

Règle du Jeu de rôle

1. Les règles de combat

Rounds

Le combat est divisé en plusieurs rounds (30 secondes).

Pour chaque round :

- on commence par définir la séquence de jeu. Chaque participant au combat (joueurs, adversaires) lance un dé. *Le maître du jeu peu changer l'ordre s'il le souhaite selon l'agilité, l'effet de surprise...*
- chacun, quand c'est à lui de jouer, choisit son action : combattre, se déplacer uniquement, utiliser la magie...
- chacun déplace son personnage pour le round suivant.

Placement

Pour le combat on placera des figurines sur une feuille représentant la zone de combat.

Pour les combats rapprochés, la distance maximum est de 5 mètres.

Les armes distantes précisent une portée minimum et maximum.

Combattre

- attaque : le *joueur* jette un dé, ajoute le bonus de l'arme* qu'il utilise, et le bonus de maniement de l'arme (compétence),
- défense : l'*adversaire* jette un dé, ajoute le bonus de son armure*, et le bonus de maniement de l'armure (compétence),
- la différence correspond au nombre de Points de Vie perdus par l'adversaire.

* On ne peut utiliser une arme que si l'on a la *compétence* de cette arme. Idem pour l'armure.

Déplacement :

Si l'on combat on se déplace de 5m maximum.

Si l'on se déplace sans combattre, on se déplace de 10 m par round si l'on est dans la zone de combat, 20 sinon.

Combats à mains nues

Pour le combat à main nue, l'attaque vaut un dé + Agilité + Force – 10.

Combattre avec une arme dont on a pas la compétence équivaut à combattre à main nue.

Techniques de combat particulières

Pour agrémenter les combats, on pourra utiliser les techniques de combat particulières.

Elles doivent être annoncées au début de la séquence de jeu par le joueur.

- ruade :

Condition : uniquement avec les armes de contacts (pas les arcs, lances...)

Détail : on se jette sur l'adversaire sans se soucier de se défendre.

Conséquences : on perd alors son dé de défense (quelque soient le nombre d'attaque sur le joueur), mais on gagne un dé d'attaque.

- protection :

Condition : être dans une zone un peu ou beaucoup encombrée (meubles, arbres...).

Détail : le joueur se replie sur lui et utilise ce qui l'entoure pour se protéger

Conséquences : ajout d'un dé de défense (ou deux si le terrain est propice à se protéger) mais on ne peut pas attaquer.

- dos-à-dos :

Condition : plusieurs joueurs sont à moins de 5 mètres avant de se mettre dos-à-dos

Détail : les joueurs se protègent mutuellement, mais ont des difficultés à se déplacer.

Conséquences : ajout d'un bonus de 2 de défense, mais on ne peut plus se déplacer

Combats dans engins (naval...)

Les engins ont des bonus d'attaque et des bonus de défense. Leur catégorie détermine combien de dé d'attaque et de défense sont lancés

Ex : bateau corsaire, Catégorie 5, Attaque + 20, Défense -20.

2. Compétences

Le maître du jeu précise régulièrement quelle compétence sera utilisée pour une action souhaité par le joueur. Il annonce par exemple « Test Escalade niveau 10)

Pour réussir l'action le joueur doit obtenir ce score ou plus en ajoutant un dé avec le score de la compétence.

Tout score 1 au dé correspond à un échec important, et le maître choisira éventuellement une action.

3. Points de vie

On regagne de 1 - 2 - 3 points de vie par jour (selon les repas pris et le lieu du couché).

A 0 point on ne peut plus agir, mais l'on regagne 1 point de vie par jour.

A -5 points on ne regagne plus de points de vie par jour.

A -10 points on est définitivement mort.

4. La magie

Pour utiliser la magie

- il faut toucher un objet auquel est associé un sort de magie (parchemin, bague...),
- chaque sort étant associé à un niveau (débutant...) il faut avoir le niveau de magie (*compétence*) nécessaire (ex : compétence Magie Débutant),
- il faut pouvoir se concentrer (par exemple en combat être à l'écart et ne pas recevoir de flèche).

