

Regnum Christi

Jeu médiéval, historique et fantastique

Système de jeu

Difficulté

Statistiques

Confrontations

Dé de destin

Dé d'aura

Patron

Compétences

La dextre

Les jambes

La panse

La senestre

Connaissances

Connaissances académiques

Connaissances locales

Connaissances d'organisation

Connaissances magiques

Création de personnage

Milieus d'origine

Mentors

Inspirations

Systeme de jeu

L'idée de base est d'avoir un système permettant sans jets de dés de juger de la réussite d'une action. Il se fait par comparaison du score du personnage (dépendant de ses capacités et ses traits remarquables) avec une difficulté (dépendant de l'action).

Dans certaines conditions ce score peut être modifié d'un jet de dé positif ou négatif, représentant l'influence des phénomènes surnaturels (divins ou magiques).

Si le score du personnage atteint la difficulté alors l'action est réussie, si il est inférieur elle échoue. Le MJ peut utiliser la marge entre le score et la difficulté pour déterminer un degré de réussite ou d'échec dans le cadre d'une description ou d'une confrontation.

Difficulté

Le choix des chiffres se fait pour avoir tout à la fois une échelle large et une charge symbolique forte (nombres premiers, souvent utilisés dans la bible ou autres récits mythiques).

- **1** évident (marcher en plaine)
- **2** enfantin (jouer à la balle)
- **3** humain (le vulgum pecus)
- **5** maîtrisé (un maître forgeron)
- **7** légendaire (le plus grand forgeron du monde)
- **11** magique/divin (un miracle, un prodige, un sort)

A noter que la progression dans un échelle se fait de manière non-linéaire : plus le score est haut plus il est difficile de l'augmenter. En cas de montée ou descente d'un score sur cette échelle, monter d'un niveau coûte [niveau suivant], descendre [niveau courant]. Cela s'applique par exemple lors de gains d'expérience ou de changement de traits suite à une action importante.

L'échelle étant restreinte les joueurs doivent facilement pouvoir l'avoir en tête. Elle devrait aussi être répétée sur la feuille de personnage. A noter que la progression dans les compétences est géométrique, cf la répartition des points d'expérience.

Par ailleurs même une difficulté de 1 ne sera pas forcément atteignable si le personnage est blessé, fatigué, entravé, sur un terrain difficile, etc.

Cela permet de créer très rapidement un PNJ, car on peut le stater directement en fonction de son statut (je vais voir le chef des gardes : 5 en combat, je vais voir le grand Khan célèbre pour avoir battu tous ses adversaires en duel : 7 en combat). Par contre un joueur ne devrait pas savoir le niveau exact d'un PNJ avant de l'avoir affronté, tout au plus pourrait-il savoir quelle est la catégorie (maître 5-6, légendaire 7-10, etc.).

Statistiques

Le personnage est caractérisé par différentes statistiques :

- les **compétences**, ce qu'il sait faire
- les **traits**, ce qui définit son personnage
- les **outils**, ce qui peut l'aider
- les **faiblesses**, qui sont ses défauts et blessures
- l'**ardeur**, ce qu'il peut dépenser

Les compétences donnent un score de base qui est comparé à la difficulté. Le score initial dépend des mentors choisis à la création et peut ensuite monter par gain de points d'expérience.

Les **traits** sont à la base une listes de caractéristiques spécifiques au personnage. Ils ont aussi un score qui peut s'ajouter à celui de la compétence quand il est lié à l'action. Très libres dans leur choix, ils ont pour fonction de représenter les points forts du personnage au-delà d'une liste fixe de compétences. Ils peuvent être pris dans les vertus théologiques (foi, espérance et charité) comme cardinales (prudence, tempérance, force et justice) ou même les péchés capitaux (paresse, orgueil, gourmandise, luxure, avarice, colère et envie). D'autres types de traits peuvent être des réputations (bandit de Vieufief, seigneur du Mainisle, nécromant, etc.).

Les **outils** sont acquis des mentors et du métier. Il ont aussi un score. Ils ne peuvent évoluer qu'en étant perdus ou en étant gagnés lors d'une histoire, pour d'autres outils ou de meilleure qualité. Cela correspond aussi à l'inventaire du personnage. Sa bourse est un outil, plus ou moins bien fournie en fonction de ses moyens financiers. Il faut bien noter que les outils d'autres personnages ne peuvent pas être utilisés, chaque personnage a ses outils qu'il connaît bien. Un outil peut être un personnage, par exemple un garde du corps, un ami ou la belle Dame Isabelle.

