

# Systeme Féerie

(V2)



Enfin un système  
à notre échelle !





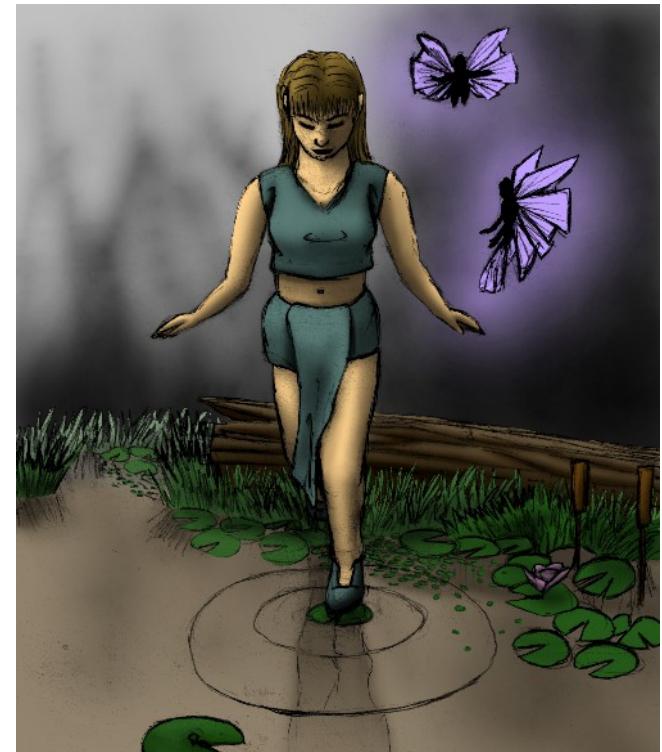
# Le Système Féerie

## Jeu de rôle

Cher lecteur, vous avez entre les mains un recueil de règle de jeu de rôle. Si vous n'avez jamais eu l'occasion d'essayer le jeu de rôle où si vous ne savez pas de quoi il en retourne, il est peu probable que ce présent ouvrage vous soit d'une réelle utilité.

Toutefois, pour éveiller votre curiosité, voici une petite définition personnelle du jeu de rôle : un jeu de société dans lequel les joueurs interagissent par le dialogue en interprétant des personnages dans une histoire fictive. Il est utile de noter la présence du meneur de jeu, qui endosse le rôle d'arbitre et de narrateur. C'est donc un jeu de coopération, où le but est simplement de faire avancer l'histoire, qu'il importe la direction choisie par ailleurs. Il n'y a donc ni gagnant, ni perdant dans un tel jeu.

Pour en savoir plus, je ne saurais que vous conseiller de vous rendre sur le site de la fédération française de jeu de rôle (<http://www.ffjdr.org>) ou d'effectuer quelques recherches sur internet. De plus, il n'est pas impossible de trouver des informations sur le site même d'où provient ce fichier.



## En bref

Comme de nombreux autres systèmes de jeu génériques, le *Système Féerie* est facilement adaptable à de nombreux univers. Toutefois, il ne prétend pas restituer n'importe quelle ambiance. Chaque MJ a ses propres recettes : musique, images, récit préliminaire, etc. Le *Système Féerie* est avant tout un système de jeu descriptif, les personnages et leur environnement apparaissent d'abord par la description des actions, en

éitant un système de comptage abstrait.

Il en résulte un corpus de règle de taille modeste et de mécaniques simples et faciles à mettre en œuvre. La fluidité du jeu s'en trouve ainsi accrue, de même que l'immersion grâce à l'importance des descriptions dans le jeu. C'est aussi le cas de la création des personnages qui ne demande pratiquement aucune connaissance des mécaniques du jeu !

## Quelques univers

Ce système de règle, originellement développé pour *Féerie l'autre monde*, a été adopté pour d'autres jeux, en particuliers :

- *Solaires* : un jeu de science fiction à l'échelle du système solaire où l'humanité se retrouve confrontée à des choix vis à vis de la technologie, de l'éthique et de la nature même de l'être humain.
- *Contes de l'Entremonde* : un univers fantastique sombre où de petites créatures se battent pour protéger la réalité de ce qui « vit » au dehors.
- *Avalon - Spell&Steam* : un monde médiéval fantastique se déroulant sur l'île d'Avalon, bien après la mort d'Arthur où magie, technologie, religion et anciennes croyances se côtoient.

