

# Variance

L'Essence de Variations

**Règles  
Complètes**



*J. Cheru*



**CONCEPT SYSTEME** présente:



**L ' E s s e n c e d e V a r i a t i o n s**

## **Auteur: Jérôme Chenu**

Variations, Système de Jeu Essentiel et le logo Variations sont Copyright © 1997, 2000 par Jérôme Chenu.

Variance, l'Essence de Variations © 2001 par Jérôme Chenu. Cette version de Variance inclut les règles sur les Capacités décrites dans le n°1 de Conceptuel.

Concept Système et le logo Concept Système sont Copyright © 2000 par Jérôme Chenu.



Le site de développement de Variations, Système de Jeu Essentiel est accessible sur Internet à l'adresse:  
<http://concept.systeme.free.fr> (Concept Système)



## L'Essence de Variations

# Sommaire

Sommaire	2
Règles de Variance, l'Essence de Variations (v 1.1)	3
Niveau de Puissance	3
Caractéristiques	3
Aptitudes Supplémentaires	3
Compétences	4
Dons	4
Capacités	4
Handicaps	5
Combat	5
Dommages	6
Expérience	6
Note Finale	6
Feuilles pour plans (25 et 15mm)	7
Feuille de personnage pour Variance	9

Permission est donnée de copier, d'imprimer et de distribuer le document comportant cette mention portant qualification juridique à la condition qu'elle ne soit ni effacée ni modifiée. Aucun paiement d'aucune nature ne peut ni ne doit être effectué à quiconque pour ce document sans obtention de la permission écrite de l'auteur. Aucun éditeur ne peut inclure ce texte dans un ouvrage supposant protection de droits d'auteur sans la permission écrite de l'auteur de ces lignes (Jérôme Chenu). Le texte courant ainsi que celui qui suit ne doit pas être modifié en quelque manière que ce soit.

Ce document a été publié pour la première fois sur l'Internet durant l'année 2002 et est l'œuvre de Jérôme Chenu (adresse email au 04/10/2001 : [concept.systeme@free.fr](mailto:concept.systeme@free.fr)).

Quiconque copie ce document reconnaît par la même être informé qu'il n'implique aucun engagement ni de l'auteur ni de quiconque. Qu'il ne prétend pas menacer quelque droit que ce soit, et que s'il contenait des mentions pouvant être rattachées à des personnes existant ou ayant existées, leur utilisation est soit uniquement dans un but ludique ne cherchant pas à causer le moindre grief, soit purement fortuite.

En cas de refus des conditions mentionnées sur cette page, toutes les copies de ce document réalisées sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen doivent être effacées ou détruites par n'importe quelle voie appropriée.



## L'Essence de Variations

Version 1.11

Variance simplifie à outrance les principes de Variations, Système de Jeu Essentiel, afin de permettre une prise en main rapide du système. Il est d'abord destiné à des joueurs et Maîtres de Jeu possédant déjà une certaine maîtrise du Jeu de Rôle. C'est pourquoi nous ne précisons pas ici la signification des règles fondamentales à tous les Jeux de Rôles, ainsi que les principes courant à tous.

Les personnages développés sous Variance ne sont a priori pas destinés à connaître de développement trop important. Le maître mot est ici la rapidité de compréhension. Ces personnages sont corvéables à merci et sont facilement remplaçables. Variance est destiné à des parties courtes, rapides, et sans suite. Si vous cherchez à construire des univers de campagne grandioses se construisant sur des dizaines de séances de jeu, tournez-vous plutôt vers Variations. Variance est bien trop simpliste pour ce genre d'exercice.

Ne vous attachez pas à vos personnages de Variance, ils sont destinés à mourir vite ou à ne pas être joués au-delà de leur première séance de jeu. Créez un nouveau dès la mort de l'un d'entre eux. Ce sera réalisable durant une partie sans porter ombrage à celle-ci.

### NIVEAU DE PUISSANCE

Les personnages sont classés en quatre catégories de puissance: Mineur, Héroïque, Superhéroïque et Majeur. **Les PJs sont par défaut considérés comme des personnages Héroïques. Dans la majeure partie des campagnes, ils n'ont donc pas accès aux Capacités.**

Au départ, les personnages disposent d'un nombre de points de création (PCs) relatifs à leur NP:

- Les personnages Mineurs disposent de 4PCs;
- Les personnages Héroïques (PJs) disposent de 8PCs
- Les personnages Superhéroïques (PJs) disposent de 12 PCs
- Les personnages Majeurs disposent de 16 PCs.

