

Statistiques

Dans Justice, les Statistiques sont un ensemble de six valeurs représentant les capacités magiques, physiques, mentales et motrices du personnage.

- Force (FOR) ; Magie (MAG) ; Dextérité (DEX) ; Constitution (CON) ; Erudition (ERU) ; Charisme (CHA)

Chacune de ses statistique va de 1 (médiocre) à 5 (excellent). Afin de définir ces valeurs, à la création de la fiche, le joueur doit dépenser **15** points dans les valeurs qu'il souhaite. Une statistique, à la création du personnage, ne peut pas dépasser 5 ou aller en dessous de 1. Avec un malus, bonus, effet ou équipement, ces valeurs pourront être dépassées de temps en temps, toujours temporairement.

Ces statistiques définissent les Points de Vie (CON+30).

Valeurs importantes

L'initiative est une valeur définie lors d'un combat à l'aide d'un jet égal à $1d20 + DEX$. Cette initiative peut varier selon certains effets ou le contexte, ainsi, un combat n'est jamais statique au niveau de l'ordre des tours.

Les Points de Volonté sont des points que le joueur peut décider d'utiliser avant de lancer un jet pour pouvoir lancer deux fois le jet (cela fonctionne aussi pour les Spell Cards, les Attaques Signature ou les Capacités), ainsi avoir une plus grande chance de le réussir. Pour se faire, le joueur doit prononcer sa volonté d'utiliser un de ces points et lancer son premier jet, et peut importe le résultat, doit en lancer un second. Le joueur peut alors choisir le résultat qu'il souhaite garder. Le nombre de point est égal à la CON du personnage. Ces points se régénèrent à chaque fois qu'un personnage se repose au moins 3 heures in-rp.

Les PV sont une unité représentant la vie du personnage, tombez à 0 et vous tombez KO. Vous pouvez vous soigner en consommant des potions, des rations, en vous reposant au moins une heure in-rp (ce qui équivaut à un soin de CON+15)

Jets de Dé

Tous les jets du système se font sur 1d20.

Pour réaliser une action, lorsque le MJ demande un test d'une certaine statistique, vous ajouterez alors au d20 votre valeur

dans cette statistique et si vous avez un bonus d'équipement ou de n'importe quelle autre source, vous l'ajouterez également.

Le MJ vous dira alors un seuil à dépasser pour réussir l'action :

- 8 : très facile
- 12 : facile
- 14 : normal
- 16 : difficile
- 18 : très difficile

Le MJ donnera systématiquement cette valeur de difficulté et ne laissera jamais la difficulté vague ou cachée.

Les échecs critiques se font sur 1 et les succès critiques sur 20, peut importe la valeur de la statistique ou des potentiels bonus.

Capacités

Les Capacités représentent les pouvoirs de vos personnages et sont un des points les plus importants de celui-ci.

Il existe trois types de capacités : Passives, Actives et Postures.

Vous pouvez créer autant de capacité que vous le souhaitez tant que cela reste cohérent avec le personnage.

- **Les capacités actives** doivent être aussi vagues que possible pour permettre au personnage de les utiliser dans le plus de conditions possible. Elles sont soumises à une valeur de "spécialisation" qui représente la facilité de votre personnage à faire usage de ce pouvoir, cette valeur va de 1 à 5 et est appliquée purement subjectivement à la discrétion du MJ et du joueur. Cette spécialisation pourra être améliorée durant l'aventure et les progrès du personnage. Une Capacité active se base sur une des statistique du personnage pour son jet. Pour utiliser une capacité active, il faut lancer 1d20+La valeur de spécialisation+la statistique utilisée.

- **Les capacités passives** doivent être les plus précises possibles afin de n'avoir aucune place à l'interprétation tant qu'aux effets et aux conditions dans lesquelles la capacité s'active. Celle-ci ne demande pas de jet d'utilisation et s'active automatiquement lorsque les conditions décrites dans la description sont remplies. Il n'y a pas de valeur de spécialisation pour ces capacités. (égal à 0 sur foundry ou roll20). Ces capacités ne sont pas affectées par la Fatigue.