En dehors de ces gros projets, nous nous sommes aussi servi de ce système pour des parties ponctuelles.

Ainsi ce système de jeu a aussi été utilisé, de façon moins formelle, dans les univers suivants :

- *Alien* : l'ambiance crasseuse des coursives et le stress dû aux bestioles fut bien rendu.
- *Harry Potter* : l'ambiance sombre et magique de l'univers a ici aussi profité du côté descriptif du *Système Féerie*.
- *Starwars* : le système descriptif a trouvé ici toute sa puissance lors des combats au sabre laser, rarement aussi cinématiques !
- *Teen movies* : une partie bien marrante, c'est la discréption du système qui s'est faite remarquer.
- *Zéro* : l'impression d'avoir de gros pouvoirs mais que ça ne suffisait pas fut bien rendue, le meneur de jeu avait toutefois utilisé un système de fonctionnement particulier pour les pouvoirs.

## Crédits

### Remerciements

Sans ordre particulier, je remercie Fériel, Guillaume, Manu, FindAthil, Nico, Coline, Batosaï, David, Roland, Samuel, Bruno et toutes les innombrables personnes qui m'ont aidées à mettre au point ce système de jeu et à le tester.

De même à toutes ces personnes, qu'elles soient de Troll de Jeux à Marne, de mes amis ou même de simples victimes rencontrées lors de conventions, pour ces nombreux moments passés autour d'une table à lancer des dés jusqu'à des heures indécentes.

### Auteur

- Sylvain « Greewi » Dumazet

### Relecteurs

- Nathanaël SB François
- K'
- Morvan
- Patrick Cialf



# Création d'un personnage

## Créer un personnage

La création d'un personnage dans ce jeu est simple et est radicalement différente du fonctionnement de celle de nombreux autres jeux. En effet, elle tente de créer un personnage à partir de descriptions et de l'histoire du personnage plutôt que de proposer une création

synthétique à base d'aléatoire ou de répartition d'obscures caractéristiques.

La création est relativement guidée, mais n'offre aucune limitation : c'est aux joueurs de jouer le jeu et au meneur de rester vigilant.

## Identité et concept

La création d'un personnage commence par une étape préliminaire : le concept du personnage. Le concept d'un personnage correspond finalement à sa fiche d'identité : nom, prénom, métier, espèce, origine... bref, ce qu'il est.

Cette étape est l'une des plus fondamentales et paradoxalement souvent la plus difficile. En particulier pour le choix du nom. Heureusement, il existe à cet effet un très grand nombre de listes ou de générateurs de noms disponibles sur le net.

Ce concept est libre, mais dans tous les cas, le meneur

de jeu doit s'assurer que le concept du personnage cadre avec l'univers et le scénario qu'il compte faire jouer.

Voici le concept d'un personnage en guise d'exemple : Emmanuel Than, journaliste de terrain qui travaille pour une agence de presse à sensation. Le concept est court et n'a pas besoin d'être trop développé, pour le moment.

Quand vous aurez trouvé le concept de votre personnage, vous pourrez remplir la partie identité de la fiche et passer à la suite.

## Description

Il est maintenant temps de développer le concept du personnage. Ce développement est largement guidé par la fiche de personnage et commence par la description du personnage.

Le premier objectif de cette étape est de pouvoir s'imaginer l'apparence du personnage. Pour avoir une idée de ce qu'il vous faut indiquer, imaginez que vous devez décrire votre personnage à un ami pour qu'il le

dessine. N'hésitez pas indiquer tout ce qui pourrait le différencier d'une autre personne.

Le second objectif de cette étape est d'avoir une idée des capacités physiques du personnage. Est-il endurant ? Fort ? Maladroit ? Ne confondez toutefois pas ces capacités avec ce qui serait lié à un apprentissage comme le talent ou l'entraînement.

## Caractère

Nous arrivons ensuite à l'aspect mental du personnage. Vous allez poser les bases du caractère, des buts, motivations et autres informations sur le comportement du personnage. Cette étape servira à

fixer la façon de penser du personnage et à vous en souvenir si vous faisiez une longue pause au cours d'une partie, où pour aider un autre joueur à l'interpréter dans le cas d'un pré-tiré.

