

Petit JDR universel









Règles de base



QUEUT 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) - 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
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 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 dégâts 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.

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

Biglour utilise sa dague d'agilité qui fait 4 de dégâts. 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 dégâts bonus d'agilité. Il lance 2 dés 6 qui s'additionnent à 7, c'est inférieur à son OC, il inflige donc 7 de dégâts. Au tours suivant il obtient 9 et inflige donc $9+2+4=15$ de 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.

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 :

$1d6 > 3 + \text{esquive de la cible}$	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

