Swidenth : Jeu Solo Med-Fan

par Sylvain « Newlight » Mazoyer

I Présentation du Jeu :

Principe :

Ce jeu est un jeu de figurines destiné à être joué par un seul joueur. Ce joueur va créer un groupe de quatre héros représentés par des figurines et appelés Personnages Joueurs (et noté PJ par la suite) qui devront accomplir des Quêtes et affronter de nombreux ennemis, eux aussi représentés par des figurines et appelés Personnages Non Joueurs (noté PNJ par la suite). Ces PNJ seront dirigés par un Script qui va indiquer comment ils se comportent lors de la partie.
Au fur et à mesure de l'accomplissement des quêtes, les héros vont progresser et acquérir de l'équipement, ce qui leur permettra d'affronter des ennemis de plus en plus puissants et d'accomplir des quêtes encore plus difficiles.

Présentation de l'univers du Jeu :

L'Empire de Swidenth est le plus grand des états humains du continent d'Azmaar. C'est un havre de civilisation situé à l'est de celui ci et bordé par la mer de Rhokyen. Au Nord Ouest de celui ci se trouve le Royaume de Novingal, un pays plein de preux Paladins, prêts à le défendre, tandis qu'au Nord se trouve Nordenth, les grandes étendues givrées peuplées de tribus nordiques éparses, formés de fiers et âpres guerriers. Voici l'ensemble des principaux états humains d'Azmaar. De petites contrées telle que celle des Hobbits, ou même celle du Peuple de Sith Réa, le Dieu Ours, se trouvent disséminées de ci de là sous le protectorat de l'Empire humain.
Les Elfes quant à eux vivent dans les forêts de Swidenth, dont ils ont fait leur territoire propre depuis tout temps et personne n'ose le leur contester. Les nains se tiennent fièrement dans les Montagnes de l'Ouest de Swidenth, au sud de Nowingal et entretiennent de bonnes relations commerciales avec les humains de l'Est et du Nord, tout en observant une strict neutralité dans les rapports entre ses deux voisins.
La paix qui règne depuis voilà deux siècles sur le continent d'Azmaar était permise par la construction de la Grande Muraille, un immense ouvrage séparant Swidenth des arides terres du sud, où résident les orcs et bien d'autres races maléfiques. Mais depuis peu, cette paix semble bien compromise car les orcs semblent avoir trouvé le moyen de franchir la grande muraille et des incursions de plus en plus massives ont poussé les habitants des terres du sud de Swidenth à migrer vers le nord.

Matériel de jeu :

Pour jouer à ce jeu, le joueur a besoin de figurines pour représenter les PJ et les PNJ. Elle peuvent être de taille 15, 28 ou 32 mm, même si un format de 15 mm peut augmenter l'impression de réalisme.

Il aura en outre besoin de quelques éléments de décors, arbres, maisons de village, buissons, etc, qui vont dépendre de chacun des scénario de quête. Le jeu se faisant avec des lignes de vue réelles, il vaut mieux utiliser des éléments à peu près de dimension adaptée à l'échelle des figurines. Les distances sont mesurées en pas (2,5 cm).

Comme dans la majorité des jeux avec figurines, l'aléatoire tient une certaine place dans ce jeu et le joueur devra se munir de préférence de Dés à 20 faces, noté D20, de couleurs différentes si possible. Si il n'en a qu'un, il peut avoir besoin de 2 Dés à 6 faces, notés D6 pour les jets dits de direction, que nous verrons sous peu.

Parfois il sera demandé de lancer un D2, un D4, un D5 ou un D10. On obtient de tels Dés en divisant le résultat d'un D20 respectivement par 10, 5, 4 ou 2 et en arrondissant le résultat à l'entier supérieur.

Définitions :

Comme déjà vu, les figurines contrôlés par le joueur sont notés PJ et ceux contrôlés par le script du jeu sont notés PNJ.
Chaque figurine, PJ ou PNJ, est représentée par 5 caractéristiques, qui sont : Combat (notée **Com**), Défense (**Déf**), Vitalité (**Vit**), Moral (**Mor**) et Psychisme (**Psy**). A ces caractéristiques peuvent s'ajouter éventuellement le Tir ainsi que des compétences et sorts.

- Le **Combat** représente la capacité à se battre au corps à corps (en Mêlée) de la figurine.
- La **Défense** représente la capacité à encaisser les coups de la figurine.
- La **Vitalité** représente le nombre de points de vie. Lorsque celle ci vaut zéro, la figurine est retirée du jeu.
- Le **Moral** représente la capacité à affronter des ennemis effrayant et à tenir bon face à l'adversité.
- Le **Psychisme** représente la capacité à résister aux sorts adverses et à lancer le cas échéant.
- Le **Tir**, dont ne dispose pas toutes les figurines, correspond à sa capacité à utiliser des projectiles.