Le MJ doit considérer que les Capacités devraient drainer approximativement un tiers des PCs accordés aux personnages (plus ou moins 1 PC) lorsqu'elles sont autorisées. Sans son accord, il ne sera pas possible de dépenser plus que cette quantité de PCs dans les Capacités.

Les personnages de type Superhéroïque, sont bien évidemment ceux ayant le plus fréquemment recours aux Capacités. Ce NP est celui des personnages de Prétoriens ou celui des héros mythologiques décrits comme des demi-dieux aux moyens bien supérieurs à ceux du commun des mortels.

Les Personnages Majeurs demeurent les adversaires ou alliés que l'on ne combat qu'une fois (en fin de partie, tant qu'à faire) et dont la chute est une victoire en soi, même pour des PJs Superhéroïques. Il serait bon que le MJ n'utilise ce NP

que si les PJs sont capables de le supporter. Un adversaire Superhéroïque est parfaitement capable de disposer d'une puissance adéquate contre des PJs Héroïques.

### CARACTERISTIQUES

Les PCs offerts par le NP sont à dépenser entre les Caractéristiques et les Compétences. Les Caractéristiques sont au nombre de quatre:

**Vitalité (VIT):** La VIT définit l'ensemble des capacités de résistance physique passive et de puissance physique de chaque personnage.

**Adresse (ADR):** L'ADR recouvre l'ensemble des aptitudes physiques naturelles lorsque celles-ci sont relatives à la vitesse de mouvement et à la dextérité manuelle de chaque personnage.

**Intellect (INT):** L'INT est la mesure des capacités intellectuelles naturelles de chaque personnage et de la rapidité et l'efficacité de sa structure mentale innée.

**Suggestion (SUG):** La SUG de chaque personnage mesure ses aptitudes à influencer les autres, à se comporter correctement en société et, plus généralement, la mesure de son sens du social.

Chaque Caractéristique a une base de 2, ce qui est la valeur normale d'un être humain. Les PCs dépensés par la suite vont se rajouter à cette base à raison de +1 pour chaque PC dépensé dans la Caractéristique concernée.

Il est possible de diminuer la valeur d'une Caractéristique pour gagner quelques PCs supplémentaires, mais aucune valeur ne peut être inférieure à 1.

Un principe général à garder en tête est que chaque point de Caractéristique représente une valeur deux fois supérieure à celle de la Caractéristique d'un PC inférieur. Ainsi, une VIT de 3 est deux fois supérieure à une VIT de 2, et inversement.

Le maximum humain est de 4 dans chaque Caractéristique. Dans la majorité des cas, il ne devrait pas être dépassé sans autorisation expresse du MJ.

Les personnages de type Superhéroïques et Majeurs ne sont en principe pas limités par la règle selon laquelle le maximum humain est supposé être de 4. Ils peuvent, moyennant une dépense appropriée de PCs, s'accorder la valeur qu'il souhaite dans n'importe laquelle des quatre Caractéristiques.

Si besoin est, les jets de Caractéristiques s'effectuent tous avec 2D6, le résultat de ce jet devant être inférieur ou égal à la Caractéristique testée plus 4.

Les dommages causés à mains nues sont égaux à la valeur de VIT.

### APTITUDES SUPPLEMENTAIRES

Les Aptitudes supplémentaires sont directement déduites des Caractéristiques. Elles sont automatiquement modifiées si la Caractéristique qui leur sert de référent est elle-même modifiée.

**Physique (PHY):** La valeur de PHY du personnage détermine sa capacité à encaisser des coups sans succomber à ses blessures. PHY est égale à quatre fois la VIT du personnage (VITx4). Lorsqu'un personnage atteint 0 ou moins en PHY, il succombe à ses blessures.

**Résistance Naturelle (RN):** La Résistance Naturelle est ôtée de tout dommage subi par un personnage avant que ceux-ci soient soustraits à son PHY. Elle mesure sa capacité à supporter la douleur sans s'en trouver diminué pour autant. La RN est égale à un tiers de la VIT de chaque personnage (VIT/3), les arrondissements se faisant au plus proche si besoin est.

**Récupération (RPN):** La RPN de chaque individu est égale à sa VIT. Elle mesure précisément la capacité de celui-ci à se remettre des dommages qui lui sont causés. Chaque nuit complète de repos correct permet de rajouter sa RPN à son PHY. La RPN ne peut jamais permettre de dépasser la valeur maximum de PHY (VIYx4).

