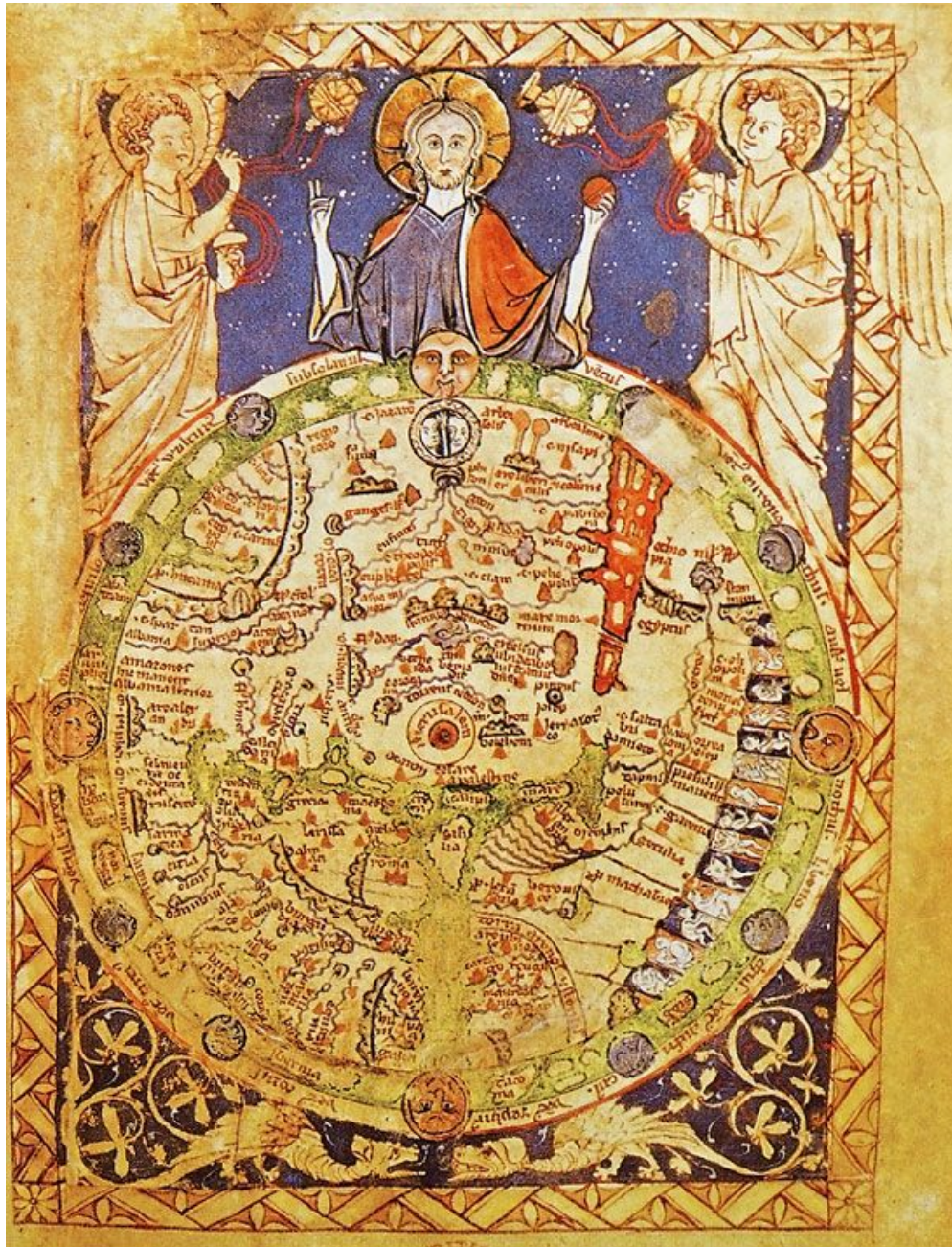


Regnum Christi

Jeu médiéval, historique et fantastique



[Introduction](#)

[Système de jeu](#)

[Échelle des scores](#)

[Caractéristiques des PJ](#)

[Traits](#)

[Outils](#)

[Faiblesses](#)

[Résolution d'action](#)

[Gestion des scènes](#)

[Contexte](#)

[Opposition de scène](#)

[Conflit entre PJ](#)

[Thèmes](#)

[Connaissances](#)

[Surnaturel](#)

[Utilisations des dés](#)

[Dé de destin](#)

[Dé d'aura](#)

[Patron](#)

[Création de personnage](#)

[Milieus d'origine](#)

[Mentors](#)

[Chroniques](#)

[Le Fief](#)

[Évolution des PJ](#)

[Gestion des faiblesses](#)

[Viellissement](#)

[Évolution du fief](#)

[Atelier](#)

[Voisins et adversaires](#)

[Variante: Ars Magica](#)

[Résumé des règles](#)

[Inspirations](#)

Introduction

Ce jeu est pensé pour raconter autour d'une table, entre quelques joueurs, les péripétie de héros similaires à ceux des contes et légendes médiévaux. Il se situe dans notre moyen-âge, centré sur l'Europe chrétienne, le Royaume du Christ désigné par le titre. Il est prévu pour jouer un Moyen-Âge historique, de Charlemagne à la Guerre de Cent Ans, avec son lot de croisades et de cathédrales, tel que vu par les gens de cette époque, avec le fantastique qui s'impose.

Ce document expose des règles de base pour le jeu, permettant d'y jouer rapidement. Sont aussi intéressants :

- [la feuille de personnage](#)
- [un scénario dans le Gévaudan](#)
- [des règles spécifiques pour une magie à la Ars Magica](#)

Voici un lexique de base du jeu de rôle :

- MJ : Maître du Jeu, joueur particulier qui prépare des aventures pour les autres joueurs, maintient l'intérêt de la partie et veille au respect des règles
- PNJ : Personnage Non Joueur, personnage de l'aventure en question dirigé par le MJ
- PJ : Personnage Joueur, personnage de cette même aventure dirigé par un joueur non-MJ
- D6 : dé à 6 faces, cubique et numéroté de 1 à 6
- xp : points d'eXPérience, donnés aux joueurs pour améliorer les statistiques de leur personnage après une partie

Système de jeu

Ce système a pour but de narrer des histoires rappelant les contes médiévaux, suites de hauts et de bas des protagonistes. Si une aventure peut s'achever dans l'épique, il doit y avoir avant cela plusieurs trébuchements des personnages principaux et la mise en valeurs de leurs faiblesses physiques et morales.

Afin de ne pas entraver le jeu, il permet sans jets de dés de juger de la réussite d'une action. Cela se fait par comparaison du score du personnage avec une difficulté (dépendant de l'action, échelle présente sur la feuille de personnage). Le score du personnage est composé d'un thème et de différents bonus qu'il peut activer en dépensant des points d'ardeur.

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

Si le score du personnage atteint au moins 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 de l'action.

Échelle des scores

Le choix des nombres se fait pour avoir tout à la fois une échelle large et un symbolisme traditionnel (nombres premiers, souvent utilisés dans la bible ou autres récits mythiques). L'échelle étant restreinte et mentionnée sur la feuille de personnage, les joueurs l'ont aisément en tête.

- **1 évident** (ce que n'importe qui peut faire spontanément)
 - casser un couteau
 - monter un cheval sellé conduit par quelqu'un d'autre
- **2 enfantin** (ce qu'un enfant peut faire spontané)
 - allumer et activer le feu de la forge
 - monter un cheval à cru mais conduit par quelqu'un d'autre
- **3 habituel** (ce qu'un humain peut faire avec un peu d'habitude)
 - forger un couteau
 - monter et conduire un cheval
- **5 maîtrisé** (ce qu'un maître du domaine peut faire)
 - forger une épée
 - contrôler un cheval dans la mêlée d'une bataille
- **7 légendaire** (la matière des légendes, fantastique léger)
 - forger Durandal, l'épée de Roland qui brise le roc
 - galoper à travers toute une forêt comme Brocéliande
- **11 divin** (un miracle divin, un prodige, un sort de high fantasy)
 - forger Excalibur, l'épée d'Arthur que lui seul peut manier et qui donne droit à la couronne de Bretagne
 - trotter dans le ciel sur les nuages

La progression dans l'échelle se fait de manière géométrique : 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 (ou descendre dans le cas d'un score négatif) d'un niveau coûte [niveau suivant]. Cela s'applique par exemple lors de gains d'expérience ou de changement de traits suite à une action importante.