Points de magie

Utiliser un sort entraîne la consommation de Points de Magie : 1 point pour un sort de niveau débutant, 2 pour courant, 3 pour avancé, 4 pour experts.

On ne peut lancer de sort si l'on a plus de points de magie et on récupère des Points de Magie de la même façon que les Points de Vie (1 - 2 - 3 par jours).

Résistance à la magie

Un sort peut être annulé par une résistance à la magie. L'adversaire doit avoir la compétence de résistance à la magie nécessaire (celle du sort lancé), et pouvoir se concentrer.

L'annulation est systématique, et ne compte pas comme une action (le défenseur peut lancer un sort, combattre...). On peut donc arrêter tous les sorts d'un niveau à condition de ne pas être dérangé.

Effets des sorts

Les effets du sort sont décrits avec ce sort. Généralement le niveau de magie (dans la catégorie magie débutant, courant...) du lanceur du sort augmente les effets du sort ou sa portée.

Les sorts durent 1 round,

4.1. Sorts de magie débutant

Lancer un sort de niveau débutant consomme 1 point de magie.

Amitié

Détail : Les personnes proches ont une impression de sympathie pour une personne désignée (le lanceur du sort possible), comme s'ils devenaient membres d'une même équipe. Ils ne combattront plus et agiront dans la limite de leurs valeurs personnelles.

Effet : personne désignée distante au maximum de 3 m par niveau magie débutant.

Saut

Détail : Une personne désignée (le lanceur du sort impossible) peut effectuer un saut de plusieurs mètres.

Effet : personne désignée distante au maximum de 3 m par niveau magie débutant.

longueur du saut : Agilité du sauteur + 1 dé par niveau magie débutant

Langue

Détail : Une personne désignée (le lanceur du sort impossible) peut parler une langue qu'il ne connaît pas

Effet : personne désignée distante au maximum de 3 m par niveau magie débutant.

Mur de brouillard

Détail : Un mur de brouillard opaque, de forme ronde, entoure le lanceur de sort. A l'intérieur du mur on voit normalement.

Effet : la distance du mur maximum est de 2 mètres par niveau de magie débutant.

Cri

Détail : Un cri retentissant, empêchant pendant 1 round toute personne entendant le faire la moindre action.

Effet : Constant quelque soit le niveau de magie débutant

4.2. Sorts de magie courant

Lancer un sort de niveau courant consomme 2 points de magie.

Changement apparence

Détail : une personne désignée (lanceur de sort impossible) prend la physionomie (pas les vêtements) d'une personne souhaitée et connue du lanceur de sort.

Effet : personne désignée distante au maximum de 3 m par niveau magie courant.

Soins

Détail : permet de rendre des points de vie à une personne désignée (lanceur de sort impossible) que l'on peut toucher.

Effet : nombre de points rendus : un dé + niveau magie courant

Oubli

Détail : une personne désignée (lanceur de sort impossible) oublie qui est elle, pourquoi elle est à cet emplacement, qui sont ses amis.

Effet : portée de 3 m par niveau de magie courant

Peau de pierre

Détail : une personne désignée (lanceur de sort impossible) est recouverte d'une peau de pierre, qui

la protège.

Effet : bonus de défense : un dé + niveau de magie courant

Image miroir

Détail : un clone visuel (sans consistance, on le traverse) apparaît à 1 m d'une personne désignée (lanceur de sort possible) . L'échange se produit dans un nuage de fumée.

Effet : personne désignée distante au maximum de 3 m par niveau magie courant.

4.3. Sort de magie niveau avancé

Lancer un sort de niveau avancé consomme 3 points de magie.