**Combat (7+ADR):** La valeur de Combat n'a son utilité que durant les phases de lutte. Sa valeur est égale à l'ADR du personnage plus 7 (ADR+7). Elle sera expliquée dans le chapitre Combat.

## COMPETENCES

Les Compétences sont les suivantes:

**Athlétisme (ADR):** L'Athlétisme recouvre l'ensemble des aptitudes physiques sportives du personnage. Pour 0PC, Athlétisme est égal à l'ADR de celui-ci. Pour 1PC, il est égal à 5+ADR.

**Charisme (SUG):** Le Charisme recouvre l'ensemble des aptitudes sociales et relationnelles. Il est égal à la SUG pour 0PC, et à 5+SUG pour 1PC.

**Erudition (INT):** L'Erudition mesure l'ensemble des connaissances culturelles et universitaires non scientifiques d'un personnage. Elle est l'indication de sa culture générale. Elle est égale à son INT pour 0PC, et à 5+INT pour 1PC.

**Ménagerie (SUG):** Ménagerie permet de mesurer les capacités du personnage à entretenir de bonnes relations avec les animaux, ainsi qu'à savoir s'occuper d'eux dans toutes les situations ne les utilisant pas uniquement comme moyen de transport. Ménagerie est égale à la SUG pour 0PC, et à 5+SUG pour 1PC.

**Persuasion (SUG):** La Persuasion est la mesure du personnage à appliquer ses facultés intellectuelles et sociales pour convaincre ou persuader quelqu'un d'autre de lui accorder un avantage ou de suivre ses opinions. Persuasion est égale à la SUG pour 0PC, et à 5+SUG pour 1PC.

**Science (INT):** Science recouvre l'ensemble des connaissances scientifiques pures du personnage dans le domaine précis des sciences exactes (les sciences humaines sont plutôt recouvertes par Erudition). Science est égale à l'INT pour 0PC, et à 5+INT pour 1PC.

**Soins (INT):** De manière prévisible, Soins permet d'essayer de guérir un blessé, un malade, ou quelque autre personne physiquement diminuée en utilisant les aptitudes de la médecine disponible au personnage à la période où il évolue. Un jet de Soins réussi permet de regagner une et une seule fois 1D3 points de PHY, mais surtout de diminuer les risques d'infection. Soins est égal à INT pour 0PC, et à 5+INT pour 1PC.

**Stratégie (INT):** La Stratégie est l'art de la guerre à tous les sens du terme. Elle permet de savoir diriger des troupes sur le champ de bataille, que ce soit à l'échelle stratégique à proprement parler, mais également à l'échelle tactique, durant un siège, ou pour les besoins du ravitaillement. Stratégie est égale à INT pour 0PC, et à 5+INT pour 1PC.

**Subterfuges (ADR):** Cette compétence inclut toutes les compétences du voleur, du roublard, du pickpocket, et de l'arnaqueur. Elle permet de subtiliser subrepticement tel ou tel objet, et également de se livrer à des faux en écriture, ou à la grivèlerie. Subterfuges est égal à l'ADR pour 0PC, et à 5+ADR pour 1PC.

**Véhicules (ADR):** Véhicules permet de savoir conduire, piloter ou monter les moyens de transports utilisés durant la période couverte par la partie. Cette compétence recouvre donc l'équitation dans un cadre médiéval ou même contemporain. Véhicules est égale à l'ADR du personnage pour 0PC, et à 5+ADR pour 1PC.

Tous les jets de Compétences sont effectués avec 2D6. Si deux personnages utilisent des compétences en s'opposant l'un à l'autre, leurs marges de réussites respectives servent à distinguer le meilleur des deux.

## DONS

Les Dons sont des aptitudes particulières qui ne sont pas définies en terme de jets ou de valeurs chiffrées. Chaque Don coûte un PC (1PC) et est à déterminer en accord avec l'univers de campagne et le MJ.

Quelques exemples de Dons peuvent être:

- Ambidextre
- Chance
- Richesse
- Sommeil Léger
- Vision Nocturne
- Etc...

## CAPACITES

Variance utilise neuf Capacités fonctionnant de la manière décrite ci-dessous. Les descriptions qui suivent sont parfaitement génériques, il est besoin à la création de chaque personnage de préciser quel type précis de quelle Capacité l'on possède. Ainsi, acheter Altération Physique ne suffit pas, encore est-il nécessaire d'indiquer de quelle Altération Physique il s'agit (le personnage peut-il grandir à volonté ou atteindre la taille d'un lilliputien ?).