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 chiffrer 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 pourra-t-il savoir explicitement quelle est sa catégorie (maître 5-6, légendaire 7-10, etc.).

Caractéristiques des PJ

Le personnage est caractérisé par différentes statistiques :

- les **thèmes**, comment il résout les problèmes
- les **traits**, ce qui définit son personnage
- les **outils**, ce qui peut l'aider
- les **faiblesses**, qui sont ses défauts, points faibles et blessures
- l'**ardeur**, ce qu'il peut dépenser

Les **thèmes** 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. Ces nombres ne sont utilisés que quand il s'agit de faire avancer l'histoire, pas pour tout et n'importe quoi. Avoir 0 en chevauchée veut juste dire que le personnage ne pourra que difficilement résoudre un problème et faire avancer l'histoire de cette manière.

Les points d'**ardeur** permettent d'utiliser outils et traits, se regagnent avec les faiblesses. 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 combinaisons de traits/outils et pousser les joueurs à donner de l'intérêt à leurs aventures.

Les **contextes** peuvent être achetés sur une scène, un lieu, un moment, un personnage.

Les **traits**, **outils**, **faiblesses** et **contextes** existent même quand ils ne donnent pas de bonus pris en compte explicitement par le système de jeu. Ils peuvent toujours être joués même s'ils n'ont pas d'influence technique sur le résultat de l'action en cours. Cela donne de la couleur aux personnages et de l'intérêt aux histoires ainsi contées.

Décrire en annexe de la feuille de personnage les traits et outils apporte aussi une facilité à leur utilisation. Cela permet de se rappeler des utilisations rares mais spectaculaire et de maintenir leur cohérence au final du temps.

Traits

Les **traits** définissent le personnage. Ils représentent ce qu'il est, à ses yeux et à ceux de ses proches. Ils n'évoluent que lentement. Ils ont un score qui peut s'ajouter à celui du thème quand il est lié à l'action.

Très libres dans leur choix, ils ont pour fonction de caractériser personnage au-delà d'une liste fixe de thèmes. 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), une devise (par le fer et le sang, Dieu porte ma justice) ou un leitmotiv du personnage (pas de quartiers!, je ne tourne jamais le dos, toute pièce est bonne à prendre).

Enfin il est possible d'avoir un lien avec un personnage (ami de Joseph de Corre, haine des anglais) qu s'applique dans certaines actions vis-à-vis de ce personnage.

Outils

Les **outils** sont les aides qu'a le personnage dans ses aventures, ils peuvent parfois être perdus, détruits ou gagnés. Il ont aussi un score. Cela correspond aussi à l'inventaire du personnage. La bourse d'un personnage est un outil, plus ou moins bien fournie en fonction de ses moyens financiers et donc de son score. 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 PNJ, par exemple un garde du corps, un ami ou la belle Dame Isabelle. Le score représente alors à la fois la force du lien entre le PJ et ce PNJ et le thème de ce PNJ dont la fonction sociale (chevalier, gente dame, coursier, alchimiste, etc.) indique l'utilisation qui peut en être faite. Le joueur est alors libre de jouer ce personnage dans une scène où il apparaît. Voici quelques exemples : haine de Sir Romuald, amour de Dame Léa, fidélité à Joris le marchand, etc. Le thème du PJ s'appliquant est toujours celui correspondant à l'action.

Un outil peut être un fief, par exemple le comté d'un noble, la charge d'un ecclésiastique ou la chaire d'un professeur.

L'utilisation d'un outil ne se restreint pas à son sens premier. Par exemple l'épée d'un chevalier est utilisable évidemment pour des scènes de combat, mais elle peut aussi servir à impressionner, de symbole de noblesse et de puissance ou même être mise en gage chez un prêteur peu scrupuleux. L'épée est l'objet emblématique du chevalier en question, quelle que soit la situation dans laquelle elle est utilisée et à ce titre permet suite à une description d'utiliser son bonus contre un point d'ardeur.

Faiblesses

Les **faiblesses** sont des traits un peu particuliers 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.).

Lorsqu'une de ses faiblesses pose un problème à un PJ dans une scène, il gagne autant de points d'ardeur que le score de cette faiblesse.

Cela peut faire échouer son action courante (le score de la faiblesse étant déduit du score de base du PJ dans une opposition), ou générer des rebondissements narratifs. Dans tous les cas la chose doit avoir été contée et le lien doit être évident.

Le MJ comme les différents joueurs peuvent proposer des occasions d'utiliser une faiblesse mais le joueur dont le personnage la subit (et gagne donc des points d'ardeur) a le dernier mot. Il peut évidemment proposer de lui-même des problèmes rencontrés à cause de sa faiblesse, le MJ ayant pour tâche de leur donner un intérêt dans l'histoire.

C'est une bonne occasion pour le MJ de se montrer tentateur, faisant valoir au joueur le gain de points d'ardeur.

En cas d'opposition entre deux PJ, l'un de ceux-ci peut inclure dans son score (comme bonus) une faiblesse de son adversaire. il donne 1 point d'ardeur à son adversaire.

Exemple :

Plus tard, Jehan essaie 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 à -2).

Plus tard encore, il essaie de mentir à la femme du seigneur local. Étant une femme mariée le MJ fait intervenir la faiblesse de Johan avec l'accord du joueur qui gagne 2 points d'ardeur, il la joue en poussant le PJ à laisser passer quelques paroles ou gestes déplacés, jouant sur sa perception de la situation. Le PJ ayant un score de Tromperie de 1 et une faiblesse de -2, il obtient un total de -1. Le mensonge échoue donc et Johan doit donc trouver une autre approche très rapidement avant que la femme outrée appelle son mari.

En fin d'aventure, chaque PJ ne gardera que trois faiblesses. Il pourra choisir lesquelles, les scores des faiblesses surnuméraires étant converties en points d'expérience pour les faiblesses conservées. Plus d'informations sont données dans la section [Évolution des PJ](#).

Résolution d'action

Quand un joueur veut que son PJ fasse une action, il se peut que le résultat ne soit pas évident. C'est le cas notamment quand il y a une opposition passive (traverser une rivière sans pont) ou active (un groupe de soldat qui l'empêche de passer par le pont). Dans ce cas le MJ doit appliquer les règles suivantes pour déterminer le résultat de cette action.

La règle pour réussir une action est :

score du PJ >= difficulté (0 à 11) si il n'y a pas d'opposition identifiée

score du PJ >= opposition si il y a une opposition identifiée

score du PJ > score autre PJ en cas de duel entre personnages joueurs

Quand un joueur veut connaître un score pour une action il considère son score dans le thème correspondant. Si il le souhaite il peut y ajouter le score d'un outil, d'un trait, d'un thème secondaire, d'un contexte correspondant à l'action et d'une faiblesse de son adversaire, 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.

Dans tous les cas l'utilisation d'un trait ou d'un outil doit suivre une description le mettant en valeur, leur but est de donner du relief aux actions et pas juste un bonus/malus systématique. Le MJ doit juger qu'un trait s'applique bien une action en particulier et valide l'utilisation de chaque trait/outil au prix d'un point d'ardeur.

Si le score du PJ est supérieur à la difficulté il réussit son action, sinon c'est l'adversaire (généralement le MJ mais peut-être un autre PJ) qui réussit. La marge de réussite est la différence entre le score du vainqueur et de son opposition.

Quand un PJ compte dans son score une faiblesse de son adversaire, il dépense 1 point d'ardeur qui est gagné par son adversaire.

Note : Il n'y a pas d'action "gratuite" en cas de surprise d'un des adversaires, d'avantage en cas de plan particulièrement bien pensé, de bonus en cas d'infiltration de nuit, ceci peut par contre être géré comme un [contexte](#) de la scène.

Exemples :

Un jeune chevalier monte la garde dans le camp fortifié à la veille de la bataille, il veille à ce qu'aucun ennemi n'y pénètre. Son score sera son thème Guerre (2) plus son trait "oeil de lynx" (+2). Cela lui fait un résultat de 4 au prix d'un point d'ardeur (pour le trait) et d'une description de la scène : *"assis près du feu, je cherche à percer l'obscurité de la nuit, passent autour quelques soldats éméchés, je scrute leurs visages et les reconnaissant sans danger cherche une menace dans les ténèbres"*.

