



Ces règles de Jeu De Rôle très simples ont été créées pour Louis et Margaux (Heu.. je veux dire Legolas et Flora) afin qu'ils vivent les plus folles aventures sur les terres de l'imaginaire.

1. CRÉATION DU PERSONNAGE

Imprimer la fiche de personnage et la remplir avec les informations suivantes :

- Nom : Choisir un Nom
- Race : Humain (Tous les personnages des joueurs de « JDR Simple » sont des Humains)
- Sexe : Masculin ou Féminin
- Profession : Choisir entre
 - Guerrier : Fort et solide, il adore le contact de ses adversaires pour le leur rendre !
 - Voleur : Agile et rusé, ses traits pourraient bien vous transpercer avant que vous l'ayez entraperçu.
 - Mage : Il paraît frêle, mais Il fait appel aux forces du chaos pour torde le monde et les autres à son image.
 - Prêtre : Il prêche pour convertir et quand ça veux pas rentrer il utilise sa masse...
- Expérience : 0 points
- Niveau : 1 (Il faut 500 points d'expériences pour passer niveau 2, voir tableau « Niveau »)
- Argent : 0 Pièces D'Or (PO).
- Les caractéristiques des personnages sont :
 - Force (Puissance, Résistance) : 1D4 +8 ou +11 si Profession = Guerrier.
 - Dextérité (Agilité, Vitesse) : 1D4 +8 ou +11 si Profession = Voleur.
 - Intelligence (Astuces, Intuition): 1D4 +8 ou +11 si Profession = Mage.
 - Sagesse (Connaissances, Perception) : 1D4 +8 ou +11 si Profession = Prêtre
- PV (Point de vie) : 20 + 1D4
- Armes et équipements
 - Le Guerrier reçoit une épée courte (1D4 +4 de dommage)
 - Le Voleur reçoit un arc court (1D4 +3 de dommage permettant les attaques à distance
 - Le Mage reçoit un bâton (1D4+1 de dommage) et une potion de mana.
 - Le Prêtre reçoit une masse (1D4+2 de dommage) et une potion de soin.
- La Classe d'Armure (CA) du personnage représente la somme de l'ensemble des protections des personnages. Au départ, tous les personnages sont habillés avec un haut et un pantalon de tissus dont la classe d'Armure de chacun est 0. Leur CA est donc au départ de 0.
- Pouvoirs et Sorts
 - Le Guerrier reçoit le pouvoir « Furie »
 - Le Voleur reçoit le pouvoir « Esquive »

- Le Mage reçoit le sort « Boule de Feu » (1D4+4 de dommage)
- Le Prêtre reçoit le sort « Soins divins » (1D4+4 de guérison)
- Liste des aventures vécues : Vide (c'est normal non ?)

2. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le Maître de Jeu (MJ) introduit le scénario aux joueurs en décrivant le lieu de départ, comment les personnages des joueurs (PJ) se sont retrouvés là et les objectifs de la mission. Puis le MJ demande aux joueurs ce qu'ils veulent faire.

2.1 RESOLUTION DES ACTIONS DE BASES

Seules certaines actions ou les combats sont résolus par un jet de dés. Il est toujours mieux de réussir une action (marchandage par exemple) en essayant de convaincre le maître de jeu plutôt que d'essayer de faire le jet de dés correspondant.

Pour que le personnage d'un joueur réussisse son action, il doit faire un jet d'1D20 inférieur ou égale à la valeur de la caractéristique de base de l'action

2.1.1 LISTE ACTIONS DE BASES

Voici une liste des actions possibles ainsi que la caractéristique de base portant le jet de dés à réaliser :

ACTION	CARACT. DE BASE	COMMENTAIRE
Soulever, briser une chose	F	Soulever une charrette pour changer la roue
Grimper, Subtiliser, dissimuler un objet	D	Grimper sur un mur de lierre.
Faire preuve d'intuition, comprendre	I	Permet d'obtenir un indice dans une énigme.
Ecouter, percevoir, sentir, évaluer	S	Entendre un animal ou une personne arriver.
...

* Voir liste complète en annexe

Exemple : Pour qu'un joueur réussisse son action d'escalade, il doit faire un jet d'1D20 inférieur ou égale à la valeur de sa dextérité.