**Ajustement:** Ajustement permet de drainer les PCs d'un personnage pourvu que l'on puisse le toucher. Le personnage affecté perd 1PC dans une de ses aptitudes (Caractéristiques

et Compétences incluses) déterminée de manière aléatoire. L'utilisateur d'ajustement reçoit le bénéfice perdu par sa victime.

Alternativement, le joueur peut choisir Ajustement Inversé, lui permettant de perdre temporairement de ses propres PCs pour améliorer les valeurs des autres.

Les PCs drainés par Ajustement retournent à leurs propriétaires à raison de 1 tous les 4 Tours de Combat.

**Altération Physique:** Altération Physique permet de grandir jusqu'à une taille gargantuesque, OU de rapetisser, OU de devenir Invisible OU Intangible, etc, à déterminer avec le MJ. Altération Physique peut affecter les valeurs du personnage aussi longtemps que la Capacité est active si le MJ le souhaite.

**Attaque:** Attaque produit des dégâts à distance ou au contact (à déterminer à l'achat). Pour 1 PC, les dommages causés par Attaque sont ND8. Attaque requiert un jet de toucher standard pour que les dégâts soient effectivement infligés.

**Cécité:** Cécité fait temporairement perdre à la victime, moyennant un jet de toucher, l'usage de l'un de ses sens. Cécité agit pour 4 Tours de Combat à chaque application.

**Défense:** Défense réduit tous les dommages subis par le personnage de 5 aussi longtemps que la Capacité est active.

**Force Psychique:** Force Psychique permet d'affecter l'esprit de la victime en en prenant le contrôle, en lisant ses pensées ou en lui causant des dégâts. Force Psychique ne peut affecter une personne dont l'INT est supérieur à sa valeur. La valeur de Force Psychique est 4.

Défense et RN n'accordent aucune protection contre Force Psychique.

**Mouvement:** Pour 1 PC, Mouvement accorde un mode de déplacement particulier ou particulièrement rapide à son possesseur. La vitesse de Mouvement est de 150m/s.

**Paralysie:** Moyennant un jet de toucher à distance utilisant les règles de Combat, Paralysie empêche tout mouvement d'une personne dont la PSC est inférieure à l'indice de Paralysie. Paralysie à un indice de 4.

**Perception:** Pour 1 PC, Perception accorde cinq sens surdéveloppés. Ce nombre augmente de 3 pour chaque PC dépensé supplémentaire.

Aucune base dans une Capacité n'est accordée pour OPC.

Chaque Capacité coûte 1PC. Il est possible de les acheter plusieurs fois pour obtenir un effet supérieur. Chaque PC dépensé après le premier augmente l'efficacité de la Capacité de la moitié de sa puissance de départ.

Rappelez-vous que sans l'accord du MJ aucun personnage ne doit pouvoir dépenser plus du tiers de ses PCs dans ses Capacités.

Toujours avec l'accord du MJ, il est possible d'inventer de nouvelles Capacités en suivant les lignes directrices définies ci-avant si nécessaire.

## HANDICAPS

Chaque personnage doit choisir:

- Au moins un Handicap si son NP est Mineur.
- Au moins deux Handicaps si son NP est Héroïque.
- Au moins trois Handicaps si son NP est Superhéroïque.
- Au moins quatre Handicaps si son NP est Majeur.

Les Handicaps sont à déterminer avec le MMJ en fonction de l'univers de jeu considéré. Ils sont dans tous les cas caractérisés par une source d'ennui ou de gêne que le personnage (et le MJ) doit prendre en compte dans ses pérégrinations.

Quelques exemples de Handicaps peuvent être:

- **Aspects:** éléments particuliers dans l'apparence du personnage qui le différencie des autres et lui rend plus délicat de passer inaperçu.
- **Comportements:** éléments psychologiques notables et marqués qui dirigent les actions de cet individu.
- **Ennemi:** adversaires passés ou actuels qui en veulent à ce personnage et cherchent à exercer une vengeance sur lui.
- **Infirmité:** restrictions imposées par le physique du personnage. Il peut lui manquer un bras, un œil, être tétraplégique, etc...
- **Obligations:** restrictions sociales dues à son statut, et pas à son désir propre. Ce peut être un devoir vis-à-vis d'un féodal, celui de rendre des comptes à ses supérieurs pour un policier, etc...
- **Responsabilités:** le personnage se sent responsable de quelqu'un ou de quelque chose, ce qui le pousse à faire passer celui-ci ou celui-là avant les priorités actuelles de ses aventures. Ce peut-être la tante de Peter Parker, ou le besoin impératif de protéger telle ville (ou l'univers) contre les puissances du mal.
- **Sensibilité:** le personnage est particulièrement sensible à tel ou telle matière, situation, ou substance. Lorsqu'il se trouve à proximité de la substance ou si la situation se réalise, le personnage devra subir des dommages. Exemple: Superman et la kryptonite.

