

JDR Express

Version médiéval-fantastique

Bienvenue dans ce jeu de rôle médiéval-fantastique conçu pour des parties rapides et accessibles. Les règles sont simples et visent à être immédiatement jouables, tout en laissant place à l'imagination et à la narration. Chaque joueur incarne un héros d'aventure dans un univers d'épée et de sorcellerie, et un meneur de jeu (MJ) décrit le monde et les défis. Préparez vos dés à six faces (D6) : l'aventure commence !



Création de personnage

Pour créer un personnage, rien de plus simple.

Traits fondamentaux

Chaque joueur dispose de 10 points à répartir entre trois traits fondamentaux :

- **Mental** : ruse, sagesse, magie, savoir-faire
- **Physique** : force, endurance, rapidité, agilité
- **Social** : charisme, persuasion, intimidation, prestance

Chaque trait doit avoir au moins 1 et au plus 5 points :

- **1** : Handicapé dans ce domaine
- **3** : Compétence moyenne
- **5** : Aptitude extraordinaire

Métier et hobbies

- **Métier** : Le rôle principal du personnage dans la société (ex : Chevalier, Alchimiste, Mercenaire, Marchand, Barde, Mage, Forgeron...)
- **Deux hobbies** : Talents secondaires ou passions (ex : Cuisine, Chasse, Cartographie, Siffler, Acrobaties, Jeux d'argent, Couture...)

Effet en jeu : Lorsque le métier ou un hobby est pertinent dans une action, le joueur a l'avantage : il lance 3D6 et garde les deux meilleurs.

Talents spéciaux

Chaque personnage possède **deux talents spéciaux**, des capacités uniques qui le distinguent des autres. Ces talents peuvent être des attaques spéciales, des sorts, des techniques particulières ou même des postures kawaiïs.

Accroche de personnalité

Chaque personnage a une accroche qui reflète sa personnalité. Exemples :

- "Un bon repas avant la bataille"
- "Je récupère mon or après ce contrat"
- "Que les dieux me protègent, ou pas !"

Finalisation

Une fois ces éléments choisis, donnez un nom à votre personnage, imaginez son apparence et vous êtes prêt à jouer !



Équipement et armures

Armures et protection

Un personnage portant une armure obtient un bonus direct à sa défense :

| Type d'armure | Bonus de défense | Effets |
|---------------|------------------|------------------------------|
| Légère | +1 | Aucun |
| Moyenne | +2 | Légers malus possibles |
| Lourde | +3 à +4 | Limite agilité et discrétion |

Note : Le port d'une armure lourde peut limiter certaines actions (comme l'agilité ou la discrétion), à la discrétion du MJ.

Test de métier pour l'équipement

Si un doute survient sur la possession d'un objet spécifique, **le MJ peut demander un test de métier** avec une difficulté adaptée à la rareté et à la spécialisation de l'objet en question.

| Difficulté | Type d'objet |
|------------|--------------|
|------------|--------------|

| | |
|-----|---|
| 9 | Objet commun et logique pour le métier (ex : une dague pour un voleur, un livre pour un érudit) |
| 11 | Objet spécialisé mais plausible (ex : une potion pour un herboriste, un grappin pour un aventurier) |
| 13 | Objet rare ou coûteux mais pas impossible (ex : un parchemin magique pour un mage itinérant) |
| 16+ | Objet précieux, unique ou hors de portée (ex : une épée enchantée pour un simple mercenaire) |

Résultat : *Si le test réussit, le personnage possède bel et bien l'objet. En cas d'échec, il ne l'a pas sur lui mais pourrait potentiellement en trouver un avec du temps et des efforts.*



Exemples d'application

Un marchand et ses ressources : Hector le marchand est en pleine négociation et veut sortir un sceau officiel pour prouver la légitimité de ses documents. Le MJ hésite sur la présence de cet objet et demande un test de métier (Marchand, difficulté 11). Si Hector réussit, il a effectivement ce sceau sur lui. Sinon, il l'a oublié dans un coffre chez lui ou il doit en acheter un.