Un personnage réagira de façons différentes à une même situation suivant son caractère. Certains peuvent par exemple baisser les bras au premier problème venu ou au contraire faire preuve d'un courage inconsidéré. Ces tempéraments sont importants et il est préférable de les fixer une bonne fois pour toute, bien qu'ils puissent encore changer au fil des expériences du personnage.

Une seconde partie concerne les objectifs et les motivations du personnage. Tout le monde se fixe des buts à plus ou moins long terme dans la vie, les rares

ne le faisant pas errer le plus souvent. C'est aussi le cas pour un personnage et cela vous aidera parfois lors de son interprétation lorsque qu'il aura des choix importants à faire. Ceci peut aussi aider le meneur de jeu pour l'introduire dans l'histoire, voir même à construire le scénario.

Enfin, comme pour la description physique du personnage, il est aussi important de noter les capacités du personnage. Ceci recoupe son intelligence, sa naïveté, son aisance en société, son charisme naturel, sa volonté...

## Histoire

La quatrième étape de la création du personnage se résume simplement à lui écrire un passé. Cette histoire nous servira à lui donner une origine et à comprendre comment il en est arrivé là. Il est bien sûr possible d'y inclure des secrets que le meneur de jeu pourra, par la suite, exploiter.

L'histoire du personnage doit fournir les indications essentielles sur son savoir et ses compétences, à

travers les expériences qu'il a vécues et les formations qu'il a reçues.

Lors de l'écriture de cette histoire, il est très possible que vous ayez besoin d'éléments de la part du meneur de jeu. De plus, il n'est pas impossible d'avoir des modifications à faire sur ce que vous avez écrit lors des étapes précédentes, à la suite de cette rédaction.

## Compétences et connaissances

Cette dernière étape est aussi la plus délicate. Heureusement, si les précédentes ont été faites correctement, celle-ci peut être réalisée par le meneur sans avoir besoin du joueur. Toutefois, lors de la création de plusieurs personnages, il est souvent préférable de laisser chaque joueur s'en occuper pour gagner du temps.

Les personnages vont se voir attribuer des

compétences et des connaissances, qui indiquent ce que le personnage sait faire et connaît. Il n'y a pas de système de répartition de point ou de tirage aléatoire comme c'est le cas dans de nombreux autres systèmes de jeu. Aussi, au lieu d'utiliser un tel système, vous allez estimer le niveau des compétences et des connaissances du personnage à partir de son histoire. Pour y parvenir servez-vous de la table suivante :

Niveau	Savoir faire et connaissances dans le domaine	Temps d'étude
<b>Profane (0)</b>	Ne connaît rien dans le domaine, en dehors de rumeurs	Aucun
<b>Débutant (2)</b>	A déjà été confronté à ce domaine une fois	Une journée
<b>Initié (4)</b>	Possède les bases du domaine	Une bonne semaine
<b>Apprenti (6)</b>	Possède des connaissances conséquentes	Quelques mois
<b>Compétent (8)</b>	Possède un bagage suffisant pour être autonome	Un an ou deux
<b>Expert (10)</b>	A de très grandes connaissances et une excellente pratique	Une dizaine d'année
<b>Maître (12)</b>	Une référence dans le domaine	Une vie



# Règles de base

## Tour de jeu

Comme la plupart des jeux de rôle, il fonctionne au tour par tour. Toutefois, ce système par tour est beaucoup moins rigoureux que celui de la plupart des autres jeux de rôle. Les systèmes de tour par tours régis par des règles strictes tendent, en effet, à ne pas pouvoir être utilisés rigoureusement sous peine de ralentir considérablement la partie.

Ainsi, lors d'un tour de jeu, chaque joueur va indiquer ce que son personnage va tenter d'accomplir, puis le meneur va indiquer le résultat de leurs actions en procédant éventuellement à des tests de réussite pour les actions susceptibles d'échouer. Les actions sont normalement résolues comme si elles étaient

simultanées et un tour dure approximativement 3 secondes dans le jeu quand il est nécessaire de compter le temps.

