

# Règles de Jeu de Rôle pour Paris est Ludique

Ce guide explique les mécaniques de jeu recommandées pour les scénarios proposés par l'équipe JDR de Paris est Ludique.

## Le Cœur du Jeu : Résoudre une Action

Tout ce que votre personnage tente de faire (sauter, convaincre, tirer, pourparler, etc.) repose sur une mécanique simple à base de 2 dés à 6 faces.

### La Formule de Base

Lorsque le maître du jeu (MJ) vous demande de faire un jet, suivez ces étapes :

1. **Lancez 2 dés à 6 faces (2d6).**
2. **Ajoutez votre Capacité** (votre score dans le domaine concerné : **Action**, **Réflexion** ou **Social**).
4. **Comparez le total à la Difficulté** fixée par le MJ. Il faut l'égaliser ou la dépasser pour réussir.

***Exemple** : Vous voulez escalader un mur (**Action**).  
Votre **Capacité Action** est de **3**. Vous lancez 2d6 et obtenez **4** et **3**.  
Total :  $4 + 3 + 3$  (Capacité) = **10**.*

### Les Niveaux de Difficulté

Le MJ choisit la difficulté selon la situation :

Niveau	Score à atteindre	Exemple de situation
<b>Facile</b>	<b>8</b>	Sauter par-dessus une flaque, convaincre un ami.
<b>Moyen</b>	<b>10</b>	Escalader un mur, tirer sur une cible mobile.
<b>Difficile</b>	<b>12</b>	Se battre contre un expert, désamorcer une bombe.
<b>Légendaire</b>	<b>14</b>	Accomplir un exploit héroïque quasi impossible.

*Dans l'exemple précédent la **Difficulté** était de **10**.  
Le total de nos dés + capacité faisant **10**, nous avons donc réussi l'action entreprise.*

### Les Aides à la Réussite

Certaines situations modifient la façon dont vous lancez les dés :

- ◆ **Avantage** : La situation est en votre faveur. Lancez **3d6** et gardez les deux meilleurs résultats.
- ◆ **Désavantage** : La situation est compliquée. Lancez **1d6** seulement.
- ◆ **Objet Utile** : Si vous utilisez un objet approprié, vous pouvez **relancer 1d6** dont le résultat ne vous convient pas.
- ◆ **Talent** : Vos spécialités (ex: **Bricoleur**, **Charmeur**) vous donnent un bonus spécifique.

## Les Coups du Sort (Critiques) et Jetons d'Influence

Les dés ont leur propre volonté. Les résultats extrêmes génèrent des **Jetons d'Influence** qui peuvent par la suite servir à modifier le cours du jeu.

- ◆ **Double 6 (Réussite Critique) :**
  - **Effet :** Succès automatique et éclatant (même si le total est faible).
  - **Récompense :** Le joueur gagne **1 Point Héroïque**.
- ◆ **Double 1 (Échec Critique) :**
  - **Effet :** Échec automatique et catastrophique (même si le total est élevé).
  - **Récompense :** Le MJ gagne **1 Point de Menace**.

## Gestion des Jetons d'Influence

Ces jetons ajoutent une couche tactique et narrative.

Jeton	Acquisition	Dépense
<b>Point Héroïque</b>	Sur <b>Double 6</b> (Critique)	Relancer un jet ou obtenir un bonus narratif.
<b>Point de Menace</b>	Sur <b>Double 1</b> (Critique)	Introduire une complication immédiate.

**Note :** Les noms “Héroïque” et “Menace” peuvent être adaptés à l'univers (ex: “Point de Gloire” / “Point de Chaos”).

***Conseil :** Les Points de Menace permettent à le MJ d'intervenir de manière moins arbitraire et peut déclencher des événements dramatiques justifiés par la mécanique.*

## Les Fâcheries (Conflits sociaux et Combats)

Une “Fâcherie” désigne toute scène de conflit, qu'elle soit physique (bagarre) ou verbale (débat houleux).