Les **faiblesses** sont des type de traits un peu particulier qui donnent un malus au score du personnage. Ils peuvent être aussi bien les péchés capitaux (luxure, orgueil, etc.) que des blessures physiques (borgne, estropié, manchot, etc.) ou morales (peur du noir, haine des maures, scepticisme, etc.). Ils ne peuvent servir que pour faire échouer une action afin de regagner des points d'ardeur.

Dans tous les cas l'utilisation d'un trait, d'un outil ou d'une faiblesse doit s'accompagner d'une description, leur but est de donner du reliefs aux actions et pas juste un bonus/malus.

Quand un joueur veut connaître un score pour une action un joueur considère son score de compétence. Si il le souhaite il peut y ajouter le score d'un outil et/ou d'un trait correspondant à l'action, pour le prix d'un point d'ardeur par bonus ainsi obtenu et d'une description de l'action impliquant le trait et/ou l'outil sélectionnés.

Les points d'ardeur peuvent se regagner quand le joueur utilise une faiblesse (au score négatif) dans son score (ou un outil de manière négative, par exemple une cotte de maille pour nager) et échoue pour cette raison à une action. Il peut aussi en gagner si l'effet roleplay de ce trait pose des problèmes à son personnage et à ceux des autres joueurs. Théoriquement les points d'ardeur doivent être gagnés et dépensés en permanence. Cela doit permettre d'éviter qu'un joueur n'utilise toujours les mêmes combos de traits/outils et pousser les joueurs à donner de l'intérêt.

Si la situation y est propice, le MJ peut aussi décider de lui-même d'activer une faiblesse.

En aucun cas cela ne peut arriver lors d'une confrontation, au risque d'avoir un cercle infini où le joueur perd un tour pour regagner des points d'ardeur : une confrontation est à sens unique, une chute de points d'ardeur qui se conclut par la défaite d'un des protagonistes.

Exemple :

Johan de Villars est un jeune chevalier caractérisé par sa bravoure, il possède une épée ancestrale passée de père en fils dans sa famille. Il a une faiblesse pour les femmes mariées.

Pour combattre un troll qui terrorise un village il a une compétence duel à 5, un outil épée à 2 et un trait force à 1. Comprenant que la bête est un adversaire légendaire, il met toutes ses forces et dépense 2 points d'ardeurs pour activer à la fois son outil et son trait, atteignant un score de 8. Il va décrire comment il frappe le troll avec son épée, criant "Montjoie", le cri de guerre de sa famille.

Plus tard, essayant d'en apprendre plus sur les autres attaques ayant eu lieu au village il va interroger l'aubergiste et sa femme. Il ne peut s'empêcher de faire du gringue à celle-ci devant son mari, perd donc toute chance d'obtenir ici ses informations et regagner 2 points d'ardeur (autant que sa faiblesse).

Un MJ peut refuser l'utilisation d'un trait/outil dans une certaine situation. Les joueurs si ils pensent cette décision injustifiée peuvent chacun dépenser spontanément (le but est bien d'éviter de longues discussions stoppant la partie) un point d'ardeur pour renverser cette décision et permettre l'utilisation.

Confrontations

La règle de base lors d'une confrontation (physique, rhétorique, etc.) est que l'attaquant compare son score dans la compétence (+ trait + outil) liée à celle (+ trait + outil) dont se sert le défenseur. La différence est la marge. Positive pour l'attaquant, son attaque réussit, négative elle échoue. Après une réussite, si l'attaquant tentait de mieux se positionner pour porter son prochain coup la marge est ajoutée à son score pour le prochain tour, sinon elle est enlevée de l'ardeur de son adversaire.

Quand un des adversaire se rend ou n'a plus d'ardeur il a perdu, la confrontation se termine et le vainqueur peut faire ce qu'il souhaite du vaincu, en fonction du contexte. Si le vaincu a encore quelques points de fatigue et n'accepte pas ce qui lui est imposé il peut reprendre la confrontation.

Lors de la confrontation les participants peuvent choisir de prendre des blessures (physiques, à leur réputation, à leurs croyances, etc.) en échange d'une annulation de l'effet d'une attaque sur leur fatigue, égales à la marge. Elles marquent ensuite dans la section "faiblesses" de la feuille de personnage.

