

Orim le jeu de rôle



Règles générales version 2.0

Crédits

Textes : © Laurent Heck - Tous droits réservés.

Images : Prises sur Internet, en cas de litige, elles seront retirées.

Distribué sur

Le Fantastique sur Internet ?
iFantastique, jeux de rôles et nouvelles fantastiques de toutes les époques.
<http://ifantastique.ovh.org>
contact@ifantastique.ovh.org

Index

Index	2
Introduction.....	3
I. Préface.....	3
II. Nouveautés.....	3
Glossaire	4
Le Personnage.....	5
I. La création	5
II. Amélioration	5
III. Le "petit coup de pouce"	5
Résolution d'action.....	6
Le Combat.....	7
I. Le Round.....	7
II. Commencer un combat	7
III. Armes de tir.....	7
IV. Infliger des Blessures	7
V. Les Blessures	7
VI. La Guérison.....	8

I. Préface

"Le jeu de rôle est un jeu de société dans lequel des joueurs interprètent des personnages en train de vivre une aventure, tandis qu'une autre personne, le meneur de jeu, se charge d'arbitrer et d'animer la partie. C'est principalement un jeu de dialogues, où des données chiffrées (les caractéristiques) permettent de définir les personnages et ainsi de résoudre par des règles les actions tentées au cours de l'aventure. Il n'y a ni gagnants ni perdants, le but étant pour les joueurs de mener à bien celui que se sont fixé leurs personnages."

CASUS-BELLI, magazine spécialisé dans les jeux de rôles.

Interprétation et création sont deux mots qui me font rêver et c'est pour ça que j'adore le jeu de rôle... Orim est un monde issu de mon imagination mélangeant Babylon V, la série TV de science-fiction, Starwars, le film space-opera et Suikoden, le jeu vidéo d'aventure médiéval-fantastique, mais c'est aussi une œuvre sans prétention qui a pour but de faire rêver ! Ce document ne contient que le système de règles général d'Orim, pour jouer à une époque d'Orim, consultez les règles de celle-ci présentes sur le site...

II. Nouveautés

Version 2.0

- Orthographe, grammaire et syntaxe corrigés
- Corrections mineures
- Refonte du système de résolution d'action
- Refonte du système de combat
- Séparation des règles générales et de l'évolution du monde

Version 1.2

- Orthographe, grammaire et syntaxe corrigés
- Corrections mineures
- Refonte du système de résolution d'action
- Refonte du système d'expérience

Version 1.0

- Orthographe, grammaire et syntaxe corrigés
- Corrections mineures
- Révision des prix des équipements
- Refonte du système de résolution
- Refonte du système d'expérience
- Ajout d'une création de personnages détaillée.
- Ajout du background complet.

Version bêta

- Système de jeu complet
- Création de personnages incomplète
- Background inexistant

Glossaire

Attribut : Attributs de base de votre personnage (Dextérité, Intelligence, Perception et Vigueur). Valeur en général entre 1 et 20 pour les êtres vivants, entre 20 et 40 pour les petites machines et ainsi de suite (voir chapitre "Le Personnage" pour plus de détails).

Compétence : Aptitude à faire des actions qui se "greffe" sur les attributs. Cela veut dire qu'une compétence ne commence pas avec la valeur 0, mais avec celle de son attribut. Valeur en général entre 1 et 20 pour les êtres vivants, entre 20 et 40 pour les petites machines et ainsi de suite (voir chapitre "Le Personnage" pour plus de détails). Comme les compétences varient selon l'époque, elles sont décrites dans les règles spécifiques à chaque époque...

La Dextérité : La coordination des mouvements, l'agilité et le sens de l'équilibre.

D20 : C'est un dé à vingt faces.

FA : Facteur d'Action, c'est-à-dire la compétence de celui qui agit.

FC : Facteur de Circonstances lors desquelles une action est entreprise: soit la dureté d'une porte, la Vigueur de l'ennemi, l'honnêteté de quelqu'un à corrompre, etc.

L'Intelligence : Connaissances générales, faculté d'apprentissage et bon sens.

PP : Points de Personnage, ils servent à s'améliorer et à se donner un "petit coup de pouce"; chaque personnage commence avec 5 PP et en reçoit, suivant la difficulté des actions qu'il a entreprises pendant le scénario, entre 5 et 20 PP (voir chapitre "Le Personnage" pour plus de détails).

