peut, au choix, se déplacer de 5 mètres (plus son bonus ou malus de trait athlétisme : 6 pour un personnage assez athlétique, 7 pour un personnage athlétique, etc.), tirer ou frapper au corps à corps. Lorsqu'il est pris pour cible et qu'il n'a pas agit, il a toujours l'option de se Défendre. Il ne pourra rien faire d'autre. Hormis ces actions basiques, un personnage pourra faire une infinité d'autres choses, comme tenter de désamorcer une bombe ou démarrer un véhicule. Dans ce cas, la règle est simple : un personnage peut accomplir, dans un tour, ce que quelqu'un pourrait faire dans la réalité en 3 ou 4 secondes... En outre, il ne peut accomplir qu'une seule chose à la fois.

Pour atteindre un personnage avec une arme à feu, le joueur devra réussir un score de 7 sur un test de Tir. Pour l'atteindre au corps à corps, il utilisera évidemment son score en corps à corps.

Un personnage se défendant fait un jet d'Agilité. Si son score est supérieur à celui obtenu par l'attaquant, il a esquivé le coup.

Lorsqu'un personnage est touché, il doit faire un jet de résistance, auquel il ajoute le bonus d'armure s'il en possède une.

Si le total est supérieur ou égal au Niveau de dégâts de l'arme, il prend une blessure légère. S'il est supérieur au double, il ne sent rien.

S'il est inférieur, il prend une blessure grave. S'il est inférieur à la moitié (arrondie à l'inférieur), il meurt sur le coup.

Exemple : un personnage est touché par une balle de revolver. Ce dernier possède un score de dégâts de 10. Le joueur ne possède aucun trait de résistance. Il obtient un 7 : il prend une blessure grave.

Chaque blessure grave pénalise le personnage : la douleur lui impose un malus de -2 à tous ses jets. Chaque blessure légère lui impose un malus de -1. Lorsque le cumul des malus de blessures atteint 6, le personnage perd connaissance. Lorsqu'il atteint 10, il meurt.

Une blessure légère disparaît au terme d'une heure de repos. Une blessure grave au terme d'un jour. Un jet de soins réussit permet faire disparaître immédiatement une blessure légère, et de soigner une blessure grave en une heure.

L'EXPÉRIENCE

Les personnages vont tirer des leçons de leurs aventures. À la fin de chaque séance, le MJ évaluera leur comportement. Il pourra se baser sur leur réussite du scénario, sur les dangers qu'ils ont affrontés ou sur le comportement du joueur à la table. En fonction, chaque PJ reçoit ou perd quelque-chose :

EVALUATION	PERTE / GAIN
Extrêmement mauvais	Le PJ perd 2 points d'aventure
Très mauvais	Le PJ perd 1 point d'aventure
Mauvais	Le PJ ne gagne rien
Bien	Le PJ gagne un point d'aventure
Très bien	Le PJ gagne 2 points d'aventure
Extrêmement bien	Le PJ gagne 3 points d'aventure

Les points d'aventures sont cumulés par le PJ. Pour 4 points, il peut gagner un trait positif, perdre un trait négatif, augmenter la qualité d'un de ses traits positif (de «Très» à «Extrêmement», par exemple), ou diminuer la qualité d'un de ses traits négatifs.

LE CUSTOM : LES OPTIONS

Suivent, à partir de là, des règles optionnelles qui vous permettront d'utiliser le Custom dans d'autres univers.

ESPÈCES ET RACES

Gérer des différences d'espèces, comme les fameux elfes et nains, n'est pas très sorcier (voir les règles de sorcellerie... nan, j'déconne) : chaque membre de cette race possèdera, de façon innée, un certain nombre de traits. Un joueur peut, certes, décider de les annuler en utilisant les règles d'Options de la création de personnage, mais ce serait déjà dénaturer sa race. Mais, après tout, rien ne l'empêche de jouer un nain grand et couard...

Voici quelques exemples de races. À partir de là, vous pouvez faire les vôtres :

NAIN

Positifs : Résistant, imperturbables

Négatifs : Raides, empathes

ELFE

Positifs : Charismatiques, agiles

Négatifs : Fragiles, faibles

ORQUE

Positifs : Forts, très résistants

Négatifs : Laid, incultes, impulsifs

TRAITS SURHUMAINS

Selon le contexte, PJ ou PNJ pourront être dotés de traits surhumains, voire sous-humains. Une force de taureau ou un aspect abominable entrent dans ces critères.

