



---

**LIVRE DE RÈGLES**

**LES ROYAUMES  
DE VILTIS**

---

**UNIVERS & SCÉNARIO DE  
FLAVIEN BOURNY**



# sommaire

---

**03**

INTRODUCTION

**06**

FEUILLE DE PERSONNAGE ET CRÉATION

**09**

RÉSOLUTION DES ACTIONS ET COMBATS

**11**

LICENCE

# LES ROYAUMES DE VILTIS

Règles de l'univers

Vous trouverez dans les pages suivantes un système de JDR vous permettant de parcourir les aventures se passant dans les royaumes de Viltis. L'objectif de ce document est de vous présenter les règles et l'approche.

Ces règles se veulent simple et facilement appréhendable, l'objectif est d'obtenir une partie principalement tournée autour des événements narratifs et non autour de stratégies de combat et ou de relecture de points de règles.

## INTRODUCTION

Ceci est un jeu de rôle, un ensemble de règles qui permet à des joueurs de participer à des histoires d'aventure, d'horreur ou d'action en endossant le rôle des personnages principaux. Les règles de jeu fournissent des indications sur ce qui peut être et ne pas être accompli. Les résultats des dés déterminent si les personnages réussissent ou échouent les actions qu'ils tentent de mener à bien. Dans les jeux de rôle, un joueur prend la place du meneur de jeu (MJ) alors que les autres joueurs tiennent le rôle des personnages joueurs (PJ). Le meneur incarne également les personnages qui ne seront pas guidés par les joueurs, les personnages non joueurs (PNJ).

Le jeu de rôle est un jeu social, comme l'improvisation d'une histoire pour une pièce de théâtre, une série ou un film. Les personnages joueurs sont les rôles principaux : ils incarnent les protagonistes au centre des histoires. Un personnage joueur peut être un pistolero vantard, un détective privé dépressif, un sorcier taciturne, un puissant superhéros ou un modeste spationaute qui essaie de joindre les deux bouts. Le meneur conçoit et présente les situations que vivent les joueurs en décrivant le monde dans lequel ils évoluent et la façon dont le monde est affecté par leurs actions. Là où chaque joueur ne contrôle habituellement qu'un seul personnage, le meneur présente l'ensemble du cadre de jeu : tous ces habitants, ses lieux, des monstres et même ses dieux

Le meneur propose une histoire, un scénario collaboratif dans lequel les personnages sont mis au défi d'interagir avec les personnages non joueurs qu'il personnifie. Le jeu consiste essentiellement en une conversation : le meneur décrit une situation ou une rencontre puis les joueurs décident des paroles et des actions de leur personnage. Les règles fournissent des indications impartiales pour déterminer le succès ou l'échec d'une action. En se référant aux règles, les joueurs décrivent l'action de leur personnage et les dés déterminent les conséquences en fonction de l'intention annoncée. Au besoin, le meneur interprète la façon dont les actions des joueurs affectent le monde de jeu (personnages non joueurs, etc.). Les personnages joueurs utilisent leurs compétences et leurs aptitudes pour relever des défis, affronter les autres personnages (joueurs et non joueurs) et explorer le cadre créé par le meneur.

Les joueurs créent leur personnage en le définissant à l'aide des règles qui permettent de mesurer ses aptitudes en termes quantifiables. Ces informations sont consignées sur la feuille de personnage. Elles comprennent des termes comme la force, l'intelligence, l'éducation, les compétences et d'autres éléments abstraits qui composent une personne, bien que la «personnalité» soit évoquée à travers la façon dont le joueur interprète son personnage. Par exemple, bien que le trait « irritable » ne soit pas quantifié par une valeur numérique, le joueur ou le meneur peut parler de cette manière et attribuer cette personnalité au personnage.

La feuille de personnage est le croisement d'un CV et d'un bulletin de notes : elle définit ce qu'il peut faire et son niveau de compétence. L'interprétation donne vie au personnage.

Ce que le joueur sait est très différent des connaissances de son personnage. En jeu, les joueurs ont accès à des informations «en coulisses» que leur personnage ignore. Ils doivent veiller à ne pas en tirer profit. Les dés sont utilisés pour déterminer si un personnage sait quelque chose quand bien même le joueur en a déjà connaissance. De même, il n'y a aucune raison à ce que l'expertise du personnage soit limitée par les connaissances du joueur. Un personnage peut être expert dans des domaines dont le joueur n'a aucune idée

Le but du jeu de rôle est de passer un bon moment. Il est amusant de faire face à des dangers qui ne sont pas vraiment dangereux, des menaces qui disparaissent au moment où tout le monde quitte la table et des monstres qui se volatilisent dès que les lumières s'allument. Si le jeu se déroule dans de bonnes conditions, les joueurs ont l'impression de vivre pendant un moment dans un monde nouveau et passionnant. Ils trouvent la force d'y faire face et peuvent même connaître la victoire.