Les différents Jets de Dés :

Afin de résoudre les situations qui se présenteront à lui, le joueur sera amené à effectuer de fréquents jets de Dés, que ce soit pour résoudre une phase de combat, effectuer un tir ou connaître le résultat d'un sort par exemple.

Jet sur un X+ : Lorsque est spécifié qu'on doit faire un jet sur un X+, X prenant une valeur entre 1 et 20, on lance un D20 et la condition est réuni si on obtient X ou plus au jet.

Jet de caractéristique de difficulté X : Pour ce jet on lance un D20 auquel on ajout la caractéristique citée et le jet est réussit si le résultat est supérieur ou égal à X.

Jet d'opposition entre deux caractéristiques : Lors de ce jet, noté « faire un jet d'opposition entre la Caractéristique 1 de la figurine 1 et la caractéristique 2 de la figurine 2 » on lance un D20 pour chaque figurine et on rajoute à chacun la caractéristique correspondant à la figurine. Le plus haut score remporte le jet. Notez bien que cela peut correspondre à des caractéristiques différentes pour chaque figurine, par exemple Tir pour l'une et Combat pour l'autre.

Jet de direction : Ce jet sert à déterminer une direction sur la table de jeu. Lancez 2 D20 (ou 2 D6 à défaut). La droite passant par le centre des deux Dés indique la direction recherchée, et le sens va du plus petit score au plus haut score. Relancez si les deux scores sont une égalités. Parfois un des scores obtenus peut être utilisé comme une distance.

Orientation d'une figurine :

Une figurine a la moitié de son socle orientée vers l'avant, dont la direction correspond à celle de la tête de la figurine. Tandis que l'autre moitié correspond à l'arrière de la figurine. Ceci a de l'importance quand on considère les tirs sur une figurine qui porte un bouclier, qui ne fournissent un bonus de défense contre les tirs venant de l'avant de la figurine.

II Activation et Actions des figurines :

Activation des figurines :

Activer une figurine correspond à lui faire effectuer une action. Ce jeu se joue par tour et chaque figurine ne peut être activée qu'une seule fois par tour. D'abord sont activés les PJ, dans l'ordre que le Joueur veut, puis sont activés les PNJ, dans l'ordre que le joueur veut, sauf si c'est précisé autrement dans le Script de gestion des PNJ. Un PJ ne peut être activé après un PNJ lors d'un tour. Une fois que toutes les figurines ont été activées, le tour suivant commence.

Actions possibles :

Les différentes actions que peut effectuer une figurine lors de son activation sont les suivantes, elle ne peut en faire qu'une seul d'entre elle à chaque activation. Certains actes toutefois, comme boire une potion, n'utilise pas d'action.

- **Ne rien faire :** La figurine a la possibilité de ne rien faire de son activation.
- **Se déplacer :** Une figurine a la possibilité de se déplacer en suivant n'importe quelle trajectoire d'une distance égale à son déplacement de base. ***Hormis pour les figurines avec la compétence Lent ou Rapide, le déplacement de base est de 3 pas.*** A la fin de son déplacement la figurine peut se tourner dans n'importe quelle direction.
- **Courir :** Une figurine peut se déplacer d'une fois et demi (x1,5) son déplacement de base en ligne droite si il n'y a pas d'obstacle sur sa trajectoire. Elle reste ensuite orientée dans la direction de son déplacement.
- **Grimper à une échelle/une corde ou un escalier :** Une figurine peut le faire avec son déplacement de base.
- **Nager/Escalader une paroi :** Une figurine peut le faire avec la moitié de son déplacement de base.
- **Effectuer une phase de combat, un tir ou lancer un sort :** Ceci nécessite une action.
- **Effectuer une action spéciale :** Crocheter une porte, s'échanger de l'équipement nécessite une action.

N.B. : Boire une seule potion ne nécessite pas d'utiliser d'action. Lancer un sort à partir d'un parchemin ou grimoire si.

Circonstances particulières :

Chute d'une hauteur de X pas : Faites un jet de (20-4X)+. Si le jet est un succès la figurine ne perd pas de Vitalité sinon elle perd X Vitalité. Si X supérieur à 4 pas, elle perd automatiquement X Vitalité.

Terrain difficile : Pour traverser un terrain difficile il faut utiliser le double de la distance parcouru.

III Mêlée, Tir, Magie et Psychologie:

Règles de Mêlée :

On dit que deux figurines adverses sont engagées lorsqu'elles sont en contact socle à socle. Si l'une d'entre elles veut se désengager (i.e. Se déplacer) elle subit une attaque gratuite de la part de toutes les figurines engagées avec elle.
Un PJ peut changer d'arme(s) en main(s) sans que cela lui coûte la moindre action. Il peut le faire n'importe quand.