Ces traits particuliers seront représentés par des adjectifs spécifiques : prodigieusement, extraordinairement et monstrueusement.

À ces traits correspondent les modificateurs suivants :

ADJECTIF	MODIFICATEUR
Prodigieusement	+ ou - 5
Extraordinairement	+ ou - 6
Monstrueusement	+ ou - 7

S'il vous manque encore des niveaux, ajoutez-en. Indicativement, «prodigieusement» peut être at-

tribué à une créature «juste» surhumaine, comme un héros de la grèce antique. «Monstrueusement» ira bien à un... gros monstre. Un dragon sera, par exemple, monstrueusement fort et résistant.

POUVOIRS, MAGIE ET ASSIMILÉS

Un personnage doté de la faculté d'utiliser des pouvoirs ou des sorts à durée temporaire sera doté d'un trait spécifique. En fonction du contexte, cela peut-être aussi vague que «Sorcier» ou aussi précis que «Nécromancien», «Elementaliste» ou «Jedi».

Ces traits peuvent aussi être pondérés d'adjectifs. Parce que «Très sorcier» ne veut rien dire, on préférera plutôt les qualificatifs «puissant», «très puissant» et «extrêmement puissant». Un personnage pourra donc être un «Sorcier très puissant».

L'effet et les modificateurs sont les mêmes. Puissant lui donnera un bonus de +2. «Très puissant» de +3 et «Extrêmement puissant» de +4. Posséder un trait comme sorcier n'offre aucun bonus, mais permet d'utiliser les pouvoirs correspondants. Ce qui est déjà un bel avantage. Notez que les pouvoirs et sortilèges ne sont pas utilisables par un personnage ne possédant pas le trait correspondant.

Utiliser un pouvoir prend, par défaut, un tour de combat. Le joueur doit réussir un jet supérieur ou égal à la difficulté indiquée dans sa description. En cas d'échec, il ne se passe rien. Voici une petite sélection de pouvoirs :

PROJECTILE

Difficulté : variable

Le joueur choisit la difficulté de son jet. S'il réussit, sa cible sera touchée par un projectile magique (boule de feu, éclair, etc.) d'un Niveau de dégât égal à cette difficulté. Lancer un projectile au-delà de 10 mètres est Difficile (-2).

BOUCLE

Difficulté : 7

Le joueur choisit la difficulté de son jet. S'il réussit, il bénéficiera durant la prochaine minute d'un bouclier magique agissant comme une armure de niveau 2.

VITESSE

Difficulté : 9

Si le joueur réussit son jet, il pourra accomplir deux actions à son prochain tour.

LES POURSUITES

Lorsqu'une course-poursuite s'engage entre PJ et PNJ, le MJ devra déterminer la distance qui sépare les participant. Elle peut être Très courte, Moyen, Longue ou Très longue. En fonction des véhicules utilisés, ces termes peuvent représenter des distances très variables : des mètres en voiture, des kilomètres en vaisseau spatial.

A partir de là, les pilotes devront, à chaque tour, effectuer un jet de conduire ou piloter. Au résultat des dés, ils rajouteront le modificateur de Vitesse ou de Manoeuvre de leur véhicule. C'est au MJ de décider laquelle de ces deux caractéristiques utiliser, en fonction de l'endroit où se déroule la poursuite : sur une autoroute ou sur une voie dégagée, ce sera plutôt Vitesse. Dans une rue bondée où la circulation n'est pas fluide, ce sera Manoeuvre. Si la situation est mixte, il peut laisser le choix à chaque joueur de la caractéristique qu'ils utilisent : cela représentera leur façon de piloter.

Bref, le joueur obtenant le plus gros résultat arrive à distancer (pour le poursuivit) ou à rattraper (pour le poursuivant) l'autre d'un niveau (par exemple, de Courte) Moyenne).

