Derrière la porte jaune

Ceci est un principe de jeu de rôle ou méta jeu que vous pouvez greffer éventuellement sur votre système favori. Il est régi par trois principes fondamentaux, l'utilisation d'un D100 (voire de 3D6), la rédaction d'une jolie feuille d'historique par les joueurs et le feeling dans la détermination des résultats des jets de dés.

1) Création de personnage.

Le Mj indique aux pjs (afin qu'ils fassent au mieux leur personnage) le style de partie qu'il veut faire jouer : sombre, réaliste, pulp, héroïque, super-héroïque, épique…

Les joueurs sont alors priés de faire deux pages d'historique sur leur personnage afin de cerner celui-ci dans les grands détails et d'indiquer ses forces et ses faiblesses, sa profession et son cursus, de parler ses préférences sexuelles, philosophiques ou religieuses, de ses règles morales… Selon que vous vouliez faire jouer des personnages normaux ou épiques, il notera une à XX choses pour lesquelles il est doué ou très doué au chapitre de ses forces : *J'ai une volonté de fer ou je suis terrible au macramé ou je suis un as aux échecs.*

Caractéristiques du personnage : plusieurs choix s'offrent à vous…

- Laisser parler le feeling, le joueur ne définit que les X traits physiques, sociaux ou mentaux lui correspondant un max. On considère que tout ce dont il ne parle pas est d'un niveau moyen.
- Reprendre telles quelles les règles de votre jeu favori. Les personnages auront les caractéristiques auxquelles vous êtes habitués.
- Suivre le petit guide que j'emploie personnellement et traduire les caractéristiques sur une échelle 3D6 qui correspond en gros au système Basic.

Les humains sont chiffrés de 3 (super faible) à 21 (monstre absolu). Les pjs, en tant qu'êtres exceptionnels pourraient être tirés avec 2D6+6 et autant de points qu'il y a de caractéristiques à répartir à votre gré. Ou recevoir chacun l'équivalent d'une moyenne d'attribut de votre choix :

Moyenne des attributs sur 3D6 et niveau de jeu : 12 (chair et sang, les pjs n'ont pas intérêt à faire les malins.), 13 (assez pulp, medfan), 14 (medfan, pulp), 15 (pulp ou medfan avec des pjs à destinée), 16 et + (héros majeurs).

Conversion des attributs

Base Ghost	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	+1
Shado 5	1	2	3	4	5	6	7 -8	9 - 10	11 - 12	13 - 14	15 - 19	+5
AdC	5 - 6	7-8	9 - 12	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 22	23 - 26	27 - 30	31 - 34	35 - 44	+10
SaWo	D4-1	D4	D6	D8	D10	D12	D12+1	D12+2	D12+3	D12+4	D12+5	+1
SaWo D10	D10-5	D10-4	D10-2	D10-1	D10	D10+1	D10+2	D10+3	D10+4	D10+5	D10+6	+1
MdT / base 5	1	1 ou 2	2	3	3 ou 4	4	5	6	7	8	9	+1
Torg	6	7	8	9	10	11	12 -13	14 - 15	16 - 17	18 - 19	20 - 21	+2
D6 system*	1D+	2D	2D+	3D	3D+	4D	4D+	5D	5D+	6D	7D	+1D
Valeur	Nul	Faible	Moyen	Bon	T Bon	Excellent	Sublime	Légende				
Porte Jaune¤	-2	-1	0	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+1

Conversion des compétences

Ghost / Shado	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	+2
AdC	25 - 30	35 - 40	45 - 50	55 - 60	65 - 70	75 - 80	85 - 90	95+	+5
SaWo	D4	D6 (D5)	D6	D8	D10	D12	D12+1	D12+2	+1
SaWo D10	D10-4	D10-3	D10-2	D10-1	D10	D10+1	D10+2	D10+3	+1
MdT / base 5	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Torg	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21-22	23-24	+1
D6 System*	3D+1	4D	4D+2	5D+1	6D	7D	8D	9D	+1d
Valeur	Novice	Compétent	Pro	Aguerri	Bon	Très Bon	Excellent	Sublime	Légendaire
Porte Jaune	-1	0	0	0	+1	+2	+3	+4	+1

*Ghost's Stories est la base du système multijeux dans le fichier ghoststories, Porte jaune donne les bonus réels à appliquer. Base 5 : Type Qin, White Wolf, Deadlands ;

Quels traits j'utiliserais si je devais simplement me contenter du système comme ça, sans m'encombrer de compétences ou attributs ?