Lorsqu'une figurine est engagée avec une autre, elle peut initier une phase de au prix d'une action. On effectue alors un jet d'opposition entre les valeurs de Combat des deux figurines. La figurine qui a le plus haut score a gagné le combat et on regarde si elle fait des dégâts à l'autre. En cas d'égalité rien ne se passe.

Si une figurine a gagné le combat, on calcule de combien elle l'emporte en ajoutant un éventuel bonus du à l'arme (Dég+X) et on se rapporte au tableau suivant :

Écart dont elle l'emporte	< ou égal à 1 x Déf adverse	> 1 x Déf adversaire	> 2 x Déf adversaire
Vitalité perdue par l'adversaire	0	1	2

Et ainsi de suite. Si la Vitalité de la figurine adverse tombe à zéro celle ci est retirée de la partie.

Combat multiple : Lorsque plus de deux figurines sont engagés entre elles, on comptabilise le nombre de figurines par camp. L'écart correspond au bonus de combat que gagne les figurines du camp le plus nombreux.

Attaque gratuite : Entre autre lorsqu'une figurine se désengage, elle subit une attaque gratuite. Cela se passe comme une phase de combat normale, sauf que si celui qui subit l'attaque gratuite l'emporte, il ne fait pas de dégât.

Règles de Tir :

Une figurine dotée de la compétence Tir et équipée d'une arme de tir, peut, si elle n'est pas engagée au corps à corps, effectuer un tir sur une figurine adverse à portée de son arme de tir. Ceci au prix d'une action.
On effectue alors un jet d'opposition entre la caractéristique Tir du tireur et la caractéristique Combat de la cible. Si le résultat du tireur est supérieur, le tir touche et on regarde si elle fait des dégâts à l'autre, comme dans le cas de la mêlée.

Couvert : Une figurine de taille normale est à couvert si 50% ou plus de sa surface visible pour une figurine adverse lui tirant dessus est cachée par un obstacle. Dans ce cas, le tir s'effectue avec la caractéristique Tir divisée par 2.
Dans le cas d'une figurine de Petite taille a couvert, le tir s'effectue avec la caractéristique Tir divisée par 4.

N.B. : Lorsqu'une caractéristique doit être divisée pour une règle quelconque, on arrondit à l'entier **inférieur**.

Règles de Magie :

Une figurine doté de sorts dans son profil, peut en lancer un par activation au prix d'une action, même si elle est engagée par une autre figurine (sauf sorts d'attaque de Tir). Pour lancer sort donné procéder comme dans son descriptif.

Contrecoup d'un sort : Un sort qui échoue à être lancé correctement entraîne éventuellement un contrecoup pour le Lanceur (sauf Duel magique). Si un sort a échoué, lancez un D20, auquel on ajoute de combien a échoué le sort. Si le résultat est supérieur à 15 + Psy, le Lanceur perd une Vitalité.

Règles de Psychologie :

Adversaire effrayant X : Si une figurine veut s'approcher à moins d'un pas de cette figurine lancez un D20 pour chacune des figurines. Ajoutez X au score de cette figurine et son Moral à l'autre. Si le score de la figurine avec Effrayant est supérieur, la figurine ne peut s'approcher à moins d'un pas.

Mort d'un autre PJ à moins de 3 pas : Si un PJ meurt à moins de 3 pas d'un PJ, ce dernier doit réussir un Jet de Moral de difficulté 5 ou fuir définitivement hors de la table. Il n'est pas considéré comme mort mais seulement retiré de la partie. Si le Jet de Moral est réussi, le PJ gagne Combat+2 contre la figurine ayant tué son allié.

Déroute : Si un groupe (Voir définition ci après) de PJ ou de PNJ vient de perdre la moitié ou plus de ses effectifs, chaque PJ ou PNJ du groupe doit réussir un jet de Moral de difficulté 7 ou fuir définitivement hors de la table. Il n'est pas considéré comme mort mais seulement retiré de la partie. On ne teste qu'une fois pour la déroute et les figurines avec la règle Insensible à la déroute ne sont pas concernés par cette règle de déroute.

Groupe : Des PNJ sont considérés comme en groupe si on peut les relier à au moins un autre d'entre eux par un trait de moins de 1 pas. L'ensemble des PNJ ainsi reliés forment un groupe. Les PJ sont toujours considérés en groupe.

IV Création d'un groupe de PJ et évolution :

Création du groupe de PJ :

Un groupe de PJ est obligatoirement constitué de 4 PJ. Le joueur crée ses 4 PJ à l'aide de 100 **Points de Progressions (PP)**. Ces points de progression servent à améliorer des caractéristiques, acquérir des compétences, des sorts ou même acheter des armes lors de la création des PJ. Le Joueur décide du nombre de PP qu'il alloue à chaque PJ qu'il crée.