Un voleur et son matériel : Lyra la voleuse est prise au piège dans une maison et cherche à savoir si elle possède un crochet de serrurier. Son métier de voleuse justifie largement qu'elle en ait un : le MJ considère cela comme automatique. Mais si elle veut savoir si elle possède une clef passe-partout rare, le MJ peut demander un test de métier (Voleuse, difficulté 13).

Résolution des actions

La résolution des actions est simple et utilise deux dés à six faces (2D6) ajoutés à un trait approprié :

| Résultat total | Niveau de réussite |
|----------------|--------------------|
| 6 ou moins | Échec critique |
| 7-8 | Échec |
| 9-11 | Succès partiel |
| 12-14 | Succès complet |
| 15+ | Succès héroïque |

Avantage et désavantage

Ces mécaniques simples d'**avantage** et **désavantage** permettent de gérer de façon fluide de nombreux modificateurs sans avoir à faire de calculs complexes.

- **Avantage** : Lancez 3D6 et gardez les deux meilleurs résultats (métier ou hobby pertinent, circonstances favorables)
- **Désavantage** : Lancez 3D6 et gardez les deux pires résultats (conditions défavorables, blessures, handicaps)

Système de combat

Les combats sont rapides et mortels, résolus également avec des jets de 2D6. Voici comment gérer l'initiative, l'attaque, la défense et les dégâts.

Initiative

Au début du combat, chaque participant lance **2D6 + Physique**. L'ordre d'action va du score le plus élevé au plus bas. En cas d'égalité, les joueurs agissent avant les adversaires.

Attaque et défense

Pour attaquer, le joueur lance **2D6 + Physique** et compare le résultat au score de défense de la cible.

Score de défense = Mental + Physique + Social + bonus d'armure

| Résultat de l'attaque | Effet |
|------------------------|--|
| Inférieur à la défense | Attaque ratée |
| Égal ou 1-2 au-dessus | Blessure légère (-1 à un trait au choix de la cible) |
| 3-5 au-dessus | Blessure grave (-2 à un trait au choix de la cible) |
| 6+ au-dessus | Blessure mortelle (hors de combat, agonisant) |

Conséquences des blessures

Les malus de traits s'appliquent à tous les tests utilisant ces traits. Si un trait tombe à **0 ou moins** à cause des blessures, le personnage est trop affaibli dans ce domaine pour accomplir la moindre action liée.

- **0 Physique** : Incapable de se mouvoir correctement
- **0 Mental** : Confusion totale
- **0 Social** : Incapable de communiquer efficacement

Guérison : Après le combat ou avec du repos/soins, les malus peuvent être levés selon la narration du MJ. Les blessures légères se soignent vite, les graves demandent du temps ou de la magie.

Talents spéciaux en détail

Les personnages joueurs sont des héros aux capacités spéciales qui les distinguent des gens ordinaires. Chaque personnage possède **deux talents spéciaux uniques** qui offrent des avantages ou des actions hors du commun.

Effet narratif

Lorsqu'un talent spécial est utilisé, décrivez-le de façon épique ou amusante ! Ces talents ajoutent du **piment narratif** et rendent chaque personnage unique. Le MJ peut demander un test (2D6 + trait) si le talent a une issue incertaine ou pourrait échouer, mais généralement un talent bien choisi devrait réussir automatiquement s'il est utilisé dans la bonne situation.



Le joker du destin

Le **joker du destin** est une mécanique héroïque et risquée qui permet aux joueurs de défier la fatalité une fois par séance de jeu. C'est un **pile ou face narratif** offrant une chance d'échapper à une situation désespérée, au prix d'un risque élevé.

