



Les règles du JDR *Ladies* en 3 pages :
condensé express pour jouer rapidement

Table des matières

Actions génériques	2
Les oppositions.....	3
Les dépassements de soi et l'ancrage	4
Le statut familial.....	4

Actions génériques

Pour toute action générique, on utilise :

Attribut d6 + Compétence d8

La valeur minimale à atteindre pour réussir est de 5 sur le dé. Ainsi, tous les dés affichant une valeur égale ou supérieure à 5 sont considérés comme autant de réussites (qu'il s'agisse de dés 6 ou de dés 8 ; en effet, les compétences sont plus spécialisées, sont plus efficaces).

Selon ce nombre de réussites, le meneur peut améliorer qualitativement les conséquences :[O1] donner plus ou moins d'informations, accorder des effets supplémentaires à une action...

<i>Attribut</i>	<i>Main</i>	<i>Œil</i>
<i>Argutie</i>	Convaincre quelqu'un, s'exprimer en public,...	Trouver la faiblesse d'une argumentation, critiquer un livre,...
<i>Athlétisme</i>	Faire du sport, attraper quelque chose en vol,...	Evaluer une performance athlétique, juger de la santé physique d'une personne,...
<i>Caractère</i>	Donner un ordre, imposer une décision, résister à un ordre ou une escroquerie,...	Deviner les faiblesses psychologiques des personnages
<i>Charme</i>	Séduire quelqu'un, marcher gracieusement,...	Sentir les sensibilités, remarquer la séduction,...
<i>Créativité</i>	Peindre, broder ou chanter de manière naturelle,...	Apprécier et critiquer une œuvre d'art ou d'artisanat,...
<i>Malice</i>	Mentir, tendre un piège, être sournois,...	Détecter les pièges et tromperies, fureter, espionner,...
<i>Manière</i>	Choisir la bonne fourchette, danser en société,...	Deviner l'origine sociale ou géographique, comprendre le langage gestuel,...
<i>Scolarité</i>	Peindre selon des normes, réciter des cours, utiliser des savoirs théoriques,...	Percevoir le niveau d'étude et la rigueur scolaire d'une personne,...

Retrouvez des scénarios gratuits ici : <http://ladies-jdr.com/category/scenarios/> ; des fiches de personnage ici : <http://ladies-jdr.com/category/aide-de-jeu/>. Pour obtenir davantage de règles, notre jeu est proposé à la vente : <http://ladies-jdr.com/achat/>

Les oppositions

Une *opposition* est une situation durant laquelle au moins deux entités ont des objectifs contraires ; ceux-ci pouvant, ou non, nuire à l'un pour le bénéfice de l'autre. En cela, une opposition est toujours une comparaison de résultats d'actions.

Nous pouvons distinguer plusieurs types d'oppositions :

- L'opposition en rivalité, où l'on cherche à effectuer la meilleure performance sans faire obstacle à l'autre,
- L'opposition sociale, qui ne cherche pas à blesser mais à prendre l'ascendant,
- Le combat psychologique, qui cherche à détruire mentalement l'adversaire,
- Le combat physique, qui cherche à atteindre à l'intégrité physique de l'individu,
- Les actions malicieuses, qui cherchent à nuire de manière indirecte,
- L'ancrage et les sortilèges.

On effectue son attaque sur les attributs et éventuellement les compétences concernées.

Par exemple, pour une attaque psychologique, l'attaquant peut utiliser l'attribut **Caractère**. La défense se fera aussi avec la compétence **Caractère**.

Le nombre de réussites détermine le nombre de blessures (à la discrétion du MJ pour cette version simplifiée des règles).

À la fin d'une scène, si le personnage a subi des blessures temporaires lors d'une ou de plusieurs oppositions, il doit déterminer si celles-ci disparaissent ou deviennent définitives. Pour cela, il doit effectuer un jet de résistance pour chaque type de blessures subies :

Caractère + (Vrai Courage, si ancré) + Dépassement associé

Chaque réussite annule 1 point subi dans le type de blessures psychologiques associées.

Toutes les blessures temporaires qui ne sont pas annulées deviennent alors définitives.

<i>Blessures psychologiques subies</i>	<i>Dépassement associé</i>
Humiliation	Vrai Courage
Rage	Vue de Sorcière
Terreur	Clef des sciences
Remord	Sang Bleu

Retrouvez des scénarios gratuits ici : <http://ladies-jdr.com/category/scenarios/> ; des fiches de personnage ici : <http://ladies-jdr.com/category/aide-de-jeu/>. Pour obtenir davantage de règles, notre jeu est proposé à la vente : <http://ladies-jdr.com/achat/>

Les dépassements de soi et l'ancrage

Vrai Courage

Le *Vrai Courage* représente la paix spirituelle du personnage. Il permet à celui-ci de mieux résister aux ancrages et aux compétences occultes.

Vue de Sorcière

La *Vue de sorcière* permet de percevoir « l'autre côté du Monde » grâce au troisième œil.

Sang Bleu

Le *Sang Bleu* dépasse le charisme naturel du personnage, pour atteindre un niveau d'attraction proche de l'hypnose.

Clef des Sciences

Le personnage comprend, instinctivement, sans forcément les avoir appris, les règles et lois physiques qui régissent l'univers.

Ancrer son esprit et ancrer une autre personne

Il existe deux sortes d'ancrages : les ancrages internes (qui s'appliquent sur son propre esprit) et les ancrages externes (qui s'utilisent contre toute autre personne). Les ancrages internes ne durent qu'une scène et permettent d'utiliser les dépassements sur soi-même, les ancrages externes sont permanents et permettent d'utiliser les dépassements sur les autres personnages. Dans les deux cas, il faut utiliser la compétence d'ancrage associée.

La pose d'un ancrage correspond à l'utilisation de la compétence associée à l'ancrage sur la personne ciblée, soit :

Attribut (*Main*) + Compétence utilisée.

L'utilisation d'une compétence occulte n'utilise pas d'attribut, le joueur effectue :

Vue de Sorcière + Compétence utilisée

Le statut familial

Titre offre un bonus à toute tentative de se faire inviter à un bal, une réception ou en un lieu [O2] qui serait fermé au public non autorisé. *Ancienneté* offre un bonus similaire pour toute tentative de s'adresser la parole à un noble ou d'obtenir un rendez-vous avec lui.

Influence et *réputation* remplacent respectivement, si le personnage met en valeur son nom de famille, les valeurs de *préjugés* dénommées *courtois* et *vulgaire*.

Retrouvez des scénarios gratuits ici : <http://ladies-jdr.com/category/scenarios/> ; des fiches de personnage ici : <http://ladies-jdr.com/category/aide-de-jeu/>. Pour obtenir davantage de règles, notre jeu est proposé à la vente : <http://ladies-jdr.com/achat/>

Retrouvez des scénarios gratuits ici : <http://ladies-jdr.com/category/scenarios/> ; des fiches de personnage ici : <http://ladies-jdr.com/category/aide-de-jeu/>. Pour obtenir davantage de règles, notre jeu est proposé à la vente : <http://ladies-jdr.com/achat/>