Exemple :

Johan de Villars porte une attaque à 8 sur le troll qui a un score de défense de 7, il fait donc perdre un point de fatigue. Le troll réplique avec une attaque de 7 contre la défense de 4 de Johan. Plutôt que de perdre de la fatigue il décide de prendre une blessure, lui faisant un nouveau trait "blessure main gauche -3".

En cas de confrontation entre plus de deux adversaires, chacun décide de qui il attaque, on ne peut attaquer qu'un adversaire et on ne peut se défendre que contre un seul adversaire. Le choix se fait de gauche à droite de la table, la résolution est simultanée (un personnage peut mettre à terre un adversaire et être mis à terre lui-même dans le même tour si il attaquait un adversaire différent de celui qui l'attaquait). Le cas échéant des confrontations groupe contre groupe peuvent être gérées en traitant les groupes comme des personnages, représentés par les statistiques et les choix de leur chef de file.

Dé de destin

Quand il sent que ses compétences ne suffisent pas sur une action importante, le joueur peut demander (ou le MJ peut proposer/imposer) le lancer d'un "dé de destin". Cela consiste en deux dés à 6 faces, un blanc et un noir (ou deux autres couleurs clairement opposées, vert et rouge par exemple). Le joueur lance les deux dés et ajoute (blanc moins noir) à son score. Cela peut donc être positif, négatif ou neutre, aléatoirement, avec plus de chances d'avoir un faible modificateur.

Un tel jet n'est possible que si le joueur utilise également un de ses traits, c'est à dire si c'est une action en phase avec le concept du personnage. Si le jet est un échec (respectivement une réussite) le joueur perd (respectivement gagne) un point d'expérience dans le trait.

Dé d'aura

De nombreux lieux ont une aura "magique" d'un type ou un autre. Une église a une aura divine, une forêt a une aura magique, le site d'un sacrifice humain a une aura démoniaque, etc. Quand ils font dans une aura un acte qui particulièrement aligné (ou opposé) à cette aura le MJ peut lancer un dé, blanc si l'action va dans le sens de l'aura, noir sinon, donnant ainsi un bonus ou

un malus au joueur.

Un exemple simple est un meurtre par embuscade : étant contre toute vertu chrétienne il sera plus aisé loin d'un lieu saint et de nuit. A contrario un prêche pour la croisade sera plus facile en plein jour le dimanche dans une cathédrale.

Patron

Chaque personnage médiévale à un patron, une créature ou un personnage fantastique qu'il a choisi comme mentor et aide morale. Ce peut être Saint Georges pour un chevalier, Belzébuth pour un diaboliste ou Hermès Trismégite pour un mage. Le personnage peut demander une intervention de son patron par session de jeu, quand une action importante lui correspondrait. Il peut alors lancer un dé 6 positif pour l'aider. Ceci dit cela permet au MJ de lancer plus tard lors de la même session un dé négatif sur une action du personnage qui ne serait pas approuvée par son patron.

Compétences

Cette section détaille les différentes compétences que possèdent tous les personnages. Elles sont réparties en catégories pour plus de simplicité.

La dextre

Bagarre : combat désorganisé entre un nombre indéterminé de groupes

Duel : combat singulier entre deux combattants

Guerre : combat organisé entre deux groupes entraînés

Siège : assaut d'une position fortifiée

Armes de trait : tirs d'arc, arbalète, couteaux, etc.

Les compétences de combat ne dépendent pas tant de l'arme utilisée (sauf pour les armes à distances) que du contexte, du type de combat. L'arme utilisée est représentée par le bonus de l'outil correspondant.

Ces compétences (du moins Bagarre, Duel et Guerre) servent à attaquer comme à se défendre au corps à corps. La seule défense contre les attaques à distance est de s'être mis à couvert auparavant.

Guerre et Siège permettent également de cerner les aspects tactiques et stratégiques de ce genre de confrontation.

Les jambes

Course

Escalade

Chevauchée

Marine

Orientation

Il est évident qu'en fonction du moyen de déplacement la vitesse ne sera pas la même à compétence égale, par exemple une chevauchée sera plus rapide qu'une course.