Au cours d'une campagne, les PJ vont acquérir des PP, par exemple en tuant des PNJ ou en accomplissant des Quêtes. Les PP ne sont pas échangeables entre PJ et ceux acquis par un PJ doivent être exclusivement consacrés à l'amélioration de ce PJ. Toutefois les équipements peuvent être échangés entre PJ, une fois ceux ci achetés.

N.B. : En cours de partie deux PJ socle à socle peuvent s'échanger de l'équipement au prix d'une action.

Mort d'un PJ :

A la mort d'un PJ, le joueur peut recruter un PJ avec autant de PP qu'il a utilisé pour créer le PJ mort. Notez bien qu'un PJ qui fuit définitivement lors d'une partie n'est pas mort et fait encore partie du groupe à la fin de la partie.
Un PJ mort peut aussi, à la place, être ressuscité pour un nombre de PP égale au double de sa valeur en PP total au moment de sa mort. Les PP servant à sa résurrection devront être fournis par les autres PJ du groupe.

Création de PJ et Amélioration

Un PJ peut appartenir à une des sept races présentées ci après. La création d'un PJ d'une race donnée coûte un certain nombre de PP qui dépend de la race en question. A chaque race correspondent des caractéristiques de départ spécifiques, et éventuellement des compétences de base automatiquement acquises.

Pour chaque PJ on va devoir choisir une classe, qui est à choisir parmi celles proposées pour sa race. Le tableau suivant résume l'ensemble des informations concernées :

Race	Coût (PP)	Com	Déf	Vit	Mor	Psy	Compétences de base	Classes accessibles
Impérial	15	0	3	5	0	0		Guerrier, Tireur, Mage, Aventurier
Humain du Royaume	18	1	3	5	0	1		Paladin, Ranger, Mage, Aventurier
Nordique	20	0	3	6	1	0	Marcheur agile	Barbare, Ranger
Elfe	18	1	2	5	0	1	Tir 1, Marcheur agile	Ranger, Mage, Aventurier
Nain	20	0	4	5	1	1	Lent, Petite taille	Guerrier, Tireur, Ranger
Hobbit	13	0	2	4	0	1	Lent, Tir 1, Petite taille, Marcheur agile	Ranger, Tireur, Aventurier
Semi-Orc	20	0	4	6	0	0		Guerrier, Barbare

Une fois la race du PJ choisie, il faut choisir sa classe parmi celles accessibles pour sa race. A chaque classe correspondent des Bonus aux caractéristiques ainsi qu'éventuellement des compétences ou sorts acquis dès la création. Voici la liste des Classes avec leurs avantages, les armes et améliorations aux quelles elles peuvent avoir accès, dès la création ou éventuellement en les achetant en cours de campagne. Le coût en PP de ça est indiqué pour chaque classe.

Ranger : Tir+2, Furtif, Marcheur agile ; **Armes/Armures permises :** Arc court, Arc long, Javelot, Armes légère, Arme normal, Armure légère ; **Améliorations :** Tir (15), Compétence (20), Com (25), Mor (25), Psy (35)

Tireur : Tir+3 ; **Armes/Armures permises :** Arc court, Arc long, Arbalète, Arquebuse, Armes légère, Arme normale, Armure légère, Armure normale, ; **Améliorations :** Tir (15), Com (20), Mor (20), Compétence (25), Psy (35)

Guerrier : Com+3 ; **Armes/Armures permises :** Arc court, Arc long, Arbalète, Hache de jet, toute Arme de mêlée, toute Armure, tout Bouclier ; **Améliorations :** Com (15), Mor (20), Tir (25), Compétence (25), Psy (35)

Barbare : Com+1, Déf+1, Vit+1 ; **Armes/Armures permises :** Hache de jet, Lance ; Toute Arme de mêlée, Armure légère ; **Améliorations :** Com (15), Mor (15), Compétence (20), Tir (25), Psy (35),

Mage : Psy+3 et 2 sorts au choix ; **Armes/Armures permises :** Armes légères, Armes normales, Armure légère ; **Améliorations :** Compétences (30), Com (30), Psy (20), Sort (20), Mor (30), Compétence (30), Com (30)

Paladin : Com+1, Déf+1, Guérison magique ; **Armes/Armures permises :** Armes légères, Armes normales, toute Armures, tout Bouclier ; **Améliorations :** Mor (15), Com (20), Psy (25), Compétences (30), Bouclier magique (30), Duel magique(30), Bannissement (30), Inspiration magique (30)

Aventurier : Com+1, Mor+1, Tir+1 ; **Armes/Armures permises :** toute Arme de tir sauf Arquebuse, Armes légères, Armes normales, Armure légère, Armure normale, Rondache, Bouclier ; **Améliorations :** Tir (20), Compétences (20), Com (20), Mor (25), Psy (25), Sort (35)

