



JDR EXPRESS

Feuille de personnage



Univers : _____

Joueur : _____

Personnage : _____

Concept : _____

1. TRAITS

Mental -1 -2 -3 -4

Physique -1 -2 -3 -4

Social -1 -2 -3 -4

Defense M + P + S + équipement,
max 16

2. IDENTITE

Metier : _____

Hobbies : _____

Accroche : _____

3. TALENTS

Talent 1 : _____

Effet : _____

Talent 2 : _____

Effet : _____

Talent 3 : _____

Effet : _____

4. EQUIPEMENT

Protection : _____

Armes : _____

Objets utiles : _____

5. RESSOURCES

Jokers :

Regle speciale : _____

Jauge / compteur : _____

6. ETAT ACTUEL

Blessures / Conditions : _____

RESOLUTION DES ACTIONS

Lorsque l'issue d'une action est incertaine,
le joueur lance 2D6 + Trait concerne.

Resultat total	Consequence
5 ou moins	Echec critique : Non, et la situation s'aggrave.
6-8	Echec : Non, l'action echoue.
9-10	Succes partiel : Oui, mais avec une complication ou un cout.
11-14	Succes complet : Oui, l'action reussit comme prevu.
15 +	Succes critique : Oui, et la situation s'ameliore avec un avantage supplementaire.

RAPPEL DES REGLES

- ✦ Test : 2D6 + trait
- ✦ Avantage : 3D6 garder les 2 meilleurs
- ✦ Desavantage : 3D6 garder les 2 pires
- ✦ Dommages : +1/+2 leger, +3/+5 grave, +6 hors de combat