PV : Points de Vigueur, ils servent à mesurer l'état physique du personnage. Commencent à 0 et plus ils augmentent, plus on est mal en point (voir chapitre "Le Combat" pour plus de détails).

PE : Points d'Esprit, ils servent à mesurer l'état psychique du personnage. Commencent à 0 et plus ils augmentent, plus on est mal en point (voir chapitre "Le Combat" pour plus de détails).

La Perception : Dons d'observation, capacité à user de persuasion et capacité à utiliser les pouvoirs magiques de son époque.

La Vigueur : Force physique pure, endurance, ainsi que la capacité à résister aux blessures et maladies.

VM : Valeur Maximum à obtenir sur un D100 pour réussir une action. C'est un rapport entre le FA et le FC, qui se calcule de manière suivante: $VM = FA - FC + 10$, et ne peut être inférieur à 1 et supérieur à 20 (voir chapitre "Résolution d'action" pour plus de détails).

Le Personnage

I. La création

Pour cela, une feuille de personnage toute prête est disponible également sur le site, vous pouvez l'imprimer en plusieurs exemplaires ou la recopier à la main. Il faut bien sûr la remplir de la manière suivante :

Sa personne

Choisissez-lui un nom, âge, sexe etc. mais faites-lui aussi un caractère fouillé et une histoire passionnante avec ses objectifs et pourquoi pas une photo ou un dessin... Prenez bien votre temps, car tous ses petits détails font vivre votre personnage...

Points de Vigueur (PV)

Servent à mesurer l'état physique du personnage. Commencent à 0 et plus ils augmentent et plus on est mal en point (voir chapitre "Le Combat" pour plus de détails).

Points d'Esprit (PE)

Servent à mesurer l'état psychique du personnage. Commencent à 0 et plus ils augmentent et plus on est mal en point (voir chapitre "L'Elémentalisme" pour plus de détails).

Points de Personnage (PP)

Chaque personnage commence avec 5 PP. Ils servent à s'améliorer et à se donner un "petit coup de pouce". Il en reçoit, suivant la difficulté des actions que le personnage a entreprises pendant le scénario, entre 5 et 20 PP (voir plus bas).

Attributs et Compétences

Distribuez 10 points entre les différents attributs de base de votre personnage (Dextérité, Intelligence, Perception et Vigueur). Ensuite, distribuez 20 points entre les différentes compétences, soit une aptitude à faire des actions qui se "greffe" sur les attributs. Cela veut dire qu'une compétence ne commence pas avec la valeur 0, mais avec celle de son attribut. Attributs et Compétences sont des valeurs en général entre 1 et 20 pour les êtres vivants, entre 20 et 40 pour les petites machines et ainsi de suite. Comme les compétences varient selon l'époque, elles sont décrites dans les règles spécifiques à chaque époque...

Quand vous distribuez vos points pour les compétences, pensez à rester logique, à respecter le background de votre personnage : Un fermier par exemple ne saura pas par exemple lire et écrire...

L'Équipement:

Pour s'équiper en armes et autres, un nouveau personnage dispose d'un certain équipement de débat suivant sa situation sociale et l'époque dans laquelle il vit.

II. Amélioration

A la fin d'un scénario, on peut augmenter n'importe quelle compétence en utilisant 10 PP par point en plus. Pour les Attributs, il faut utiliser 20 PP pour augmenter un attribut de 1 point, et quand un attribut augmente de 1 ou de plusieurs points, toutes les compétences qui dérivent de cet attribut augmentent du même nombre de points.

III. Le "petit coup de pouce"

Grâce aux PP, vous pouvez, quand vous réalisez des actions très importantes, décider, avant d'utiliser une compétence, de l'augmenter temporairement, en utilisant 1 PP par 10 points, que vous ajouterez pour une seule action à une compétence de votre choix.