A l'inverse l'espion voulant entrer dans le camp utilisera son thème Discrétion (2), son outil "chausses feutrées" (+1) et son trait "pas vu pas pris" (+2). Pour deux points d'ardeur (un trait et un outil) il obtient un résultat de 5. *"Pas à pas, feutrés comme il se doit, habillé de noir, me déplaçant comme un chat dans la nuit, j'évite toute lumière qui me révélerait aux yeux des gardes. Si je peux les voir alors il me verraient aussi, et me prendraient à mon propre jeu. Je cherche la bonne tente et vais y pénétrer, trouver le défaut de la cuirasse et m'y engouffrer."*

Marcel et Raoul, deux PJ, commencent à se battre dans une auberge. Ils ne obtiennent tous les deux un score de 5. Vu cette égalité le MJ a une réussite avec une marge de 5. Il décide d'imposer le contexte "auberge en feu" à +5 : *"Vous vous battez salement, prenant autour de vous godets, couverts et chaises. Cela n'est guère efficace et pire, tout à votre combat, vous renversez une chandelle sur la paille du sol. Les autres convives vous regardent et n'y font pas attention jusqu'à ce que les flammes lèchent les poutres de l'auberge !"*

Gestion des scènes

L'aventure est découpée en différentes scènes. Une scène est une unité de lieu, de temps et d'action. Cela peut aussi bien être une discussion dans une taverne autour d'un bon repas, un voyage sans encombre à travers la forêt, une bataille rangée, etc. Le découpage en scènes est la responsabilité du MJ, ce qui s'y déroule est pour la meilleure part l'affaire des joueurs.

Le changement de scène sera l'affaire des joueurs ou des MJ, quand l'action qui en est le sujet se termine, que l'un ou l'autre veut changer de lieu ou avancer (ou reculer en flashback) l'histoire dans le temps.

A la fin de chaque scène à laquelle un PJ n'a pas participé mais menait ses tâches quotidiennes, se reposait ou cueillait des champignons, celui-ci regagne un point d'ardeur.

Contexte

Le contexte n'est pas lié qu'à un personnage joueur mais, comme son nom l'indique, au contexte de l'histoire ou de la scène en cours. Cette notion regroupe aussi bien l'environnement (marécageux, nuit, pluie, etc.) que des avantages tactiques (embuscade, adversaire déséquilibré, etc.). Ce contexte est représenté en jeu par un papier mentionnant son nom et son score placé au centre de la table, il est décrit lors de son introduction..

Pour introduire un contexte au début d'une scène, un ou plusieurs joueurs (ou le MJ) doivent dépenser autant de points d'ardeur que la valeur du contexte, chaque joueur peut contribuer à la description et en points comme il le souhaite, le score du contexte est la somme de toutes les contributions. Chaque joueur ayant participé à la création du contexte pourra l'utiliser une fois gratuitement, sans payer de points d'ardeur. Ensuite n'importe quel personnage (y compris les PNJ) peut l'ajouter à son score sur une action pour un point d'ardeur.

Ce contexte est noté sur un petit papier avec sa description (vallée encaissée dans la montagne, nuit de bacchanales, embuscade en forêt, etc.), son score (donnant le bonus en jeu) et les PJ y ayant contribué (pour barrer leurs noms après utilisation gratuite).

Le contexte disparaît quand le MJ et les joueurs trouvent cela cohérent vu la description. Il peut durer plusieurs scènes, voire plusieurs séances de jeu, si c'est cohérent.

Note : introduire un contexte ne veut pas dire qu'il n'était pas présent auparavant, seulement qu'à partir de ce moment il a un impact sur le déroulement des événements et n'est pas un simple décor participant de l'esthétique de la scène. Dans un récit écrit cela correspondrait à une description.

Exemple :

Le groupe de PJ mercenaires veut s'infiltrer dans le camp de l'ennemi pour mettre la main sur ses plans de bataille. Ils le décrivent en ces mots : *"C'est une nuit sombre, où la lune cachée par de lourds nuages ne permet pas de voir à plus de quelques mètres. Après quelques minutes une bruine fine mais dense commence à tomber sur le champ de bataille, amortissant les bruits et affaiblissant l'ardeur des sentinelles."* Ils investissent ensemble 4 points d'ardeur dans ce contexte "nuit et bruine". Lors de l'infiltration dans le camp ils pourront avoir +4 pour passer inaperçus, à condition de dépenser un point d'ardeur après leur première utilisation. Ce contexte disparaîtra au lever du soleil évidemment, mais plusieurs scènes successives (l'entrée dans le château et le combat pour en sortir) peuvent avoir lieu durant cette nuit.

Opposition de scène

Dans une scène il se peut que l'action soit centrée sur le conflit entre les joueurs et une opposition. Celle-ci peut aussi bien être un PNJ (un chevalier défendant le passage sur un pont, un inquisiteur), un groupe de PNJ (des bandits, une troupe adverse, des paysans à convaincre) ou un élément de l'environnement (un hiver mordant, la maladie, la famine, une falaise à escalader).

Le MJ a la responsabilité de créer cette opposition, de lui donner ses caractéristiques chiffrées et de décrire ses actions. Il n'a pas besoin de préparer toutes les oppositions, il doit par contre pouvoir en créer à la volée.

L'opposition est définie par

- un pool de points d'**ardeur**, que les joueurs doivent épuiser pour en triompher
- un ensemble de **traits**, que le MJ va opposer aux joueurs, dépensant 1pt d'ardeur à chaque utilisation comme pour tout trait

Pour la créer rapidement le MJ peut procéder ainsi :

- choisir le niveau de **difficulté** correspondant (de 3 à 11, une opposition plus basse n'ayant guère d'intérêt)
- convertir ce niveau de difficulté en point d'**ardeur** (difficulté 5 : $1+2+3+4+5=15$ points d'**ardeur**)
- choisir 3 à 5 **traits** représentant des aspects de la difficulté
 - mettre au **trait** le plus important le même score que la difficulté (difficulté 5: score de 5)
 - mettre au **trait** suivant un score inférieur de 1 point (difficulté 5: score de 4)
 - continuer avec les autres **traits** (difficulté 5: score de 3...)

D'une manière générale l'ardeur de l'opposition doit augmenter tout au long d'une partie pour montrer progressivement en intensité, et en difficulté pour les joueurs.

Une scène avec opposition est une suite d'actions tentées par les joueurs contre l'opposition et l'opposition contre les joueurs. Au choix du MJ, un PJ commence la scène par son action. Il passe ensuite la main à un autre joueur qui peut faire une action ou passer la main, à un autre PJ ou un MJ. Quand chaque joueur a eu la main on continue à tourner. La scène se termine naturellement quand l'opposition est défaite, s'est rendue, que les PJ sont hors jeu ou se sont rendus.

Lors de chaque action on va s'intéresser à la marge.

- En cas d'égalité face au MJ, un PJ réussit avec une marge de 0.
- En cas d'égalité entre joueurs, le MJ réussit avec une marge égale au score des joueurs. S'il n'était pas partie prenante de l'action, à lui de trouver un moyen d'intervenir avec un phénomène naturel, un miracle, un PNJ, etc.

Le joueur (MJ compris) qui réussit l'action peut au choix :

- faire perdre autant de points d'ardeur que la marge à son opposition

- créer un contexte de score égal à la marge (en lien avec l'action et s'appliquant à l'opposition)
- augmenter de 1 un contexte déjà créé (en lien avec l'action et s'appliquant à l'opposition)

Si un PJ échoue il peut choisir à la place de prendre une nouvelle faiblesse, de score égal à la marge. En aucun cas la faiblesse ne peut être "pire" que ce que les participants espèrent gagner du conflit. Si un combat à mort peut se solder par la perte d'une main ou d'un oeil, un simple pugilat entre bons amis ne peut évidemment faire perdre des membres. C'est aux joueurs, et en dernier recours au MJ, de maintenir la cohérence à ce niveau.