J'aime assez la base de l'ancêtre, les 6 caractéristiques de Donjons et Dragons, mais j'ai résolu dans un fichier appelé ghoststories : 12 compétences, 12 attributs et 6 Traits universels. Je peux un peu me contenter de tout faire avec les caractéristiques de Savage Worlds auxquelles je rajoute Pouvoir.

Force (Athlétisme, éventuellement corps à corps), Agilité (Coordination, Réaction, Tir), Constitution (Vigueur et Taille), Intellect (perception, logique, éducation), Esprit (volonté, charisme, savoir-faire) et **Pouvoir (chance, magie)** me suffisent généralement pour des scénarios sur le pouce en définissant trois ou quatre domaines dans lesquels les pjs auraient un bonus.

Dons, avantages, défauts : Reportez-vous à votre jeu favori. Celui qui a le plus ma faveur de tous ceux que j'ai lus est Savage Worlds. Je suis assez pour retranscrire trois ou quatre atouts de ce jeu.

Pouvoirs magiques ou autres : je suis assez fan de trois dons, pouvoirs ou trois voeux donnés par le génie dans le fichier Les Pouvoirs. Mon inspiration principale est les super Pouvoirs de Savage Worlds.

Bonus spéciaux du genre historique : J'ai toujours affectionné (en donnant plus de points) certaines des bonnes idées de WhiteWolf. Si si si.

2) Les Trois principes essentiels

Un jet de dés doit généralement s'effectuer en jeu de rôle pour mesurer la qualité de résultat d'une action en fonction d'une difficulté et d'un niveau de compétence. Ouais, ouais…

Il y a en fait surtout trois principes à respecter :

- ***Rendre justice*** aux capacités du PJ ou à la valeur qu'on prête aux PNJs importants.
- ***Respecter l'intensité dramatique***, c'est-à-dire faire en sorte de respecter l'histoire, l'ambiance, l'univers, les éléments mis en place et permettre à l'intrigue d'avancer de la manière la plus cohérente possible.
- ***Déterminer la difficulté d'une action*** en fonction des deux premiers facteurs et d'une bonne dose de feeling.

3) Difficulté des actions

Il n'y a pas de système d'action étendue. Un jet de dés se fait pour une action, point barre. Ou une partie d'un processus. Au final, une chose est toujours plus ou moins réussie ou plus ou moins ratée…

La difficulté des actions se mesure grâce aux trois principes essentiels par ce qu'on appelle un pourcentage de chance de réussite ou un jet de 3D6 (pour ceux qui préfèrent ces dés et faire un résultat vers le haut).

Toute la subtilité du système revient dans la manière de déterminer le niveau de Difficulté de l'action. La meilleure méthode pour résoudre cela et de se poser sincèrement la question : au feeling, telle action va être définie par quelle difficulté, si je tiens compte du respect de l'intensité dramatique, du niveau apparent du pj et de la réelle difficulté de la chose ?

% de succès	Niveau de Difficulté	Niveau de l'adversaire par rapport au pj	Intensité dramatique	3D6 (%)	
0	**Impossible**	Imbattable	L'action ne doit pas ou ne peut pas être réussie.	**Seuil**	**% 3D6**
1	**Quasi impossible**	Légendaire	Ce n'est normalement pas possible.	**18**	(0,462)
2	**Pure folie**	Monstrueusement supérieur	Seule la plus extrême chance permet d'y arriver	**17**	(1,851)
5	**Héroïque**			**16**	(4, 629)
10	**Hyper difficile**	Très supérieur	Une sacrée chance devra être de la partie.	**15**	(9,259)
17	Super difficile			**14**	(16, 203
25	**Très difficile**	Supérieur	Il va falloir en chier pour y arriver.	**13**	(25,925)
37	Carrément difficile	Un peu plus bon		**12**	(37,5)
50	**Difficile**	Egal	Cinquante, cinquante. Le destin décidera.	**11**	(50)
63	Chaud	Un peu moins bon		**10**	(62,5)
75	**Ardu**	Inférieur avec des ressources	Il semble normal d'arriver à le faire.	**9**	(74, 074)
83	Plutôt ardu			**8**	(83, 796)
90	**Un peu compliqué**	Inférieur	En toute logique, l'action devrait être réussie	**7**	(90, 740)
95	**Moyen**			**6**	(95, 370)
98	**Plutôt aisé**	Très inférieur	Action vitale à réussir.	**5**	(98,148)
99	**Aisé**	Minable	Action totalement vitale à réussir…	**4**	(99,537)
100	**Immanquable**	Nul	L'action ne doit pas louper, ne jetez pas les dés.	**3**	