## Durée de jeu

Combien de temps dure un jeu de rôle? Il y a trois façons de mesurer le temps passé en jeu de rôle. La première est la séance. Il s'agit du temps réel nécessaire pour jouer une partie. Les séances de jeu durent habituellement entre trois et cinq heures, bien que certaines soient plus courtes ou parfois beaucoup plus longues. La deuxième mesure de temps de jeu est le scénario. Il s'agit d'un chapitre de l'histoire, comprenant généralement un début, un milieu et une fin. Il est composé d'interprétation, d'action et d'une résolution dramatique. La plus longue durée de jeu est la campagne, une série de scénarios liés entre eux pour former une épopée ou une histoire captivante. Une campagne peut avoir une fin définie, avec un commencement et un milieu, ou peut être ouverte, ne se terminant qu'à sa fin.

Pour faciliter la compréhension, on peut comparer la campagne à la lecture d'un roman. La séance correspond au temps nécessaire pour lire un chapitre. Le scénario est constitué d'un ou plusieurs chapitres. La campagne est le roman lui-même. Les parties «one-shot» sont des scénarios qui n'ont pas leur place dans une campagne, ils sont semblables à des nouvelles. Ils peuvent prendre plus d'une séance de lecture, mais ne se poursuivent pas au-delà de la fin de l'histoire.

## Matériel nécessaire

Les joueurs n'ont pas besoin de plus que ces règles, un crayon, du papier et d'un set de dés. On trouve les dés de couleurs, de tailles et de formes différentes dans la plupart des magasins de jeux. Il existe aussi des applications pour simuler un lancer de dés. Vous trouverez ci-dessous plus d'informations sur les dés et les lancers de dés. Certains groupes de joueurs utilisent des figurines pour représenter les personnages : le cas échéant, les joueurs peuvent amener une figurine ressemblant à leur personnage. Le principal ingrédient nécessaire est l'énergie créative, mais les grignotages sont également appréciés

## Dés et résultats

Basic Roleplaying fait appel à plusieurs dés polyédriques pour générer des résultats aléatoires. On les trouve de couleurs, de tailles et de formes différentes dans la plupart des magasins de jeux. Au moins un set de dés est nécessaire, bien qu'il soit plus facile et plus pratique de disposer d'un set par joueur. Un set de dés comprend un dé à quatre faces (D4), à six faces (D6), à huit faces (D8), à dix faces (D10), à douze faces (D12) et à vingt faces (D20). Un dé de pourcentage (marqué de dizaines) est aussi utile.

Le test le plus important du Basic Roleplaying est un test de pourcentage que l'on effectue en lançant deux dés à dix faces (ou un seul dé lancé deux fois). Une valeur représente les «dizaines» et l'autre représente les «unités». Si vous lancez deux fois le même dé, le premier résultat représente le «dé des dizaines». Ainsi si vous obtenez 3 et 7, le résultat est 37. En général, lors d'un test de pourcentage, plus le résultat est bas, meilleur il est.

D'autres lancers de dés impliquent des multiples, des combinaisons ou des résultats modifiés. Par exemple, 3D6 signifie le lancer de trois dés à 6 faces dont on ajoute les résultats, 1D10+1D4 signifie que les résultats d'un D10 et d'un D4 sont additionnés, D8+1 signifie que l'on ajoute 1 au résultat d'un D8 et D6-2 signifie que l'on soustrait 2 au résultat d'un D6. Un résultat modifié ne peut cependant jamais être inférieur à 0. Dans l'exemple D6-2, si on obtient 1 ou 2, le résultat sera 0.

