

## Petit JDR universel








### Règles de base



PEUT 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		
<b>PV</b>	Lorsque le personnage atteint 3 PV, il reçoit 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 delà 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 tâche 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

Esquive et chance sont à 0, défense max à 4. Distribuer 10 points d'expérience dans l'arbre de progression. 6 points de connaissances sont disponibles et peuvent être distribués plus tard dans la partie. Choisir armes de départ qui font 4 de dégâts (3 si arme distance) et de l'armure qui s'additionne à votre défense max-2. Le MJ à le dernier mot vis à vis de votre équipement

### Combat

En combat, votre personnage peut réaliser 2 actions dont une qui inflige des dégâts. Lorsque votre personnage veut attaquer, il n'y a qu'un seul jet de dés à faire pour connaître les dégâts 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 dégâts bonus de votre arbre et les dégâts de votre arme.

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

Biglour utilise sa dague qui fait 4 de dégâts. Il a débloqué 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 dégâts 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 dégâts. Au tours suivant il obtient  $3+4=7 < 10$  et inflige 7 dégâts

# 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](https://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.

## Équipement

Les armes à distance se jouent comme les autres armes, mais elles infligent légèrement moins de dégâts. Les boucliers ont une statistique de dégâts et de défense. Cette défense ne compte pas dans le calcul de la défense total. Un joueur qui utilise un bouclier doit avoir tapé avec au tour précédent pour profiter de sa statistique de défense.

## Combat

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

$$\text{Dégâts ennemi} = \begin{cases} (1d6 \geq 2) \Rightarrow \text{dégâts haut} \\ (1d6 < 2) \Rightarrow \text{dégâts bas} \end{cases}$$

Pour préparer vos combats, vous pouvez remplir ce genre de tableau :

Pour préparer vos combats, vous pouvez remplir ce genre de tableau :				
NOM/TITRE	Guerrier Insecte			
DEGATS BAS	8	DEGATS HAUT	12	PV 20
Description et Coups spéciaux	Un insecte à taille humaine, qui défends sa reine à tout prix. Une fois par combat, utilise ses mandibules pour faire une attaque à 14 de dégâts haut.			

Comme règle générale (à ne pas suivre à la lettre). Les dégâts haut de l'ennemi le plus fort sont entre 4 et 6 points plus élevé que la défense max de votre groupe ; et ses dégâts bas est 1 points plus élevé que la défense max de votre groupe ; finalement il doit être presque one-shot-able.