On considère arbitrairement 13 niveaux de difficulté (ceux indiqués en gras), mais il y en a 4 supplémentaires qui sont indiqués pour moduler la courbe des difficultés si vous en ressentez le besoin

Respecter l'intensité dramatique : Bonus de 2 lignes (Action qui ne devrait normalement pas être loupée pour la crédibilité du scénario), Bonus de 4 lignes (Action qui ne devrait pas être loupée tout court), Bonus de 6 lignes (Action qui ne devrait absolument pas être loupée sous peine de ruiner l'histoire).

Supposons que Jenny courre sur un terrain assez couvert pour se déplacer d'un bidon à une colonne en espérant ne pas être touchée par les balles de simples seconds couteaux. Mettons que le maître de jeu, au regard des compétences de Jenny et de la difficulté de l'action, estime qu'il faille faire un jet Ardu. Comme le mj estime que cette action ne devrait pas être loupée parce que ça ne servirait à rien pour faire avancer l'histoire, le pourcentage de réussite (75 % de chance) est ramené à 98 % (avec un décalage de 4 lignes).

Rendre justice aux capacités du pj

Dans le cadre d'une action non opposée, on pourra considérer que la grille de difficulté est donnée pour quelqu'un qui sait faire de manière normale sa tâche. Selon le niveau dans la compétence, un malus de un à deux lignes pourrait être appliquée (personnage débutant ou pas très à l'aise) et un bonus de 1 à 5 lignes pourrait être accordé selon que le personnage est bon, très bon, excellent, sublime ou divin. Sublime ou Divin restent

rares. Vous pouvez noter ces chiffres à côté des attributs ou compétences pour vous souvenir du décalage de colonnes.

Ainsi si on demande un jet de Pure Folie à un dessinateur dont le talent est sublime (4), les chances de réussite passent de 2 % (pure folie) à 25 % (très difficile) et s'il doit vraiment réussir l'action pour le scénario, un bonus de 3, ramenant la difficulté à « chaud » (63 %) permet d'envisager la Joconde bis.

Décalage du niveau de difficulté	Intensité dramatique	Compétence ou niveau du personnage
+1 à +2	Plus dur, c'est mieux pour le scénario	Faible
Zéro	Action risquée	Professionnel
-1 à -2	Action qui ne devrait pas être loupée	Bon (1) ou très bon (2)
-3 à -4	Action qui ne devrait vraiment pas être loupée.	Excellent (3) ou sublime (4)
-5 à -6	Il est vital que cette action réussisse pour le scénario	Légendaire (5) ou presque divin (6)
-8	Il est impossible de rater cela.	Totalement inhumain. (8)

4) Marges de réussite ou d'échec

Plus elles sont grandes, plus la qualité de la réussite ou le désastre de l'échec se fait ressentir.

Les marges se mesurent tous les deux niveaux de difficulté (pour le pourcentage) ou tous les deux points (pour les 3D6) que le jet de dés passe le Seuil de réussite initial.

Marge de Réussite	2 = Bon	4 = Excellent	6 = Extraordinaire	8 = Monstrueux
Marge d'Echec	2 = bien loupé	4 = vraiment loupé	6 = Gros échec	8 = Catastrophe

Par exemple, si la chance de réussite est de 90 ou 7, une marge de 4 (correspondant à 50 ou 11) donne une réussite extraordinaire…

01 (D100) et 18 (3D6) correspondent au minimum à une réussite extraordinaire.

100 (D100) et 3 (3D6) indiquent si possible un jet vraiment loupé.