Si un PJ échoue une action contre l'opposition ne peut pas payer les points d'ardeur requis il est hors-jeu et ne peut plus intervenir jusqu'à la fin de la scène. Il a perdu l'opposition.

Dans tous les cas celui qui réussit une action en décrit le résultat.

Après une résolution d'opposition, avant une nouvelle action, **un PJ peut concéder la défaite. Il regagne alors 1 point d'ardeur.** Une nouvelle action est commencée quand elle a été décrite, que des scores ont été annoncés ou des points d'ardeur dépensés.

La scène se termine quand l'opposition n'a plus de points d'ardeur (victoire des PJ) ou quand tous les PJ sont hors-jeu ou se sont rendus (victoire de leur opposition).

Il est important de se rappeler qu'il est rare qu'un conflit se termine par la mort, physique, sociale ou spirituelle, du perdant. Par exemple un conflit entre un garde et le voleur essayant de passer son poste a peu de chances d'user toute l'ardeur de chacun. Un seul tour sera probablement suffisant si le voleur le gagne, et si il perd le premier tour son joueur voudra-t-il vraiment continuer au risque de ne plus avoir de points d'ardeur une fois à l'intérieur ?

Exemples :

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 un thème Duel à 5, un outil épée à 2 et un trait force à 1. Comprenant que la bête est un adversaire légendaire, voici la description de son attaque : *"Johan lève bien haut son arme, prêt à frapper la bête dès qu'elle s'approchera. Il se rappelle les derniers mots de son père quand il lui légua l'épée familiale : Pour le Bien, Point ne Faiblis. Avec cette devise sur le bout des lèvres il abat son coup de toutes ses forces et touche le troll au sommet du crâne."* Cette description lui permet de dépenser 2 points d'ardeurs pour activer à la fois son outil et son trait, atteignant un score de 8. Le troll utilise son trait "peau de pierre brute" à 7, il perd donc un premier point d'ardeur pour l'utiliser et un second pour les dégâts du coup de Johan. Le troll réplique avec une attaque de 6 (trait "lance des blocs de granits") contre la défense de 4 de Johan (dont le joueur manque cette fois d'inspiration). Plutôt que de perdre 2 points d'ardeur il décide de prendre une faiblesse, lui faisant un nouveau trait "*blessure main gauche*" (qu'il a choisi) avec un score de -2 (correspondant à la marge négative). Le combat (et la scène) continue...

Un garde surveille une poterne du château de Beynac. Un PJ voleur arrive et engage le conflit : son but est d'entrer dans le château sans se faire voir. Notez que si le personnage garde ne sait pas qu'il y a confrontation, son joueur le sait et décrit ce que fait le garde et qui pourrait l'amener à repérer le voleur. Le voleur tente de contourner silencieusement la zone éclairée pour passer derrière son ennemi, il arrive à un total de 5 en dépensant 2 points d'ardeur. Le garde scrute la nuit, et n'arrive qu'à 4 (trait "l'oeil vif et l'oreille aguerrie") avec un seul point d'ardeur. Le garde perd donc 1 point d'ardeur. Son joueur décide de prolonger la confrontation donc une nouvelle action commence où chaque joueur annonce ses actions, toujours l'attaquant d'abord. Le voleur lance un caillou loin de lui pour attirer le garde à l'écart de la porte, il arrive à un total de 4 contre 1 point d'ardeur. Le garde recule vers la porte en portant sa trompe à ses lèvres alors que son joueur dépense 2 points d'ardeur et arrive à 7. Le joueur, dont voleur devrait perdre 3 points d'ardeur, décide d'arrêter les frais et abandonne la scène, il décide de prendre la faiblesse "reconnu à Beynac" à -3 et évite de perdre les 3 points d'ardeur, il gagne même un point d'ardeur pour avoir concédé la victoire à son adversaire alors qu'il avait encore de l'ardeur. Le garde a donc pu voir le visage de l'inconnu qui rôdait près de son château.

Il est évidemment possible d'utiliser la même opposition pour plusieurs scènes, après par exemple que les joueurs aient fuit dans une première puis plus tard reviennent se confronter à la même menace. Dans ce cas il faut redonner tout ses points d'ardeur pour le début de la nouvelle scène. Si la situation de cette opposition a changé il faut aussi mettre à jour les traits pour refléter la situation au début de la scène.

Conflit entre PJ

Il se peut aussi que plusieurs PJ veuillent s'opposer entre eux. Dans ce cas le MJ fait une scène autour de cette action. Elle se déroule de la même manière qu'une [scène contre une opposition gérée par le MJ](#), mais les joueurs font leurs actions les uns contre les autres.

Les mêmes règles s'appliquent pour terminer la scène.

Rien n'empêche deux adversaires d'utiliser des thèmes différents pour s'opposer lors d'une action. C'est toujours la marge entre leurs scores respectifs qui importe. Cela signifie qu'un conflit oral peut facilement dégénérer en combat tout comme un combat peut être résolu par des imprécations religieuses.

La seule limite à respecter est le réalisme accepté par les joueurs : il ne fait guère de sens de contrer un carreau d'arbalète en hurlant sur un tireur qui est trop loin pour entendre.

Exemple :

Un spadassin attaque un prêtre avec son thème Duel, le prélat se défend en utilisant tour à tour Charme (*"Je ne suis qu'un prêtre sans armes, sans défense..."*), Marchandage (*"Prends l'or et l'encens mais épargne-moi !"*) et Theologia (*"Tuer un homme d'église damne à tout jamais ton âme éternelle !"*) durant les trois actions que dure le combat. Si le spadassin a un score plus haut il réussit sans dommages à donner un coup de sa lance à l'homme d'église, dans le cas contraire les imprécations de la victime font peur ou pitié à l'homme d'arme qui hésite et retient son geste. Si par ailleurs cette action se déroule dans un lieu saint (chapelle, église, etc.) le prêtre a bien droit à un [dé d'aura](#) positif comme expliqué plus loin.

Thèmes

Cette section détaille les différents thèmes que possèdent tous les personnages. Ils sont répartis en catégories pour plus de simplicité.

Il faut bien noter qu'il ne s'agit pas de compétences des personnages mais des thèmes littéraires et esthétiques dans lesquels ils s'illustrent habituellement.

La tête

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

Philosophia : tenants et aboutissants de l'univers sensible, physiques et moraux

Artes Liberales : logique, rhétorique et connaissances de base nécessaires au savant, par exemple astronomie, géométrie, rhétorique, grammaire, etc.

Lingua Latina : manipulation du latin et connaissance des classiques romains, éloquence auprès des savants

Theologia : le divin et de ses actions, aussi bien la Bible que les saints et la liturgie religieuse

Medicina : fonctionnement corps humain, soins, maladies

La dextre

Cela recouvre des thèmes guerriers, plutôt musclés.

Bagarre : combat désorganisé entre un nombre indéterminé de groupes

Duel : combat singulier entre deux combattants

Guerre : combat organisé entre deux groupes entraînés

Siège : assaut et défense d'une position fortifiée

Chasse : pistage et mise à mort de gibier

Les thèmes de combat ne dépendent pas tant de l'arme utilisée que du contexte, du type de combat. L'arme utilisée est représentée par le bonus de l'outil correspondant.

Ces thèmes (du moins Bagarre, Duel et Guerre) illustrent généralement des combats au corps à corps ou l'intimidation d'un adversaire en le menaçant physiquement. Guerre et Siège permettent également de cerner les aspects tactiques et stratégiques de

ce genre de confrontation.

Les jambes

Ces différents thèmes illustrent là où le personnage a traîné ses pieds, là où il est renommé, les paysages qu'il connaît bien et où s'illustre habituellement.

Château : une place forte de bois ou de pierre, siège du pouvoir d'un seigneur

Mer : l'étendue d'eau immense, crainte et respectée

Désert : roches et dunes de sable parsemé d'oasis, sous un soleil écrasant

Forêt : un labyrinthe vert d'arbres et d'herbes hautes, abri des bêtes et des voleurs

Montagne : les hauts pics enneigés et les plateaux arides qui dominent l'Europe

Ces thèmes peuvent évidemment être utilisés pour des actions se déroulant dans ce cadre, utilisant les spécificités de chaque type de lieu.

