Petit JDR universel

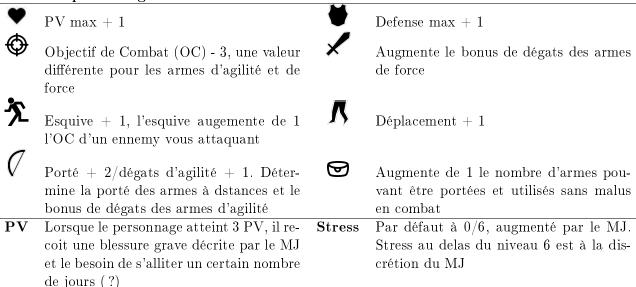
Règles de base



EUT 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 existes entre joueurs et MJ.

Joueurs

Feuille de personnages



Compétences 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 trouve du cerfeuille dans la forêt. Il devrait en être capable car il a été élève d'un druide et possède la compétence herboristerie 2. »

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 dégats qu'il infligera. Vous utiliserez une arme de force ou d'agilité et il faudra utiliser l'Objectif de Combat (OC) et le bonus de dégâts qui viennent de l'arbre correspondant.

Dégâts infligés =
$$\left\{ \begin{array}{l} (2d6 \geq {\rm OC}) + {\rm bonnus~degâts~arbre} + {\rm dégats~arme} \\ (2d6 < {\rm OC}) \end{array} \right.$$

Biglour utilise sa dague d'agilité qui fait 4 de dégats. Il a débloqué 2 cibles dans son arbre d'agilité alors son Objectif de Combat (OC) vaut 10-2=8. Il a aussi atteint 2 arcs, il a donc 2 dégats bonus d'agilité. Il lance 2 dés 6 qui s'additionnent à 7, c'est inférieur à son OC, il inflige donc 7 de dégats. Au tours suivant il obtient 9 et inflige donc 9+2+4=15 de 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 fonctionement ; 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 ajourter 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 maitrise ou un savoir. Pour réaliser des actions hors combat, les joueurs vont justifier pourquoi leur personnage est capable de réaliser la tache 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 entrainé au crochetage, ne peut pas crocheter. Pour les situations plus nuancés 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 dépécher de crocheter. Le MJ estime que les archives sont protégés par des serrures de bonne facture et Biglour aurais mis du temps à crocheter. Le MJ doit juger quelle issue offre le plus de drame, d'interêt 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 entrainement.

Combat

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

	Créatures	
5 dégats	Goblin	8-14 dégats; $10 pv$
6 dégats	Troll	testest
4 dégats	Griphon	testest
3 dégats	Slime	testes
	6 dégats 4 dégats	6 dégats Troll 4 dégats Griphon

Distribution 2d6

	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	7
2 3	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