Fonctionnement

- **Pile** : Le personnage survit de justesse, esquive miraculeusement, ou obtient un secours inattendu
- **Face** : Le destin se retourne contre le héros : aggravation de la situation, piège inattendu, ou conséquence dramatique

Le joker du destin introduit une part de **hasard épique** dans l'histoire, pour le meilleur ou pour le pire. Il rappelle que dans les légendes, la fortune peut aussi bien sourire qu'accabler les héros !



Création d'adversaires

Un adversaire possède trois traits : Mental, Physique et Social. Pour créer un ennemi, attribuez-lui une somme de points en fonction de son niveau de menace.

Répartition des points

| Niveau | Points | Exemples |
|---------------------------|--------|---|
| Ennemi faible | 4-5 | Gobelin, bandit inexpérimenté |
| Ennemi moyen | 6-9 | Soldat, créature dangereuse |
| Ennemi de valeur | 10-12 | Champion, mage confirmé, monstre redoutable |
| Chef ou personnage majeur | 13-18 | Tyran, dragon, démon ancestral |

Score de défense

Le score de défense d'un ennemi est la somme de ses trois traits, à laquelle s'ajoute un éventuel bonus d'armure.

Exemples :

- Un gobelin (Mental 1, Physique 2, Social 1) a une défense de 4
- Un bandit expérimenté (Mental 2, Physique 4, Social 2) a une défense de 8
- Un dragon (Mental 3, Physique 5, Social 4, armure lourde +3) a une défense de 15

Attaques ennemies

Un ennemi attaque en lançant **2D6 + son Physique**, comparé à la défense de sa cible.

| Physique | Niveau de menace |
|----------|---|
| 1-2 | Frêle : faible menace, souvent en groupe |
| 3-4 | Aguerri : ennemi standard, dangereux seul |
| 5+ | Redoutable : adversaire puissant, rivalise avec les héros |

Avantage MJ : *Un monstre d'exception ou un chef important peut, à la discrétion du MJ, lancer 3D6 et garder les deux meilleurs, comme les PJ avec un avantage.*

Talents spéciaux pour adversaires

Pour rendre un adversaire unique, vous pouvez lui attribuer un talent spécial ou une capacité surnaturelle. Ceux-ci fonctionnent comme pour les PJ, avec une **utilisation limitée** ou un **effet permanent**.

Exemples :

- **Sorcier du Chaos** : Peut lancer boule de feu (2 utilisations, dés explosifs sur le test pour le lancer, dégâts de zone)
- **Troll régénérant** : Récupère automatiquement ses blessures légères après quelques tours
- **Chevalier noir** : Sa présence imposante impose un désavantage aux tests sociaux des PJ

Équilibrage rapide

Un ennemi standard a un niveau similaire à un PJ moyen :

- **Sbire** : Défense environ 6, attaque +2, tombe facilement mais peut être dangereux en groupe
- **Adversaire classique** : Défense 8-10, attaque +3
- **Boss / ennemi majeur** : Défense 12+, attaque +4 ou +5, plusieurs talents

Avec ce système, vous pouvez **improviser des adversaires en quelques secondes** tout en assurant un défi équilibré. N'hésitez pas à ajuster en fonction du combat : l'objectif est de **maintenir la tension sans rendre l'affrontement injuste**. Que la bataille commence !

Prêts à jouer !

Avec ces règles en main, vous avez tout le nécessaire pour vivre des aventures héroïques en un clin d'œil. Distribuez les feuilles de personnage, sortez quelques dés, et lancez-vous dans l'action. Ce système rapide privilégie la narration et l'accessibilité, alors faites preuve de créativité, et surtout, amusez-vous dans votre épopée médiévale-fantastique express ! Bon jeu à tous.

Note : *La semaine prochaine, un scénario clé en main et une équipe de pré-tirés seront disponibles.*

© 2025 - Système créé et illustré par Fletch en CC BY 4.0

Votre spécialiste en curiosité numérique

Geek Powa