- **Les capacités de posture** doivent être décrites avec la même précision que les capacités passives. Elles ne demandent pas de jet d'utiliser et s'activent durant un combat en utilisant une spell-card ou en utilisant l'action de changement de posture. Ces capacités sont souvent (mais pas nécessairement) définies en une

Système Justice

ou deux lignes maximum. Elles n'ont pas de valeur de spécialisation et ne sont pas affectées par la Fatigue.

Certaines capacité peuvent être utilisées même après la mise hors combat d'un personnage. Si tel est le cas, cela doit être précisé dans la description de la capacité, ce type de capacité peut autant être active que passive mais ne peuvent pas être des postures.

Spell Cards

Les Spells Cards sont des cartes de sort que le personnage possède physiquement dans son inventaire. Elles représentent des extensions des capacités et des pouvoirs du personnage et sont généralement plus directes dans les descriptions et les effets. Les joueurs sont libres d'en créer autant qu'ils le souhaitent avec cependant quelques règles :

- L'effet d'une spell card est défini par le joueur et validé par le MJ.
- Une spell card peut être défensive, offensive, utilitaire ou un mix des 3.
- Les dégâts d'une spell card ne doivent pas dépasser 7 par cible.
- Une spell card ne peut pas nullifier tous les dégâts reçus.
- Une spell card ne peut pas soigner plus de 12 PV à la fois.

Les spell cards peuvent utiliser des capacités en tant qu'appuis, c'est à dire que si une spell card utilise une composante d'une des capacités du personnage, celle-ci peut y faire référence et gagner, selon la spécialisation de la capacité, des bonus à son jet. Doit être choisi à la création du personnage et ne peut être retiré plus tard.

Dans le lancement du jet, ce bonus s'ajoute à la statistique utilisée par la spell-card (choisie par le joueur à la création de la fiche)

A noter cependant, pour utiliser une composante, il faut que votre statistique utilisée par la capacité en question soit égale ou supérieure à la valeur de la composante. (Exemple : si votre personnage a 3 de MAG, il ne pourra utiliser que des composantes de 3 ou moins.)

Si votre statistique est inférieure à la composante, alors vous pourrez utiliser la capacité en question en abaissant la composante à la valeur de la dite statistique.

Dernier Recours

Lorsque le personnage passe en dessous d'un seuil défini par $PV_{max}-25$, il entre dans un état dit "Dernier Recours", dans cet état, tous les dégâts de toutes les sources du personnage reçoivent un bonus de +2.

L'Attaque Signature devient également utilisable. Il s'agit d'un ensemble de bonus ajouté à une spell de base (choisie à la création de la fiche de personnage et ne pouvant pas changer plus tard) pouvant comprendre des bonus de dégâts, de longueur d'effet, plein de choses. Elle peut également comporter une deuxième description afin d'y ajouter un ou plusieurs effets supplémentaires.

Cet état "Dernier Recours" reste actif tant que personnage est en dessous du seuil de PV requis est n'est pas KO. Dans cet état, la fatigue augmente également de 1 point supplémentaire par capacité ou spell card (mais ne baisse que de 1 point).

En combat

Un combat se déroule d'une façon bien précise :

- Tous les joueurs lancent leur initiative (1d20+DEX). L'ordre des tours initial est alors déclaré par le MJ selon les jets de tous les joueurs et des ennemis.

- Le combat commence, un tour de personnage compte entre 1 et 2 secondes in-rp. Un tour global est composé de tous les tours de tous les personnages sur le terrain.