### L'Ordre d'Action ou Initiative

Dans une **Fâcherie**, l'ordre dans lequel les participants agissent n'est pas figé par les dés, mais dicté par l'intensité de leurs actions.

#### Qui commence ?

Sauf si le groupe est totalement pris par surprise, c'est toujours **un PJ qui agit en premier**. Le joueur décrit son action puis passe la main selon la nature de son action.

#### Passer la main : La règle d'Or

Le type d'action détermine qui prend la suite du tour :

- ◆ **Action Offensive :** Si vous attaquez, gênez ou lancez un sort offensif contre un adversaire, vous devez **passer la main au MJ** qui fait alors jouer l'un des ennemis.
- ◆ **Action Non-Offensive (Aider/Bouger) :** Si vous aidez un allié, effectuez un déplacement long ou interagissez avec le décor sans menacer l'ennemi, vous pouvez **passer la main à un autre PJ**.

## Le tour des Adversaires

Le MJ suit la même logique :

- ◆ Si un ennemi effectue une action **offensive**, le MJ doit rendre la main aux PJs.
- ◆ Si un ennemi effectue une action **non-offensive** (se replier, préparer un piège), le MJ peut faire agir un autre adversaire à la suite.

**Fin du tour** : une Manche s'achève lorsque chaque participant (PJ et ennemis) a pu agir une fois. Le dernier à avoir agi choisit qui commence le tour suivant.

### Exemple :

- ◆ *Joueur A* utilise **Aider** pour donner l'Avantage à son ami. C'est non-offensif : il passe la main au *Joueur B*.
- ◆ *Joueur B* lance un sort d'attaque. C'est offensif : il doit passer la main au **MJ**.
- ◆ **Le MJ** fait attaquer un adversaire. C'est offensif : il doit rendre la main au dernier joueur n'ayant pas encore agi.

Chaque tour, chaque participant choisit une action.

## Actions Offensives (Pour nuire)

- ◆ **Attaquer** : Vous tentez de blesser l'adversaire.
  - **Si réussite** : L'adversaire perd **2 Points de Vie (PV)** de base.
  - **Si vous avez une arme** : Ajoutez **1 à 5 dégâts** supplémentaires.
- ◆ **Fâcherie Physique / Oratoire** : Utilisez votre Capacité (Action pour le physique, Social/ Réflexion pour l'oral) + Talent pour dominer l'échange.
- ◆ **Gêner** : Vous ne cherchez pas à blesser, mais à handicaper.
  - **Effet** : Si réussi, l'adversaire subit un **Désavantage** à son prochain tour.

## Actions Non-Offensives (Pour aider ou se protéger)

- ◆ **Défendre** : Vous protégez vous-même ou un allié (Social ou Réflexion + Talent).
  - **Effet** : Un succès annule **2 points de dégâts** destinés à la cible protégée.
- ◆ **Aider** : Vous assistez un allié dans son action.
  - **Effet** : L'allié bénéficie de l'**Avantage** sur son jet.
- ◆ **Se Déplacer** : Changer de position, courir, faire une acrobatie.
  - **Test** : Capacité + Talent (si le MJ juge le mouvement risqué).
- ◆ **Interagir** : Utiliser un objet du décor, ouvrir une porte, ramasser une clé.
  - **Coût** : C'est une **action gratuite** (ne consomme pas votre tour principal).

## La Magie (Risques et Incertitudes)

La magie est puissante mais instable. Lorsque vous lancez un sort, deux choses se produisent :

1. Vous faites votre jet de résolution normal (2d6 + Capacité).
2. Vous lancez **1d6 supplémentaire** sur la **Table d'Accident Magique**.

### Table d'Accident Magique (1d6)

Ce dé est lancé à chaque sort, même en cas de réussite.

Face	Conséquence
1	<b>Échec Total</b> : Le sort ne fonctionne pas du tout.
2	<b>Échec Récupérable</b> : Le sort échoue, mais vous pouvez le <b>relancer immédiatement</b> .
3	<b>Durée Aléatoire</b> : Le sort fonctionne, mais sa durée est imprévisible (très courte ou très longue, au choix du MJ).
4	<b>Changement de Cible</b> : Le sort part ailleurs. Il touche un <b>allié</b> de votre choix au lieu de la cible prévue.
5	<b>Coût Personnel</b> : Le sort fonctionne, mais vous perdez <b>1 PV</b> .
6	<b>Succès Stable</b> : Le sort fonctionne normalement, comme prévu.

