

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. Le petit JDR universel propose peu de règles, il se repose sur les accords qui existe entre joueurs et MJ.

Joueurs

Feuille de personnages

	PV max + 1		Defense max + 1
	Objectif de Combat (OC) - 1		Augmente le bonus de dégâts
	Esquive + 1, l'esquive augmente de 1 l'OC d'un ennemy vous attaquant		Chance + 1, un point de chance permet de relancer un dés. Le MJ décide quand est-ce que les points de chance se reset
	Augmente de 1 le nombre d'armes pouvant être portées et utilisés sans malus en combat		
PV	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 (?)	Stress	Par défaut à 0/6, augmenté par le MJ. Stress au delas du niveau 6 est à la discrétion du MJ

Compétences

À part dans l'arbre de progression, il n'existe pas de compétences pré-définies, c'est au joueur d'imaginer les compétences que son personnage possède. Pour réaliser des actions hors combat, le joueur doit justifier au MJ pourquoi son personnage est capable de réaliser la tache envisagée. Cette justification peut utiliser comme argument l'une des compétences du personnage.

« J'aimerais que mon personnage cherche du cerfeuille dans la forêt. Il devrait en être capable d'en trouver car il a été élève d'un druide et possède la compétence herboristerie 2. »

Création de personnage

Distribuer 10 points d'expérience dans l'arbre de progrésion. 6 points de connaissances sont disponibles et peuvent être distribués plus tard dans la partie. 4 de défense max. Équipement de départ à discuter avec le MJ.

Combat

En combat, votre personnage peut réaliser 2 actions diférentes. Lorsque votre personnage veut attaquer, il n'y a qu'un seul jet de dés à faire pour connaître les dégats qu'il infligera. Vous lancez 2d6 explosifs que vous comparez à votre Objectif de Combat (OC). Si le résultat est supérieur ou égal à votre OC, vous additionnez au jet de dés les dégats bonus de votre arbre et les dégats de votre arme.

$$\text{Dégâts infligés} = \begin{cases} (2d6 \geq \text{OC}) + \text{bonnus degâts arbre} + \text{dégats arme} \\ (2d6 < \text{OC}) \end{cases}$$

Biglour utilise sa dague qui fait 4 de dégats. Il a débloquent 2 cibles dans son arbre alors son Objectif de Combat (OC) vaut $12-2=10$. Il a aussi atteint 2 épées et a donc 2 dégats bonus. Il lance 2 dés 6 et obtient un 3 et un 6, le dés qui a atteint 6 explose et Biglour lance un dés supplémentaire qui fait 4. $3+6+4=13 \geq 10$ c'est supérieur à son OC, il inflige donc $13+2+4=19$ de dégats. Au tours suivant il obtient $3+4=7 < 10$ et inflige 7 dégats

Maître du Jeu



IMPROVISATION ne peut pas être utilisé pour solidifier du gameplay. Si la magie fait partie de votre univers mais qu'il n'y a pas de règles qui explique son fonctionnement ; 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.

Compétences

Le cadre de *compétence* de la feuille de personnage recueille tous les domaines où le personnage possède une maîtrise ou un savoir. Pour réaliser des actions hors combat, les joueurs vont justifier pourquoi leur personnage est capable de réaliser la tâche envisagée. Vous devez juger leur argumentaire en prenant 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 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 veut s'introduire dans les archives de la guilde marchande. 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 estime 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, d'intérêt pour les joueurs et de ramifications futur à l'histoire : échapper de peu à la garde et continuer sa mission, ou devoir confronter la garde immédiatement.

Pour entrainer des compétences, les joueurs doivent trouver un personnage dans le jeu pour les aider à apprendre et investir du temps dans leur entraînement.

Combat

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

$1d6 \geq 2 + \text{esquive de la cible}$	dégâts haut
$1d6 < 2 + \text{esquive de la cible}$	dégâts bas

Les armes de bases font entre 2 et 4 dégâts, à chaque fois qu'un joueur trouve une nouvelle arme, elle devrait faire 2 dégâts de plus.

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

17%						-					
14%				-	-	-					
11%			-	-	-	-	-				
8%		-	-	-	-	-	-	-			
5.5%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
%	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

TODO

- ajouter au scenario le fait qu'ils ont plus d'argent à cause du prix d'entrée du tournois
- dessiner la carte du sous sol
- designer la reine insectes (glyphe sur l'abdomen)
- ouvriers, guerrier, bouclier(volant oneshot), kamikaze qui paralise
- finir le module d'enchantement
- ecrire description épée electrique (forte mais fait beaucoup de bruit)
- comment créer un coup spécial
- coup spécial : pas 2 fois sur le même groupe d'ennemi
- combien de ennemi ca touche
- est-ce-que stress +1
- effet sur cible
-
- effet negatif sur utilisateur
-
- attaque
- attaque dans le dos = +1d6
- 2 cibles = degats complet et degats /2 1fois
- 3 ou plus cibles = degats/2 1fois
-
- defense = +3 def pendant un tour 1fois
- fuite = donne du déplacement 1fois
-
- stun 1 fois
- charge = degats/2 1 fois
- pousser 1 fois
- augmenter oc cible
- cracheur de feu = attaque normale
-
- provocation n'est pas un coup spécial