La panse

Marchandage
Musique
Charme
Langues
Intrigues

La senestre

Discrétion
Pistage
Tromperie
Chapardage
Comédie

Ces compétences vont en contradiction avec l'idéal chrétien et ne doivent donc généralement pas être utilisées dans des lieux sacrés ou en vue de personnages très catholiques.

Connaissances

En sus des compétences standards, listées de manière exhaustives, les personnages peuvent avoir différentes connaissances. Ces connaissances peuvent aussi bien s'appliquer à une ville, un royaume, une organisation, un phénomène surnaturel, etc. Traités comme des compétences dans le cadre du système de jeu, il s'agit d'une liste ouverte, lorsqu'elles sont utilisées elles permettent aux joueurs d'approfondir un point de l'univers.

Par exemple un joueur ayant 5 en "connaissance de Paris" connaîtra un certain nombre de gens louches, lorsqu'il aura besoin qu'on lui rende un service il pourra nommer/décrire le personnage auquel il s'adresse, le créant à la volée. De la même manière, un joueur ayant "connaissance des Trolls" pourra donner des informations sur un troll que les joueurs vont affronter, notamment ses points faibles, son lieu de résidence, etc.

Plus classiquement ces connaissances peuvent être utilisées par le MJ pour donner des informations aux joueurs sur un sujet lié à l'univers du jeu ou du scénario.

Tout comme les compétences plus standards, les connaissances peuvent s'utiliser avec un outil adéquat (un livre est souvent l'exemple le plus simple) et un trait lié (connaissance de Paris + luxure pour trouver une dame de petite vertu).

Connaissances académiques

Il s'agit des connaissances que les clercs ou autres érudits peuvent apprendre à l'école cathédrale ou à l'université la plus proche. Les classiques sont :

- Philosophia (compréhension des tenants et aboutissants de l'univers sensible)
- Artes Liberales (compréhension du fonctionnement de l'univers sensible, par exemple astronomie, géométrie, rhétorique, grammaire, etc.)
- Lingua Latina (manipulation du latin et connaissance des classiques romains)
- Theologia (compréhension du divin et de ses actions)
- Medicina (compréhension du fonctionnement corps humain)

Connaissances locales

On les acquiert en fréquentant ou habitant un lieu. Elles permettent de connaître les gens ou les endroits d'intérêt, les coutumes et les langues locales, l'histoire régionale, etc. Pour maintenir l'équité entre les joueurs il est important de garder ces connaissances au même niveau par rapport au temps passé dans le lieu. Par exemple si les PJ voyagent dans toute l'Europe on préférera des connaissances par royaume. Si toutes les aventures se déroulent autour d'une ville comme Paris les connaissances seront celles des différents quartiers et des bourgs proches. Ceci dit même dans ce cadre avoir connaissance du Royaume de France est toujours équilibré car ne s'applique implicitement qu'aux dignitaires du royaume présents à Paris, pas aux coutumes du Bas-Languedoc.

Connaissances d'organisation

Elles sont similaires aux connaissances locales mais s'appliquent aux membres, histoires et domaines d'une organisations et non d'un lieu. De la même manière leur ampleur dépend du jeu. Par exemple si les PJ voyagent dans toute l'Europe on préférera des connaissances de l'Église ou des Templiers. Si toutes les aventures se déroulent autour d'une ville comme Paris les connaissances seront celles des différentes guildes, de l'université, etc. Ceci dit même dans ce cadre avoir connaissance des Templiers est toujours équilibré car ne s'appliquera implicitement qu'aux Templiers de Paris.

Connaissances magiques

Certains personnages peuvent évidemment avoir des connaissances sortant de la réalité. Par exemple un vieil ermite vivant reclus en bordure de forêt peut être un expert en matière de fées, de dryades, de leprechauns ou autres spécificité. Il est plus dur de dimensionner ces connaissances car leur ampleur en terme de jeu n'est pas évident quand elles choisies. Par contre il est toujours possible de les élargir ou les retreindre pour équilibrer après quelques aventures, quand on a une meilleure vue de leur utilité.

Création de personnage

La création se fait en choisissant

- un trait caractéristique (chevalresque, charmeur, brutal, etc.)
- un milieu d'origine (paysans, chevaliers, courtisans, marchands, etc.)
- deux mentors (chevalier, abbé, nonne, marin, etc.)
- un métier (forestier, chevalier, forgeron, spadassin, etc.)
- un patron (Saint Georges tueur de dragon, Belzébut seigneur des mouches, etc.)
- une faiblesse (luxure, avarice, côté droit, affaibli, estropié, etc.)