- Au tour d'un joueur, celui-ci a plusieurs possibilités d'actions:

- **Action** (Attaquer ou autre action complexe)
- **Action secondaire** (Toute les choses qu'une action peut faire sauf des attaques, changer d'arme compte comme une action secondaire)
- **Déplacement** (Se déplacer sur la carte, le max de déplacement est égal à DEX mètres)
- **Changer de posture** (voir plus bas, doit se faire à la fin du tour du joueur (être la dernière action))
- **Esquiver** (une fois par tour global, esquive entièrement l'attaque)
- **Parer** (une fois par tour global, divise par 2 les dégâts pris de l'attaque)
- **Réaction** (Compte comme une action sauf qu'elle ne peut pas être utilisée durant le tour du joueur. Une réaction par tour global, ne peut pas être réalisée si le joueur a déjà utilisé son action de déplacement.)

Précision : Parler ne compte pas comme une action et peut être fait à n'importe quel moment dans le tour global autant de fois que voulu.

- A chaque fin de tour, le joueur peut décider de changer de posture. Une posture est un état du personnage dans lequel il s'attends à quelque chose ou se prépare à réaliser une action. Chaque posture a un avantage et un désavantage :

- **Normale** (Aucun bonus, aucun malus)

Système Justice

- **Défensive** (Réduit le nombre de dégâts pris de 3, ne peut pas attaquer)
 - **Offensive** (Augmente le nombre de dégâts reçu et donné de 3)
 - **Réactive** (Ne peut pas attaquer mais uniquement utiliser des réactions (son tour compris) et changer de posture (uniquement à son tour))
 - **Fuyante** (Peut représenter la fuite du joueur, sa vitesse de déplacement double, il ne peut pas attaquer, parer et réagir.)
 - **Hibernation** (Le joueur passe autant de tours qu'il le souhaite pour se concentrer, à chaque fin de tour dès l'utilisation de cette posture, l'initiative du joueur augmentera de 2. Peut s'arrêter à n'importe quel moment en utilisant une réaction ou une action de posture. Aucune action ni action secondaire ne peut être réalisée durant cette posture.)
- Chaque personnage joue son tour normalement.
- A la fin d'un tour global, c'est à ce moment que si un Dernier Recours est devenue activable pendant le tour qui vient de se dérouler, que les bonus de dégâts s'appliquent.

Précisions sur la parade et l'esquive :

Le seuil de réussite d'une esquive est égal au jet de l'attaquant auquel on retire La DEX de la cible. Une esquive est sur 1d20+DEX (Esquiver un succès critique est impossible.) Pour parer c'est la même chose sauf que la statistique du défenseur prise en compte est la CON.

Le joueur peut également, si il n'a pas d'arme ou qu'il ne veut pas utiliser de spell card et de capacité, utiliser des attaques dites "basiques" de physique ou de magique. Celles-ci font 1d4+3 dégâts. Le jet est respectivement de 1d20+MAG ou FOR.

Inventaire

L'inventaire se divise en 4 parties représentant 4 types d'objets différents :

- **Les Armes.** Elles ont chacune des dégâts différents et sont la principale source d'attaque lorsque le joueur décide de ne pas utiliser de spell cards. Le joueur ne peut avoir que 2 armes équipées à tout instant mais ne peut en utiliser qu'une à la fois, changer d'arme utilisée en combat consomme une action secondaire (le corps ne compte pas comme une arme équipée et ne demande pas d'action secondaire lorsqu'une arme est déjà équipée). Un jet d'arme est 1d20+DEX (Ou MAG si arme magique).

- **Les Armures.** Une armure donne un bonus de réduction de dégâts à son porteur. Un bonus de réduction ne peut pas dépasser 3. Le joueur ne peut porter qu'une seule armure en même temps.

- **Les Accessoires.** Ceux-ci donnent des bonus de statistique à leur porteur. Vous ne pouvez pas avoir deux accessoires donnant des bonus sur la même statistique équipés à la fois.

Les bonus donnés ne peuvent pas dépasser 2.

- **Les Objets classiques.** Ce sont des objets que vous pourrez récupérer n'importe quand et n'importe comment, le poids n'est pas pris en compte dans le système et ce type d'objet ne peut pas donner de bonus ni de malus de n'importe quel type.

