

Éric Forgeot

ESCAPADES
Système de Jeu de Rôle





Escapades
Simulation
Création
Art
Prise de risque
Armes
Donjons
et
Simplicité

Table des matières

I	Introduction	5
II	Les règles	7
1	Capacités	8
2	Classes de joueurs	11
3	Races de joueurs	12
4	Alignement	13
5	Compétences	14
6	Combats et oppositions	16
7	Avancement et expérience	18
8	Magie	19



III	Annexes	20
IV	Liens	22
V	Crédits	24

I Introduction



Sans vouloir dénigrer les autres systèmes de jeu de rôle (JdR) plus complexes, nous proposons ici un système de règles très simples qui devraient permettre à des maîtres de jeu (Mj) d'organiser des parties de jeux de rôles sans se perdre dans des détails parfois accessoires.

CES règles sont normalement prévues pour un JdR sur table, mais elles devraient normalement pouvoir s'adapter et s'utiliser pour des jeux de rôle informatiques (fictions interactives, jeux d'aventure...)

Le nombre de caractéristiques est volontairement limité : ainsi on va considérer que généralement l'endurance va de pair avec la force, ou découle de celle-ci, comme la capacité à lancer des sorts ou le courage avec la volonté, même si cela peut sembler une simplification un peu rapide. En effet, dans la réalité un individu peut être à la fois fort et peu endurant, alors qu'un autre

peut être endurant mais peu développé musculairement. Mais nous sommes dans un royaume fantastique, et de ce fait les héros sont tous forts et endurants, ou au contraire faibles et peu résistants (mais intelligents et versés dans l'art de la magie, cela va sans dire...)

De même pour la parade et l'attaque qui sont à la même valeur, certains pourront rétorquer qu'un bon attaquant n'est pas forcément bon défenseur et vis versa, mais on peut considérer que dans les faits ces valeurs doivent être relativement proches dans le cas d'un combattant équilibré et aguerri.



II Les règles



1 Capacités

LES capacités (ou caractéristiques) sont créées en lançant 4 dés à 6 faces, et en ajoutant 8 au résultat. Ensuite ce nombre est à répartir entre les 4 différentes caractéristiques, avec entre 2 et 15 points au final pour chacune, lors de la création de nouveaux personnages. Ces valeurs de départ pourront ensuite être améliorées, pour pouvoir monter jusqu'à 24 au maximum.

Capacités physiques

FORce	Résistance, endurance, force physique
DEXtérité	Habileté, vivacité, agilité, initiative, vitesse
CC	Capacité de Combat (attaque / défense) = moyenne FOR+DEX

Une capacité de combat générale (CC), englobant également la capacité de défense (CD / parade) se déduit de la moyenne de la force et de la dextérité, arrondie au supérieur. La capacité de défense peut être soit la même que celle de combat, soit une valeur indépendante, soit un modificateur (ex : +1 / -2).

Capacités mentales

VOLonté	Force mentale, charisme, puissance d'esprit et intuitive
INTelligence	Esprit critique et déductif, mental
CM	Capacité de Magie = moyenne VOL+INT



Une capacité de magie (CM) se déduit de la moyenne de la volonté et de l'intelligence.

Variations et Pourcentages

Au cours du jeu ces capacités peuvent évoluer de 1 à 24, idem chez les personnages non joueurs (PNJ). En multipliant celles-ci par 4, on obtient des pourcentages réduits (de 4 à 96), cette étendue

restreinte pouvant être considérée comme la marge d'erreur qui fait qu'une action ne peut être totalement ratée ou réussie (voir plus loin pour les tests).

Points de Vie

Le nombre de points de vie (PdV) est égal à la valeur de FOR + DEX + VOL + INT

Points de Magie

Le nombre de points de magie (PdM) est égal à la valeur de FOR + DEX + VOL + INT (le calcul est le même que pour les points de vie)

Capacités annexes

Il n'est pas prévu de capacités additionnelles.

Si vraiment vous avez besoin de plus de précisions, il est possible de combiner d'autres capacités ensemble, si bien que l'on peut déduire :

ENDurance (ou constitution)	(moyenne FOR + VOL)
INItiative	(moyenne INT + DEX)



/.../

vous pouvez aussi retirer les dés (en fait 1 dés + 2 points) pour chacun de ces caractéristiques supplémentaires si vous préférez les dissocier du reste, ou encore faire la moyenne de ([moyenne 2 caractéristiques] + tirage de dés). Libre à vous d'adapter ces règles selon vos propres préférences !

2 Classes de joueurs

Rangers	Aventurier polyvalent
Guerriers	Concerné par les arts de la bataille uniquement
Magiciens	Arts magiques sous toutes leurs formes

/.../



3 Races de joueurs

Humains ..
Nains ..
Elfes ..

/.../

Les PNJ

Humanoïdes, Orques, Gobelins, Ogres, Gnômes, Animaux...

/.../



4 Alignement

Pas d'alignement envisagé, les aventuriers sont globalement neutres.