La panse

Ce sont les thèmes utilisées pour gagner sa croûte, fructifier dans le monde des hommes, éventuellement avec un peu de ruse.

Commerce : discuter un prix, estimer un bien ou un service, faire fructifier un investissement

Musique : jouer d'un instrument, chanter, lire une partition ou utiliser les harmoniques

Amour : se concilier les bonnes grâces d'une personne par des procédés romantique

Langues : parler dans un dialecte étranger, avec un accent particulier

Politique : compréhension de la politique, complots et conspirations

La senestre

Ces thèmes vont en contradiction avec l'idéal chrétien et ne doivent donc généralement pas être utilisés dans des lieux sacrés ou en vue de personnages très catholiques. Il ne s'agit plus là de ruse mais de malhonnêteté pure et simple.

Assassinat : tuer une personne en particulier sans être pris.

Chapardage : voler à l'étalage, jouer au bonneteau, dérober sur un grand chemin

Espionnage : se faufiler sans se faire voir, espionner

Tromperie : mentir, tromper, falsifier à l'oral ou dans des documents, se faire passer pour un autre

Farce : faire rire, humilier par l'humour, jouer des tours pendables

Connaissances

En sus des thèmes standards, listés 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 thèmes 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 thèmes plus standards, les connaissances peuvent s'utiliser avec un outil adéquat (un livre en est l'exemple le plus évident) et un trait lié (thème "connaissance de Paris" + trait "luxure" pour trouver une dame de petite vertu).

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 spécificités. Il est plus dur de dimensionner ces connaissances car leur ampleur en terme de jeu n'est pas évident quand elles sont choisies. Par contre il est toujours possible de les élargir ou les retravailler pour équilibrer après quelques aventures, quand on a une meilleure vue de leur utilité.

Surnaturel

Le surnaturel n'est pas étranger au moyen-âge, de nombreuses coutumes et habitudes de pensée ne sont pas compréhensibles sans référence à Dieu, aux saints, aux démons ou aux multiples superstitions locales. C'est tout à la fois une représentation du monde et une source de métaphores représentant des concepts abstraits. Le loup qui est apprivoisé par le saint est à la fois un pieux miracle, la représentation de son combat contre des prêtres païens, un avertissement contre les dangers de la nature et le symbole d'une cérémonie à reproduire pour s'attirer les bonnes grâces divines.

Il est donc normal que le merveilleux ait sa place dans ce jeu. Ici il est plus question de loups-garous ou de vieille guérisseuse que de mages et de sorciers qui sont traités dans un document dédié. Pour pouvoir utiliser un talent/pouvoir/objet surnaturel le personnage doit atteindre ou surpasser une difficulté de 7. Cela s'applique même si l'opposition est un PJ.

Un personnage peut tout d'abord être une créature surnaturelle. Il a alors des points d'ardeur jusqu'au rang 7 (légendaire) et non 3 comme les humains. Cela fait par exemple d'un loup-garou ou d'un vampire une bestiole effrayante et difficile à combattre.

Un personnage peut avoir un trait surnaturel (un pouvoir d'une sorte ou d'une autre). La difficulté pour l'utiliser est alors de 7 (légendaire), le score du trait doit donc être pensé en fonction, par exemple.

Exemple :

Un PNJ loup-garou a un score de 4 dans son trait 'loup-garou' et 3 en bagarre, il peut affronter une foule de villageois en forme de loup-garou car cela atteint le seuil de 7. Si il n'a que 2 en chasse il aura de bonnes chances de se perdre.

Un PJ a un trait 'sourcier' à 2 et un thème 'chasse' de 3, quand il cherchera à trouver une source (en dépensant 1 point d'ardeur pour utiliser son trait) il n'arrive qu'à 5, il devra aussi dépenser un second point d'ardeur pour utiliser son outil 'baguette de sourcier' à 2 et réussir son action.

Enfin un personnage peut avoir un objet surnaturel, par exemple une épée enflammée. La difficulté pour l'utiliser est alors de 7, c'est à dire qu'en additionnant son thème adéquat, le score de l'outil (obtenu en dépensant un point d'ardeur) et éventuellement un trait (haine des sarrasins ?) le score résultant doit être d'au moins 7. La raison en est simple : on n'imagine pas le Roi Arthur sortant Excalibur pour couper le saucisson ou se battre à l'exercice, mais seulement pour tuer un dragon menaçant des paysans innocents ou galvaniser son armée avant la bataille, situations dans lesquelles son joueur dépensera les points d'ardeurs nécessaires pour activer outil et trait.

Utilisations des dés

Les dés utilisés sont des dés à six faces de couleurs différentes, un positif et un négatif, par exemple un blanc et un noir, ou un vert et un rouge. Le résultat est positif - négatif, blanc - noir, vert - rouge, etc.

Ils ne sont utilisés que pour signifier une intervention ou un évènement surnaturel. **Si un PJ fait une action surnaturelle il doit lancer les dés et en compter le résultat dans son score.** Si il n'atteint par la difficulté de 7 (surnaturelle) alors l'action échoue

forcément même si l'opposition ou la difficulté réelle est plus haute. Par exemple une tentative pour utiliser un objet magique qui échoue pourrait en retourner l'effet contre le PJ, l'utilisation d'un pouvoir surnaturel peut devenir incontrôlable pour l'action. Dans ce cas la différence entre la difficulté de 7 et le score du PJ sur l'action devient un contexte décrivant cet effet. Il peut être utilisé par l'opposition au PJ.

Dé de destin

Quand il sent que ses thèmes 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 positif - négatif 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 une action particulièrement alignée (ou opposée) à cette aura le MJ lance 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 sur le parvis d'une cathédrale.

Patron

Chaque personnage médiéval a 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.

Création de personnage

La création se fait en choisissant

- un trait caractéristique (chevaleresque, 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.)
- un niveau d'ardeur (le même pour tous les PJs)

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 reformulé pour le rendre spécifique au personnage et reporté comme trait à +2 dans la feuille de personnage. Par exemple "Rusé" pourra devenir "Trouve toujours une échappatoire", "Courageux" pourrait être "Voit le danger en face, et lui sourit".

Le **milieu d'origine** détermine les thèmes de base. Bon sang ne saurait mentir, les chats ne font des chiens, etc. Il donne les statistiques de base pour les thèmes 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 différents thèmes, décidant des thèmes initiaux du personnage. Il confie aussi un outil au personnage qui est reporté sur la feuille de personnage avec un score de +2. Il est souhaitable que ces personnages soient toujours vivants, pour que les joueurs puissent interagir avec eux.

Le **métier** peut donner un bonus à un thème et les outils correspondants s'il n'est pas couvert par les thèmes 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 thèmes 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 pour le joueur. 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.

L'**ardeur** initiale du personnage est décidée par le MJ. La valeur par défaut est de 6 points (correspondant à la somme des points d'expérience pour un niveau 'humain', 1+2+3). Un score plus haut (par exemple 10) donnera un jeu plus épique, un score plus bas (par exemple 3) des aventures plus difficiles pour les PJs.

