



## **Sweksys**

### **Systeme de jeu libre pour dés à 6 faces**

Module de Base

Auteur : Cyrille R. W. Chaussepied (texte + logo, 2019).  
Publié par : Armaludis, 2020 – 4 Dromadaires 2023.

Licence : Creative Commons BY-SA 4.0 ou ultérieure  
(Attribution, Partage dans les mêmes conditions).  
[Texte de la licence](#)



Rédigé et mis en page avec [LibreOffice](#).

## Présentation

- Principe ..... Page 3
- A propos du nom ..... Page 3

## Tableau des Avatars

- Introduction ..... Page 3
- Principe de catégorisation ..... Page 4
- Cas pratique ..... Page 4

## Caractéristiques

- Introduction ..... Page 5
- Méthode de calcul ..... Page 6

## Utilisation concrète

- Règles de jeu ..... Page 7
- Éléments périphériques ..... Page 8

## Mot de la fin

- A vous de jouer ..... Page 8

## Présentation

### Principe

Sweksys est un système de jeu simple basé sur l'utilisation de dé-s à 6 faces (abrégé en d6). Il a été originellement conçu pour le jeu de société Chaos 2D6, publié par [Armaludis](#).

Sweksys est destiné à la conception de jeux opposant plusieurs joueurs. Il comprend une méthode de tirage de personnages dénommés Avatars qui sont regroupés en différentes catégories et qui disposent de 2 Caractéristiques par défaut. Au moyen de lancers de dé-s, ces dernières sont utilisées par les joueurs pour déterminer le score de leur Avatar, ou de ses actions, face aux autres.

L'élément commun pour la catégorisation et le nombre total des Avatars est le rapport au chiffre 6, que nous allons détailler dans les parties suivantes. Ce rapport au 6 peut s'appliquer également aux éléments périphériques pouvant être ajoutés aux jeux basés sur Sweksys (cartes, figurines, etc).

### A propos du nom

Sweksys tire son nom de la racine indo-européenne commune « swéks » qui signifie « 6 » et de l'abréviation du mot « système », « sys ».

## Tableau des Avatars

### Introduction

La méthode de création des personnages de Sweksys dépend d'un tableau qui les classe selon des catégories. Sweksys ne s'attache pas à un type d'univers ou à un genre en particulier, les Avatars peuvent donc être de n'importe quelle nature, en fonction du jeu que vous développez : humain, fantastique, SF, bestiaire, véhicule...

Le Tableau des Avatars peut comporter des catégories principales et des catégories secondaires sur plusieurs niveaux hiérarchiques. Dans ce cas, plus le nombre de niveaux sera élevé, plus le nombre d'Avatars le sera également. L'utilisation d'une catégorisation hiérarchique n'est cependant pas obligatoire : un Tableau d'Avatars peut très bien être simplifié à l'extrême et se résumer à différents types de personnages, sans autre forme de catégorie.

Dans tous les cas de figure, la seule contrainte pour la quantité maximale des Avatars est le rapport au chiffre 6, multiple ou diviseur, pour conserver un tirage basé sur un ou plusieurs dé-s à 6 faces.

## Principe de catégorisation

Le classement des différentes catégories utilisé dans le Tableau d'Avatars est basé sur une version simplifiée et adaptée de la taxinomie. Chaque catégorie principale va se diviser en plusieurs sous-catégories dont chacune peut à son tour se subdiviser, pour au final aboutir à l'identification d'un type ou d'une espèce d'Avatar.

L'exemple suivant présente un classement plutôt copieux sur 6 niveaux :

*Règnes / Ordres / Genres / Classes / Types / Espèces.*

Chaque catégorie comprend un nom ou un numéro unique, donnés ici à titre d'exemple.

Tout comme le nombre d'Avatars, la quantité de catégories par niveau doit être un multiple ou un diviseur de 6. Le nombre total de niveaux, lui, n'en est pas dépendant.

Reprenons l'exemple sur 6 niveaux donné ci-dessus. Appliquons une quantité de catégories par niveau afin que leur nombre et celui des Avatars soient en rapport avec 6. La répartition choisie ici va donner 96 Avatars (6 x 16), exemple assez excessif :

**2 Règnes** comprenant chacun **2 Ordres** comprenant chacun **3 Genres** comprenant chacun **2 Classes** comprenant chacune **2 Types** comprenant chacun **2 Espèces.**

Représentons cette catégorisation sous forme d'un tableau descendant en utilisant l'initiale de chaque catégorie pour les différencier (R pour Règne, O pour Ordre, G pour Genre, etc):

R												R																	
O						O						O						O											
G				G				G				G				G				G				G					
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E

Nous avons bien au final 96 Avatars, ou Espèces en l'occurrence. La méthode de tirage de personnage est définie ci-dessous dans le cas pratique.

