

TALES OF

REGLES
ETENDUES

Version 1.0

TABLE DES MATIÈRES

Combat	3
Armes & Dégâts	3
Points de Vie & Points d'Armure	3
Vivre & Ne Pas Laissez Mourir	3
Specialisations.....	4
Généralités	4
Billes & Sacs.....	4
Collecteur	5
Alchimiste	5
Artisan.....	5
Arcaniste.....	6
Ajouter et enlever des billes rouges.....	7
Carte de Quetes	8
Généralités	8
Alliés	8
Types d'alliés.....	8
Quêtes	8
Meilleur / pire type d'alliés	8

Informations générales sur les règles étendues

Ces règles sont une extension du [livre de règles ConQuest de Realms of Mythodea](#), disponible sur le site officiel.

Bien que la règle "Vous pouvez faire ce que vous pouvez représenter" favorise un jeu de rôle immersif, elle a des limites et des effets secondaires involontaires. D'après notre expérience, un système de combat basé sur des points peut aider à garantir des affrontements plus fluides et plus équilibrés.

De même, un système de santé et de réparation structuré permet d'éviter que certains joueurs soient mis sur la touche pendant que d'autres résistes à des blessures mortelles. Notre système de spécialisation a pour but de favoriser le travail d'équipe et le jeu de rôle.

Ces règles étendues **ne** remplacent **pas** les règles de base du livre de règles de ConQuest et vous êtes censés les connaître et les respecter, en particulier les règles de combat.

COMBAT

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>Épées, masses, dagues...</i>	1
Armes à deux mains <i>Les épées, les masses, les très grandes haches...</i>	2
Armes d'Hast <i>Hallebardes, lances, naginatas...</i>	1
Armes à distance <i>Armes de jet, flèches, missiles magiques...</i>	1

Points de Vie & Points d'Armure

Les personnages des joueurs disposent de **3 Points de Vie** (abrégés en **PV**). Votre personnage peut être le roi immortel mi-dragon, mi-vampire, mi-loup-garou, héritier élu de la prophétie, vous avez toujours 3 points de vie.

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

- Pour chaque endroit couvert d'une armure de cuir, ajoutez 1 point d'armure.
- Pour chaque endroit couvert d'une armure **métallique**, ajoutez 2 points d'armure.
- Un **gambison** vous donne 2 points d'armure supplémentaires.
- Une **cotte de mailles complète** vous donne 4 points d'armure supplémentaires.

Vivre & Ne Pas Laissez Mourir

En combat, si votre armure est touchée, vous soustrayez les dégâts de l'arme à vos points d'armure (abrégés **PA**). Si vous êtes touché sur une partie du corps non cuirassée 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 un combat est en cours autour de vous, mais de boiter piteusement jusqu'à un endroit sûr avant d'être dramatiquement terrassé par vos blessures.

La "règle de la victime" de ConQuest veut que ce soit vous, et vous seul, qui décidiez 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.

SPECIALISATIONS

Généralités

Les "spécialisations" représentent le métier ou le domaine d'expertise de votre personnage. Il existe cinq spécialisations différentes

Collecteur : collecte des matières premières qui sont utilisées par les autres spécialisations. Chasseur, cueilleur, mineur, etc. Les collecteurs sont la base du système.

Alchimiste : Les alchimistes transforment les matières premières en potions et en poisons qui peuvent être utilisés par tout le monde. Il peut également améliorer l'équipement des guérisseurs.

Artisan : les forgerons, les travailleurs du cuir, les menuisiers, les bijoutiers, etc. sont des artisans. Les artisans peuvent réparer les armures eux-mêmes, fabriquer des kits de réparation, des outils améliorés pour les alchimistes et créer des foci magiques pour les arcanistes.

Guérisseur : Indispensables dans les situations dangereuses, les guérisseurs peuvent sauver des alliés au bord de la mort... ou déterminer ce qui les a tués s'ils arrivent trop tard.

Arcaniste : Profondément imprégnés de magie, les arcanistes exécutent des rituels, détectent des runes, enchantent des outils ou des alliés et dévastent leurs ennemis.

Les spécialisations sont facultatives, mais elles encouragent la collaboration et ajoutent de la profondeur au jeu de groupe.

Billes & Sacs

Le système utilise des billes. Chaque spécialisation les utilise de manière légèrement différente, mais elles ont quelques points communs

- **Rouge** : représente un **échec** ou une absence de résultat
- **Jaune** : représente les **matières premières** ou un **succès partiel**.
- **Vert** : représente un **produit fini** ou une **réussite totale**
- **Bleu** : représente un **foyer magique** ou un **effet magique puissant**

Chaque joueur reçoit deux sacs, l'un blanc, l'autre noir, au début de la partie, ainsi qu'un jeu de billes de départ en fonction de la spécialisation.