Équipement :

Une figurine ne peut posséder qu'une Armure, un Bouclier, 3 armes à une main et une Arme à 2 mains, et un objet sacré. Il peut avoir autant de potions et de parchemins qu'il veut. Un Mage peut avoir jusqu'à 3 grimoires.
Voici les coûts en PP des Armes, Armures, Boucliers et Équipements :

Arme : Légère (gourdin, dague, bâton à 2 mains)**/Normale** (Épée, Hache, Marteau)**/Lourde** (Arme à 2 mains) **:** 2/5/12
Armure : Légère (Pourpoint)**/Normale** (Cuirasse, Maille)**/Lourde** (Plate partielle)**/Complète** (Plate) **:** 5/12/25/50
Bouclier : Rondache/Bouclier/Écu : 5/10/20
Arc court/Arc long/Arbalète : 5/15/12
Hache de jet/Lance : 2/4
Pistolet/Arquebuse : 12/20
Potion de Force/Soin/Vivacité : 5/12/7

N.B. : Un lance ou une hache de lancer ne permettent que d'effectuer un seul tir. En mêlée une hache de Jet compte comme une arme légère à une main, et un javelot comme une arme normale à 2 mains.

V Feuille de Compétences, Sorts et Équipement

Compétences : ***(Si indiqué en italique, n'est pas accessible aux PJ sauf si inclu dans le profil de base)***

Ambidextre : permet d'utiliser deux armes de corps à corps à la fois.

Amphibie : Permet de Nager à son déplacement de base

Chef : Cette figurine confère Moral +1 à toute figurine alliée à moins de 3 pas d'elle, sauf à elle même.

Démoniaque : Rends sensible à certaines armes ou sorts.

Désengagement habile : Permet de se désengager d'un corps à corps sans subir d'attaque gratuite.

Effrayant X : Si une figurine adverse veut s'approcher à moins d'un pas de cette figurine lancez un D20 pour chacune des figurines. Ajoutez X au score de cette figurine et son Moral à l'autre. Si le score de la figurine avec Effrayant est supérieur, la figurine ne peut s'approcher à moins d'un pas.

Énorme : Si la zone visible de cette figurine est 2 fois plus grande qu'une figurine normale pour un tireur adverse, celui ci bénéficie de Tir x2 contre cette figurine.

Furtif : Tant que cette figurine est en contact socle à socle avec un obstacle d'au moins 0,5 pas de côté, celle ci ne peut être engagée par une figurine à plus d'un pas d'elle ni prise pour cible par un tir. Ceci ne s'applique pas si elle est déjà engagée au corps à corps.

Grimpeur : Cette figurine peut escalader une paroi à son déplacement de base.

Immense : Si la zone visible de cette figurine est 4 fois plus grande qu'une figurine normale pour un tireur adverse, celui ci bénéficie de Tir x4 contre cette figurine.

Insensible à la déroute : Cette figurine ne déroute pas dans les conditions normale de Déroute.

Lent : Le déplacement de base de cette figurine est de 2 pas.

Marcheur agile : Cette figurine ignore les pénalités de déplacement en terrain difficile ou d'obstacles linéaires.

Petite Taille : Tout tir contre cette figurine se fait à Tir /2.

Rapide : Le déplacement de base de cette figurine est de 8 pas.

Recharge X : Cette arme nécessite X tours entre chaque tir pour être rechargée.

Soins : Cette figurine peut faire récupérer 1D4 Vitalité à une figurine Alliée en contact au prix d'une action.

Spectral : Cette figurine se déplace en ignorant les obstacles, terrain difficile et tout combat contre elle sans arme magique correspond à une attaque gratuite de sa part. Armures et Boucliers non magiques ne confèrent pas de Def.

Tir : Peut utiliser une arme de tir.

Vol : Cette figurine vole et ignore tout obstacle, hormis ceux des bâtiments fermées. Elle peut passer au dessus d'une figurine adverse sans engager de corps à corps si elle le désire.

Armes/Armures et Équipement :

N.B. : Toute phase de combat contre une figurine sans arme est considérée comme une attaque gratuite.
Arme Légère/Normale/Lourde : Dég +0/+2/+4 ;
Armure Légère/Normale/Lourde/Complète : Déf +1/+2/+3/+4
Rondache : Com+1 ; **Bouclier :** Com+1, Déf+1 contre Tirs de l'avant ; **Ecu :** Com+1, Déf+1 contre Tirs de l'avant
Combat à 2 mains, si ambidextre : Arme Légère : Com+1 ; Arme Normale : Com+1, Dég+1
Arc court : Portée 9 ; **Arc long** : Portée 15 ; **Arbalète :** Portée 12, Dég+2, Recharge 1 ; **Hache de Lancer :** Portée 3
Pistolet : Portée 3, Dég+4, Recharge 1, **Arquebuse :** Portée 15, Dég+4, Recharge 2 ; **Javelot :** Portée 6