## Cas pratique

Comme c'est le cas pour le jeu Chaos 2D6, une catégorisation simple peut comporter 12 Types d'Avatars répartis dans 6 Classes, soit 2 Types par Classe, le tout présenté ici en reprenant la logique du tableau descendant et des initiales :

C		C		C		C		C		C	
T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T

Pour le tirage de personnage, nous allons utiliser un seul dé et faire un lancer par niveau de catégorisation. La répartition sera la suivante :

*Lancer 1d6 pour le numéro de **Classe** (1: Classe1, 2: Classe2, etc) puis à nouveau 1d6 pour avoir le **Type** par Classe, selon 2 possibilités : de 1 à 3 → Type 1, de 4 à 6 → Type 2.*

Rendons tout cela plus pratique en ajoutant cette règle de tirage directement dans un Tableau d'Avatars adapté qui utilise, pour l'exemple, des noms génériques de catégories (Classe 1, Classe 2, etc) ainsi que le comptage des Avatars dans la colonne Types.

<b>CLASSES</b> Tirage sur 1d6 1: Classe1, 2: Classe2, 3: Classe3, 4: Classe4, 5: Classe5, 6: Classe6	<b>TYPES</b> Tirage sur 1d6 1 à 3: Type I, 4 à 6: Type II
Classe1	Type I : Avatar 1 Type II : Avatar 2
Classe2	Type I : Avatar 3 Type II : Avatar 4
Classe3	Type I : Avatar 5 Type II : Avatar 6
Classe4	Type I : Avatar 7 Type II : Avatar 8
Classe5	Type I : Avatar 9 Type II : Avatar 10
Classe6	Type I : Avatar 11 Type II : Avatar 12

## Caractéristiques

### Introduction

Le second élément principal de Sweksys est l'attribution de Caractéristiques. Elles définissent le mode d'interaction entre les Avatars et fournissent la méthode de calcul de leur propre score. Dans une partie, un joueur lancera les dés pour connaître le score de sa Caractéristique d'action puis les autres joueurs lanceront les dés à leur tour pour connaître le score de leur Caractéristique de réaction. Le tirage le plus fort validera ou invalidera l'action en cours, avant que le joueur suivant utilise à son tour sa Caractéristique d'action.

Par défaut, les Caractéristiques sont au nombre de 2 par Avatar mais rien n'empêche cependant d'en ajouter d'autres, sans que leur quantité finale soit en rapport avec le chiffre 6.

## Méthode de calcul

Chaque Caractéristique est calculée grâce à un lancer de dé-s auquel s'ajoute un nombre par défaut pour chaque Avatar. Ce nombre est équilibré d'une manière graduelle d'un Avatar à l'autre, en fonction de sa taille ou de sa force, etc, avec des valeurs inversement proportionnelles du premier Avatar au dernier. De cette façon, chacun peut rivaliser avec les autres en bénéficiant de chances à priori identiques, le hasard des lancers faisant le reste.

Dans le cas du Tableau d'Avatars basé sur Chaos 2D6, les Caractéristiques sont l'Attaque (ATT) et la Défense (DEF). Selon le principe d'équilibrage présenté ci-dessus, les Avatars moins forts en ATT bénéficient proportionnellement d'une meilleure DEF, comme indiqué ci-dessous.

Ajoutons donc les Caractéristiques au Tableau avec les scores ATT et DEF, scores définis par un tirage sous 2d6 + le nombre par défaut pour chaque Avatar :

<b>CLASSES</b> Tirage sur 1d6 1: Classe1, 2: Classe2, 3: Classe3, 4: Classe4, 5: Classe5, 6: Classe6	<b>TYPES</b> Tirage sur 1d6 1 à 3: Type I, 4 à 6: Type II	<b>CARACTÉRISTIQUES</b> Tirage sur 2d6 ATT : 2d6+nombre par défaut DEF : 2d6+nombre par défaut
Classe1	Type I Type II	ATT = 2d6+12 --- DEF = 2d6+1 ATT = 2d6+11 --- DEF = 2d6+2
Classe2	Type I Type II	ATT = 2d6+10 --- DEF = 2d6+3 ATT = 2d6+9 --- DEF = 2d6+4
Classe3	Type I Type II	ATT = 2d6+8 --- DEF = 2d6+5 ATT = 2d6+7 --- DEF = 2d6+6
Classe4	Type I Type II	ATT = 2d6+6 --- DEF = 2d6+7 ATT = 2d6+5 --- DEF = 2d6+8
Classe5	Type I Type II	ATT = 2d6+4 --- DEF = 2d6+9 ATT = 2d6+3 --- DEF = 2d6+10
Classe6	Type I Type II	ATT = 2d6+2 --- DEF = 2d6+11 ATT = 2d6+1 --- DEF = 2d6+12

Pour connaître les dommages infligés à un joueur dans cet exemple, il faut faire la différence entre le score ATT du premier joueur et le score DEF du second. Si cette différence est positive, elle est à retrancher du total des Points de Vie du second joueur.