Avoir deux fois le même trait/outil à la création donne un trait/outil à la valeur du plus élevé +1. Par exemple +2 et +2 donnent +3, +3 et +2 donnent +4.

Le **trait caractéristique** participe de la définition du personnage. Il est immédiatement reporté comme trait à +2 dans la feuille de personnage.

Le **milieu d'origine** détermine les compétences de base. Bon sang ne saurait mentir, les chats ne font des chiens, etc. Il donne les statistiques de base pour les compétences des différents domaines. Cela détermine aussi un des traits qui sera hérité des parents et est reporté comme trait à +2 dans la feuille de personnage.

Les **mentors** donnent des bonus à différentes compétences, décidant des compétences initiales du personnage. Il confie aussi un outil au personnage qui est reporté sur la feuille de personnage avec un score de +2.

Le **métier** peut donner un bonus à une compétence et les outils correspondants s'il n'est pas couvert par les compétences standards. Dans ce cas le métier est aussi un des traits du personnage, lui donnant un bonus dans tout ce qui y est lié. Ainsi un bûcheron aura un bonus pour la plupart des activités en forêt. Un chevalier est déjà couvert par les compétences de base et n'a donc ni outil ni trait associé.

Le **patron** permet au personnage d'avoir une aide surnaturelle quelques rares fois. Il doit avoir un nom et surtout une fonction. Peu importe de savoir qui est le saint patron des aubergistes, le joueur peut l'appeler Saint Roger si il le souhaite, l'important est qu'il soit le saint patron des aubergistes.

La **faiblesse** est la touche finale. Elle définit autant le personnage que son trait caractéristique ou son métier. Elle est reportée dans l'onglet idoine de la feuille de personnage, avec un score de -2.

Milieus d'origine

Milieu	Dextre	Jambes	Panse	Senestre	Tête	Trait
Clergé	0	0	2	1	3	Réfléchi
Chevaliers	3	2	1	1	0	Brave
Courtisans	2	0	1	3	1	Secret
Artisans	1	2	3	1	0	Adroit
Marchands	0	1	3	2	1	Hâbleur
Paysans	1	3	2	1	0	Travailleur
Brigands	2	1	1	3	0	Discret
Saltimbanques	0	1	2	3	1	Rusé
Animaux	2	3	0	2	0	Sauvage

Mentors

Mentor	Comp +1	Comp +1	Outil +2
Archer	Armes de trait	Guerre	Arc
Artisan	Marchandage	Escalade	Trousse d'outils
Chasseur	Pistage	Armes de trait	Piège
Chevalier	Duel	Chevauchée	Épée
Comédien	Comédie	Charme	Masque de théâtre
Courtisan	Intrigue	Langues	Vêtements riches
Forain	Chapardage	Tromperie	Cartes à jouer
Garde	Guerre	Bagarre	Lance
Géographe	Orientation	Lingua Latina	Atlas
Hors-la-loi	Bagarre	Armes de trait	Massue
Marchand	Marchandage	Langues	Bourse
Marin	Marine	Bagarre	Toile cirée
Médecin	Medica	Marchandage	Trousse de soin
Ménestrel	Musique	Charme	Luth
Moine	Theologia	Lingua Latina	Parchemin et encre
Nonne	Lingua Latina	Theologia	Chapelet
Paysan	Course	Bagarre	Bottes
Pèlerin	Langues	Course	Cape
Prêtre	Theologia	Lingua Latina	Bible
Professeur	Lingua Latina	Artes Liberales	Somme encyclopédique
Sergent	Guerre	Orientation	Lance
Soldat	Guerre	Siège	Hache
Voleur	Discrétion	Escalade	Passe-partout

Inspirations

Jeux de rôle :

- Ars Magica <http://www.atlas-games.com/arm5/>
- Chronica Feudalis <http://chronicafeudalis.com/>
- Miles Christi <http://www.legrog.org/jeux/miles-christi>
- Fate (Spirit of the Century) <http://www.evilhat.com/home/spirit-of-the-century-2/>

Livres :

- [La civilisation médiévale](#)
- [Héros et merveilles du Moyen Âge](#)
- [Art & Academe](#)
- [Trois Christs](#)
- [Une histoire du diable](#)

Regnum Christi - Imrryran - 2011/2012