2.1.2 DIFFICULTE D'UNE ACTION

Si une action est difficile à effectuer alors on ajoute les bonus/ malus suivants :

DIFFICULTE	BONUS /MALUS
Très Facile	+10
Facile	+ 5
Normal	0
Difficile	-5
Très difficile	-10

Exemple : Pour qu'un joueur réussisse son action d'escalade sur une tour lisse de 50m de haut, il doit faire un jet d'1D20 inférieur ou égale à la valeur de sa dextérité - 10 (très difficile).

Remarque :

- Un résultat du jet d'1D20 de 1 est toujours une réussite exceptionnelle et un résultat de 20 un échec retentissant. N'oubliez pas de traiter ces effets de bord lors de vos parties !
- Certains pouvoirs ou sorts décrits dans le chapitre combat peuvent être lancés hors combat et sont alors considérés comme des actions de base.

2.2 COMBAT

Lors d'un combat contre des Personnages Non Joueur (PNJ) du scénario, le MJ positionne des figurines ou jetons sur une feuille quadrillée pour mieux représenter la scène.

Le combat se déroule au tour par tour en commençant par le personnage ayant la dextérité la plus forte. Chaque joueur à son tour à le droit d'effectuer les actions suivantes dans n'importe quel ordre de :

- Faire bouger son personnage
- Faire usage d'un pouvoir ou d'un sort
- Faire usage de son arme
- Utiliser un équipement de son inventaire (Boire une potion, ...)

Le MJ fait les mêmes choix pour les PNJ du scénario. Le combat se déroule jusqu'à qu'il n'y est plus de PNJ ou PJ (!) sur le plateau (mort ou en fuite)

2.2.1 BOUGER

Si un joueur choisi de bouger, il déplace sa figurine/pions de 1 à 3 cases (3 m). Si un personnage sort de la feuille, alors le MJ considère que c'est une fuite (et doit gérer ou pas son importance lorsque le scénario reprendra à la fin de la phase de combat)

2.2.2 FAIRE USAGE DE SON ARME

Pour qu'un joueur réussisse son attaque contre un adversaire, il doit faire un jet d'1D20 inférieur ou égale à la valeur de la caractéristique de base de son arme (Voir tableau des armes en annexe)

Si le jet est réussi, il réduit alors les PV de l'adversaire du dé de dégâts de l'arme - la CA de l'adversaire

2.2.3 FAIRE USAGE DE SON POUVOIR OU DE SON SORT

Pour qu'un joueur réussisse à faire usage de son pouvoir ou sort, il doit faire un jet d'1D20 inférieur ou égale à la valeur de la caractéristique de base de son pouvoir ou de son sort. (Voir tableau des pouvoirs et des sorts en annexe)

Si le jet est réussi, alors l'effet indiqué dans le tableau est matérialisé.

Si le pouvoir ou sort inflige des dommages à l'adversaire il réduit alors les PV de l'adversaire du dé de dégâts du pouvoir/sort - la CA de l'adversaire

Attention le nombre de tentatives activation (réussie ou ratée) d'un pouvoir ou d'un sort et leur durée sont limités (Voir sur tableau)

2.2.4 UTILISER UN EQUIPEMENT DE SON INVENTAIRE

Un joueur peut boire une potion, utiliser un objet de son inventaire (voir table des équipements en annexe). L'effet est immédiat.

2.2.5 FIN D'UN COMBAT

Si tous les adversaires sont morts ou en fuite alors le combat s'arrête.

- Pour récupérer leur PV les personnages doivent se reposer une nuit ou utiliser des potions de santé ou des sorts de soin.
- Si le personnage d'un joueur est mort s'en est fini pour lui ... sauf s'il y a un gentil prêtre de niveau 4 dans le coin !
- Les joueurs peuvent fouiller les dépouilles de leurs adversaires et s'approprier leurs effets.

