



RÈGLES DE GUERRE ÉTENDUES

Version 1.1

Table des Matières

Introduction sur les Règles de Guerre Etendues.....	2
Armes & Dégâts.....	3
Points de Vie & Points d'Armures	3
Vie & Presque-Mort.....	3
Soin & Réparation.....	4
Magie de combat & Rituels	4
Jeu de guerre	4
Tours de jeu	5
Lieux & mouvements.....	5
Missions.....	5
Types de missions	5
Troupes	5
Guerriers.....	5
Cavaliers.....	6
Éclaireurs.....	6
Sages.....	6
Ravitaillement & Transport	6

Introduction sur les Règles de Guerre Etendues

Ce règlement est une extension du [Livre de Règles de ConQuest de Realms of Mythodea](#) que l'on trouve sur le site officiel. La règle "Vous pouvez faire ce que vous pouvez représenter" est très bien pour le jeu de rôle immersif mais elle a certaines limites et quelques effets indésirables. Dans notre expérience, il est parfois plus simple pour les joueurs d'avoir un système de combat basé sur des points indicatifs pour garantir une expérience agréable et équilibrée pour tous les combattants impliqués.

De plus, avoir un système de santé et de réparation garantit que les joueurs qui apprécient ce type de jeu ne se retrouvent pas sans rien à faire alors que les combattants ignorent simplement leurs blessures mortelles pour sauter à nouveau dans la mêlée. En plus des règles de combat, de guérison et de réparation, ce document inclut également notre nouveau système de jeu de guerre.

Ces règles de guerre étendues ne remplacent aucune des règles standard et directives présentes dans le Livre de règles de ConQuest et nous nous attendons à que vous soyez familier avec les règles (en particulier les règles de combat) exposées dans celui-ci.

Armes & Dégâts

Lorsqu'elle frappe le corps ou l'armure, une arme inflige un certain nombre de dégâts.

Type	Dégâts
Armes à une main <i>Epées, masses, dagues...</i>	1
Armes à deux mains <i>Épées à deux mains, gros marteaux, très grosses haches...</i>	2
Armes d'hast <i>Hallebardes, lances, naginatas...</i>	1
Armes à distances <i>Armes de lancer, flèches, projectiles magiques...</i>	1

Points de Vie & Points d'Armures

Les personnages joueurs ont **3 Points de Vie**. Votre personnage peut être le roi immortel mi-dragon, mi-vampire, mi-loup-garou, héritier élu de la prophétie, vous avez toujours **3 PVs**.

Vous avez **7 parties d'armure** sur votre corps : tête, poitrine, dos, bras gauche, bras droit, jambe gauche et jambe droite.

Pour chaque partie recouverte d'une **armure de cuir**, ajoutez 1 point d'armure.

Pour chaque partie recouverte d'une **armure de métal**, ajoutez 2 point d'armure.

Un **gambison** donne 2 Points d'Armures supplémentaires.

Une **cotte de maille** complète donne 4 Points d'Armures supplémentaires.

Par exemple, un chevalier en armure de plate complète, portant un gambison et une cotte de maille aurait un total de 20 Points d'Armures.

Vie & Presque-Mort

En combat, si votre armure est touchée, vous soustrayez les dégâts de l'arme à vos Points d'Armure. Lorsque vous êtes touché sur une partie du corps non armurées, ou si vos PA atteignent 0, vous soustrayez directement les dégâts de vos PV.

Lorsque vous atteignez 0 PV, vous êtes incapacité et ne pouvez pas vous battre efficacement tant que vous n'avez pas été soigné. Pour des raisons de sécurité, nous vous conseillons de ne pas tomber au sol si le combat est en cours autour de vous, mais de boiter misérablement vers un endroit sûr avant d'être dramatiquement terrassé par vos blessures.

La "règle de victime" de ConQuest indique que c'est vous, et vous seul, qui décidez du sort final de votre personnage, quoi qu'il arrive. Cependant, nous vous encourageons à envisager des

conséquences pour les situations dangereuses afin de promouvoir un jeu intéressant pour tout le monde.

Soin & Réparation

Pour se soigner ou réparer son armure, c'est la même mécanique : il faut **“s'en occuper”**

Que vous invoquiez les dieux pour leur aide céleste, utilisiez vos pouvoirs arcaniques infinis ou simplement que vous preniez un marteau pour retaper le métal et des bandages pour panser vos blessures, la manière dont vous vous “en occuper” n'a aucune importance. Cependant, le nombre de personne qui vous assiste est important.

Si vous êtes seul à vous en occuper : cela prendra **15 minutes**

Si une personne supplémentaire vous aide : **10 minutes**

Si deux ou plus autres personnes vous assiste : **5 minutes**

Une fois que vous vous “en êtes occupé”, votre armure est réparée et votre santé est revenue et vous pouvez retourner au combat.