Toutefois, passé deux ou trois joueurs, ce système devient plus difficile à gérer et nous vous conseillons alors de résoudre les actions au fur et à mesure. Nous ne donnerons aucune règle pour gérer une quelconque initiative qui pourrait ralentir le rythme du jeu. Au lieu de ça, utilisez un système de tour de jeu plus traditionnel comme commencer par le joueur à la gauche du meneur et en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

## Difficultés des actions

Les personnages vont entreprendre de nombreuses actions lors d'une partie et, si un grand nombre d'entre elles réussiront à coup sûr, certaines, les plus difficiles, peuvent échouer. Quand la réussite d'une action n'est pas évidente, il est nécessaire de procéder à un test de compétences.

Pour commencer ce test, vous devez estimer la difficulté de l'action, pour vous y aider, utilisez la table suivante. Gardez en tête que la difficulté de l'action ne dépend pas du niveau de compétence du personnage. Elle dépend en revanche du niveau des connaissances en relation avec l'action.

Niveau	Score	Signification
<b>Triviale</b>	12	Pas de test, il n'est pas possible d'échouer cette action
<b>Simple</b>	8	Même sans rien y connaître il est facile d'y arriver
<b>Ardue</b>	4	Il vaut mieux s'y connaître un minimum pour tenter cette action
<b>Complexe</b>	0	Sans un entraînement conséquent, il est difficile voir impossible d'y arriver
<b>Démentielle</b>	-4	Seul un expert ou un maître peut vraiment y arriver
<b>Insensée</b>	-8	Même un maître n'a presque aucune chance
<b>Impossible</b>	-12	Pas de test, il n'est pas possible de réussir cette action

## Réussite et qualité

Le test proprement dit consiste à lancer deux dés à six faces et à en faire la somme. Pour que l'action réussisse il faut que ce score soit inférieur ou égal à la somme du score de la compétence en question et de la difficulté. Dans le cas où cette seconde somme vaut plus de onze ou moins de deux, il n'est pas nécessaire de lancer les dés : l'action est réussie ou ratée d'office, comme si les dés avaient fait 7.

Pour certaines actions, ce résultat binaire n'est pas suffisant. Il est parfois intéressant de pouvoir dire si l'action a été bien réussie ou mal réussie et c'est pour cela que nous allons introduire la notion de qualité de

réussite ou d'échec.

Cette qualité se calcule à partir de l'écart entre le score fait par les dés et celui à ne pas dépasser. Suivant la qualité obtenue des effets secondaires peuvent apparaître, ainsi lors d'un désastre, non seulement l'action échoue, mais quelque chose de malheureux pour le personnage se produit, à l'inverse, si l'action avait échoué de justesse, il y aurait eu une sorte de contrepartie.

Pour calculer les qualités, vous pouvez utiliser la table suivante :

Qualité	Écart	Signification
Désastre	Raté de 6 ou plus	L'action échoue de la pire façon possible
Échec	Raté de 3, 4 ou 5	L'action échoue normalement
Échec de justesse	Raté de 2 ou moins	L'action échoue avec une contrepartie heureuse
Réussite de justesse	Réussi de 2 ou moins	L'action réussit avec une contrepartie malheureuse
Réussite	Réussi de 3, 4 ou 5	L'action réussit normalement
Exploit	Réussi de 6 ou plus	L'action réussit de la meilleure façon possible

## Oppositions

Il arrivera parfois que deux personnages s'affrontent lors d'une action. Dans ce cas, les deux personnages devront effectuer un test de compétence en opposition. La difficulté d'un tel test est généralement complexe pour les deux personnages, mais il peut arriver que l'un d'eux bénéficie de conditions favorables ou défavorables.

Le résultat de l'opposition se détermine en comparant

les qualités de réussite. Si elles sont égales, les deux personnages se retrouvent en status-quo. Si elles ne diffèrent que d'un niveau de qualité, l'un des deux personnages prend le dessus et obtiendra vraisemblablement un bonus au prochain tour d'opposition. Si les qualités diffèrent de deux niveaux ou plus, l'opposition s'achève avec la victoire de l'un des deux personnages.

## États

Les personnages, au cours de leurs aventures, peuvent se retrouver blessés où subir d'autres altérations. Le *Système Féerie* ne vous proposera pas de règle particulière pour gérer ces aspects.

À la place, il vous invite à décrire l'altération de l'état du personnage (quelle qu'elle soit par ailleurs, qu'il s'agisse d'une blessure, d'une maladie, d'une charge de magie permanente à gluon-zéta micro-polarisé

inverse...) et de la noter sur la fiche dans la partie réservée à cet effet.

