

# JdR en une page\*

Ici sont rédigées des règles de jeu de rôle papier simples. Vous aurez besoin pour jouer de papier, crayons, gomme et dés à 6 et 20 faces. Il faut être au minimum deux personnes : un maître du jeu (MJ) et un ou plusieurs joueurs. La magie est facultative, l'enlever ne change rien au système.

## 1 Caractéristiques des personnages

**Constitution (CON)** : force physique, résistance, PV max  
**Dextérité (DEX)** : adresse, agilité, esquive  
**Attention (ATT)** : perception passive & active, PC initiaux  
**Magie (MAG)** : connexion occulte, attaque et défense magique  
Charisme, intelligence & courage se jouent au roleplay.

## 2 Jauges

**Points de vie (PV)** : votre énergie. À 0, le personnage meurt. Elle remonte en mangeant, dormant, etc.  
**Points de chance (PC)** : dépensables à tout moment comme bonus à une épreuve (pas plus de 5 à la fois)  
**Points d'expérience (XP)** : dépensables à tout moment pour faire évoluer son personnage (voir section 6).  
**Pièces d'or (PO)** : l'argent à dépenser chez les marchands.

## 3 Compétences

Une compétence indique que le personnage sait faire quelque chose et peut accorder un bonus à l'épreuve, initialement +1. Sans compétence, on peut quand même essayer, mais ce sera difficile et le MJ pourra mettre un malus. Concernant la magie, une compétence équivaut à un sort. Des compétences possibles dans divers domaines sont :

**Physique** : endurance, force brute, acrobaties...  
**Érudition** : histoire, folklore, langues, religion, occulte...  
**Combat** : maîtrise d'une arme complexe / combat à main nues...  
**Médecine** : premiers soins, herbologie, chirurgie...  
**Science** : mathématiques, physique, chimie...  
**Survie** : chasse, traque...  
**Social** : intimidation, négociation, amitié facile...  
**Animaux** : chevaucher, apprivoiser, comprendre les animaux...  
**Fourberie** : discrétion, crochetage, vol à la tire...  
**Magie** : sorts d'attaque, de soin, de défense, de contrôle, télékinésie...

## 4 Épreuves

Pour tester la réussite de quelque action du personnage, on effectue une *épreuve* : le MJ décide de la caractéristique et éventuellement de la compétence à utiliser. Le joueur lance ensuite un D20 et compare le résultat du dé à **sa caractéristique + bonus de compétence + points de chances dépensés + bonus/-malus du MJ**. En-dessous ou égal, c'est un succès. Au-dessus, c'est un échec.

Si le dé donne 1, c'est une réussite critique : le succès est grandiose et le personnage regagne tous ses points de chance.

Si on tire 20, c'est un échec critique : quelque mauvaise chose se produit et l'on perd 50% de ses points de chance actuels.

## 5 Combat

Les combats se jouent au tour par tour. Sans esquive ni défense possible de l'adversaire, l'attaquant fait une épreuve en utilisant la caractéristique idoïne et un bonus éventuel. Autrement, il faut faire une confrontation **2D6 + carac. + bonus/malus échéant**. Dans ce cas le vainqueur est celui qui fait le score le plus grand. En cas d'égalité les deux actions sont ratées, rien ne se passe. On soustrait l'armure aux dégâts infligés.

## 6 Évolution

Toute action remarquable donne droit à des points d'expériences distribués par le MJ. Ils peuvent à tout moment être convertis en points de chances (1XP => 3PC) ou dépensés de la sorte :

**+1 à une caractéristique** : 20xp  
**Améliorer une compétence** : 10xp  
**Apprendre une nouvelle compétence** : 15xp  
**+1d6 aux PC max** : 10xp  
Augmenter la constitution de +1 augmente de +3 les PV max, et augmenter l'attention n'augmente pas les PC max.

## 7 Créer un personnage

**CON, DEX, ATT, MAG** : 1d6+7 pour chacun  
**PV max** : CON + 20  
**PC max** : ATT  
**XP de base** : 0  
**PO** : 2d6×10  
**Compétences** : en choisir 3  
**Équipement** : le créer en fonction de la fortune de base, sans dépenser celle-ci.

## 8 Équipement

**Outils pour les compétences**  
**Basiques** : pas de bonus, 5PO  
**Moyens** : épreuve +1, 50PO  
**Luxeux** : épreuve +3, 300PO

**Armes**  
**Basiques** : 5PO (càc), 15 (distance), dégâts 1d6  
**Moyennes** : 15PO (càc), 50PO (distance), dégâts 1d6+2  
**De qualité** : 100PO (càc), 300PO (distance), dégâts 1d6+4

**Armures**  
**Légères** : 50PO, protection 2  
**Moyennes** : 100PO, protection 3  
**Lourdes** : 300PO, protection 4

## 9 Ennemis

Faible	10PV	AT : 8	PR1	1d6	2xp
Moyen	15PV	AT : 10	PR2	1d6+2	3xp
Fort	25PV	AT : 12	PR2	1d6+4	5xp
Élite	40PV	AT : 14	PR3	2d6	8xp
Suprême	65PV	AT : 16	PR4	2d6+2	13xp

\*. Quentin RIBAC, 2018, domaine public