5) Le combat

Le combat est un jet opposé. Le joueur est toujours actif. Son pourcentage représente les chances de réussite de son action et d'esquive de son adversaire. C'est le joueur qui tire son esquive ou sa parade. Généralement, pour préserver l'intensité dramatique, on accordera aux pjs un bonus à l'esquive ou la parade d'un niveau ou deux niveaux de difficulté. Les pnjs importants seront avantagés par un malus d'un ou deux niveaux de difficulté pour les toucher.

Si un adversaire est égal, le pj n'a que 50 % de chance de le toucher et 75 % (deux niveaux de difficulté en moins) de chance de parer ou d'esquiver. Si un adversaire est égal mais super important, le pj n'a que 25 % de chance de le toucher.

L'initiative, le nombre d'actions par round (limitez les tout de même à 4 ou 5 même pour un style épique), le déplacement se gèrent en fonction de l'intensité dramatique, du niveau des adversaires et du style de votre campagne. On considère que celui qui initie l'action a l'initiative.

La marge de réussite du jet du joueur ou d'échec de son jet d'esquive indique les dommages. Les dommages se font soit au *feeling* pour servir l'intensité dramatique et la marge du réussite, soit en consultant le chapitre 6.

- Un 01 en combat permet de tuer un pnj d'un coup si ça sert l'intensité dramatique.
- Un 100 en combat peut aussi indiquer une blessure extrêmement critique pour un pj...

6) Les blessures

On considère six niveaux de blessures : contusion, léger, moyen ou Ko, grave, critique, mort

Les personnages subissent un niveau de blessure tous les 5 / 10 ou 15 % de marge selon l'intensité dramatique voulue (dégâts des armes à respecter par exemple) ou le niveau des cibles affrontées…

Le mj est toujours libre, en fonction de l'intensité dramatique (armure, nécessité pour le scénario), de baisser d'un niveau les blessures subies par les pjs ou des pnjs majeurs et de l'augmenter de un pour les cibles inférieures ou en cas d'utilisation d'armes très destructrices.

Le pj tire sur le grand méchant en début de scénario et fait une marge de 46, ce qui indique au minimum une blessure grave… Ceci n'arrange vraiment pas le mj pour la suite de son scénario. Pif, paf, il n'applique donc qu'une blessure moyenne à son super vilain.

Les coups supportables qu'on peut encaisser à un niveau de blessure avant d'être blessé de manière plus grave sont aussi fonction de l'intensité dramatique, de la puissance supposée du personnage, de son équipement (armure) et du niveau de jeu. Inspirez-vous du tableau suivant (entre parenthèse ma préférénce pour la marge) :

Blessures →	Contusions	Légères	Moyennes	Graves	Critiques
Marges en combat	1 – 15 (1 - 10)	6 – 30 (11- 20)	11 – 45 (21- 30)	16 – 60 (31-40)	21 – 75 (41+)
Guérison	1 h à 3 heures	12 h à 1 jour	3 jours à 1 semaine	2 à 4 semaines	5 à 10 semaines
Coups supportables*	6	4	3	2	1
Malus subis	Aucun	0 à 2 %	3 à 5 %	10 %	20 %

*une grosse vigueur peut baisser de 5 à 20 une marge de réussite. (5% par tranche d'un point)

Se remettre d'un Ko est fonction est laissé à l'appréciation du mj. Il faut au moins infliger une marge correspondant à une blessure moyenne pour mettre quelqu'un KO en combat.

Alors, bien sûr, ces règles ne prennent pas en compte l'encaissement des personnages, le niveau de dommage des armes, toussa, toussa. Pour mon compte, je me suis adapté le tableau de blessures sur les trois jeux que je préfère maîtriser... Et ça donne...

Blessures →	Contusions	Légères	Moyennes	Graves	Critiques
Marges en combat	1 - 10	11 - 20	21 – 30	31 – 40	41 +
Guérison des pjs	1 h	1 h ou 1 jour	3 jours	1 semaine.	2 ou 3 semaines
Savage Worlds	Choc	Choc ou 1B	1 ou 2B	2 ou 3B	3 ou 4B
Appel de Cthulhu, PVs	1	2 - 4	5 - 7	8 - 10	11+
Shadowrun	1	3	5	7	9
Malus subis	Aucun	0 à 2 %	3 à 5 %	10 %	20 %

A l'appel de Cthulhu, un bonus de force ou de gros dommages peut être rajouté. Mais la constitution permet aussi d'encaisser. Des bonus de +3 en Force et +3 en Constitution s'annulent. Les bonus de Force et de Constitution, je m'embête pas, je les fais les mêmes pour les trois jeux en questions, de 1 à 4.