Milieux d'origine

Milieu	Dextre	Jambes	Panse	Senestre	Tête	Trait
Clergé	0	1	2	1	3	Réfléchi
Chevaliers	3	2	1	1	0	Brave
Courtisans	2	0	3	1	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

Les personnages féminins appliquent les modificateurs suivants :

- si le personnage a déjà plus de 0 en dextre, il a -1 dextre et +1 senestre
- sinon il a -1 jambes et +1 panse

Les personnages âgés appliquent les modificateurs suivants :

- -1 au plus grand de dextre et jambes
- +1 au plus bas de tête et senestre

Mentors

Mentor	Thème +1	Thème +1	Outil +2
Archer	Chasse	Guerre	Arc ou arbalète
Artisan	Commerce	Connaissance [profession]	Trousse d'outils
Assassin	Assassinat	Tromperie	Dague empoisonnée
Bûcheron	Bagarre	Forêt	Hache
Chasseur	Chasse	Forêt	Piège
Chevalier	Duel	Château	Épée ou cheval
Comédien	Farce	Amour	Masque de théâtre
Courtisan	Politique	Langues	Vêtements riches
Espion	Espionnage	Politique	Chausses rembourrées
Forain	Chapardage	Tromperie	Cartes à jouer
Garde	Guerre	Bagarre	Lance
Géographe	Chasse	Lingua Latina	Atlas ou compas
Hors-la-loi	Bagarre	Chasse	Massue ou bâton
Marchand	Commerce	Langues	Bourse ou chariot de marchandises
Marin	Mer	Bagarre	Toile cirée
Médecin	Medicina	Marchandage	Trousse de soin
Ménéstrel	Musique	Amour	Luth
Moine	Theologia	Lingua Latina	Parchemin et encre
Nonne	Lingua Latina	Theologia	Chapelet
Paysan	Bagarre	Farce	Bottes
Pèlerin	Langues	Désert	Cape
Prêtre	Theologia	Lingua Latina	Bible
Professeur	Lingua Latina	Artes Liberales	Somme encyclopédique
Rebouteux	Medicina	Tromperie	Sachets de plantes diverses.
Sage-femme	Medicina	Connaissance plantes	Plantes pour femme
Sergent	Guerre	Château	Lance ou masse d'arme
Soldat	Guerre	Siège	Hache ou cantine
Voleur	Tromperie	Chapardage	Passe-partout

Chroniques

Les règles déjà présentées permettent de jouer à différentes aventures. Ceci est sympathique mais ne permet pas de suivre ses personnages sur le long terme. Pour cela il faut jouer une Chronique, et conter sur la longueur l'histoire d'un Fief !

Le Fief

Dans une chronique les joueurs incarneront ensemble un fief dont font partie les différents PJ. Leurs personnages vivront différentes aventures dans et autour de ce fief. Ils essaieront de le préserver et même de l'agrandir. Ils s'affronteront sur la façon de le faire, se disputeront le pouvoir et la préséance, et se réuniront (ou pas) face à une adversité commune.

Le fief est l'unité de base de la mosaïque du pouvoir médiéval. Conféré par une autorité supérieure (le pape, le roi, une ville, un noble plus puissant, etc.) à un personnage ou plus rarement une assemblée, il sera alors aussi découpé en plus petits fiefs, conférés à d'autres personnages. Certains clercs ne manquant pas de bravoure iront jusqu'à clamer que mêmes les rois tiennent leur fief de Dieu Lui-même.

Si un fief est souvent vu comme une terre, avec ses villages paysans, son ou ses châteaux, etc. c'est en réalité une notion beaucoup plus large. Un fief peut aussi être un droit (un péage, un droit de justice sur un village...), un emploi (bailli, intendant, sénéchal...), un revenu brut (20 livres par an, 4 vaches à l'automne...), un commandement (d'une place forte, d'une armée...), en somme n'importe quelle source de pouvoir et d'argent.

Exemple :

Une Chronique située dans la ville de Paris pourra contenir les fiefs suivants : l'Université, l'évêché, la prévôté des marchands, la cour royale, la cour des miracles, le Temple, etc. Chacun exerce son droit de basse justice sur une partie réduite de la ville ou certains délits, le Roi exerçant partout la haute justice. Chacun a des revenus, taxes, redevances, péages ou aumônes. Tous dépendent du bon vouloir du Roi de France qui arbitre leurs disputes. La Chronique pourrait même être située dans l'Université, celle-ci divisée entre maîtres et étudiants, en [nations](#) de françaises, normandes, picardes et allemandes.

Une fois que les joueurs se seront mis d'accord sur les grandes lignes, ils pourront procéder à la création de leur fief comme un méta-personnage. Les traits et outils du fief pourront être utilisés par les joueurs lorsqu'ils décideront de faire appel à ses ressources. Le fief des joueurs aura également des liens avec d'autres fiefs : ses voisins, son seigneur, ses vassaux.

Les points d'ardeur et les thèmes du fief représentent les ressources qu'il peut mettre à la disposition de ses membres. Un fort score en 'guerre' indique probablement une bonne armée, quelques chevaliers, des mercenaires à demeure ou encore des paysans entraînés. Comme les traits, outils et faiblesses des PJ les thèmes du fief doivent être décrits dans les annexes de sa feuille de personnage. Ils peuvent être sommés à ceux des joueurs en dépensant un point d'ardeur du fief.

Ces points d'ardeur, thèmes, traits et outils sont utilisables par les joueurs quand ils font une action en accord avec le ou les seigneurs du fief, en son nom et avec ses ressources.

L'utilisation des ressources du fief ne peut en tout cas se faire que sur une action impliquant la majorité absolue des PJ qui le composent. Elle doit systématiquement s'appuyer sur une description adéquate de l'action par les joueurs, mettant en valeur ce que permet le fief.

Un des PJ sera le seigneur du fief. C'est à dire celui qui dirige le fief en titre, soutenu et aidé par le bon conseil de ses comparses. Il pourra trancher toutes les égalités entre joueurs au sujet du fief.

Évolution des PJ

La règle de base est que les PJ s'améliorent en ayant passé du temps à faire des choses. Le temps passé est normalement compté en nombre de séances de jeu (~aventures, scénarios) qui correspondent aux actions importantes qu'ils ont entreprises.

En fin de séance de jeu chaque PJ gagne des points d'expérience. Ils peuvent les utiliser pour monter un thème, un trait ou un outil ayant été mis en valeur durant l'aventure. Pour monter un score il faut autant d'expérience que le niveau suivant. Par exemple pour monter un score de 4 à 5 il faut cumuler sur plusieurs aventures 5xp.

Les joueurs peuvent attribuer leurs points d'expérience à des thèmes ou des traits utilisés durant l'aventure, ou même leur patron. Ils peuvent aussi monter des outils si ceux-ci ont été améliorés durant la séance (une épée reforgee, un lien avec un PNJ particulièrement soigné). Un trait augmenté suite à une aventure peut être une réputation, un trait de caractère qui est particulièrement entré en compte durant la partie. La description d'un trait ou d'un outil doit toujours compter autant de phrases que son score. Il ne faut pas oublier que c'est cette description qui permet ou limite son utilisation en jeu.

Si des objets ont été acquis pendant la séance, le joueur peut aussi l'ajouter parmi les outils de leur PJ. Ajouter l'outil coûte 1xp, le score est alors de 1. Un joueur peut choisir de supprimer un outil existant, il convertit son score en xp pour le nouvel outil. Il ne faut pas oublier qu'un "outil" peut être un PNJ rencontré à cette occasion, le score étant alors à la fois le talent du PNJ et la force de son lien avec le PJ.

Le joueur peut aussi dépenser 1xp pour ajouter un nouveau trait à son personnage, résultat de ses actions durant le scénario. Le trait démarre alors avec un score de 1. Si il a plus que 5 traits, il peut aussi en supprimer un, ce qui lui donne autant de points d'xp à répartir dans d'autres traits que le score du trait supprimé.

Gestion des faiblesses

A la fin de l'aventure les joueurs doivent aussi réduire le nombre de faiblesses permanentes de leur PJ à un maximum de 3, les autres faiblesses acquises durant l'aventures sont temporaires et disparaissent avant l'aventure suivante. Si un PJ a moins de 3 faiblesses permanentes, issues d'autres aventures, il prend comme faiblesses permanentes des faiblesses gagnées durant l'aventure, en commençant par celles avec le score le plus important. En même temps le joueur peut choisir, avec accord du MJ, de remplacer une faiblesse permanente par une acquise durant l'aventure. Enfin le joueur somme les scores des faiblesses restant au-delà des 3 permanentes et ajoute ce score en tant que point d'expériences aux faiblesses permanentes.

Exemple :

Le PJ Jehan termine l'aventure avec les faiblesses *femmes mariées* -2, *borgne* -3, *arrogant* -4 (permanente), *hai des bourgeois de Toulouse* -2, *cheville foulée* -1. Le joueur doit conserver au moins *borgne* et *arrogant*. Il choisit de conserver comme troisième faiblesse *femmes mariées*. Il somme les scores des deux dernières et a donc 3 points à répartir qu'il utilise pour amener *femmes mariées* à -3.

En fonction de sa saison, un PJ va également gagner des faiblesses du fait de son vieillissement. Ils fonctionnent de manière similaire à l'expérience, ainsi il faut 3 xp et 3 ans pour passer une faiblesse -2 à -3).