Pour les conséquences et les conditions d'obtention de ces états, nous vous renvoyons à votre bon sens. Ainsi, ces éléments d'ordinaire entièrement soumis au hasard et à certaines interactions, peuvent être dressés pour servir l'intérêt de l'histoire ou façonner l'ambiance.



## Regles optionnelles

### Points de fée

L'ensemble des règles de base conduit à un système donnant une ambiance « réaliste » où les coups d'éclats sont extrêmement rares. C'est précisément ce que cette règle tente de rectifier en attribuant des points de fée aux personnages.

Ces points servent à s'attribuer une réussite automatique, à effectuer des actions normalement impossible pour le personnage et même à modifier subtilement la trame narrative. Ces points n'ont aucune signification dans l'univers du jeu et traduisent

directement l'influence des joueurs sur la trame de l'histoire.

Il est aussi possible d'utiliser ces points comme limite en les rendant nécessaires pour utiliser un pouvoir surnaturel par exemple. Dans ce cas, ces points de fée peuvent être rattachés à l'univers.

Enfin, ces points porteront évidemment des noms différents suivant le jeu. On parlera souvent de points de héros, points de destin...

### La fée noire

Cette règle vient avec celle des points de fée. Il s'agit d'une variante forçant les joueurs à utiliser ces points avec plus de discernement. En effet, chaque point utilisé par un personnage sera ensuite donné aux adversaires des personnages joueurs qui pourront alors en faire usage, notamment lors de l'affrontement final. Bien entendu, on ne transfère pas les points utilisés par les joueurs lors de ces affrontements.

L'impact de cette règle est très important, puisqu'elle tend à limiter considérablement l'utilisation des points de fée et pousse les joueurs à en faire des réserves. En revanche elle augmente particulièrement l'intérêt des affrontements ultimes et convient donc aux jeux héroïques à « Grand méchants » comme ceux mettant en scène des super héros.

### Magie et surnaturel

Le *Système Féerie* propose un système de jeu basé sur le bon sens et les descriptions, en permettant d'établir rapidement la difficulté des actions. Toutefois, il peut s'avérer beaucoup moins aisément d'estimer la difficulté d'une action quand on ne dispose pas de points de repère dans la réalité. C'est principalement le cas de tout ce qui est lié au fantastique et plus particulièrement à la magie.

La première solution à ce problème consiste à créer des listes, exhaustives ou indicatives, des actions réalisables. Cette méthode est relativement simple et permet au meneur d'estimer facilement la difficulté d'une action, à condition de trouver des actions suffisamment proches dans la liste et que cette

dernière ne soit pas trop grande.

Une seconde solution réside dans l'élaboration de règles de calculs de la difficulté à partir de critères donnés. Ceci fonctionne bien dans le cas d'une magie composé de sorts au fonctionnement similaire.

Voici un exemple d'un tel corpus de règle : partons d'une difficulté triviale et modifions cette difficulté en fonction des réponses aux questions suivante :

Sur quoi ?

- Soi même ou par contact : pas de modification
- Un objet à vue : +1 niveau
- Une personne à vue : +2 niveaux
- Une zone de moins de 9 m<sup>2</sup> : +2 niveaux

- Une zone de moins de 36 m<sup>2</sup> : +3 niveaux
- Une personne ou un objet hors vue : +3 niveaux

De quelle puissance ?

- Subtile : pas de modification
- À l'échelle humaine : +1 niveau
- À l'échelle surhumaine : +2 niveaux

- À l'échelle surnaturelle : +3 niveaux

Durée des effets ?

- Maintenus sans conséquences : pas de modification
- Maintenus avec conséquences : +1 niveau
- Instantané : +1 niveau
- Permanent : +3 niveaux