Mains nues -3, Armes très petites -2, petites -1, normales 0, grandes +1, très grandes +2, rafales (+2), futuristes (+1 à 2).

Armures de 1 à 3, voire 5 selon le niveau (dans des jeux comme Shadowrun).

7) La magie, les pouvoirs psis, les médiums, les pouvoirs divins, les mutants, la super technologie

Tenez vous encore une fois aux trois grands principes : niveau supposé du pj et de l'adversaire, intensité dramatique, difficulté qui en découle.

Si Elminster, dans les royaumes oubliés, veut raser les trois cents orks de niveau 1 qui chargent sur lui, il y arrive ou à 99 % de chance de le faire.

Si votre personnage est un excellent télépathe et qu'il veut trouver une information très capitale qui va ruiner la réputation d'un pnj important mais manquant de volonté, vous pouvez déterminer qu'il n'a que 25 % de chance de bien lire dans l'esprit. Un jet supérieur sera aussi une réussite, mais seulement des pensées de surface.

La difficulté est juste d'établir une liste détaillée de vos capacités. Là, vous êtes obligés, à part si la magie est de forme libre (comme dans Mage) parce que vous ne pouvez pas sortir les choses de nulle part.

8) Le niveau de l'adversité

Parfois, le maître de jeu improvise un pnj au hasard. Prenez 3D6 et faites vous plaisir. Un bonus de 1 à 3 peut être appliqué au résultat si les pjs rencontrent le pnj dans un lieu où on s'attend à avoir des plus ou moins balaises. Ce résultat sert aussi à mesurer éventuellement le niveau d'un pnj dans un seul domaine.

Résultat	3 - 5	6- 8	9 - 12	13 - 14	15-16	17	18
Niveau du pnj	Minable	Médiocre	Moyen	Assez bon	Bon	Très bon	Excellent

9) L'expérience

Les joueurs sont priés de tenir un petit carnet de notes de leur vécu et de ce qu'ils font dans leur temps libre. Encore une fois, la logique devrait permettre de signifier à ces derniers que bon, ça y est, à force, il sait manier un pistolet ou se montre très doué avec une épée.

Apprendre des sorts ou des pouvoirs magiques est un petit peu plus compliqué, et c'est là qu'on on vient au méta-jeu. Inspirez-vous des règles de votre univers favori.

Récompensez également vos pjs de manière tangible dans le jeu par le gain de contacts, argent, relations, pouvoirs éventuels, faveurs de pnjs, statut…

10) Gérer l'arbitraire du mj…

Un rapport de confiance doit s'instaurer, c'est sûr. Après tout, c'est quand même le mj qui va être juge du destin des personnages et de la manière dont il veut faire avancer son histoire. Un contrat doit être posé en début de partie sur le style et l'ambiance de la partie afin que les joueurs se permettent des actions qui correspondent au genre : sombre, réaliste qui tache, pulp, héroïque, super-héroïque.

11) Points d'héroïsme ou de destin.

Selon le style de votre partie, le niveau que vous voulez donner aux pjs, accordez leur 1 (style sombre) à 20 (épique) points de Destin par partie. Les pnjs très importants ont toujours un nombre de points de Destin égal à ce qu'il reste à la moyenne des joueurs. Les points de Destin se renouvellent à chaque partie.

Les points de Destin permettent :

- De ne pas subir un ou plusieurs niveaux de blessures (selon le style de jeu).
- De prendre l'initiative en combat avec un bonus de 10 %.
- De rajouter 50 % à une action ou 25 % en combat / De décaler la difficulté de 6 niveaux ou de 3 niveaux en combat.
- De faire intervenir un élément du décor ou la chance en faveur du pj. *(Taxi ! Chance, y en a un).*

Vous pouvez aussi, dans un style très pulp, avoir avec des personnages qui lancent 4D6 pour prendre le meilleur ou qui flipflopent en permanence leur D100 en prenant toujours le meilleur résultat pendant qq rounds.