Charisme

La Statistique de "Charisme" (CHA) agit comme d'une statistique passive sur laquelle le Maître du Jeu ne demandera que très rarement des tests.

A la place de tests de charisme, dans une situation où le joueur (ou un PNJ) nécessite de discuter, de convaincre, argumenter ou autre avec une ou plusieurs autres personnes, le joueur réalise son jeu (rp) comme son personnage le ferait, puis sa statistique de CHA est comparée à celle de son interlocuteur. En prenant en compte un bonus situationnel donné par le MJ selon la qualité du RP du joueur (prenant en compte la situation IRL du joueur, sa fatigue, son style de jeu en général, le MJ pourra être plus ou moins clément sur le RP du joueur et le bonus en résultant).

Si la statistique de CHA du joueur, à laquelle est ajouté le bonus donné par le MJ, est supérieur à la statistique de CHA de l'interlocuteur, alors l'interaction sera réussie.

Fatigue

La "Fatigue" est un concept utilisé pour représenter la sur-utilisation d'une Capacité active ou d'une certaine spell card. Cette mécanique s'utilise lorsque le joueur ou tout autre personnage utilise trop souvent d'affilé une capacité ou une spell card.

Lorsque le joueur utilise plus de 2 fois d'affilé une même capacité, à partir de la prochaine utilisation, un malus sur la difficulté du jet va s'appliquer selon un tableau (Voir le chapitre "Tableaux de correspondance").

Lorsqu'une autre capacité est utilisée, la fatigue de toutes les autres capacités/spell cards baisse de 1 point.

A noter que la fatigue est considérée sur le contexte de la capacité et non-pas globalement, ainsi la fatigue d'une capacité ne se répercutera pas sur une autre.

Tous les points de fatigue des capacités ainsi que des spell cards se remettent à 0 lors d'un repos ou lorsque le joueur sors d'un combat.

Systeme Justice

Ce malus s'applique en supplément de la difficulté actuelle. C'est à dire que si le jet demandé est en "Normal" et que le joueur a une fatigue de 5, alors le jet sera transformé en une difficulté "Très Difficile". Si la difficulté dépasse "Très Difficile", le jet ne change pas.

La Fatigue ne s'applique pas sur les Capacités passives. Un autre moyen de baisser la Fatigue (spell card ET capacité) est d'utiliser une attaque Physique ou Magique de base. Toutes les Fatigue des spell card et capacité baisseront de 1 point.

Marchands

Dans Justice, les Marchands sont un type de personnage différent des personnages joueurs et PNJ possédant des statistiques, des attaques. Ils ne peuvent lancer aucun jet mais possèdent tout de même la capacité d'utiliser leur statistique de charisme afin de permettre au joueur de, si ils le souhaitent, négocier des prix sur les objets qu'ils vendent.

Les Marchands sont présents dans des endroits précis et permettent aux joueurs (ou aux PNJ) d'acheter des armes, armures, accessoires, objets normaux et des spell cards (qui n'auront jamais de spécialisation). Ces objets possèdent chacun un coût avec une monnaie dite "[mon](#)". Sur l'implémentation foundry, cette monnaie est affichée sur la fiche du personnage et sur la fiche des objets. Le maximum de mon que possède un joueur ne possède aucune limite, et les dettes ne sont pas gérées, ainsi le minimum est de 0 sans aucune exception.

Les marchands vendent des objets mais peuvent également en acheter des joueurs eux-même. Pour vendre ses objets à un marchand, vous pouvez (sur foundry) glissez-déposer votre objet dans sa fiche et vous ajouter sur votre fiche, la valeur de "Coût" de l'objet (+/- un rabais sur le prix ou une offre que le marchand pourrait faire selon la rareté de l'objet) en mons. Vous pouvez vendre autant d'objets que souhaité à un marchand, il n'y a pas de plafond de prix.