## *Système simplifié*

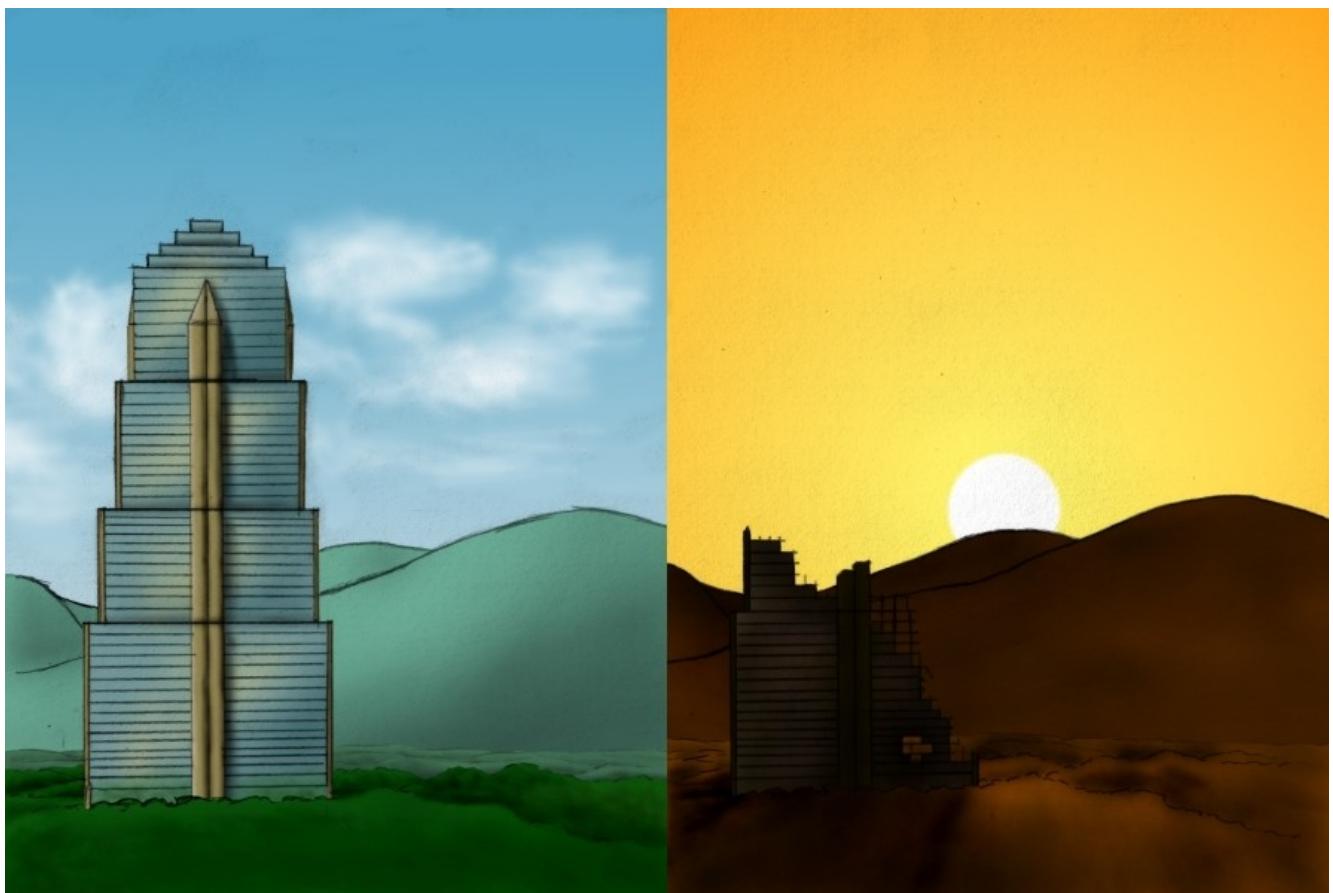
La création des personnages peut être longue et ne convient pas nécessairement à la création d'un grand nombre de personnages non joueurs. C'est pourquoi nous vous proposons ce système de création de personnage simplifié.

L'histoire du personnage ne sera plus explicitée, de même que les autres descriptions. Seul le concept et l'identité du personnage sont nécessaires.

Une fois le concept fixé, l'estimation des compétences et des connaissances sera faite en utilisant toujours la même table, mais sur un corpus de compétence réduit.

Les compétences et les connaissances sont normalement regroupées en catégories. Ce sont ces catégories qui seront utilisées comme compétences pour le système simplifié, permettant ainsi une compatibilité avec le système complet.

Ce système est aussi utile pour créer rapidement des personnages dans le but d'une partie en « One shot », bien que nous recommandions dans ce cas de leur donner une courte description et un historique succinct.





