

## Petit JDR universel

### Règles de base











NEUT importe la quantité de règles qu'un jdr offre, on attendras toujours du MJ qu'il juge les situations non régulés, qu'il improvise et applique la règle du cool. C'est pourquoi, ce jdr propose si peu de règles, il repose sur les accords qui existes entre joueurs et MJ.

## Joueurs

paragraphe : relations sociales / objectif du jdr

### Feuille de personnages

	PV max + 1		Defense max + 1
	Objectif de Combat (OC) - 3, une valeur différente pour les armes d'agilité et de force		Augmente le bonus de dégâts des armes de force
	Esquive + 1, l'esquive augmente de 1 l'OC d'un ennemy vous attaquant		Déplacement + 1
	Porté + 2/dégâts d'agilité + 1. Détermine la porté des armes à dstances et le bonus de dégâts des armes d'agilité		Augmente de 1 le nombre d'armes pouvant être portées et utilisés sans malus en combat
<b>PV</b>	Lorsque le personnage atteint 3 PV, il recoit une blessure grave décrite par le MJ et le besoin de s'alliter un certain nombre de jours (?)	<b>Stress</b>	Par défaut à 0/6, augmenté par le MJ. Stress au delas du niveau 6 est à la discrétion du MJ

### Création de personnage

Distribuer 8 points d'expérience entre l'arbre d'agilité et de force. Distribuer 6 points de connaissances. Il n'est pas possible d'augmenter une connaissance à plus de 2. 4 de déplacement de base. 8 de porté de base.

### Combat

Lorsque votre personnage veut attaquer une créature, il n'y a qu'un seul jet de dés à faire pour connaître les dégâts que vous infligerez.

$$\begin{cases} 2d6 > OC \text{ force ou agilité} + \text{bonnus degâts force ou agilité} + \text{bonus dégat arme} \\ 2d6 \leq OC \text{ force ou agilité} \end{cases}$$

Si vous utilisez une arme de force (marteau, espadon, épée...), votre OC est calculé en soustrayant à 17, trois fois le nombre de cibles atteintes dans votre arbre de force. Et votre bonus de dégâts correspond au nombre d'épée atteintes dans votre arbre de force.

Si vous utilisez une arme d'agilité (fouet, dague, épée...), votre OC se calcul avec le nombre de cibles atteintes dans votre arbre d'agilité. Et votre bonus de dégâts correspond au nombre d'arc atteint dans votre arbre d'agilité.

Dans le cas des armes à distances rechargeable (arc, arbalette arme à feu... par opposition aux armes de lancer), le bonus de dégâts de l'arbre ne s'applique pas. Si le projectile a des effets, les appliquer tout de suite.

# Maître du Jeu



IMPROVISATION ne peut pas être utilisé pour solidifier du gameplay. Si par exemple la magie fait partie de votre univers mais qu'il n'y a pas de règles qui explique son fonctionnement aux joueurs ; alors cette magie est un outil scénaristique pour le MJ plutôt qu'un élément de gameplay pour les joueurs.

## Modules

Pour ajouter des éléments de gameplay au set de règles de ce jeu de rôle, vous pouvez ajouter des modules que vous retrouverez sur la page suivante : [github.com/kalharko/petit-jdr-universel](https://github.com/kalharko/petit-jdr-universel).

## Compétances + scenarium

Le cadre de *compétence* de la feuille de personnage recueille tous les domaines où le personnage possède une maîtrise. Comme ce jeu ne requiert pas de jet de dés pour accomplir des actions hors combat, c'est toujours au MJ de juger si un personnage sera capable ou non de réaliser une action. Ce jugement doit prendre en compte les compétences du personnage, sa condition et l'histoire. Les domaines techniques sont très faciles à juger, quelqu'un qui ne s'est jamais entraîné au crochetage, ne peut pas crocheter. Pour les situations plus nuancées et complexes le MJ doit prendre en compte l'histoire et choisir le jugement qui va ajouter le plus de drame et de rebondissement à l'histoire.

*Biglour le voleur a été payé pour s'introduire dans les archives de la guilde marchande et modifier un registre. Grâce à sa compétence crochetage 2, Biglour a prévu de s'introduire par une porte de service. Mais il a alerté la garde sur son chemin et doit maintenant se dépêcher de crocheter. Le MJ prends en compte que les archives sont protégés par des serrures de bonne facture et Biglour aurait mis du temps à crocheter.*

*Le MJ doit juger quelle issue offre le plus de drame et de ramifications futur à l'histoire : échapper de peu à la garde et faire qu'il rencontrera une patrouille en ressortant, ou devoir confronter la garde.*

Les compétences servent aussi joueurs pour justifier la réussite des actions qu'ils souhaitent entreprendre. Certaines compétences ne sont atteignables que par l'investissement de points d'XP dans les arbres d'agilité et de force. Ces compétences sont utilisées comme toutes les autres, par exemple un joueur dont le personnage a la compétence puissant peut justifier qu'il défonce une porte.

## Combat

En combat les dégâts des forces opposant les joueurs sont calculés ainsi :

$1d6 > 3 + \text{esquive de la cible}$	dégâts haut
$1d6 \leq 3 + \text{esquive de la cible}$	dégâts bas

### ARMES

Épée	5 dégâts
Marteau	6 dégâts
Arc	4 dégâts
Flèche	3 dégâts

### CRÉATURES

Goblin	8-14 dégâts ; 10 pv
Troll	testest
Griphon	testest
Slime	testes

# Distribution 2d6

	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	7
2	3	4	5	6	7	8
3	4	5	6	7	8	9
4	5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10	11
6	7	8	9	10	11	12