Arme bénie : Cette arme est magique et confère Dég+2 contre les figurines avec Démoniaque ou Spectral.
Grimoire : Mage uniquement. Permet de lancer autant de fois qu'on veut le sort indiqué dans le Grimoire
Objet Sacré : Confère Effrayant 5 contre les figurines avec Démoniaque.
Parchemin : Permet de lancer une fois le sort indiqué sur la parchemin
Potion de Force : Confère instantanément Dég+2 pour ce tour.
Potion de Soin : Fait récupérer instantanément 1D4 Vitalité.
Potion de Vivacité : Confère instantanément Com+2 pour ce tour.

Sorts :

Un sort peut être lancé lorsque le Lanceur est engagé au corps à corps, ssauf indication contraire.

Bannissement : Effectue une attaque de Tir de portée 6 avec Psy du Lanceur au lieu de Tir et Psy de la cible au lieu de Com. L'attaque a Dég+8. Cette attaque ne fonctionne que sur les figurines avec Démoniaque ou Spectral.

Bouclier magique : Faites un Test de Psy de difficulté 12. Confère Déf+2 à toutes les figurines alliées à moins de 3 pas du Lanceur jusqu'à la fin du tour.

Boule magique : Effectue une attaque de Tir de portée 12 avec Psy du Lanceur au lieu de Tir. Toutes les figurines à moins de 2 pas de la cible sont aussi affectée par l'attaque de Tir, même si le Tir contre la cible échoue.

Duel magique : Une figurine avec ce sort le lance automatiquement lorsqu'il est la cible directe d'un sort adverse. Faites un jet d'opposition de Psy entre le Lanceur du sort et cette figurine. Si cette figurine l'emporte le sort est annulé.

Guérison magique : Faire un test de Psy de difficulté 8. La cible du sort, à moins de 3 pas, récupère 1D2 Vitalité.

Inspiration magique : Faites un Test de Psy de difficulté 10. Confère Com+2 et Mor+2 à toutes les figurines alliées à moins de 3 pas du Lanceur jusqu'à la fin du tour.

Invisibilité magique : Faites un Test de Psy de difficulté 12. Le Lanceur devient invisible et ne peut être ciblé au tir ou engagé au corps à corps (mais peut être ciblé par un sort). L'invisibilité cesse lorsque le Lanceur le souhaite, lorsque celui ci engage une figurine adverse ou bien sur un 15+ en début d'activation du Lanceur.

Invocation de Guerriers : Faites un Test de Psy de difficulté 12. Invoquez à moins de 3 pas autant de figurines que le souhaite le Lanceur, pour un total de 25 PP créé selon les règles normales de création de PJ. Ces figurines sont sous son contrôle. Tant que ces guerriers invoqués sont encore en vie le sort ne peut être relancé. A la fin de chaque activation d'un guerrier invoqué, il disparaît sur un 15+. Les guerriers invoqués tués par les PJ ne leur rapportent pas de PP. Si le guerrier invoqué l'est par un PNJ, il a Rôle : Guerrier ; Comportement : Foncer, Armes : selon équipement.

Mur de destruction : Faites un Test de Psy de difficulté 12. Crée un mur de 3 pas de long sur 2 pas de haut et un de large, dont la partie la plus proche doit être à moins de 6 pas du lanceur et qui inflige un attaque de Com 4, Dég+2 à toute figurine le traversant. Le mur disparaît si le Lanceur le souhaite ou sur un 15+ au début de l'activation du Lanceur.

Paralysie magique : Effectuez un jet d'opposition de Psy contre Psy, si le Lanceur remporte le Jet la cible est paralysée. Elle ne peut rien faire à part tenter de se défaire de la paralysie, ce qu'elle fait au prix d'une action et en réussissant un Test de Psy de la difficulté égale au score du Lanceur du début..

Répulsion magique : Faire un test de Psy de difficulté 8. Toutes les figurines adverses à moins de 3 pas du lanceur, à part celles avec Immense sont repoussées à 4 pas du Lanceur et sont mises à terre (hormis celles avec Énorme).

Sort de Combat : Faire un test de Psy de difficulté 6. En cas de réussite initiez une phase de combat avec une figurine adverse engagée à Com+2 et Dég+2 et considérez pour ce tour que l'Arme du Lanceur est magique.

Tir magique : Effectue une attaque de tir de portée 12 avec Psy du Lanceur au lieu de Tir, à Dég+4.

Voile impénétrable : Faites un Test de Psy de difficulté 8. Crée un voile de 3 pas de long sur 2 pas de haut et un de large, dont la partie la plus proche doit être à moins de 6 pas du lanceur et qui bloque les lignes de vue mais peut être traversé normalement. Le mur disparaît si le Lanceur le souhaite ou sur un 18+ au début de l'activation du Lanceur.