3. FIN DE PARTIE

En fin de partie :

- Les personnages doivent les joueurs inscrivent le titre du scénario dans leur liste d'aventures vécues et récupèrent leur PV.
- Le MJ attribue à chacun des joueurs, un nombre de point d'expérience en fonction de :
 - La difficulté du scénario
 - Les actions d'éclats, bonnes idées, réussites inespérées aux dés des joueurs
- Enfin, le MJ vérifie dans la table suivante si le nombre de points d'expérience du personnage permet le passage à un niveau supérieur :

NIVEAU	POINTS D'EXPERIENCE NECESSAIRES
2	500
3	1500
4	3000
5	5000

Si c'est le cas :

- Ajouter 1 au niveau sur la fiche de personnage
- Lancer 1D4 à répartir sur les 4 caractéristiques et ajouter 1D8 aux points de vie
- Regarder la table de pouvoir et de sort afin de rajouter le pouvoir ou le sort de sa classe correspondant au nouveau niveau à son personnage.

Remarque : Dans le cadre d'une partie sans lendemain (initiation ou un seul scénario) n'hésitez pas à faire des passages aux niveaux supérieurs pendant la partie elle-même : Succès garanti auprès des joueurs !

Liste des équipements

ARMES	RESTRICTIONS		CARACTERISTIQUE DE BASE (Force, Dextérité, Intelligence, Sagesse)	DEGATS ARME	PRIX P.O.	COMMENTAIRE
	Guerrier, Voleur Mage, Prêtre	NIVEAU				
Bâton	G M	1	I	1D4+1	10	
Masse	G P	1	S	1D4+2	20	
Arc court	G V	1	D	1D4+3	50	Attaque à distance : 10m
Epée courte	G	1	F	1D4+4	75	
Dague	G M	2	D+I/2	1D6+1	250	Attaque à distance : 5m
Fronde	G P	2	F+S/2	1D6+2	300	Attaque à distance : 20m
Arc long	G V	2	F+D/2	1D8+3	500	Attaque à distance : 50m
Epée longue	G	2	F+D/2	1D8+4	750	
Fouet	G M	4	D+I/2	1D8+1	1000	Attaque à distance : 5m
Marteau	G P	4	F+S/2	1D8+2	1000	
Arbalète	G V	4	F+D/2	1D10+3	1500	Attaque à distance : 75m
Hache	G	4	F+D/2	1D12+4	2000	

ARMURES	RESTRICTIONS			CLASSE ARMURE (CA)	PRIX P.O.	COMMENTAIRE
	Guerrier, Voleur, Mage, Prêtre	NIVEAU	LOCALISATION			
Chemise & Pantalon Tissus	G V M P	1	CORPS	0	10	
Armure Cuir	G V M P	1	CORPS	1	500	
Casque Cuir	G V M P	2	TETE	1	250	
Gant Cuir	G V M P	2	MAINS	1	250	
Botte Cuir	G V M P	2	PIEDS	1	250	
Cotte de maille	G P	3	CORPS	2	1000	
Armure Métal	G	4	CORPS	3	2000	
Casque Métal	G	4	TETE	2	1500	
Gant Métal	G	4	MAINS	2	1500	
Botte Métal	G	4	PIEDS	2	1500	

EQUIPEMENT	RESTRICTIONS		EFFET/DEGATS	PRIX P.O.	COMMENTAIRE
	Guerrier, Voleur, Mage, Prêtre	NIVEAU			
Potion Soins	G V M P	1	Soigne en ajoutant à celui la boit la moitié de ses PV MAX	500	Utilisable avant, pendant ou après un combat.
Potion Mana	M P	1	Remet au MAX le nombre tentatives d'activation des sort ou pouvoir.	500	Utilisable avant, pendant ou après un combat.
Gemme Rouge	G V M P	2	+1 au dégât des armes	1500	A enchâsser dans une arme
Gemme Bleu	G V M P	2	+1 de protection CA	1500	A enchâsser dans une armure.

Tables de combat

Réussite d'une attaque	Réussite d'une attaque si 1D20 < CARACTERISTIQUE DE BASE de l'arme
Dégâts d'une attaque	Réduire le PV de l'adversaire du : Dé de Dégât de l'arme - CA (Classe d'armure) de l'adversaire

Liste des pouvoirs et sorts des personnages (réussite si 1D20 < CARACT. de base)