Toutefois, si les dés seuls affichent un résultat inférieur ou égal à la valeur d'Accident du véhicule, celui-ci a... un accident. Lancez un dé, retirez-y le bonus de vitesse du véhicule et ajoutez sa Résistance :

RÉSULTAT

1 ou moins	Le véhicule a un terrible accident : tous les passagers subissent une blessure de niveau 10.
2 ou 3	Le véhicule a un accident : tous les passagers subissent une blessure de niveau 8
4 ou 5	Le véhicule a un accident : tous les passagers subissent une blessure de niveau 6
6 ou plus	Le véhicule fait un tête à queue. L'adversaire gagne deux niveaux de distance

La poursuite se termine lorsque le poursuivit dépasse la distance «Très longue» ou quand le poursuivit atteint la distance «Très courte». Dans cette situation, il pourra tenter, au prochain tour, d'arrêter ou de percuter le véhicule. Dans le premier cas, s'il gagne son jet contre l'adversaire, celui-ci à un accident : faites un jet sur la table précédente. Dans le second cas, s'il gagne le jet en opposition, il force son adversaire à s'arrêter.

LE STATUT

Cette règle optionnelle, mais fortement con-

seillée, ajoute une nouvelle catégorie de traits : les traits de statut. Ils représentent le niveau social du personnage, et sa position dans sa société.

RICHE (BLINDÉ, FORTUNÉ) / PAUVRE (FAUCHÉ, MISÉREUX)

Domaines : L'argent

Un personnage possédant un de ces traits aura simplement plus ou moins de problèmes d'argent pour, notamment, acheter de l'équipement avant et pendant les aventures. Si vous utilisez cette règle, considérez que chaque personnage commence le jeu avec 5 équipements de son choix. Le modificateur de richesse (+2 pour «riche», -2 pour «pauvre», etc.) s'ajoute à ce chiffre.

INFLUENT (IMPORTANT, NOTABLE) / PARIA (BANNI, EN EXIL)

Domaines : Importance sociale, intouchabilité

Un personnage possédant un de ces traits sera plus ou moins important dans la société, et auront plus ou moins le bras long. Il peut être un gradé de l'armée, une personnalité célèbre ou un noble. Concrètement, on hésitera, par exemple, à l'envoyer en prison, ou à le maltraiter durant une garde à vue. Ce trait peut également servir de trait social offrant un bonus / malus dans les situation où le rang social est important, comme dans le milieu professionnel ou dans une soirée huppée.

CRÉATION DE PERSO ALÉATOIRE

Pour créer des PNJ ou des PJ rapidement, vous pouvez utiliser la technique de création aléatoire. C'est simple, vous tirez simplement les traits aux dés.

Il s'agit de jeter 1d666 (utilisez trois dès 6 différents : le premier donne les centaines, un autre les dizaines et le derniers les unités).

TRAITS PHYSIQUES

111 à 123	Résistant / Fragile
124 à 136	Fort / Faible
141 à 153	Athlétique / Empaté

TRAITS DE FINESSE

154 à 166	Discret / Bruyant
211 à 223	Agile / Rouillé
224 à 236	Adroit / Maladroit

TRAITS DE COMBAT

241 à 253	Bon combattant / Mauvais combattant
254 à 266	Bon tireur / Mauvais tireur

TRAITS DE COMBAT

311 à 323	Rapide / Lent
-----------	---------------

TRAITS DE PERCEPTION

324 à 336	Psychologue / Naïf
341 à 353	Attentif / Distract
354 à 366	Vigilant / Tête en l'air

TRAITS DE PERSONNALITÉ

411 à 423	Inébranlable / Sensible
424 à 436	Persévérant / Evaporé
441 à 453	Flegmatique / Impulsif

TRAITS D'INTELLECT

454 à 466	Savant / Ignorant
511 à 523	Instruit / Inculte
524 à 536	Ingénieur / Bête

TRAITS TECHNIQUES

541 à 553	Bon médecin / Peur du sang
554 à 566	Bon pilote / Mauvais pilote
611 à 623	Bricoleur / Dépassé

TRAITS SOCIAUX

624 à 636	Intimidant / Cabot
641 à 653	Persuasif / Timide
654 à 666	Charismatique / Antipathique

Si le joueur obtient deux fois le même trait, il gagne l'adjectif «très». Trois fois, il devient «Extrêmement». S'il obtient un trait positif et son contraire, les deux s'annulent.

Etant donné que les traits sont classés, grossièrement, du physique au social, vous pouvez autoriser vos joueur à effectuer un jet de plus que le nombre de traits positifs de départ, et 3 jets pour les négatifs : Ils doivent en ignorer un de chaque.