Tester la réussite & tirer des billes

Certaines spécialisations ont parfois besoin de **tester la réussite de** leurs actions. Pour ce faire, le joueur tire une bille au hasard dans son **sac blanc**, la couleur de la bille déterminant le résultat.

Une fois tirée, la bille utilisée pour le résultat est placée dans le **sac noir**.

Lorsque le **sac blanc est vide**, toutes les billes du sac noir sont replacées dans le sac blanc et le cycle recommence.

Les joueurs peuvent tirer avec "avantage" (tirer deux, garder le meilleur) s'ils sont assistés par un autre joueur de la même spécialité qui travaille / joue avec eux.

Collecteur

Collecte de matières premières : Le rôle principal des Collecteurs est de collecter des matières premières, représentées par des billes jaunes trouvées sur le terrain. Plusieurs tâches thématiques et mini-jeux seront disponibles pour les obtenir.

Les Collecteurs sont libres de donner leurs billes à d'autres joueurs, soit en cadeau, soit en échange de biens, de services ou de faveurs, selon des modalités qui leur sont propres.

Les collecteurs n'ont pas de billes de départ dans leur sac blanc. Ils peuvent utiliser l'un ou l'autre sac pour stocker les billes qu'ils collectent.

Alchimiste

Fabrication de potions / fournitures : Les alchimistes peuvent transformer des matières premières (billes jaunes) en potions à usage unique utilisables par tous, ou en fournitures médicales réutilisables destinées aux guérisseurs.

Pour créer une potion ou un article, l'alchimiste doit suivre une recette spécifique. Une fois le processus terminé, il teste son succès en tirant une bille de son sac blanc.

La plupart des potions sont réussies avec une bille jaune, ce qui représente un succès modéré. Cependant, les recettes particulièrement complexes peuvent nécessiter une bille verte.

Les fournitures médicales ajoutent une bille verte au sac blanc du guérisseur.

Les alchimistes commencent avec deux billes jaunes et une bille rouge dans leur sac blanc.

Artisan

Réparation d'armure : les artisans peuvent réparer une armure endommagée en quelques minutes de roleplay approprié. Après avoir effectué la réparation, ils tirent une bille de leur sac blanc pour déterminer la réussite.

- Une bille rouge signifie que la réparation a échoué ; l'armure peut être trop endommagée ou les matériaux nécessaires peuvent manquer.
- Une bille jaune restaure la moitié (arrondie au supérieur) des points d'armure (PA) du personnage.
- Une bille verte redonne à l'armure tous ses PA.

Fabrication de kits de réparation : Les artisans peuvent fabriquer des kits de réparation à usage unique à partir de matières premières (billes jaunes). Ces kits permettent à n'importe quel joueur de réparer sa propre armure.

Après avoir suivi les étapes de fabrication requises, l'artisan effectue un test de réussite :

- Une bille jaune produit un kit qui restaure la moitié des PA d'un personnage.
- Une bille verte produit un kit qui restaure tous les PA.

Fabrication de foci pour les arcanistes : Les artisans peuvent transformer des matières premières en foci, cristaux, totems, amulettes etc. utilisés par les arcanistes pour augmenter leur pouvoir. Après avoir effectué les étapes de fabrication, ils tirent au sort pour tester la réussite:

- Une bille jaune produit un focus standard, représenté par une bille bleue.

- Certains domaines d'intervention spéciaux peuvent nécessiter une bille verte pour être couronnés de succès.

Fabrication d'outils d'alchimiste : Les artisans peuvent également fabriquer des outils améliorés pour les alchimistes. Mécaniquement, ces outils permettent à l'alchimiste d'ajouter une bille verte à son sac blanc, améliorant ainsi ses chances de réussite.

Le processus consomme des matières premières (billes jaunes) et, une fois les étapes de fabrication suivies, il suffit de tirer une bille jaune du sac blanc pour réussir.

Les artisans commencent avec deux billes jaunes et une bille rouge dans leur sac blanc.

Guérisseur

Soigner les personnages blessés : Les guérisseurs peuvent soigner des alliés blessés grâce à quelques minutes de roleplay approprié. Une fois le traitement terminé, ils tirent une bille de leur sac blanc pour déterminer le résultat :

- Une **bille rouge** signifie que le traitement a **échoué** ; la blessure ou l'affection subsiste, peut-être en raison de complications invisibles ou d'un manque d'outils.
- Une **bille jaune** redonne **un PV**.
- Une **bille verte** rétablit **tous** les PVs du personnage.

Les billes vertes s'obtiennent en demandant à un alchimiste de fabriquer des fournitures médicales pour le guérisseur.

Établir un diagnostic : Si un guérisseur veut en savoir plus sur un malaise, un poison, une maladie ou une cause de décès, il peut faire un test, la qualité de l'information variant selon le degré de réussite.

Les guérisseurs commencent avec deux billes jaunes et une bille rouge dans leur sac blanc.