Téléportation

Détail : Le lanceur de sort touche un personnage (lanceur de sort possible) qui est alors déplacé vers une destination connue du lanceur de sort, avec ce qu'il porte sur lui :vêtement, équipement (volume limité à ce qu'une personne peut porter, pas d'être vivant).

Effet : la distance est de 100m par niveau de magie avancé.

Pluie de flèches

Détail : une pluie de flèche s'abat sur une zone proche du lanceur de sort, quelque soit la météo.

Effet : la zone est distante au maximum de 5 m par niveau magie avancé,
diamètre maximum de la zone des flèches : 10m – niveau de magie avancé,
nombre de flèches reçu par chaque personne dans la zone : lancer un dé,
dégâts de chaque flèche : égal au niveau de magie avancé,
les flèches disparaissent à la fin du round.

Lecture des pensées

Détail : le lanceur du sort peut connaître les pensées courantes d'une personne désignée

Effet : personne désignée distante au maximum de 5 m par niveau de magie avancé

Invisibilité

Détail : une personne désignée devient invisible avec ce qu'il porte sur lui : vêtement, équipement (volume limité à ce qu'une personne peut porter, pas d'être vivant).

Effet : personne désignée distante au maximum de 5 m par niveau de magie avancé

Fusion métal

Détail : tout objet en métal chauffe instantanément de100 degré par round.

Effet : la zone est distante au maximum de 5 m par niveau magie avancé,
diamètre maximum de la zone de fusion : 10m – niveau de magie avancé,
la température continuera d'augmenter si le sort dure,
les personnages portant des vêtements en métal perdent 1 dé Points de Vie à 100 degrés, 2 dés à 200 degrés...

4.4. Sort de magie niveau expert

Lancer un sort de niveau expert consomme 4 points de magie.

Boule de feu

Détail : une boule de feu géante arrivée du ciel s'abat sur une zone proche du lanceur de sort, quelque soit la météo.

Effet : la zone est distante au maximum de 10 m par niveau magie expert,
diamètre maximum de la zone des boules de feu : 5m – niveau de magie expert,

dégâts des personnes touchées par la boule de feu : niveau de magie expert multiplié par un dé (retirer les bonus de défense au résultat)

Arrêt du temps

Détail : Le temps 'arrête pour le lanceur du sort.

Effet : Le temps dans lequel évolue le lanceur passe quand même. Compter 1 minute par niveau de magie expert. Le lanceur ne pourra lancer de sort sur cette pseudo-période.

Création d'objet magique

Détail : Le magicien enchante un objet (magie débutante, courante ou avancée) qu'il touche, pour qu'il porte un sort particulier.

Effet : Il faut 5 rounds pour un sort de magie débutant, 10 pour un sort de magie courante, 15 pour un sort de magie expert (sort de magie avancé impossible).

5. Équipements

Le poids total d'équipement peut diminuer l'agilité du personnage. *A voir par le maître du jeu.*

Pièces

Les pièces de cuivre sont utilisées par tous. Les pièces d'or constitue une sorte de placement, et le taux de conversion dépend énormément de l'époque (compter 1 pièce or pour 100 pièce cuivre).

Prix

On indique 3 prix : bon marché, pour un endroit commun, ou dans une zone mal approvisionnée.

Animaux

Âne/mule/Mulet	10 - 21 - 30
Bœuf	12 à 35
Chameau	100 - 200 - 300
Chat	3 - 6 - 8
Cheval monté <i>30 kms/h – charge 120 kilos</i>	100 - 200 - 300
Cheval de trait	200 - 350 - 500
Cheval de guerre	300 - 500 - 800
Chèvre	4 - 8 - 12
Chiens de chasse/garde	20 - 35 - 50
Cochon	4 - 8 - 12
Éléphant <i>20 kms/h – charge 300 kilos</i>	500 à 1400
Faucon entraîné	500 à 1400
Mouton	5 - 11 - 15
Oie	3 - 6 - 8
Paon/Perdrix	3 - 6 - 8
Pigeon	2 - 4 - 6
Pigeon voyageur	50 - 110 - 200