## COMBAT

La valeur Combat de chaque personnage détermine ses chances de toucher (sur 2D6) et d'infliger des dommages à chaque Tour de combat.

Les actions se réalisent toujours par ordre décroissant d'ADR, et en même temps si les ADR sont égales.

Avant de déterminer si un coup est réellement porté ou pas, chaque protagoniste choisit sa posture de combat. Si sa posture est offensive, son Combat est majoré de 1, mais son ADR est diminuée de 1 durant le tour considéré.

Si sa posture est intermédiaire, ses valeurs sont inchangées.

Si sa posture est défensive, il ne porte pas de coup durant le tour considéré, mais il gagne deux à son ADR jusqu'à ce qu'il agisse à nouveau au tour suivant.

Une fois la posture déterminée, l'attaquant effectue un jet de 2D6 sous son Combat moins l'ADR de son

adversaire, éventuellement modifiée par la posture choisie par celui-ci.

Si le jet est réussi, les dommages de l'attaque sont infligés au PHY de l'adversaire après en avoir ôté sa RN.

Si le jet est un échec, les personnages dotés d'ADR plus faibles peuvent agir à leur tour, à condition qu'ils n'aient pas au préalable opté pour une posture défensive.

Les actions se succèdent jusqu'à ce que le Tour soit terminé, puis l'on passe au Tour suivant, et ainsi de suite jusqu'à la fin du combat.

Rappelez-vous que tous les personnages meurent lorsqu'ils atteignent 0 en PHY.

## DOMMAGES

Les dommages causés par une attaque réussie sont fonction de l'arme utilisée durant celle-ci. Chaque arme à un Niveau de dommage (ND) qui détermine le montant des dégâts infligés. Ceux-ci sont toujours égaux au ND de l'arme, préalablement diminuée de la RN de la victime.

A mains nues, le ND est égal à la VIT de l'attaquant.

Voici quelques exemples de ND pour quelques armes blanches:

Armes Blanches	ND
Hache (1M)	4
Hache (2M)	7
Matraque	3
Massue	4
Epée (2M)	6
Epée (1M)	4
Dague / Poignard	2
Lance (2M)	6
Fléau d'arme	4
Bâton de Combat (2M)	4
Shuriken / Fléchette	2
Fouet	3
Arc (2M)	4
Arc Long (2M)	5
Arbalète (2M)	4

## EXPERIENCE

Les personnages conçus sous Variance ne sont pas franchement voués à être utilisés pour plus d'un seul scénario. Cependant, si vous souhaitez les conserver pour plusieurs, le système d'expérience suivant peut-être utilisé:

- Chaque scénario réussi rapporte un PC. Les échecs n'en rapportent pas.
- Les PCs obtenus par l'expérience permettent de majorer une Caractéristique de 1 point en dépensant 3 PCs.
- Les PCs obtenus par l'expérience permettent d'acheter une nouvelle Compétence au prix normal (1PC pour un jet de 5+Caractéristique).
- Ils peuvent améliorer une Compétence déjà possédée à raison de 1PC pour +1 au jet de la Compétence considérée. Combat peut alors être considérée comme une Compétence à part entière.
- Les Dons ne peuvent être acquis par l'expérience qu'avec une raison logique et l'accord du MJ. Si ces conditions sont remplies, ils coûtent 1PC par Don.
- Les Handicaps peuvent être rachetés avec l'expérience et ne plus, dès lors, gêner le personnage (ils disparaissent de la feuille de personnage). Ceci requiert une raison logique, l'accord du MJ, et 2PCs par Handicap racheté.

## NOTE FINALE

Variance est maintenant à votre disposition. J'espère réellement que ce petit système vous sera utile pour connaître de nombreuses aventures simples, moins simple, courtes, ou moins courtes dans tous les univers de jeu que renferme votre esprit fertile.

Bonnes parties !





Ce quadrillage est adapté aux figurines de 15mm