Contrecoup d'un sort en cas d'échec (sauf Duel magique) :

Si un sort a échoué, lancez un D20, auquel on ajoute de combien a échoué le sort. Si le résultat est supérieur à 15 + Psy, le Lanceur perd un Vitalité.

VI Système de Script de Gestion des PNJ

Présentation du système :

Chaque PNJ (i.e. chaque figurine non joueur et contrôlée par l'IA) se voit doter de 3 attributs supplémentaires, nommés Rôle : X, Comportement : Y et Arme : Z. Ces 3 attributs vont déterminer son attitude en partie face aux PJ.

- Le premier attribut, Rôle, indique quel va être le rôle du PNJ lors de la partie. Cela peut être par exemple d'aller assassiner un Chef PJ ou bien de rejoindre une zone et de la tenir face aux PJ.
- Le deuxième attribut, Comportement, indique comment le PNJ se comporte une fois qu'il est à proximité des PJ. Va t'il se mettre à couvert pour tirer prudemment ou bien tirer directement ?
- Le troisième attribut correspond à l'Arme principale utilisée par le PNJ : Mêlée, Tir ou Magie

Règle du l'action la plus dommageable : L'action du PNJ doit être en accord avec sa mission et son comportement mais doit être optimisée de sorte qu'elle soit la plus efficace possible (exemple : se mettre à couvert d'un maximum de figurines PJ tant que faire se peut).

Les Rôles :

Guerrier : Le PNJ se dirige vers le PJ le plus proche en courant.

Harceleur : Le PNJ se dirige vers le PJ le plus proche en courant jusqu'à ce qu'un PJ soit à portée de Tir ou de Magie.

Chef : Il commence normalement la partie avec un certain nombre de PNJ à moins de 1 pas de lui et ces PNJ sont alors dits contrôlés par le Chef. Tous ces PNJ doivent avoir le même Rôle et c'est ce rôle qui est alors dévolu au Chef.
Le Chef doit être activé par l'IA avant les PNJ qu'il contrôle et ces derniers doivent se trouver au maximum à 3 pas du Chef à la fin de leur activation (tant que faire se peut).

Garde X : Le PNJ garde un territoire indiqué par le scénario. Si un PJ s'approche à moins de X pas de cette zone il passe à un Rôle de Guerrier ou Harceleur selon son Arme principale (Mêlée ou Tir/Magie).

Patrouille A-B-C..., X : Le PNJ se déplace de la zone A (indiquée par le scénario) à B, puis jusqu'à C et ainsi de suite en faisant une boucle une fois toutes les zones traversées. Si un PJ approche à moins de X pas de lui, il passe à un Rôle de Guerrier ou Harceleur selon son Arme principale (Mêlée ou Tir/Magie).

Assassin X : Le PNJ se dirige vers le PJ nommé X en courant. Remplacez le « PJ le plus proche » par X dans l'énoncé de son comportement.

Les Comportements :

Foncer : Le PNJ se déplace en courant jusqu'à engager le PJ le plus proche si son Arme principale est de Mêlée ou bien tire sur le PJ le plus proche si son arme principale est de Tir.

Prudence : Le PNJ se déplace vers le couvert le plus proche, en courant si possible et engage un PJ dès qu'il est à portée de course ou de déplacement si son Arme principal est de Mêlée, ou tire ensuite sur le PJ le plus proche si son arme principale est de Tir.

Soutenir : Le PNJ utilise une de ses capacités de soutien (tirée au sort parmi celles de son profil) sur les PNJ à portée de sa capacité. Si il ne reste aucun PNJ à soutenir, il passe à un Rôle de Guerrier ou Tireur selon son Arme principale (Mêlée ou Tir).

Magie : Le PNJ se déplace vers le couvert le plus proche, en courant si possible et utilise ensuite une de ses sorts (tirée au sort parmi celles de son profil). Le scénario peut éventuellement suggérer les sorts à utiliser.

N.B. : Un PNJ attaqué par un tir ou un sort offensif doit, si il survit et si il est libre de tout engagement, attaquer obligatoirement la figurine l'ayant attaqué, que ce soit en Mêlée ou au Tir selon son Arme principale. Exception est faite pour les figurines avec le Comportement Soutenir. Un PJ engagé utilise son action pour initier une phase de combat.

