JDR UNIVERSE

PARTIE 1 — Création du personnage et règles de base

JDR UNIVERSE • Réécriture simplifiée à partir du texte fourni

1. Créer son personnage

La création du personnage se fait en plusieurs étapes. La fiche doit être complétée au fur et à mesure.

1. Choisir une espèce.
2. Choisir une classe.
3. Déterminer les six caractéristiques.
4. Choisir un historique.
5. Noter les compétences et maîtrises.
6. Calculer les points de vie et la classe d'armure.
7. Choisir l'équipement.
8. Compléter la fiche de personnage.

Choisir une classe

La classe représente la vocation du personnage. Elle détermine ses capacités, ses aptitudes de combat et, pour certaines classes, sa magie.

Classe	Rôle présenté dans le texte
Barbare	Force et puissance au combat
Barde	Inspiration, magie et polyvalence
Clerc	Magie divine et soins
Druide	Nature et magie naturelle
Guerrier	Maîtrise des armes et armures
Moine	Combat à mains nues et mobilité
Paladin	Combat et pouvoirs sacrés
Rôdeur	Exploration, chasse et combat
Roublard	Discrétion, ruse et précision
Ensorceleur	Magie innée
Occultiste	Magie issue d'un pacte
Magicien	Étude et maîtrise des sorts

Chaque classe possède ses propres capacités, compétences et maîtrises. Le choix de classe influence donc la façon de jouer.

Choisir un historique

L'historique décrit le passé du personnage : son ancienne activité et ce qu'il a appris avant de devenir aventurier.

- Des augmentations de caractéristiques.
- Des maîtrises de compétences.
- Une maîtrise d'outil.
- Un don d'origine.
- Un équipement de départ.

Choisir une espèce

L'espèce représente les origines du personnage et ses particularités naturelles.

Exemples : humain, elfe, nain, halfelin, drakéide, gnome, orc et tieffelin.

Les six caractéristiques

Caractéristique	Ce qu'elle représente
Force	Puissance physique
Dextérité	Agilité et réflexes
Constitution	Résistance physique
Intelligence	Raisonnement et mémoire
Sagesse	Perception et intuition
Charisme	Présence et personnalité

Comprendre les modificateurs

La valeur d'une caractéristique donne un modificateur. C'est ce bonus ou malus que l'on ajoute à certains jets.

Valeur	Modificateur
8–9	−1
10–11	+0
12–13	+1
14–15	+2
16–17	+3
18–19	+4
20	+5

Exemple — Un personnage avec 16 en Force possède un modificateur de +3. Il utilise ce modificateur pour ses tests de Force et certaines attaques.

2. Compétences et maîtrises

Les compétences représentent les domaines dans lesquels le personnage a de l'expérience. Elles servent à résoudre des situations comme escalader, repérer un piège, convaincre quelqu'un ou reconnaître une créature.

Compétence	Caractéristique associée
Acrobaties	Dextérité
Dressage	Sagesse
Arcanes	Intelligence
Athlétisme	Force
Tromperie	Charisme
Histoire	Intelligence
Intuition	Sagesse
Intimidation	Charisme
Investigation	Intelligence
Médecine	Sagesse
Nature	Intelligence

Perception	Sagesse
Représentation	Charisme
Persuasion	Charisme
Religion	Intelligence
Escamotage	Dextérité
Discrétion	Dextérité
Survie	Sagesse

Pour effectuer un test de compétence, lancez un d20 et ajoutez le modificateur de la caractéristique. Ajoutez aussi le bonus de maîtrise si le personnage maîtrise cette compétence.

Exemple du crochetage — Un roublard a 16 en Dextérité (+3), maîtrise l'Escamotage (+2) et obtient 12 au d20. Total : 12 + 3 + 2 = 17.

Le bonus de maîtrise

Le bonus de maîtrise représente l'entraînement du personnage. Il augmente avec son niveau.