# Une liste de compétences

## *À propos de cette liste*

Chaque univers doit utiliser une liste de compétences propre, les connaissances et les aspects à mettre en avant étant particulièrement dépendants des peuples, de leur technologie, de leur éventuelle magie, mais aussi des aspects ludiques du jeu : on ne détaillera pas les compétences dites martiales dans un jeu d'ambiance par exemple.

Toutefois, afin de fournir un exemple pratique, nous vous présentons une liste de compétences et de

connaissances relativement générique. Il n'y sera pas question de magie ou de surnaturel et elle tentera de convenir à un univers contemporain.

Les compétences et connaissances sont regroupées par catégories. Ces catégories seront la liste des compétences et connaissances du système simplifié associé à la liste des compétences et connaissances initiale.

## *Compétences*

### *Artisanat*

- Bricolage : effectuer de menues réparations et autres assemblages avec du matériel limité ;
- Conception : concevoir un nouvel objet à partir de ses connaissances, programmer ;
- Estimation : se servir de ses connaissances pour se faire une idée sur quelque chose ou une personne ou tenter de deviner ce qui pourrait se passer.

### *Combat*

- Coup : porter un coup, à main nue ou avec une arme blanche ;
- Esquive : éviter un coup ou un danger localisé, se mettre à couvert ;
- Parade : arrêter un coup ;
- Visée : viser et atteindre une cible à l'aide d'une arme de jet, de lancer ou à feu.

### *Éloquence*

- Baratin : détourner l'attention ou gagner du temps

dans une conversation ;

- Comédie : feindre un état, imiter quelqu'un, jouer un rôle ;
- Persuasion : se montrer convaincant ;
- Séduction : se rendre attrant.

### *Sens*

- Discrétion : agir sans se faire repérer, pickpocket, voler à l'étalage ;
- Furtivité : se cacher, cacher quelque chose, se déplacer sans faire de bruit ;
- Observation : se concentrer sur ses sens, rechercher quelque chose de caché ;
- Vigilance : être aux aguets, ne pas se laisser surprendre.

### *Sport*

- Acrobatie : escalader, sauter, se réceptionner ;
- Athlétisme : courir, nager ;
- Lutte : faire des prises, immobiliser.

# Connaissances

## Connaissances générales

- Administration : se débarrasser des instruments bureaucratiques ;
- Culture : connaître les coutumes d'un peuple et savoir s'y conformer pour vivre parmi eux ;
- Études générales : savoir lire, écrire, compter (niveau BAC = expert) ;
- Langue : connaître une langue (expert = langue natale).

astronomie...