Invocations

Les personnages peuvent utiliser des Invocations, ce sont des créatures liés au personnage qui peuvent agir indépendamment de celui-ci dans leur propre tour. Pour invoquer une telle créature, un personnage doit faire un jet de leur Capacité décrivant leur pouvoir d'invocation (capacité obligatoire). Si le jet réussit, l'invocation apparaît sur le terrain autour du joueur.

Système Justice

Le nombre d'invocation pouvant être maintenues en même temps est égal à la valeur de MAG du joueur d'origine. Les invocations ont leur propre fiche, peuvent posséder des Spell Cards, des Capacités, un inventaire (arme, armure, etc), leur propre statistiques, PVs, points de fatigue, postures et actions. Elles ne peuvent cependant pas posséder de point de volonté, d'attaque signature et d'argent.

Les invocations ne peuvent pas non-plus posséder de capacité de posture.

Tableaux de Correspondance

Malus de Fatigue (Nombre d'Utilisation / Rang de Difficulté)	
A partir de 3 utilisations	+ 1 Rang
A partir de 5 utilisations	+ 2 Rangs
A partir de 7 utilisations	+ 3 Rangs

Aide à la création

Aide à la création de Spell Cards :

- Les dégâts d'une spell normale sont le moins chaotique possible et vont en général de 7 à 10 (2d4+2), pour les Attaques

Signatures, il est possible d'aller jusqu'à 14 dégâts.

- Les attaques de zones font généralement le même nombre de dégât à toutes les personnes présentes dans la zone d'action (qui est généralement de 5 cases autour de l'endroit cible)

- Au niveau de la description, celle-ci décrit à la fois in-rp ce qu'il se passe au moment de l'utilisation et les effets qu'elle applique. Ces derniers peuvent être à la fois des dégâts, des malus (sur des stats, mouvement, apeuré, etc...). Généralement, une spell-card basique n'applique pas plus de 2 effets en même temps (exemple: dégâts et malus de déplacement), si vous voulez faire plus d'effets, essayez de baisser les valeurs de malus/dégât des autres effets.

Aide à la création de Capacités Active :

- Généralement, les capacités actives décrivent les pouvoirs de votre personnage, pour prendre un exemple, un personnage manipulant du feu aura une capacité active "manipulation du feu", à l'intérieur de celle-ci, toutes les façons de manipuler le feu seront décrites de manière vague afin de laisser le plus de liberté possible au personnage.

- Vous pouvez, si nécessaire, faire des capacité actives plus précises afin de décrire plus fidèlement les capacités réelles de votre personnage.

Aide à la création de Capacité Passive :

- Une capacité passive doit être très précise afin de décrire le mieux les condition d'activation de celle-ci, exemple de description : "Si [...] tombe KO, elle s'entoure d'un cocon de soie générant 5 PV à chaque fin de tour jusqu'à ce que sa barre de vie soit remplie, après quoi elle n'est plus considérée comme KO. Ne peut s'activer qu'une fois par combat. Ne peut pas être accéléré par des soins externe."

- Si une capacité passive est utilisable en KO, il sera faudra le justifier dans la description, l'exemple définit dans le paragraphe d'avant considère que la capacité est utilisable en tant que KO, étant donné que le personnage régénère ses PV à chaque fin de tour jusqu'à revenir "à la vie". Cependant, une capacité utilisable en KO ne peut pas faire des dégâts sur une autre cible sans une bonne explication. (Un poison passif ou autre malus de ce type est une raison valable)

Aide à la création de Capacité de Posture :

- Une capacité de posture ne peut décrire que ce que la posture apporte à son manieur. Pour qu'une posture soit équilibrée, un gros bonus apporte également un gros malus.

Si la posture n'apporte pas vraiment de bonus, elle n'a pas vraiment besoin de contrepartie en malus. Exemple : "Ne peut pas se faire attaquer au Corps-à-Corps. Le personnage est considéré comme étant en train de voler" cet état ne nécessite pas de malus étant donné qu'il n'offre pas un avantage stratégique majeur. Une posture du genre "Réduit le nombre de dégâts pris de 3" nécessiterait par contre un malus: "Ne peut pas attaquer".