CUSTOM SANS DÈS

Cette option impose de profonds changement dans la façon de jouer... et même d'appréhender le jeu. C'est simple : il n'y a plus de jets de dés. Lorsque le MJ estime qu'une action n'est pas à la portée de tout le monde, il annonce le trait nécessaire aux PJ pour réussir. Par exemple : «Pour grimper à cette corde couverte d'huile, il faut être très agile». Ceux qui le sont y parviennent, les autres échouent... sauf s'ils dépensent des points de Rebondissement.

Que sont les points de Rebondissement ? Et bien, il reflètent à la fois les ressources insoupçonnées d'un personnage et sa chance.

Chaque personnage commence tout scénario avec un nombre de points de Rebondissement, défini par le MJ et compris entre 5 et 15. Il en regagne ensuite 2 par nuit de repos.

L'utilisation du Rebondissement est simple : chaque point dépensé augmente, pour ce «test», le niveau du personnage dans le trait demandé de 1, jusqu'à un maximum de +2 (ou +3, si le MJ l'autorise). Ca peut lui permettre de réussir l'action, ou même d'améliorer son succès. En contrepartie, le joueur doit trouver une explication et décrire comment se manifeste ce rebondissement favorable... description d'autant plus riche que le nombre de points dépensés est grand : il a pu lire un article sur cette fameuse île la veille, ou son pied trouver une prise miraculeuse dans la paroi...

Libre à vous d'utiliser cette option pour les situations de combat : dans le cas contraire, ne lancez les dés que pour toucher et pour les dégats. Les personnages peuvent tout à fait utiliser des points de rebondissement pour augmenter leur initiative.

MATÉRIEL

Voici une sélection d'armes, d'armures et d'objets divers :

ARMES

Les armes sont définies par deux valeurs : une portée (pour les armes à distance), et un Niveau de dégat. Pour les armes de contact, ce dernier pourra être modifier par un éventuel trait de force du personnage.

Extrêmement fort	+4
Très fort	+3
Fort	+2
Assez fort	+1
Assez faible	-1
Faible	-2
Très faible	-3
Extrêmement faible	-4

Ajoutez tout simplement le modificateur habituel au niveau de dégat de l'arme.

ARME	DÉGATS	PORTÉE
Poings	4+Force	
Couteau	6+Force	
Epée	8+Force	
Hache	10+Force	
Arc	7	5m
Pistolet	9	10m
Fusil	11	15m

ARME		DÉGATS	PORTÉE
Fusil mi-trailleur		10 (jusqu'à trois tirs par action de tir)	15 m

ARMURES

La valeur d'armure s'ajoute aux jets contre les Niveaux de dégats des armes. L'encombrement est un malus à tous les jets d'agilité ou d'athlétisme que fera le personnage qui la porte.

ARMURE	VALEUR	ENCOMBREMENT
Légère (cuir)	1	0
Moyenne (maille)	2	-1
Lourde (plates)	3	-2
Très lourde (cuirasse)	4	-3

MATÉRIEL DIVERS

TROUSSE DE SOIN

Une trousse de soins donne un bonus de +1 aux jets de réduction des blessures.

KIT DE CROCHETAGE

Un kit de crochetage offre un bonus de +2 pour crocheter les portes

L'ESSENTIEL DES TABLES

TRAITS PHYSIQUES

111 à 123	Résistant / Fragile
124 à 136	Fort / Faible
141 à 153	Athlétique / Empaté

TRAITS DE FINESSE

154 à 166	Discret / Bruyant
211 à 223	Agile / Rouillé
224 à 236	Adroit / Maladroit

TRAITS DE COMBAT

241 à 253	Bon combattant / Mauvais combattant
254 à 266	Bon tireur / Mauvais tireur
311 à 323	Rapide / Lent

TRAITS DE PERCEPTION

324 à 336	Psychologue / Naïf
341 à 353	Attentif / Distract
354 à 366	Vigilant / Tête en l'air

RÉSULTAT

2	Echec catastrophique. Le personnage commet, par exemple, une maladresse irréparable.
3 ou 4	Echec total, qui peut avoir de grosses conséquences
5 ou 6	Demi réussite. Le personnage n'a pas totalement raté son action, mais le résultat n'est pas totalement celui qu'il escomptait.
7 ou 8	Réussite. Le personnage a réussi son action. Sans éclats, mais ça passe.
9 ou 10	Belle réussite. Le personnage obtient un bon résultat.
11 ou 12	Réussite exceptionnelle. Le personnage toute le centre de la cible...