Quand il juge le total des faiblesses trop important, ou tout simplement qu'il veut en changer, le joueur peut décider que son PJ est mort ou se retire et passer à un autre. De la même manière que le joueur choisit les faiblesses de son personnage avec l'accord du PJ, il choisit sa mort avec l'accord (et sur le conseil) du MJ.

Vieillessement

Chaque année, à l'hiver de préférence, les personnages sentent s'appesantir sur eux le poids de leurs années. Pour cela les joueurs vont opposer leurs personnages à leurs âges respectifs. Si ils réussissent alors le personnage continue comme si de rien n'était. En cas d'échec le PJ doit répartir dans ses faiblesses autant de points (xp et non score) que la marge d'échec.

Le thème correspondant est le saint Patron du personnage, par défaut à 1. Comme toute action les PJ peuvent utiliser leurs traits, outils, contextes, atelier, etc. contre des points d'ardeur.

La difficulté est le nombre de dizaines d'années déjà vécues par le personnage. Par exemple 2 pour un jeunot de 23 ans, 7 pour un vieillard de 70 ans.

Exemple :

Le PJ Tormuald fête cet hiver ses 63 ans. Vieux mais pas si faitgué, il a le trait *inusable* +2 et l'outil *potion de vigueur* +2. Son saint patron est *Saint Luc le médecin*, avec un score de 1. Son joueur décrit alors comment malgré ses années et les rumathismes le vieux Tormuald ne perd pas en espièglerie, un petit coup de sa fameuse potion (recette secrète) et ça repart ! Il dépense 2 points d'ardeur pour utiliser son trait et son outil. Cela lui fait un score de 5, contre une difficulté de 6, il ne prend donc qu'un point de faiblesse, qu'il ajoute à sa faiblesse *rhumatismes* -3 (1), la faisant passer à -3 (2) et attaque le printemps bon pied bon oeil !

La mort par vieillesse du PJ est décidée d'un commun accord entre le joueur et le MJ, quand tous les deux l'estiment adéquate.

Évolution du fief

Chaque saison, le fief aussi peut utiliser 1xp pour monter ses thèmes ou ses outils [comme pour les PJ](#). La différence est que tout xp dépensé pour améliorer ses statistiques est augmenté aussi une faiblesse de 1xp. En échange de pouvoirs communs supplémentaires les joueurs offrent ainsi des opportunités au MJ pour raconter de nouvelles histoires.

Les joueurs décident de cette évolution avec l'accord du MJ. En cas de désaccord entre les joueurs il sera voté à la majorité absolue, le seigneur du fief pouvant trancher les égalités.

Atelier

Chaque PJ participant à une chronique dispose d'un **atelier** qu'il va améliorer pour pouvoir s'améliorer lui-même. L'atelier permet de situer, d'ancrer même, le PJ et de lui ajouter un caractère faisant de lui autre chose qu'un aventurier sans attaches. En échange de son implication le joueur est récompensé par des bonus pour la progression de son personnage.

Le nom de l'atelier dépend du personnage. Pour un courtisan cela pourrait être une chambre ou une grand-salle utilisée pour les réceptions, pour un forgeron sa forge, pour un érudit sa bibliothèque, pour un chevalier son écurie ou son armurerie, etc. Il est à décider par le joueur pour son PJ.

Un atelier est caractérisé par un certain nombre de traits, aucun à la création. Plutôt que d'ajouter 1xp à une des thèmes de son PJ le joueur peut décider d'ajouter ces xp à un trait de son atelier, éventuellement en créer un nouveau. Pour chaque niveau atteint par un trait, le joueur doit enrichir la description écrite de ce trait sur la feuille d'atelier. Leur granularité est la même que celle des thèmes. Il vaut mieux utiliser les thèmes standards si le domaine est couvert.

Quand il veut améliorer un des outils de son PJ, ou en créer un nouveau, le joueur peut le faire plus facilement grâce à l'atelier. Si un des traits de l'atelier correspond à l'outil alors pour 1xp dépensé le joueur peut ajouter à l'outil autant d'xp que le score du trait en question.

Enfin quand il calcule son score pour une tâche donnée, si l'action est faite depuis son laboratoire il peut pour 1pt d'ardeur utiliser les traits de son laboratoire comme un des siens.

Par exemple :

Jonas, un vieil érudit besogneux, a constitué avec talent et application sa bibliothèque (c'est le nom de son atelier). Il y a collectionné une série d'ouvrages savants lui donnant le trait "Théologie +3" et de cartes lui donnant "Géographie +2". Quand il cherche un lieu précis il le fait depuis sa bibliothèque pour pouvoir utiliser le second trait. Il utilise le premier trait pour annoter sa bible, car chaque xp dépensé lui permet de l'augmenter de 3xp.

Georges, un jeune chevalier, a aménagé sa salle d'armes (son atelier) avec des quintaines et des lances de joute, lui donnant le trait "Joute +2". Quand il fait beau il les sort pour s'entraîner et mieux maîtriser son cheval, sa lance et son armure, et gagner alors 2xp pour un. C'est aussi là qu'il défait ses rivaux, sur le terrain qu'il connaît bien, et où il peut bénéficier de ce trait.

Voisins et adversaires

Lors de la création du fief les joueurs vont aussi évoquer ses voisins. Ils vont être créés de la même manière qu'une [opposition de scène](#), avec un score d'ardeur et des traits.

Je conseille fortement lors de la création du fief que chaque joueur propose un fief leurs trois plus gros traits, avec l'aide des autres joueurs. Ils peuvent commencer avec une ardeur de 5 ou 7 selon la difficulté voulue par les joueurs. Ils ne doivent pas être définis plus précisément que ces trois traits pour l'instant, afin de laisser la place aux aventures et aux surprises.

Le voisin proposé par le meneur devrait rester secret pour surprendre les joueurs, laissant planant une inconnue quand ils rencontrent un nouvel élément ou personnage de l'univers : est-il un adversaire potentiel ?

Les fiefs voisins mentionnés durant une saison gagnent eux aussi 1xp par saison, le MJ a ainsi intérêt à garder un monde vivant, bruissant de rumeurs sur des acteurs qui ne sont pas toujours au premier plan. Ceux avec lesquels les PJ ont interagis directement dans une aventure durant la saison gagnent 1xp supplémentaire. A la différence des PJ ils n'ont pas de thèmes, ces points sont donc affectés directement à leur ardeur. Quand leur score d'ardeur augmente alors, comme à la création d'une opposition, ils peuvent avoir un trait de ce niveau.

Ils regagnent toute leur ardeur après chaque saison.

D'autres voisins peuvent apparaître durant la chronique, surtout si certains sont défaits (plus de points d'ardeur durant un conflit avec les PJ). Par exemple un allié peut devenir embarrassant après la défaite d'un adversaire, ou une invasion peut amener de nouveaux voisins belliqueux.

Variante: Ars Magica

[Ars Magica](#) est un excellent jeu de rôle médiéval-fantastique se déroulant dans un contexte historique. Son univers est très riche, très documenté. Il souffre cependant d'un système assez lourd, très calculatoire.

Regnum Christi peut très bien être utilisé en lieu et place du système standard pour les compagnons et grogs. Voici juste quelques indications pour retrouver le même plaisir à jouer un magus...

Création de personnage

La création de personnage se passe comme précédemment, avec des options supplémentaires.

Une origine nouvelle est possible :

Milieu	Dextre	Jambes	Panse	Senestre	Tête	Trait
Magi	1	0	1	2	3	Étrange

Des mentors adaptés peuvent aussi être utilisés, suivant les règles suivantes

- les arts magiques (techniques/formes), la parma magica, la magie féérique, l'énigme et la bête de coeur sont des thèmes de connaissance
 - ils s'inscrivent dans l'encart 'connaissance' de la feuille de personnage
 - si un mentor avec ce thème est choisi le thème a pour score Tête + 1
 - si deux mentors avec ce thème sont choisis le thème a pour score Tête + 2
- un mentor magus fournit à la création comme les autres mentors deux thèmes pris dans la liste au-dessus (arts ou compétences hermétiques d'Ars Magica) donnant chacun +1 et un outil magique (artefact, sort, etc.) avec un score de +2
- un des mentors d'un magus doit être son parents, qui est aussi un magus

Le Patron des magi est un des Fondateurs (Bonisagus, Criamon, Bjornaer, etc.) ou au moins un fondateur de lignée (Trianoma, Quendalon, Pralix, etc.).

