

Systeme simple

D100

- [Présentation](#)
- [1. Caracteristiques Principales](#)
- [2. Jets de Competence](#)
- [3. Points de Vie](#)
- [4. Sante Mentale \(Module Optionnel\)](#)
- [5. Liste de Competences](#)
- [6. Construire sa Fiche Personnage](#)

Présentation

Un système léger, fluide et prêt à l'emploi

Le *Système Simple D100* a été conçu pour celles et ceux qui veulent raconter des histoires sans se noyer dans les règles.

Facile à prendre en main, rapide à expliquer, mais assez complet pour faire vivre des scènes tendues, des choix importants, et des combats haletants.

Il s'adresse tout particulièrement aux nouveaux MJ ou aux groupes qui veulent jouer sans se prendre la tête, que ce soit pour une one-shot improvisée ou une campagne plus sérieuse.

Ce qui fait sa force :

- **Un cœur de système intuitif** : 1d100, une difficulté claire, et c'est parti.
- **Trois grandes caractéristiques** (Physique, Social, Mental) qui couvrent tout, du bras de fer au débat politique.
- **Des sous-caractéristiques et compétences modulables**, pour personnaliser chaque personnage sans usine à gaz.
- **Une gestion optionnelle de la santé mentale**, pour les univers plus sombres ou psychologiques.
- **Des règles de création en trois niveaux** : initiation, standard ou expérimenté.

Ce système peut s'adapter à **n'importe quel univers** : médiéval, contemporain, horreur, science-fiction, enquête...

Il te suffit de choisir ou créer ton décor, et de laisser les dés faire leur office.

Ce système est l'œuvre, à 87,3 % (chiffre certifié par aucun organisme), de notre camarade Fenreiner.

Il l'a lui-même adapté d'un autre système mystérieux, totalement inconnu de tout roliste.

Nous, on a juste ajouté deux ou trois virgules, une formule ou deux... et un soupçon de mauvaise foi.

Bref, un système fait maison avec des morceaux de recyclage rôliste, mais qui tient sacrément bien debout.

Merci Fen !

1. Caracteristiques Principales

Le systeme repose sur **trois grandes caracteristiques** :

- **Physique** (Force, Dexterite)
- **Social** (Charisme, Intimidation)
- **Mental** (Connaissance, Mystere/Surnaturel)

Chaque caracteristique principale va de 10 a 100. A la creation, les joueurs repartissent des points **selon trois niveaux** :

- **Initiation** : 150 points / 15 points de competences
- **Standard** : 180 points / 25 points de competences
- **Experimente** : 210 points / 45 points de competences

Chaque caracteristique genere deux sous-caracteristiques via cette formule :
 $(SCORE \times 2) - 20 = \text{total a repartir entre les deux sous-caracteristiques (en multiple de 5)}$.

2. Jets de Competence

Les actions se résolvent avec un jet de 1d100.

Reussite si : Resultat \leq Sous-Characteristique + Competence

Niveaux de competence :

- 5 : Connaissances de base
- 10 : Competence maitrisee
- 15 : Expertise

Critique : ≤ 5 (succes exceptionnel), ≥ 95 (echec critique)

3. Points de Vie

PV = 20 + (Physique / 5), arrondi a l'inferieur.

Cela offre une base commune tout en valorisant la robustesse physique

4. Sante Mentale (Module Optionnel)

Sante Mentale = (Mental / 2) + 30

Jets de Sante Mentale : 1d100 <= SM actuelle.

Perte de points en cas d'echec (1d6 a 2d10 selon la gravite).

Paliers :

- >=70% : Aucun malus
- 50-69% : -5 a un jet par scene
- 30-49% : -5 a tous les jets mentaux
- 10-29% : Test de Mental a chaque stress
- <=9% : Folie (temporaire, durable, ou chronique)

Repos, therapie ou magie peuvent restaurer la SM.

5. Liste de Competences

Cette liste est exhaustive, mais le MJ est libre d'en ajouter ou retirer selon l'univers et le ton de la partie.

FORCE :

- Athletisme
- Force brute
- Combat au corps-a-corps
- Endurance physique
- Intimidation physique

DEXTERITE :

- Discretion
- Vol / Pickpocket
- Tir / Precision
- Acrobaties
- Dexterite fine

CHARISME :

- Diplomatie
- Representation
- Seduction
- Bluff
- Commandement

INTIMIDATION :

- Menace directe
- Manipulation psychologique
- Pression sociale
- Rumeurs

CONNAISSANCE :

- Histoire
 - Sciences / Techniques
 - Medecine
- Systeme Simple D100
- Geographie
 - Langues
 - Analyse / Deduction

MYSTERE :

- Occultisme
- Perception magique/psy

- Rituels
- Religion / Foi
- Créatures magiques
- Alchimie

COMBAT SPECIFIQUE :

- Combat à mains nues
- Armes blanches
- Combat à distance
- Armes lourdes
- Armes improvisées
- Parade / Défense
- Combat monté / véhicule
- Stratégie tactique
- Tir de précision
- Intimidation martiale

6. Construire sa Fiche Personnage

Informations a inclure :

- Nom
- Age / Origine / Metier
- Apparence
- Niveau de creation : Initiation / Standard / Experimente
- Repartition des 3 caracteristiques principales
- Calcul des sous-caracteristiques
- Choix des competences (selon le niveau choisi)
- PV calcules
- Sante Mentale (optionnel)
- Equipement de base
- Notes RP (objectifs, peurs, relations...)