

Harry Potter JDR
Quidditch Manager 2K24

Nithir

7 avril 2026

1 Les joueurs

3 types de joueur different :

- attaque
- defense
- attrapeur

2 Déroulement du match

On défini un coté du terrain pour chaque équipe.
Le terrain se découpe en 3 zone.

- côté gauche
- centre
- côté droit

On démarre le match au centre. On détermine à pile ou face l'équipe qui aura la balle. L'équipe qui à la balle est l'attaquant, l'autre et le défenseur.

- l'attaquant lance son attaque contre la defense de l'équipe adverse.
 - si l'attaquant gagne, il avance du milieu vers le camp du defenseur.
 - S'il echoue, le defenseur prend la main et c'est à son tour d'attaquer.
- un fois dans la zone d'attaque (donc soit côté droite ou côté gauche) si l'attaque passe on marque 10 pts sinon le defenseur prend la main.
- chaque phase d'attaque entraine une phase de poursuite du vif d'or ou les attrapeurs tente d'attraper le vif d'or

3 Poursuite du vif d'or

C'est une course poursuite.

- On fait un test de perception pour localiser le vif d'or (seul le MJ peu voir le resultat)
- on determine alors la distance entre le pj et le vif d'or. 0, 1 ou 2
- Le PJ décide si oui ou non, il prend en chasse le vif d'or, si l'autre PJ n'a pas vue le vif d'or, il peut décider ou pas de suivre l'autre attrapeur (au mieux il peut être au meme niveau que celui qu'il suit et pas devant...). Mais tant qu'il n'a pas vu le vif d'or, il ne peut pas l'attraper.
- le vif d'or fait un jet de rapidité/agilité ou un truc du genre
- les poursuivants qui ont vue le vif d'or tente de le suivre en faisant un jet de meme nature

en cas de réussite, il s'approche d'un cran sinon il recule d'un cran. si le PJ est séparré de plus de 2 cran, il perd de vue le vif d'or.

- quand le PJ est sur le vif d'or, il peut tenter de l'attraper avec un test d'agilité?
- quand le pj attrape le vif d'or son équipe remporte 150 pts et le match est terminé.

4 Les tests

un test d'opposition se déroule de la façon suivante :

- chaque joueur lance un dès 100 et doit faire sous sont attribue pour réussir le jet.
- on compte la différence entre son attribut et la valeur du jet : c'est la marge.
- on compare la marge. celui qui à la plus grande marge gagne.
- en cas d'égalité honneur à l'attaquant.