5 Compétences

LES compétences sont à définir en fonction des héros visés, et des besoins de l'aventure. Ainsi si nécessaire, il est possible de considérer qu'un joueur ou personnage non-joueur (PNJ) a les compétences "cuisiner", "crocheter", "dompter les dragons" etc., celles-ci étant matérialisées par des *pourcentages*.

Un test de compétence se fait toujours *sous* la valeur de cette compétence, le but étant donc de réaliser avec 4 dés à six faces multipliés par 4 (ou en utilisant des dés à 10 faces) un score inférieur à la valeur du joueur (évidemment plus la compétence du joueur est élevée, plus le test est facile à réussir).

Par défaut, les joueurs ont 16 % de chance de réussir une compétence qu'ils n'ont jamais travaillée, c'est à dire qu'il faut faire 1 sur 1d6 pour la réussir, sauf s'ils sont vraiment trop inadaptés socialement et physiquement, ce qui n'est pas le but d'un héros de jeu.

L'initiation des compétences se fait à partir d'une quantité de points à répartir pour améliorer la

valeur de base. (*encore à déterminer*)

On peut imaginer des classes de compétences générales, et déduire une compétence particulière en fonction de la classe la plus approchante, voire des capacités mentales et physiques qui pourraient y contribuer (intimidation pourrait être généré par rapport à la volonté). Par exemple "scier une planche dans le sens longitudinal" peut être issu d'une classe générale "bricolage", et "tir à l'arbalète" peut être issu d'une classe générale "manipulation des armes à projectiles". Si besoin, on peut indiquer un modificateur de compétence dérivée à partir de la compétence générale (par exemple arbalète +2 par rapport à armes à projectiles).

Quelques exemples de compétences : (avec en suivant, des compétences possibles dérivées) :



- science : informatique
- soins : se soigner
- survie : orientation, chasser
- sociabilité
- séduction : corruption
- intimidation : interrogatoire
- artisanat : bricolage, mécanique
- investigation (recherche d'objets, de documents)
- élocution : débat, discussion, négoce, diplomatie, contact, marchander
- se cacher : dissimuler, occulter, escamoter...
- conduite : équitation, pilotage...
- langues
/.../



6 Combats et oppositions

Les combats se résolvent simplement en opposant à chaque tour de jeu la capacité de combat de l'attaquant à la capacité de combat (= défense) de son adversaire, ajustées par d'éventuels modificateurs d'armes, d'armures ou de compétences. Si l'attaqué choisit de ne pas se défendre ou n'a pas les moyens de le faire (sommeil, immobilisation), la CC de l'attaquant est multipliée par 3.

La valeur des points de vie retirés dépend de la réussite du test, c'est la différence entre la valeur attendue et la valeur tirée divisées par 2 (arrondie au supérieur) auquel on ajoute les modificateurs d'arme.

Combats arme de mêlée contre arme de mêlée

Cette opposition se calcule en faisant la différence des capacités de combat (et de défense, si cette capacité est différenciée) des adversaires.

par exemple :

attaque	15
défense adverse (= sa capacité de combat)	17

- la différence, c'est à dire le malus, est - 2
- l'attaquant devra faire en dessous de 13 (CA 15 - 2) avec 4 dés
- S'il fait 6, il fait 7 de mieux que ce qui était demandé et blesse de 4 points de vie.



De façon similaire dans le cas d'une attaque de 12, d'une défense de 9, le jet d'attaque pour réussir devra être de 15 avec 4 d6 (12 + un bonus de 3)

Combats avec projectiles

Idem que pour les armes de mêlée, dans ce cas la capacité de dextérité du défenseur représentera son aptitude à l'esquive.



7 Avancement et expérience

Il ne nous semble pas logique de pouvoir avancer dans les caractéristiques et compétences en ayant des "points d'aventure" ou apparentés. En revanche il n'est pas impossible d'imaginer noter chaque test réussi et au bout d'un certain temps, en fonction de l'expérience réellement vécue et à la discrétion du MJ, augmenter les caractéristiques.

8 Magie

DANS le cas de combats magiques, les règles de combats standards sont appliquées, en utilisant les capacités de magie à la place des capacités de combat. Mais si le défenseur n'est pas lui-même magicien, il ne peut rien esquiver (bonus +4 au magicien systématiquement)

Pour les autres occasions, la réussite ou pas d'un sort dépendra du tirage d'un test sous un pourcentage. Chaque sort lancé consommera un certain nombre de points de magie, récupérables avec le temps, substitués à la CM.



III Annexes

VOICI quelques exemples concrets pour débiter les aventures.

Armes

- Épée bâtarde : dégâts +2
- Hache simple : dégâts +1
- Massue : dégâts -1

Sorts

- Boule de feu : dégâts +5, PdM 2
- Éclair : dégâts 2, PdM 1



IV Liens

-
- <http://www.basicrps.com/indexfr.html>



V Crédits

DOCUMENT réalisé grâce à textallion
(<https://code.google.com/p/textallion/>),
(<http://txt2tags.sf.net>) ainsi que T_EX / L^AT_EX(<http://www.latex-project.org/>)