POUVOIRS DU GUERRIER	RESTRICTION Niveau	CAR. DE BASE	DUREE	NB UTILISATION	EFFET
FURIE	1	F	1 tour de combat	3/combat	Double les dommages infligés lors d'une attaque
SONNER LES CLOCHES	2	F	1 tour de combat	2/combat	Un coup particulièrement bien placé assomme immédiatement l'adversaire pendant un tour de combat
CONTRE ATTAQUE	3	F+D/2	Instantannée lors du tour de l'adversaire	2/combat	Retourne immédiatement la totalité des dégâts infligés par un adversaire sur celui-ci (Le guerrier ne prend pas de dégâts)
RAGE SANGUNAIRE	4	F+D/2	Tout le Combat	2/jour	Le guerrier peut doubler toutes ses actions à chacun de ses tours de combat (2 déplacements, 2 attaques et 2 autres pouvoirs par tour)

POUVOIR DU VOLEUR	RESTRICTION Niveau	CAR. DE BASE	DUREE	NB UTILISATION	EFFET
ESQUIVE	1	D	1 tour de combat	3/combat	Evite la prochaine attaque réussie d'un adversaire
SPRINT	2	D	Combat 5mn ou 2/heure	2/combat ou 2/heure	Attaque 2 fois par tour et se déplace 2 fois plus vite
DISSIMULATION	3	D+I/2	Combat 5mn ou 2/heure	2/combat ou 2/heure	Deviens difficilement visible pendant tout le combat. Un adversaire doit réussir un jet de S-5 pour détecter le joueur (avant son jet d'attaque si c'est en combat)
COUP DE BOL	4	D+S/2		2/jour	Le voleur peut relancer son jet de dés ou faire relancer le jet de dés de l'adversaire.

SORT DU MAGE	RESTRICTION Niveau	CAR. DE BASE	DUREE	NB UTILISATION	EFFET (n : niveau du mage)
BOULES DE FEU	1	I	1 tour de combat	3/combat	Le mage lance sur tous les adversaires visibles des BOULES DE FEU 1D4+2 aux niveaux 1 et 2 ou 1D8+2 aux niveaux 3 et 4
BLIZZARD DE GLACE	2	I	1 tour de combat	2/combat	Le mage entoure les ennemis de cristaux de glace qui ralentissent tous les adversaires visibles : divise par 2 leur capacité de déplacement et de dégât.
INVOCATION DIABOLIQUE	3	I+S/2	Combat	2/combat	invoque un diabolotin du chaos : FOR: 10+n - CA : n - PV : 5*n - GRIFFE : n+1D8
FAIT DE BEAUX RÊVE	4	I+S/2	2 tours de combat	1/jour	L'adversaire s'endort pour 2 tours de combats

SORT DU PRETRE	RESTRICTION Niveau	CARACT. DE BASE	DUREE	NB UTILISATION	EFFET (n : niveau du Prêtre)
SOINS DIVINS	1	S	Instant.	3/combat	Soigne une cible en ajoutant à la cible la moitié de ses PV MAX
BENEDICTION	2	S	Combat	2/combat	Le pretre chante une bénédiction : +2 à l'armure du pretre et +1 à l'armure de tous les autres personnages du groupe
PRIERE DIVINE	3	S+I/2	Combat	2/combat	invoque un ange du ciel : FOR: 10+n - CA : n - PV : 5*n - FLECHE LUMIERE : n+nD4
RESURECTION	4	S+I/2	1mn	1/jour	Ressuscite un personnage d'entre les morts. avec la moitié de ses PV MAX.

Tables des actions (réussite si 1D20 < Caractéristique de base + Bonus/Malus Difficulté)

ACTION	CARACTERISTIQUE DE BASE	COMMENTAIRE
Soulever, briser une chose	F	
Grimper, Subtiliser, dissimuler un objet	D	
Faire preuve d'intuition, comprendre	I	Permet d'obtenir un indice dans une énigme.
Ecouter, percevoir, sentir, évaluer	S	
Marchander/Faire preuve de diplomatie	S+I/2	
Bricoler	F+I/2 ou D+I/2	Selon objet bricolé
Equitation	D+S/2	
Discrétion, se cacher	D+I/2	Un adversaire doit réussir un jet de I ou S pour détecter le joueur.
Chanter ou jouer de la musique	S+I/2	
Endurance à un effort ou la douleur	F+S/2	

NIVEAU DE DIFFICULTE	BONUS / MALUS
Très Facile	+10
Facile	+ 5
Normal	0
Difficile	-5