TABLES DES DIFFICULTÉS

Extrêmement difficile	-4
Très difficile	-3
Difficile	-2
Assez difficile	-1
Assez facile	+1
Facile	+2
Très facile	+3
Extrêmement facile	+4

TRAITS DE PERSONNALITÉ

411 à 423	Courageux / Sensible
424 à 436	Persévérant / Evaporé
441 à 453	Flegmatique / impulsif

TRAITS D'INTELLECT

454 à 466	Savant / Ignorant
511 à 523	Instruit / Inculte
524 à 536	Ingénieux / Bête

TRAITS TECHNIQUES

541 à 553	Bon médecin / Peur du sang
554 à 566	Bon pilote / Mauvais pilote
611 à 623	Bricoleur / Dépassé

TRAITS SOCIAUX

624 à 636	Intimidant / Cabot
641 à 653	Persuasif / Timide
654 à 666	Beau / Antipathique

TRAIT	DIFFICULTÉ
Extrêmement (en positif)	11
Très (en positif)	10
Pur (en positif)	9
Assez (en positif)	8
Assez (en négatif)	6
Pur (en négatif)	5
Très (en négatif)	4
Extrêmement (en négatif)	3

RÉSUMÉ DES OPTIONS

« Assez »	2 pour 1 trait
« Très »	1 pour 1 trait
« Extrêmement »	1 pour 2 traits
Annuler un trait négatif	1 trait positif
Un trait positif supplémentaire	Un trait négatif supplémentaire
Deux traits positifs supplémentaires	Deux traits négatifs supplémentaires

BONUS DE DÉGATS DE FORCE

Extrêmement fort	+4
Très fort	+3
Fort	+2
Assez fort	+1
Assez faible	-1
Faible	-2
Très faible	-3
Extrêmement faible	-4

ARME	DÉGATS	PORTÉE
Poings	4	
Couteau	6	
Epée	8	
Hache	10	
Arc	7	5m
Pistolet	9	10m
Fusil	11	15m
Fusil mi-trailleur	10 (jusqu'à trois tirs par action de tir)	15 m

ARMURE	VALEUR	ENCOMBREMENT
Légère (cuir)	1	0
Moyenne (maille)	2	-1
Lourde (plates)	3	-2
Très lourde (cuirasse)	4	-3

EVALUATION	PERTE / GAIN
Extrêmement mauvais	Le PJ perd 2 points d'aventure
Très mauvais	Le PJ perd 1 point d'aventure
Mauvais	Le PJ ne gagne rien
Bien	Le PJ gagne un point d'aventure
Très bien	Le PJ gagne 2 points d'aventure
Extrêmement bien	Le PJ gagne 3 points d'aventure

CUSTOM SYSTEM

IDENTITÉ DU PERSONNAGE

DESCRIPTION

TRAITS PHYSIQUES

POSITIFS (SPÉ)	NÉGATIFS

TRAITS SOCIAUX

POSITIFS (SPÉ)	NÉGATIFS

TRAITS MENTAUX

POSITIFS (SPÉ)	NÉGATIFS

TRAITS DE PERSONALITÉ

POSITIFS (SPÉ)	NÉGATIFS

BLESSURES

EQUIPEMENT

CUSTOM SYSTEM

IDENTITÉ DU PERSONNAGE

DESCRIPTION

TRAITS PHYSIQUES

POSITIFS (SPÉ)	NÉGATIFS

TRAITS SOCIAUX

POSITIFS (SPÉ)	NÉGATIFS

TRAITS MENTAUX

POSITIFS (SPÉ)	NÉGATIFS

TRAITS DE PERSONALITÉ

POSITIFS (SPÉ)	NÉGATIFS

BLESSURES

EQUIPEMENT

CUSTOM SYSTEM

IDENTITÉ DU PERSONNAGE

DESCRIPTION

TRAITS PHYSIQUES

POSITIFS (SPÉ)	NÉGATIFS

TRAITS SOCIAUX

POSITIFS (SPÉ)	NÉGATIFS

TRAITS MENTAUX

POSITIFS (SPÉ)	NÉGATIFS

TRAITS DE PERSONALITÉ

POSITIFS (SPÉ)	NÉGATIFS

BLESSURES

EQUIPEMENT

10