Concernant la nature des Caractéristiques, elle varie en fonction du type de jeu, des Avatars et du but à atteindre. Par exemple, un jeu de course motorisée utilisera des Caractéristiques appropriées aux véhicules : Vitesse, Maniabilité, Accélération, Blindage, etc.

Un jeu faisant intervenir la logique utilisera lui des Caractéristiques du type Raisonnement, Déduction, Intuition... En bref, le jeu que vous concevez guidera vos choix.

### Règles de jeu

Pour utiliser le Tableau des Avatars et les Caractéristiques dans un jeu, il faut tout d'abord choisir un thème qui va orienter le choix des Avatars ainsi que le but du jeu (la seule limite ici est celle de l'imagination). Il faut ensuite définir les règles complémentaires qui vont fixer le type de jeu et regrouper les actions que doivent effectuer les joueurs.

Sweksys comprend quelques exemples de règles pouvant être utilisées directement ou modifiées selon vos besoins. Elles sont principalement basées sur le hasard de lancers de dé-s et sont regroupées dans la liste suivante.

#### **Nombre de joueurs :**

Sweksys a tout d'abord été conçu pour la version Duel de Chaos 2D6 mais il fonctionne aussi avec plus de 2 joueurs. Si tel est le cas du jeu que vous développez, différentes possibilités peuvent être ajoutées pour désigner l'opposant, par tour de jeu ou par partie :

- Après avoir attribué un numéro à chaque joueur, lancer xd6 pour tirer celui qui sera l'opposant : le chiffre du tirage désigne le joueur correspondant ;
- Si il s'agit d'un jeu par équipe, on attribue un numéro à chacune puis un numéro par joueur. Il faut alors faire 2 lancers sous xd6 : le choix de l'équipe tout d'abord puis celui du joueur.

#### **Début de partie :**

Pour désigner le joueur qui commence la partie, lancer xd6. Le lancer le plus fort l'emporte, relancer en cas d'égalité.

#### **Points de Vie :**

Dans un jeu d'affrontement entraînant des dégâts chez l'adversaire, il est nécessaire d'attribuer à chacun des Points de Vie (ou Points d'Énergie, etc). C'est le cas pour Chaos 2D6 où chaque Avatar débute le duel avec 60 Points de Vie, le but étant de réduire ceux de l'adversaire à zéro. Chaque Attaque réussie entraînera un certain nombre de Points de Dommage qui devront être retranchés des Points de Vie de celui qui la subit (faire la différence entre le total du score ATT et le total du score DEF).

## **Tirages doubles :**

Les tirages doubles peuvent donner lieu à des cas spéciaux. Par exemple, les règles du jeu de Chaos 2D6 obligent les joueurs à tirer une carte Chaos en cas de tirage double. On peut aussi définir des actions 100% réussies (réussite) ou 100% manquées (maladresse) en fonction du tirage double (un double 1 peut être une maladresse, un double 6 une réussite). Autre exemple, un tirage double peut obliger le joueur à refaire son lancer de dés, ou à combiner le score de ce tirage avec un autre lancer. Les cas utilisant des combinaisons suite à un tirage double peuvent être nombreux, les possibilités ne manquent pas.

## **Éléments périphériques**

En fonction du jeu que vous développez, le matériel peut regrouper des éléments divers, en plus des dés. Il peut s'agir de cartes à jouer, de cartes géographiques, de figurines, de pions, de jetons, de plateaux, de fiches de personnages, de bloc-notes, de crayons... La liste est longue et, là encore, les possibilités sont nombreuses. En cas de doute, le plus simple est de voir ce qui se fait déjà pour s'en inspirer et créer son propre matériel de jeu.

Autre élément apportant une aide et non des moindres : les parties tests. Lors de la conception, elles permettent, en plus de valider ou non les règles, de confirmer le choix du matériel ou d'en changer les éléments au fur et à mesure.

## **Mot de la fin**

## **A vous de jouer**

Swexsys permet de disposer d'un système simple pour déployer rapidement les fondations nécessaires à l'élaboration d'un jeu. La combinaison d'un tableau de personnages et de leurs caractéristiques étant préexistante à Swexsys (et populaire depuis longtemps), la publication de ce document sous licence libre allait donc de soi. Si elle peut aider des concepteurs à donner corps à leurs projets, le but est atteint.

Lors de la rédaction de ce texte, des exemples illustrant certains cas de figure ont été supprimés pour conserver une version simple de Swexsys. Ces exemples pouvant cependant s'avérer utiles pour la conception de jeux, ils pourront donner lieu à la rédaction de modules complémentaires. Swexsys étant publié sous licence libre, toute personne souhaitant y contribuer ou publier ses propres compléments dans les termes de la licence est la bienvenue.

## **Remerciements :**

A tous les créateurs de jeux et d'univers ludiques ainsi qu'aux joueurs qui les rendent vivants.