Niveau	Bonus
1 à 4	+2
5 à 8	+3
9 à 12	+4
13 à 16	+5
17 à 20	+6

Il peut s'ajouter aux compétences maîtrisées, aux jets de sauvegarde maîtrisés, aux attaques avec les armes maîtrisées, aux attaques de sorts et au calcul du DD des sorts. Il ne s'ajoute pas deux fois au même jet, sauf règle particulière.

Les jets de sauvegarde

Un jet de sauvegarde sert à résister à un danger ou à un effet. Il correspond à l'une des six caractéristiques.

Jet	Exemple donné
Force	Résister à une poussée
Dextérité	Éviter une explosion
Constitution	Résister à un poison
Intelligence	Résister à certains effets mentaux
Sagesse	Résister à une influence mentale
Charisme	Résister à certains effets surnaturels

Formule : d20 + modificateur de caractéristique + bonus de maîtrise éventuel. La classe détermine les deux jets de sauvegarde maîtrisés au départ.

La Perception passive

La Perception passive représente ce que le personnage remarque naturellement, sans chercher activement.

Calcul présenté dans le texte : 10 + modificateur de Perception + bonus de maîtrise si le personnage maîtrise Perception.

Exemple — Sagesse 15 donne +2. Avec la maîtrise de Perception (+2), le total est 10 + 2 + 2 = 14.

Le maître du jeu peut comparer cette valeur au résultat de Discrétion d'un ennemi caché pour déterminer si le personnage le remarque.

3. Points de vie, défense et déplacement

Les points de vie (PV) représentent la capacité du personnage à supporter les blessures. Chaque classe possède un dé de vie.

Classe	PV maximum au niveau 1 selon le texte
Barbare	12 + modificateur de Constitution
Guerrier, Paladin, Rôdeur	10 + modificateur de Constitution
Barde, Clerc, Druide, Moine, Roublard, Occultiste	8 + modificateur de Constitution
Ensorceleur, Magicien	6 + modificateur de Constitution

Exemple — Un guerrier avec Constitution 14 (+2) commence avec 10 + 2 = 12 PV.

À chaque nouveau niveau, les PV augmentent selon le dé de vie de la classe et le modificateur de Constitution. Le texte indique qu'il est possible d'utiliser la valeur fixe prévue.

Classe d'armure (CA)

La CA représente la difficulté à toucher le personnage.

Sans armure ni bouclier : CA = 10 + modificateur de Dextérité. Avec une armure, appliquez les règles propres à cette armure.

Exemple — Avec une Dextérité de 14 (+2), un personnage sans armure possède une CA de 12. Un bouclier ou une aptitude peut modifier ce résultat.

Initiative et vitesse

L'initiative détermine l'ordre de jeu au début du combat. Le jet indiqué est : d20 + modificateur de Dextérité.

La vitesse indique la distance que le personnage peut parcourir. Selon ses capacités, la fiche peut aussi noter une vitesse d'escalade, de nage ou de vol.

4. Attaques et magie : premières informations

Pour une attaque au corps à corps, le texte présente généralement : d20 + Force + bonus de maîtrise. Pour une attaque à distance : d20 + Dextérité + bonus de maîtrise. Certaines armes permettent d'utiliser une autre caractéristique.

Les dégâts sont déterminés par le dé de l'arme et les modificateurs applicables.

Un personnage capable de lancer des sorts doit noter sa caractéristique d'incantation, le DD de ses sorts, son bonus d'attaque magique, ses sorts connus ou préparés et ses emplacements disponibles.

Formules présentées : DD des sorts = 8 + modificateur d'incantation + bonus de maîtrise ; attaque magique = modificateur d'incantation + bonus de maîtrise.

Le document source annonce un chapitre complet sur la magie, mais n'en fournit ici que les thèmes à développer : sorts mineurs, niveaux de sorts, composantes, concentration et récupération des emplacements.

À retenir

- La classe définit les capacités principales du personnage.
- Les caractéristiques donnent les modificateurs utilisés pendant le jeu.
- La maîtrise ajoute un bonus aux jets concernés.
- La fiche doit rassembler PV, CA, initiative, vitesse, attaques et magie.