Poney <i>vitesse 5 km/h – charge 50 kilos</i>	50 - 110 - 200
Poule	2 - 4 - 6
Sanglier	5 - 11 - 15
Taureau	12 à 35
Vache	6 à 18
Veau	4 - 8 - 12

Services

Bain	2 - 6 - 8
Charretier (avec charrette) (<i>10 kms</i>)	1 - 2 - 3
Docteur	4 - 8 - 12
Guide en ville (<i>3 heure</i>)	2 - 4 - 6
Lessive (<i>1 tenue</i>)	1 - 2 - 3
Ménestrel (représentation) (<i>1 heure</i>)	3 - 6 - 8
Pleureuse (funérailles) (<i>1 nuit</i>)	3 - 6 - 8
Scribe (<i>la page</i>)	2 - 4 - 6

Équipement suite

Divers

Aiguille	3 - 8 - 12
Besace	2 - 4 - 6
Bougie	1 - 2 - 3
Bouteille vide	5 - 11 - 15
Briquet	1 - 3 - 4
Cadenas simple	8 - 10 - 12
Cadenas solide	20 - 35 - 50
Carquois	2 - 4 - 6
Chaîne légère	5 - 11 - 15
Chaîne lourde	8 - 13 - 20
Cire à cacheter	3 - 6 - 8
Cloche	5 - 11 - 15
Corde (10 m)	4 - 8 - 12
Couverture	3 - 6 - 8
Craie	1 - 2 - 3
Échelle (3 m)	3 - 6 - 8
Encre (fiolle)	4 - 8 - 12
Filet de pêche (10 m ²)	4 - 8 - 12
Grappin	3 - 6 - 8
Hameçon	2 - 4 - 6
Huile	1 - 3 - 4
Instrument de musique	20 à 300
Lanterne	10 - 21 - 30
Longue vue	100 - 200 - 300

Loupe	50 - 110 - 200
Malle petite	4 - 8 - 12
Malle grande	8 - 13 - 20
Miroir	8 - 13 - 20
Outils de voleur	30 - 43 - 60
Outre	2 - 6 - 8
Panier	2 - 6 - 8
Papier (feuille)	5 - 11 - 15
Parchemin (feuille) – cuir	2 - 4 - 6
Parfum (fiolle)	8 - 13 - 20
Pierre à aiguiser	1 - 2 - 3
Poulie	5 - 11 - 15
Sablier	15 - 22 - 30
Sac à dos	4 - 8 - 12
Sacoche de ceinture	3 - 6 - 8
Savon (500 g)	1 - 2 - 3
Seau	2 - 4 - 5
Sifflet	3 - 6 - 8
Tente petite (6 personnes)	20 - 35 - 50
Tente grande (12 personnes)	50 - 110 - 200
Tissu normal (10 m ²)	10 - 21 - 30
Tissu riche (10 m ²)	30 à 100
Tonneau petit	5 - 11 - 15
Torche	1 - 2 - 3

Équipement suite

Vêtements

Bottes	5 - 11 - 15
Ceinture	3 - 6 - 8
Chapeau	4 - 8 - 12
Chaussures	5 - 11 - 15
Écharpe	4 - 8 - 12
Gants	5 - 11 - 15
Manteau	12 - 16 - 20
Manteau fourrure fine	200 - 350 - 500
Robe simple	5 - 11 - 15
Robe brodée	50 - 110 - 200
Sandales	3 - 4 - 5
Toge	3 - 4 - 5
Tunique	5 - 7 - 10
Veste de soie	300 - 400 - 500