VII Exemple de scénario de Quête : Embuscade d'un convoi protégé par le groupe de héros

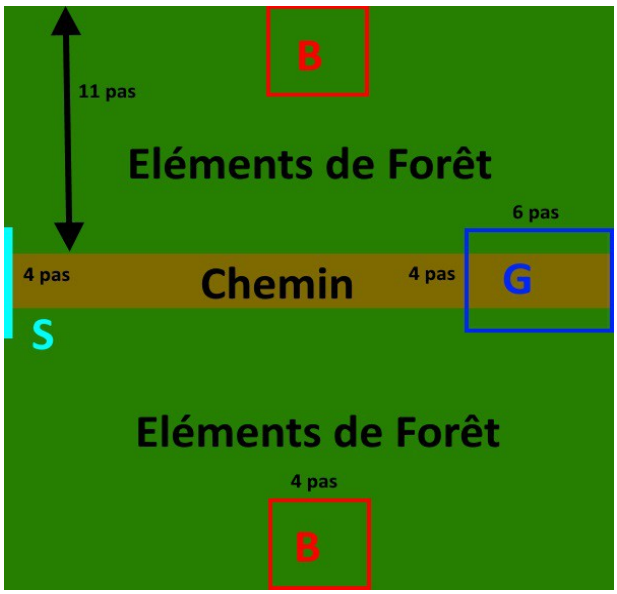
Mise en situation :

La Baronne de Von Chausen cherche par des intrigues politiques à soumettre les terres du Monastère d'Alkor sous sa juridiction. Elle essaye de pactiser avec le Chambellan du Monastère pour que celui ci convainc l'Abbé de placer son domaine sous la protection de la Baronne. Mais le Chambellan n'est pas homme à se faire duper et ses exigences sont hautes. La Baronne décide donc d'envoyer un convoi officieux jusqu'au monastère pour lui dispenser ses largesses afin amadouer le Chambellan. Pour être sûr que le convoi arrive à bon port tout en restant assez discret, elle a recruté la bande de héros pour escorter le convoi. Malheureusement celui ci tombe dans un embuscade de brigands.

Carte du scénario :

Cette section décrit la disposition de la surface de jeu ainsi que les zones de déploiement initiales des PJ et PNJ.

La surface de jeu fait 24 x 24 pas. En son milieu, sur la longueur se trouve un chemin, tandis que le reste est parsemé d'éléments de forêt, comptant comme des terrains difficiles.
Le groupe de PJ accompagne un groupe de 3 civils sans défense et qui sont contrôlés eux aussi par le joueur. Ils sont déployés à une extrémité du chemin, dans un rectangle G de 4 x 6 pas, dans le sens du chemin.
Au milieu de chaque bord de la forêt (i.e, ceux parallèles au chemin) sont déployés 3 brigands (2 guerriers, 1 archer) dans un carré B de 4 x 4 pas. Les deux groupes de 3 brigands sont des PNJ contrôlés par le Script de Gestion des PNJ.



Objectifs et récompense :

Cette section décrit les objectifs à atteindre pour la victoire ainsi que la récompense attribuée en cas de victoire.

L'objectif de la quête est que les trois civils survivent et atteignent la sortie du chemin, notée S sur la carte.
En plus des PP obtenus par les PJ qui éliminent un PNJ, en cas d'accomplissement de la quête chaque PJ reçoit 8 PP.

Événements :

Cette section décrit les événements susceptibles d'intervenir en plein milieu de la partie.

- Au début de chaque tour après le premier, sur un 17+, il arrive dans la zone de déploiement G, 3 soldats de la garde, qui sont placés sous le contrôle du joueur.

- Si des PJ ou civils arrivent à moins de 6 pas de la sortie S, un groupe de 3 guerriers brigands apparaît au contact de la sortie S et attaquent les PJ ou les civils.

Profils des protagonistes :

Cette section indique les profils des divers protagonistes et la récompense en PP obtenue pour leur élimination.

Guerrier Brigand :
Rôle : Guerrier ; Comportement : Foncer ; Arme principale : Mêlée ; Récompense : 2 PP

Caractéristique	Combat	Défense	Vitalité	Moral	Psychisme
Valeur	1	4	1	0	0

Équipement : Arme légère (Gourdin), Armure légère (déjà inclus entre dans le profil)

Archer Brigand :
Rôle : Guerrier ; Comportement : Prudence ; Arme principale : Tir ; Récompense : 3 PP

Caractéristique	Combat	Défense	Vitalité	Moral	Psychisme
Valeur	1	4	1	0	0

Équipement : Arme légère (Gourdin), Armure légère (déjà inclus entre dans le profil), Arc court (Tir 1)

Civil :

Caractéristique	Combat	Défense	Vitalité	Moral	Psychisme
Valeur	0	3	2	0	0

Équipement : Sans arme (Toute attaque dirigée contre eux correspond à une attaque gratuite)

Soldat de la garde :

Caractéristique	Combat	Défense	Vitalité	Moral	Psychisme
Valeur	2	4	1	0	0

Équipement : Arme normale (Épée), Armure légère (déjà inclus entre dans le profil)