Arcaniste

Conduite de rituels : L'arcaniste peut vouloir mener un rituel plus ou moins puissant. Pour ce faire, il réunit un nombre approprié de personnes pour l'aider et forme un cercle. L'Arcaniste remet en secret une de ses billes directement de son sac blanc à chacun des participants, y compris lui-même. Une fois le rituel effectué, chaque participant révèle à son tour sa bille. Pour réussir le rituel, il faut atteindre un score rituel déterminé.

- Une **bille rouge** est **-1** sur le score du rituel.
- Une **bille jaune** est **+1** sur le score de rituel.
- Une **bille bleue** est **+2** sur le score de rituel.

Par exemple, un rituel comprenant quatre participants et dans lequel deux billes jaunes, une rouge et une bleue sont révélées a un score rituel de $(+1+1-1+2=)$ 3

Plusieurs Ritualistes peuvent participer au même rituel et partager leur pouvoir / stock de billes.

Enchantement d'un allié : Un arcaniste peut enchanter un allié en lui donnant un nombre approprié de billes bleues. Tant que l'allié garde les billes, le sort est actif sur lui.

Création d'outils enchantés : L'arcaniste peut créer des outils enchantés pour l'artisan. Après avoir suivi le processus de fabrication, il peut faire un test de réussite. La bille verte est ajoutée au sac blanc de l'artisan et la bille bleue de l'arcaniste est consommée.

Les Arcanistes commencent avec deux billes jaunes et une bille rouge dans leur sac blanc.

Ajouter et enlever des billes rouges

Les billes rouges peuvent être acquises à la suite d'événements traumatisants, de blessures, de poisons, de magie maléfique et d'autres événements qui affectent profondément le personnage ou endommagent ses outils de travail.

Pour retirer les billes rouges de son sac, il faut travailler dur et, généralement, sacrifier des billes de valeur. Plus vous avez de billes rouges, plus il est facile de s'en débarrasser.

CARTE DE QUÊTES

Généralités

Le **système de carte de quêtes** représente les actions qui se déroulent juste à l'extérieur de la zone de jeu principale, les opérations hors scène qui peuvent influencer la narration plus large de l'événement.

Alliés

Chaque joueur a un **allié** sur le terrain. Il peut s'agir d'un ami, d'un mercenaire, d'un serviteur, d'un subordonné ou de toute autre personne de confiance. Les joueurs peuvent choisir de **regrouper leurs alliés** sous le contrôle d'un autre joueur pour faciliter la coordination, mais cette délégation est entièrement facultative et peut être révoquée à tout moment.

Types d'alliés

Il existe 3 types d'alliés différents : **guerriers**, **voleurs** et **sages**.

Guerriers

Berserkers enragés, croisés zélés ou soldats disciplinés, les guerriers excellent au combat et ne se soucient guère du reste.

Rôdeurs

Truands de ruelle ou éclaireurs aux longues jambes, des nerfs d'acier et des pas légers leur permettent de mener des actions furtives et décisives.

Sages

Lorsque les cerveaux comptent plus que les muscles, les sages prennent les devants. Il s'agit de diplomates à la langue acérée, d'érudits et d'occultistes éclairés, experts en matière de pensée, d'esprit ou de mots.

Quêtes

Les quêtes représentent diverses missions auxquelles les joueurs peuvent affecter leurs alliés, dans l'espoir d'obtenir des résultats bénéfiques.

Meilleur / pire type d'alliés

Certaines quêtes favorisent clairement un type d'allié particulier. Envoyer un frêle érudit pour nettoyer un repaire de trolls peut mal se terminer, tout comme envoyer un barbare pour négocier la libération d'un otage peut conduire à un désastre. Le **premier allié désigné** devient le **chef de quête**, et son type influencera l'issue de la **quête**.

Résultat de la quête

Les résultats des quêtes sont déterminés par un jet de dé.

- **1 ou moins** : la mission est un échec et l'allié est blessé
- **2-3** : la mission est un échec
- **4+** : la mission est un succès

Modificateur du résultat de la recherche

Trois éléments peuvent modifier le résultat d'une quête

Difficulté des quêtes : Certaines quêtes sont particulièrement difficiles et imposent une pénalité numérique au résultat du dé.

Nombre d'alliés : chaque allié au-delà du premier ajoute +1 au résultat.

Chef de quête :

- Si le chef est le type le mieux adapté, lancez deux fois le dé et prenez le meilleur résultat.
- Si le chef est le type le plus mal adapté, lancez deux fois le dé et prenez le résultat le plus défavorable.

Alliés blessés

Les alliés blessés ne peuvent pas participer de manière significative à d'autres quêtes tant qu'ils ne sont pas guéris.

Ils peuvent se rétablir de diverses manières, par exemple en étant envoyés dans une infirmerie ou en recevant une potion de guérison délivrée par l'action du joueur ou l'issue d'une quête.