Restauration/hébergements

Avoine étable (<i>par jour par cheval</i>)	3 - 6 - 8
Bière (<i>par litre</i>)	3 - 6 - 8
Chambre simple (<i>par jour par personne</i>)	4 - 8 - 12
Chambre raffinée (<i>par jour par personne</i>)	5 - 11 - 15
Fromage (<i>kilo</i>)	20 - 30 - 40
Miel (<i>kilo</i>)	20 - 30 - 40
Œufs (<i>douzaine</i>)	2 - 4 - 5
Légumes (<i>kilo</i>)	2 - 4 - 5
Pain (<i>kilo</i>)	3 - 6 - 8
Repas (<i>par jour</i>)	4 - 8 - 12
Repas banquet	10 à 50
Soupe (<i>litre</i>)	2 - 4 - 5
Viande pour repas (<i>kilo</i>)	5 - 11 - 15
Vin de table (<i>pichet</i>)	4 - 8 - 12

Équipement suite

Armures

Armure anneaux (15 kg) <i>défense +4</i>	300 - 400 - 500
Bouclier petit (rondache) <i>défense +1</i>	12 - 16 - 20
Bouclier moyen <i>défense +2</i>	20 - 35 - 50
Bouclier grand (pavois) <i>défense +3</i>	50 - 110 - 200
Cotte de maille (20 kg) <i>défense +3</i>	200 - 350 - 500
Armure de cuir <i>défense +2</i>	20 - 35 - 50

Armes

Arbalète légère (15 kg) <i>attaque +2, portée 5-20m</i>	20 - 35 - 50
Arbalète lourde <i>attaque +3, portée 15-35m</i>	50 - 110 - 200
Arc court <i>attaque +2, portée 15-35 m</i>	20 - 35 - 50
Arc long <i>attaque +3, portée 50-150 m</i>	50 - 110 - 200
Bâton <i>attaque +1</i>	1 - 2 - 3
Bâton gourdin <i>attaque +2</i>	3 - 4 - 5
Flèches (12) pour arbalètes <i>attaque +0 (plus arbalète)</i>	3 - 4 - 5
Flèches (12) pour arbalètes <i>attaque +1 (plus arbalète)</i>	12 - 16 - 20
Flèches (12) pour arc <i>attaque +1 (plus arc)</i>	12 - 16 - 20
Flèches (12) <i>attaque +2 (plus arc)</i>	20 - 35 - 50
Épée à deux mains <i>attaque +5</i>	100 - 200 - 300
Épée courte <i>attaque +2</i>	50 - 110 - 200
Épée large <i>attaque +3</i>	15 - 22 - 30
Épée longue <i>attaque +4</i>	20 - 35 - 50
Lance légère <i>attaque +2, portée 30-80 m</i>	20 - 35 - 50
Lance bout tranchant <i>attaque +4, portée 60-120 m</i>	100 - 200 - 300

Équipement suite

Transport

Barge (<i>par jour</i>)	30 - 43 - 60
Caravelle	300 - 500 - 800
Chaise à porteur (<i>par jour</i>)	30 - 43 - 60
Chariot (<i>par jour</i>)	15 - 22 - 30
Carosse (<i>par jour</i>)	300 - 500 - 800
Drakkar (<i>par jour</i>)	300 - 500 - 800
Galère (<i>par jour</i>)	50 - 180 - 300
Pirogue (<i>par jour</i>)	20 - 35 - 50
Radeau/petite barque (<i>par jour</i>)	15 - 22 - 30

Nourriture

Beurre (500 g)	5 - 11 - 15
Cidre (tonneau 1000 L)	50 - 110 - 200
Épices	5 - 9 - 12
Épices exotiques (safran)	15 - 22 - 30
Figues (500 g)	4 - 7 - 10
Harengs salés (20)	5 - 9 - 12
Salade	1 - 2 - 3
Œufs (douzaine)	2 - 4 - 5
Ration (<i>par jour</i>)	3 - 6 - 8
Rations enrichies (<i>par jour</i>)	5 - 9 - 12
Riz (500 g)	2 - 4 - 6
Sel (500 g)	1 - 2 - 3
Sucre (500 g)	05/11/15
Vin (tonneau 1000 L)	100 - 200 - 300