## Les Personnages Non-Joueurs (PNJ)

Pour créer rapidement un adversaire ou un allié, choisissez son **Rôle** dans l'histoire. Cela définit ses statistiques de base.

Rôle du PNJ	Points de Capacité*	Talents	Sorts	Objets
<b>Figurant</b>	6 pts	0	0	1
<b>Silhouette</b>	9 pts	1	0	1
<b>Premier Rôle</b>	12 pts	2	1 ou 2	2 ou 3

\*Les points de Capacité sont à répartir entre Action, Réflexion et Social.

- ◆ **Figurant** : Un passant, un garde basique. Il est là pour l'ambiance.
- ◆ **Silhouette** : Un adversaire récurrent, un second important. Il peut avoir une spécialité (1 Talent).
- ◆ **Premier Rôle** : Le méchant principal, un allié clé. Il est polyvalent et puissant.

**Exemples de Talents pour PNJ** : Bricoleur, Baratineur, Lettré, Se cacher, Charmeur, Négociateur...

## Les Poursuites (Course contre la montre)

Une poursuite n'est pas un combat classique, c'est une course avec un **minuteur**.

### Les Concepts

- ◆ **Les Fuyards (Joueurs)** : Ils ont une **Jauge d'Avance (JA)**. C'est leur "barre de vie" de distance.
- ◆ **Les Poursuivants** : Ils tentent de réduire cette jauge à zéro.
- ◆ **Le Parcours** : Le chemin est divisé en **Obstacles** (une rivière, une foule, un barrage policier...).

### Déroulement d'un Tour de Poursuite

1. **Description** : Le MJ décrit l'obstacle actuel.
2. **Actions** : Chaque joueur décrit comment il aide à franchir l'obstacle (ex: "Je tire mes amis", "Je distrais les gardes").
3. **Jets** : Chaque joueur lance les dés selon son action.

#### 4. Calcul des Points de Progression (PP) :

- ◆ Réussite Critique : **+2 PP**
- ◆ Réussite : **+1 PP**
- ◆ Échec : **-1 PP**
- ◆ Échec Critique : **-2 PP**

#### 5. Résolution :

- ◆ Additionnez tous les PP des joueurs.
- ◆ Si le total est **positif** : L'obstacle est franchi rapidement.
- ◆ Si le total est **négalif** : L'obstacle est franchi difficilement.
- ◆ **Soustrayez le total des PP à la Jauge d'Avance (JA).**  
(Ex: Si vous avez 10 JA et obtenez +3 PP, il reste 7 JA. Si vous obtenez -2 PP, il reste 8 JA car les poursuivants ont rattrapé du terrain).

***Astuce** : Les solutions créatives et originales peuvent rapporter des **PP bonus** offerts par le MJ. Attention, le MJ peut dépenser des **Points de Menace** pour augmenter la difficulté d'un obstacle ou activer une complication durant la poursuite.*

### Fin de la Poursuite

La scène se termine quand :

1. Tous les obstacles ont été franchis (Les joueurs s'échappent).
2. **OU** la Jauge d'Avance (JA) tombe à **0** (Les poursuivants rattrapent les joueurs, combat inévitable).

### Résumé Rapide pour les Joueurs

- ◆ **Pour agir** :  $2d6 + \text{Capacité} \geq \text{Difficulté}$  (8/10/12/14).
- ◆ **Double 6** : Succès automatique + **1 Point Héroïque**.
- ◆ **Double 1** : Échec automatique + **1 Point de Menace**.
- ◆ **Jetons** : Utilisables pour **relancer un dé**.
- ◆ **Magie** : Lancez 1d6 d'accident en plus
- ◆ **Poursuite** : Cumulez vos réussites pour garder votre avance (JA).