



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Supra > **Présentation de Supra : un système de jdr med-fan, complet et gratuit**

Présentation de Supra : un système de jdr med-fan, complet et gratuit

février 2002, par [enameril](#)

Les caractéristiques des personnages :

- Les caractéristiques principales sont au nombre de 9 et sont notées sur 20. Chacune représente un paramètre physique intellectuel ou mental du personnage : Courage, Volonté, Charisme, Beauté, Adresse, Perception, Intelligence, Constitution et Force. A la création du personnage, ces valeurs se déterminent avec le lancé d'1D6+7 soit des valeurs théoriques situées entre 8 et 13 (10.5 de moyenne), mais les modificateurs raciaux peuvent amener ces CP à des valeurs de 6 à 15. Par la suite, au fil de la montée de niveau, ces caractéristiques augmenteront lentement mais sûrement (1 point/niveau à mettre dans une CP au choix)
- Les caractéristiques secondaires sont : les points de vie, de magie ou de magie divine, le bonus aux dommages, les seuils de résistance à la douleur, à l'évanouissement et la résistance à la magie et la rapidité (en %). Il n'y a pas de caractéristique d'initiative, l'ordre dans un combat n'étant pas vraiment important sauf dans le cas des attaques surprises (qui se déroulent selon une procédure particulière).
- Les indices de combat sont notés sur 20, on y distingue deux attaques (taille et estoc) et 3 modes de défense (parade avec arme, parade avec bouclier et esquive), auxquels on ajoutera le nombre de charge (ndc) et les points d'impacts de l'arme (PI) ainsi que des seuils de bonne attaque ou de bonne défense.

Les compétences :

- Elles sont assez nombreuses (plus de 40) et sont exprimées en % (pour des raisons subjectives). Elles sont regroupées en types : Combat : lutte, escrime, tir ; Sport : escalade, course, équitation, acrobatie ; Techniques de voleur : discrétion, vol ;

Communication : diplomatie, séduction ;
Connaissance : botanique, histoire ;
Techniques : médecine, artisanat, navigation ;
Survie : orientation, chasse, pistage ;
Sens : vue, goût, odorat, instinct. Mais il existe aussi quelques les compétences particulières qui ne s'obtiennent qu'avec un talent : art martial, séduction, détection magie, etc.

- Pour calculer le score de compétence dans les aptitudes, on utilise une fiche spéciale dont l'usage se limite à la création du personnage et aux montées de niveau. Sur cette fiche "d'aptitudes", on prend en compte une base qui dépend de la race du personnage et de ses talents, un modificateur qui varie avec les CP, un bonus qui est fonction du genre et l'expérience que le PJ va accumuler au fil des scénario et des montées de niveau.

Une fois que ce total est calculé, on le reporte sur la fiche de personnage proprement dite et la fiche d'aptitudes est soigneusement mise à part.

Affinités et spécialisations :

- Un personnage possède 3 affinités qui représentent son mode de vie privilégié (par exemple : Guerriers, Nains, Pays Nain ou Mages, Urbain, Objets magiques ; ou encore Noblesse, Elfe, Cour et assemblées). Quand une compétence est utilisée dans des conditions qui correspondent à celle de l'affinité, le personnage a droit à un bonus exceptionnel de 10%, dans le cas d'un cumul de 2 affinités, le bonus passe à +15% et +5% par affinité supplémentaire (on peut en effet posséder plus de 3 affinités par le biais de talents).

L'Affinité d'origine peut être soit la province d'origine du personnage, le peuple avec lequel il a été élevé où son milieu social d'origine. L'Affinité de Société est le milieu social ou environnemental dans



lequel il a été habitué à évoluer, cela peut être un peuple, une classe sociale ou même un genre. L’Affinité liée à une condition peut être une caractéristique de comportement, un milieu environnemental ou un type spécial (lié à une condition, un lieu, un domaine, une façon de faire, etc.).

Les spécialisations sont des sous-aptitudes qui n’existent que pour de rares compétences, elles s’augmentent de façon indépendante car on considère alors que les bases sont apprises et que chaque sous-aptitude demande un apprentissage particulier. La spécialisation n’est obligatoire qu’à partir d’un certain pourcentage de compétence : par exemple 30% pour le Combat armé avec spécialisation selon les catégories d’armes et encore, uniquement pour certaines compétences.

Equipement :

Supra : un jeu médiéval-fantastique classique avec des combats et de la magie

- Les combats y seront donc assez fréquents et les règles de combat ou les aides de jeu sur les armes, les écoles d’escrimes se tailleront une belle part dans le chapitre dédié aux règles.

- Les armes sont définies par leur nom et sont regroupées en 20 catégories, elles influencent les indices de combat du personnage, possèdent une base de dommages (PI) et leur usage est parfois limité par leur dimension (Petite, Moyenne ou Grande). Une spécialisation en combat armé permet de maîtriser les différentes armes d’une catégorie et d’apprendre des techniques de combat particulières (écoles d’escrime, bottes spéciales).

- Les armures sont des plusieurs types allant du tissu épais (protection 1) aux plaques métalliques

(protection 6 et +) en passant par l’armure de mailles (protection 4), elles sont définies par un score de protection globale ou localisée. De plus, elles induisent des malus (variables selon la nature de l’armure et la compétence du personnage) et leur résistance est définie par un certain nombre de cases de solidité (dites CS).

A noter que Supra est un jeu où l’on casse rarement son arme mais où les tours de gardes se transforment souvent en atelier de couture et de réparation.

L’expérience et les niveaux :

- A la création du personnage, le personnage ne possède pas de points d’expérience ce qui le place au Niveau 1. Au cours de sa vie et des ses expériences (c’est à dire au fur et à mesure des scénarios joués), le personnage va accumuler des points d’aventures. Mais attention, à ce jeu, tuer une créature ne donne pas forcément des points d’expérience !

A certains moments, l’expérience accumulée atteint une valeur seuil et permet au personnage de monter de niveau, cette montée va le rendre plus puissant. En termes de caractéristiques, cela se traduit par le gain d’un 1 point par niveau à mettre dans une des caractéristiques principales, plus tout les deux niveaux l’augmentation d’un Indice de Combat de 1 point, le gain de points d’aptitudes (à dépenser ou à économiser pour plus tard) et par l’augmentation du maximum de points de vie de 1D6. (certains personnages qui ont des points de magie innée doivent choisir quel score ils préfèrent augmenter). Les mages gagnent des points de magie en fonction à chaque rituel de passage de grade ou lors des rituels initiatiques particuliers (à partir du Grade V).