JRFD (jeu de rôle fantaisiste et démocratique)

But du jeu :

Survivre dans un monde imaginaire inventé au fil du jeu par les joueurs.

Matériel nécessaire :

- ⋆ une feuille de papier pour la carte.
- ⋆ des feuilles pour les joueurs.
- ⋆ des dés (ou tout autre système permettant de donner un nombre aléatoire)
- ⋆ des pions pour symboliser les joueurs.
- ⋆ de l'imagination ...

Temps de préparation :

5 minutes.

I) Déroulement du jeu :

1. Tracer la carte (voir II)
2. Déterminer les points de vie de chaque joueurs (voir III)
3. Déterminer les ennemis que rencontre le joueur (voir V)
   si le joueur rencontre un ennemi, il y a combat (voir VI).
   sinon on passe au 4).
4. Le joueur choisi les actions qu'il veut réaliser. Les autres joueurs lui proposent des actions à réaliser (voir IV)
5. On reprend au 3) pour les autres joueurs, et ainsi de suite.

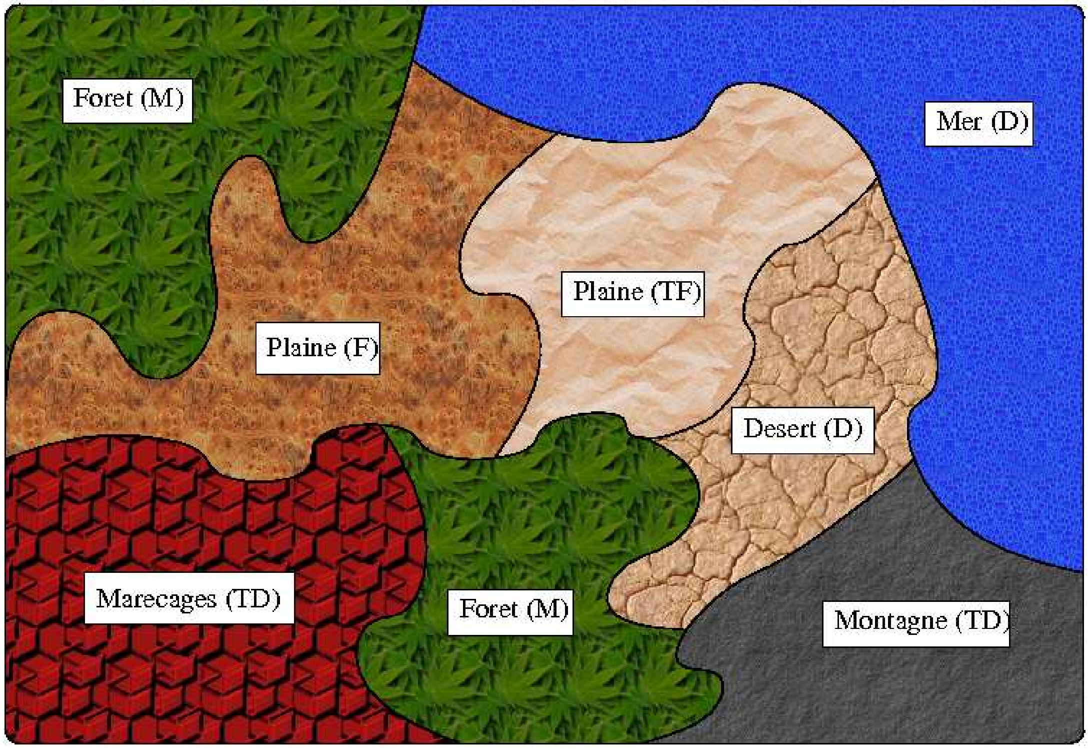
II) La carte :

La carte permet de situer les joueurs dans le décors.

Elle est tracée sur une feuille. Elle se compose de zones représentant les différentes parties du monde où vivent les joueurs.

Dans chaque zone, on fait figurer le nom de la zone et sa difficulté. On place les pions de chaque joueurs dans leur zone de départ.

par exemple :



La difficulté d'une zone correspond au temps que devra passer un joueur dans cette zone avant de pouvoir en ressortir.

	Très Facile (TF)	1 tour
	Facile (F)	2 tours
exemple :	Moyen (M)	4 tours
	Difficile (D)	6 tours
	Très Difficile (TD)	10 tours

Cette difficulté correspond aussi au risque qu'un joueur a de rencontrer un ennemi.

III) Les points de vie :

Chaque joueur possède des points de vie qui représente sa forme physique. Tant que ce nombre est positif, le joueur est en vie.

Pour déterminer les points de vie, on peut par exemple lancer plusieurs fois un dé 10.

IV) Les actions :

Au tour du joueur, celui-ci propose une action qu'il veut réaliser. Les autres joueurs détermine si l'action est : très facile (TF), facile (F), Moyenne (M), Difficile (D) ou Très Difficile (TD).

Le joueur lance alors les dés, l'action est réussie si :

Action	Résultat des dés
Très Facile	Dés 100 > 10
Facile	Dés 100 > 30
Moyenne	Dés 100 > 50
Difficile	Dés 100 > 70
Très Difficile	Dés 100 > 90

Pendant cette phase, les autres joueurs peuvent proposer des actions que doit réaliser le joueur, suivant le même principe.

V) Les ennemis :

Au début du tour du joueur, on détermine s'il rencontre un ennemi.

On utilise le principe des actions décrit au IV) :

Dans une zone **Très Facile,** il est **Très Difficile** de rencontrer un ennemi.

Dans une zone **Facile,** il est **Difficile** de rencontrer un ennemi.

Dans une zone **Moyenne,** il est **Moyennement facile** de rencontrer un ennemi.

Dans une zone **Difficile,** il est **Facile** de rencontrer un ennemi.

Dans une zone **Très Difficile,** il est **Très Facile** de rencontrer un ennemi.

Si l'action "rencontrer un ennemi" est réussie, alors le joueur peut combattre l'ennemi (voir VI), ou faire toutes autres actions (voir IV).

VI) Les combats :

Si un joueur rencontre un ennemi et qu'il doit le combattre, on peut utiliser la méthode suivante :

On défini le nombre de points de vie de l'ennemi (voir III). Ou suivant la zone :

Type de la zone	Points de vie de l'ennemi
Très Facile	1 x Dé 10
Facile	2 x Dé 10
Moyenne	4 x Dé 10
Difficile	6 x Dé 10
Très Difficile	10 x Dé 10

Pendant tout le combat, ce sont les autres joueurs qui jouent le rôle de(s) l'ennemi(s).

Le combat se déroule de la manière suivante :

1. Le joueur choisi la difficulté de l'action qu'il veut réaliser :
   Très Facile, Facile, Moyenne, Difficile, Très Difficile.
   Il lance les dés, si son action est réussie (voir IV), il touche l'ennemi.
   On diminue alors les points de vie de l'ennemi suivant le tableau :

Difficulté de l'action	Points de vie de l'ennemi
Très Facile	PDV - 1
Facile	PDV - 2
Moyenne	PDV - 4
Difficile	PDV - 6
Très Difficile	PDV - 10

2. Les autres joueurs font de même pour que l'ennemi attaque le joueur.

La fin du combat a lieu lorsque le nombre de points de vie du joueur ou de l'ennemi devient inférieur ou égale à 0. Dans ce cas là, le joueur ou l'ennemi est mort.

Voila, c'est tout,

et ce doit être suffisant (mais ces règles sont faites pour être adaptées à votre imagination). Et, n'hésitez pas à décrire les ennemis, les lieux ou les actions que vous rencontrez.

Bon jeu !