## Sciences sociales

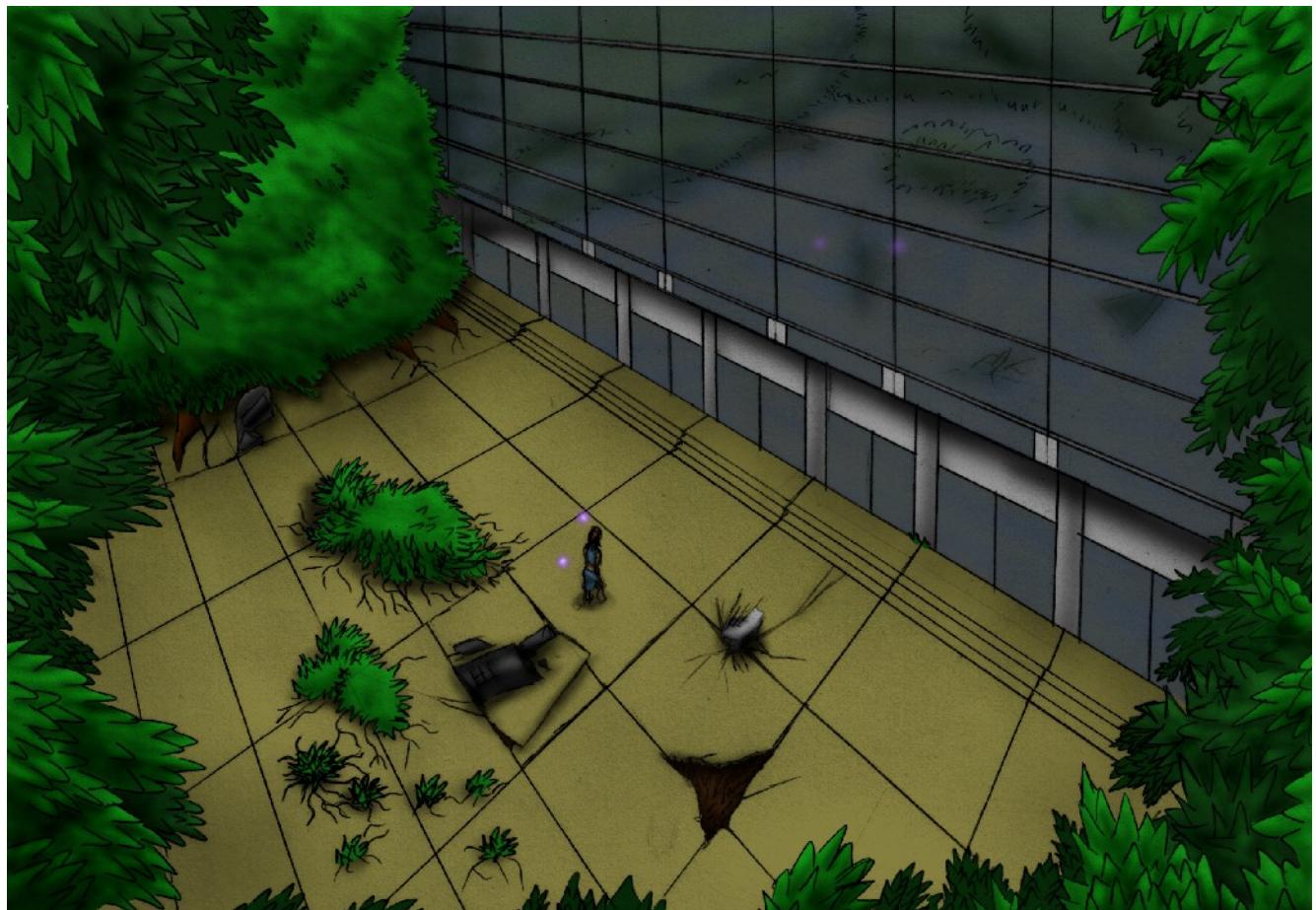
- Géographie : la disposition des terres, mais aussi les cultures et la politique des peuples d'un point de vue extérieur ;
- Histoire : l'histoire des peuples ;
- Psychologie : le comportement, la psychologie des gens.

## Sciences

- Sciences de la vie et de la Terre : la science du vivant mais aussi de la Terre ;
- Chimie : les réactions et protocoles de la chimie ;
- Mathématiques : la logique, le calcul, les démonstrations ;
- Physique : mécanique, électromagnétisme,

## Technologies

- Électronique : tout ce qui touche à l'électricité ;
- Informatique : programmation, développement, administration ;
- Mécanique : comprendre le fonctionnement des machines et autres engins ;
- Médecine : diagnostiquer un patient, savoir le soigner.



### Identité

Nom : \_\_\_\_\_  
Né[e] le : \_\_\_\_\_  
Notes : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_  
Origine : \_\_\_\_\_

Sexe : \_\_\_\_\_  
Nationalité : \_\_\_\_\_

### Physique

Taille : \_\_\_\_\_ Poids : \_\_\_\_\_ Main dominante : \_\_\_\_\_  
Stature : \_\_\_\_\_  
Cheveux : \_\_\_\_\_  
Yeux : \_\_\_\_\_  
Traits particuliers : \_\_\_\_\_

### Mental

Caractère : \_\_\_\_\_  
Objectifs : \_\_\_\_\_  
Traits particuliers : \_\_\_\_\_

### Histoire personnelle

Situation de naissance : \_\_\_\_\_  
Enfance : \_\_\_\_\_  
Vie adulte : \_\_\_\_\_  
Situation actuelle : \_\_\_\_\_

### Formations

### Réalisations

Difficultés		Niveau	
12	Réussite	0	Profane
8	Simple	2	Débutant
4	Ardu	4	Initié
0	Complexe	6	Apprenti
-4	Démentielle	8	Compétent
-8	Insensée	10	Expert
-12	Impossible	12	Maître

## Etats

## Etats

## Compétences

# Compétences

## Connaissances

## Connaissances

## Equipment

# Equipement

## Autres possessions

## Autres possessions