Résolution d'action

La résolution d'action est très simple, elle s'effectue sur un D20 (dés à 20 faces), en calculant le rapport, appelé le VM (Valeur Maximum à obtenir sur un D20 pour réussir une action), entre le FA (Facteur d'Action, c'est-à-dire la compétence de celui qui agit) et le FC (Facteur de Circonstances lors desquelles une action est entreprise). Ensuite on lance un D20 et si le résultat est inférieur ou égal à VM, l'action est réussie; si le résultat est supérieur, l'action échoue. Le résultat 20 signifie toujours un échec.

Ce rapport, puisqu'on a toujours une chance sur cent de réussir l'action entreprise et toujours une chance sur vingt de rater l'action entreprise, ne peut donc être inférieure à 1, ou supérieure à 20.

Ce rapport entre le FA et le FC se calcule de manière suivante: $VM = FA - FC + 10$.

I. Le Round

Le Round dure environ trois secondes de temps de jeu. Celui qui a lancé le combat, fait un jet d' " Initiative au combat", avec comme FC la compétence "Initiative au combat" de son ennemi. S'il réussit le jet, il peut choisir d'effectuer ses actions ou de laisser l'adversaire effectuer les siennes rôle, s'il rate, c'est l'ennemi qui choisit. Les actions possibles sont :

- Attaquer
- Esquiver
- Se déplacer
- etc.

II. Commencer un combat

Si un personnage désire attaquer un autre, commencer un round normalement. Par contre, si un groupe de personnages désire attaquer un autre personnage ou un autre groupe de personnage, demander qui veut se charger de qui, puis commencer les Rounds un à un. Si vous faites des combats avec de très grands groupes, faites des mini-groupes que vous considérez comme une seule personne en faisant la moyenne des compétences de chacun.

III. Armes de tir

Une arme de tire à trois portées et trois types de points de dommages différents. Les trois types de points de dommages se rapportent aux trois portées : si la distance de la cible a dépassé la première portée, prenez le deuxième dégât en compte. De même pour la deuxième portée. Mais si la cible a dépassé la troisième portée, le tir est impossible...

IV. Infliger des Blessures

Si quelqu'un attaque une autre personne, il doit d'abord la toucher : pour cela, il doit utiliser la compétence qui lui permet d'utiliser son arme, avec comme FC la difficulté du terrain sur lequel ils se battent, plus la valeur éventuelle de la compétence "Esquive" de l'adversaire ou de la compétence de l'arme avec laquelle il bloque l'attaque.

Si le touché est réussi, on détermine ensuite le nombre de dommages que l'attaque inflige. Pour cela on lance un d20 avec comme FA la valeur de dommage de l'arme en question et comme FC la valeur de la compétence " Résister à des objets..." correspondante.

Ensuite on calcule la différence entre le résultat obtenu avec le dé et le VM et on reporte cette valeur dans la case "Points de Vigueur" ou la case "Points d'Esprit" suivant le cas présent.

V. Les Blessures

Les Blessures peuvent être soit mentales ou corporelles. Bien que moins graves, les blessures mentales peuvent à la longue avoir les mêmes conséquences. En effet, si les "Points de Vigueur" ou les "Points d'Esprit" atteignent une certaine valeur, ceux-ci peuvent avoir des conséquences fâcheuses:

Valeur "Points de Vigueur"	Valeur "Points d'Esprit"	Conséquences
5	10	Blessé : Le personnage se voit diminuer toutes ses compétences de 3 points.
15	20	Neutralisé : Le personnage tombe par terre et ne peut plus faire quoi que ce soit jusqu'à ce qu'il soit guéri.
25	35	Mortellement blessé : Le personnage tombe par terre et ne peut plus faire quoi que ce soit jusqu'à ce qu'il soit guéri. De plus, il doit lancer toutes les heures, jusqu'à ce qu'il soit guéri, un D20 avec une chance sur deux de mourir.
35	50	Mort : Le personnage meurt. Le joueur doit en recréer un nouveau.

VI. La Guérison

Pour regagner des PV ou des PE, il existe des potions faites à partir de Plantes qu'on peut acheter ou fabriquer soi-même (voir chapitre "Equipement" pour plus de détails). Mais une nuit ou une journée de sommeil peuvent aussi faire l'affaire : cela fait redescendre les PV de 1 point tandis que cela fait redescendre les PE de 2 points. Si une telle Guérison ne fait pas redescendre les PV ou les PE à 0, le personnage doit subir les conséquences de son nouvel état.