Si vous êtes incapacité, vous ne pouvez vous “en occuper” par vous-même. Vous pouvez toutefois aller au camp, trouver des alliés et demander de l'aide. Si vous êtes un loup solitaire qui ne compte sur personne, n'attendez pas d'être incapacité pour vous soigner et réparer votre armure. Cette mécanique de soin et de réparation est faite pour favoriser la coopération et le roleplay, donnant de l'importance aux rôles de support sans être trop restrictif.

Magie de combat & Rituels

Au cours de l'événement, il sera possible d'améliorer votre potentiel de combat, votre santé ou votre armure par magie grâce à des rituels qui devront être découverts dans le jeu.

En combat, la magie suit les mêmes règles que celles exposées dans le livre de règles de ConQuest. Les projectiles magiques sont considérés comme des armes de jet.

Jeu de guerre

Le système de jeu de guerre utilisé lors de cet événement est une variante du système utilisé lors des événements précédents. Il est conçu pour représenter des opérations de grande envergure qui se déroulent juste en dehors du champ de jeu de l'événement. Les missions et les engagements se déroulent en temps réel et peuvent avoir un impact direct sur le jeu.

Chaque faction dispose d'un certain nombre de troupes de différents types qui peuvent accomplir les missions qui leur sont confiées.

Le nombre de troupes d'une faction dépend du nombre de joueurs présents à l'événement.

2-5 joueurs :	1 Troupe
6-10 joueurs :	2 Troupes
11+ joueurs :	3 Troupes

Tours de jeu

Il y aura 5 "tours de jeu" durant lesquels des ordres pourront être donnés aux troupes : vendredi à 21h, samedi à 9h, à 14h, à 18h et dimanche à 9h.

Lieux & mouvements

Il y aura plusieurs lieux sur la carte où des troupes pourront être envoyées. Tous les types de troupes, à l'exception des cavaliers, ne peuvent se déplacer que vers un lieu adjacent à celui où ils se trouvent déjà. Les cavaliers peuvent se déplacer n'importe où.

Missions

Une mission est liée à un lieu et peut être entreprise en y affectant des troupes. Certaines troupes sont mieux adaptées à certains types de missions et une partie du défi consiste à décider qui envoyer où faire quoi pour obtenir des résultats optimaux.

Pour déterminer le succès d'une mission, un dé à six faces est lancé. Son résultat est amélioré de +1 pour chaque troupe supplémentaire déployée sur cette mission et diminué de -X, X étant la difficulté de la mission. La difficulté de la mission peut être aggravée par la présence de troupes ennemies ou d'autres facteurs. Si une troupe a un "Avantage", le dé est lancé deux fois et le meilleur résultat est retenu.

Après les modificateurs, si le résultat est égal ou supérieur à 4, la mission est un succès, sinon, c'est un échec.

En cas d'échec, un dé est lancé pour chaque troupe, sur un résultat de 1 ou 2, la troupe est perdue, 3 ou 4, la troupe est faite prisonnière, 5 ou 6, la troupe s'en sort indemne et se regroupe à l'endroit ami le plus proche.

Types de missions

Attaque : Attaquer un lieu pour le conquérir

Défense : défendre un lieu (aucun ennemi n'est présent)

Reconnaissance : révéler le nombre de troupes ennemies, leurs mouvements et les missions spéciales à un endroit donné.

Raid : récupérer du ravitaillement ou des prisonniers à un lieu donné.

Spécial : missions qui n'entrent pas dans les catégories ci-dessus.

Troupes

Il existe 4 types de troupes différents : Guerriers, Cavaliers, Éclaireurs et Sages.

Guerriers

Berserkers enragés, croisés zélés ou soldats disciplinés, les guerriers sont excellents pour défendre et combiner leur force avec d'autres types de troupes pour des résultats mortels sur le champ de bataille.

Les guerriers ont un Avantage sur les missions de défense et, lorsqu'ils sont assistés par une troupe qui n'est pas un guerrier, ils bénéficient alors d'un +2 au lieu d'un +1.

Cavaliers

Chevauchant des poulets géants, de gros lézards souterrains ou de simples chevaux, les cavaliers excellent à terrasser l'ennemi lors de charges dévastatrices.

Les cavaliers ont un Avantage sur les missions d'attaque et peuvent se déplacer vers n'importe quel endroit de la carte.

Éclaireurs

Brigands rusés ou rangers aux longues enjambées, ils ont des nerfs d'acier et le pas léger, ce qui leur permet de mener des actions furtives et décisives.

Les éclaireurs ont un Avantage sur les missions de reconnaissance et de raid et peuvent toujours s'échapper en cas d'échec d'une mission.

Sages

Certaines missions spéciales nécessitent plus de cervelle que de muscles, et c'est là qu'interviennent puissants mages, prêtres éclairés et érudits de toutes sortes.

Les sages ont un Avantage sur les missions spéciales.

Ravitaillement & Transport

Les ravitaillements sont des ressources que l'on peut trouver et acquérir sur la carte de guerre. Ils contiennent des objets utiles, des potions de guérison, des outils, des matériaux de réparation, des équipements offensifs et défensifs. Un ravitaillement peut être transporté par une troupe.

Les ravitaillements peuvent être dépensés pour donner un bonus de +1 au résultat d'une mission.