Les *virtues* d'Ars Magica peuvent aussi être utilisées comme trait, de préférence reformulées. Les *flaws* peuvent quant à eux être des faiblesses assez intéressantes si les joueurs manquent d'idées.

Sorts

Lancer un sort est ici une action comme une autre. La résistance à un sort est calculée comme une action classique, en prenant comme base au lieu d'un thème le score du patron. Il peut évidemment être augmenté de trait/outil/thème/contexte comme pour n'importe quelle action. Les bonus pour passer la résistance magique sont des outils ou des contextes invoqués durant le lancement du sort.

Si les joueurs souhaitent avoir le même niveau de puissance que dans Ars Magica, il faudra aussi pouvoir utiliser pour les sorts plusieurs outils et traits. Par exemple Rego (thème de base) + Ignem (thème payé 1pt d'ardeur) + "Brûlez ou mourrez !!!" (trait payé 1pt d'ardeur) + Haine des hérétiques (trait payé 1pt d'ardeur) + Bâton couronné de rubis (outil payé 1pt d'ardeur) + Morlock mon familier élémentaire de feu (outil payé 1pt d'ardeur) + Ball of abysmal fire appris par coeur (outil payé 1pt d'ardeur)...

Il faut également noter que la difficulté n'est plus variable selon la nature du sort. Elle est de 11 (ou 7 si vous voulez tenir compte de tous les petits sorts utilitaires) avec utilisation obligatoire des dés, un sort qui ne l'atteint pas échoue, au meneur d'inventer des effets intéressants dans ce cas. Il n'y a pas de notion de durée/portée/etc. Un sort qui détruit toute une ville est aussi facile à lancer si personne ne s'y oppose. L'opposition incarnée par le MJ sera par contre bien plus importante. Un sort utilisé en combat fera directement des "dégâts" proportionnel à son score sans qu'il soit nécessaire de calculer un niveau d'effet particulier.

Enfin, conformément aux règles de base, les dés doivent toujours être lancés pour un sort, qui est évidemment une action surnaturelle.

Échec critique et crépuscule

Les règles d'Ars Magica dont bon usage du 'botch' en cas de 0 sur un dé de stress. Dans le cadre de Regnum Christi cela revient à considérer comme un échec critique tout résultat de 6-1 ou 1-6 sur les dés, quel que soit le score par ailleurs. Cela permet de donner un tour plus risqué aux actions surnaturelles utilisant les dés.

Dans le cas particulier des sorts, le résultat Crépuscule est déterminé en ajoutant le résultat des dés (+5 ou -5) au score sur l'action de lancer de sort, et interprété de la façon suivante :

- > 11: crépuscule positif, le joueur ajoute immédiatement "score - 11" points aux thèmes/outils/traits du PJ
- < 11: crépuscule négatif, le joueur ajoute immédiatement "11 - score" points aux faiblesses du PJ
- = 11: pas de crépuscule

La description de celui-ci et l'explication est laissée au meneur. Cela peut amener au PJ de nouvelles faiblesses ou de nouveaux traits.

Vis et fatigue

Le vis, la fatigue et autres consommables permettant d'améliorer les réussites des magi sont assimilés dans l'ardeur du personnage, aucune règles spécifique n'est nécessaire. Le vis du convent/alliance correspond aux thèmes, traits, outils ou points d'ardeur du fief, qui peuvent être utilisés par les PJ avec l'accord de la majorité des PJ présents, comme indiqué dans les règles de base.

Laboratoire

Le laboratoire est ici l'atelier. Du fait du système de jeu l'accent est moins mis sur la planification à long terme que sur la caractérisation des personnages. C'est à dire que contrairement à Ars Magica il ne s'agit pas d'un mini-jeu permettant aux joueurs les plus habiles d'augmenter leur puissance mais d'un moyen de rendre chaque personnage plus unique.

Les magi peuvent y créer leurs sorts, talismans, familiers, etc. qui seront leurs outils, donnant un bonus dépendant du temps passé dans le laboratoire. Il est intéressant, selon le temps que les joueurs sont prêts à y consacrer, de demander une description de chaque objet entamé dans le laboratoire et d'augmenter cette description d'une phrase pour chaque saison passée dessus. Cela donne beaucoup plus de personnalité à ce qui ne serait sinon qu'un "bâton d'obsidienne +3".

Il est aussi possible d'améliorer son laboratoire, par exemple en l'enrichissant de livres ou d'objets rares. Ces améliorations permettent d'augmenter son efficacité selon les règles standard d'atelier de Regnum Christi.

Résumé des règles

Le score d'un PJ sur une action est la somme de :

- le **thème** adéquat
- un **outil** si inclus dans la description, en dépensant 1pt d'**ardeur**
- un **trait** si inclus dans la description, en dépensant 1pt d'**ardeur**
- un **thème secondaire** en rapport avec l'action, en dépensant 1pt d'**ardeur**
- un ou plusieurs **contextes** si inclus dans la description, en dépensant 1pt d'**ardeur** pour chacun si nécessaire
- un **jet de dé** éventuellement
- une **faiblesse** de l'adversaire en dépensant 1pt d'**ardeur** (donné à l'adversaire)

Une action est réussie si le score du PJ est supérieur ou égale à la difficulté (de 0 - *évident* à 11 - *magique*).

Un **contexte** est créé par les joueurs au début d'une scène :

- chaque joueur et le MJ peut dépenser un point d'**ardeur** et décrire plus avant le **contexte**
- le score du **contexte** est le total de points d'**ardeur** dépensés
- le **contexte** disparaît quand le MJ trouve cela cohérent vu la description
- ceux qui ont créé le **contexte** peuvent l'utiliser une fois sans dépenser d'ardeur

On jette les **dés** pour le surnaturel :

- Un joueur **peut** jeter deux **dés** (positif - négatif) si un **trait** est utilisé.
- Un joueur **doit** jeter deux **dés** (positif - négatif) si une action surnaturelle est entreprise.
- Un joueur **peut** jeter un **dé** (positif seul) en demandant l'aide de son **patron**, autant de fois par séance de jeu que le score correspondant.
- Le MJ **peut** jeter un **dé** (positif ou négatif) si le PJ faisant une action est dans une zone surnaturelle.

Les PJ regagnent des points d'**ardeur** :

- autant de points d'**ardeur** que le score d'une de ses faiblesses posant des problèmes graves au PJ
- 1 point d'**ardeur** quand une faiblesse est utilisé comme un bonus par un autre PJ
- 1 point d'**ardeur** après une scène où le PJ n'était pas présent et n'est pas intervenu
- 1 point d'**ardeur** quand un PJ concède la défaite lors d'une opposition

En cas d'action contre une **opposition** ou un **PJ** :

1. celui qui l'initie décrit son action
2. celui qui la subit décrit son action
3. le MJ peut proposer des difficultés liées aux faiblesses des PJ, s'ils acceptent ils gagnent 1 point d'**ardeur**
4. chacun annonce son score, on calcule la marge (plus grand - plus petit)
5. **si le score d'un PJ est le plus grand il réussit son action** et peut au choix
 - faire perdre autant de points d'ardeur que la marge à son opposition
 - donner à son opposition un contexte de score égal à la marge (en lien avec l'action)
 - augmenter de 1 un contexte déjà créé (en lien avec l'action)
6. **si deux PJ ont le même score le MJ réussit une action** avec une marge égale au score des PJ (cf 5.)
7. **si le PJ a le même score que le MJ il réussit son action** avec une marge de 0 (cf 5.)
8. celui qui a réussi son action décrit le résultat
9. si un PJ ou l'opposition a encore de l'ardeur ou a réussi son action, il peut faire une nouvelle action (cf 1.)
10. si un PJ ou l'opposition doit perdre plus d'ardeur que ce qui lui en reste il est hors-jeu et perd la scène
11. si un PJ concède la défaite avant une nouvelle action contre l'opposition il gagne 1 pt d'**ardeur**

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](#)

Articles :

- [sur mon blog](#)

Regnum Christi - Imrryran - 2011/2017