## Responsabilités du MJ

Parfois, c'est le meneur qui s'amuse le plus, mais il assume la plus grande part de responsabilité. Chaque joueur doit partager le projecteur avec les autres, le meneur est en interaction constante avec tout le monde. En se basant sur un scénario publié ou créé par ses soins, le meneur décrit l'univers de jeu et agit comme l'opposition aux personnages joueurs. Celle-ci doit être stimulante et divertissante (sinon les joueurs s'ennuieront) et être présentée de manière équitable (sinon ils se révolteront), autrement la partie ne sera pas divertissante (ce qui est le point essentiel du jeu de rôle). Le meneur doit lire et se familiariser avec ces règles. Il doit connaître les procédures générales de combat et les pouvoirs. Mais il n'est pas nécessaire de tout mémoriser, la plupart des questions peuvent trouver une réponse au fur et à mesure qu'elles apparaissent.

---

# FEUILLE DE PERSONNAGE ET CRÉATION

Chaque joueur a besoin de la feuille de personnage que vous trouverez à la fin de ce document. Il est possible de tout consigner sur une simple feuille de papier, mais la feuille de personnage facilite les choses. Elle comprend les parties suivantes :

- **Identité** : ces informations de base sur le personnage sont des aspects qui n'ont aucun effet en jeu mais aide à détailler qui il est. Vous devez lui donner au moins un nom

- **Points de vie** : cette valeur mesure les dommages que peut subir un personnage avant de tomber inconscient. Un personnage plus fort et/ou en bonne santé dispose de plus de points de vie (PV) qu'un autre plus faible et/ou fragile. Les points de vie sont obtenu par la somme des caractéristiques force et endurance divisé par deux. Pour les obtenir on ajoute la force à l'endurance d'un personnage et l'on divise le résultat par deux. Au besoin on arrondit à l'entier inférieur.

- **Points de focus**: cette valeur mesure la concentration du personnage. A l'image des points de vie, les points de focus sont utilisés lors d'usage d'artefact ou d'action bien précise. Les personnages les récupèrent après une bonne nuit de sommeil. Pour obtenir sa valeur max on ajoute l'intelligence au charisme et l'on divise le résultat par deux. AU besoin on arrondit à l'entier inférieur

- **Protection**: Les personnages prévoyant peuvent porter une armure leur permettant d'encaisser des dégâts avant d'imputer leurs points de vie. Cette capacité à absorber des dégâts est symbolisé par la protection. La valeur est donc donnée par l'équipement que porte le personnage Un personnage recevant 3 dégâts et ayant 1 point de protection ne baissera ses points de vie que de 2. Dégâts (3) - Protection (1) = Dégâts reçu (2)

- **Equipement**: il s'agit de l'équipement du personnage tel que les armes et artefact du personnage, ainsi que des descriptions des dommages qu'elles peuvent causer aux autres. Par exemple une épée 1D6 inflige le résultat indiqué par un dés à six faces.

- **Inventaire & notes** : un endroit pour noté tout objet ou information dont vous voudriez garder la trace au cours de la partie.

## Caractéristiques :

Ces valeurs décrivent les traits du personnage comme sa force, son intelligence, sa endurance, son charisme, etc. Les pourcentages sont dérivés des caractéristiques (multiplication par 5). Ils sont testés pour savoir si le personnage réussit ou non à effectuer une tâche qui concernent directement la caractéristique. Elles servent aussi de base pour calculer les valeurs des compétences. Lorsque vous créer un personnage vous devez répartir 60 points dans ces cinq caractéristiques.

**Force (FOR)** : La Force représente essentiellement la puissance musculaire du personnage. Elle ne décrit pas nécessairement la masse musculaire brute, mais l'efficacité avec laquelle le personnage exerce ses muscles pour accomplir des actions physiques pénibles.

**Dextérité (DEX)** : La Dextérité mesure la coordination œil-main, la vitesse physique et l'agilité générale. La DEX détermine à quelle vitesse un personnage peut agir en combat et donne des bases dans la compétence Esquive.

**Intelligence (INT)** : L'Intelligence représente la capacité de discernement du personnage. Elle ne mesure pas nécessairement la somme d'informations mémorisées, mais l'aptitude au raisonnement, l'acuité intellectuelle, la capacité à résoudre des problèmes et l'intuition.

**Endurance (END)** : L'endurance représente la capacité du personnage face aux efforts physique de longue durée mais aussi sa capacité à résister à la douleur, à la maladie ou même au poison.

**Charisme (CHA)** : Le charisme représente la prestance du personnage. Sa capacité à influencer un auditoire ou à marquer les mémoires. Cela ne représente pas forcément un personnage éloquent, on peut être charismatique tout en étant une brute, mais on marque les mémoires par sa présence imposante.

## Compétences :

Ce sont les aptitudes dans lesquelles le personnage possède un savoir inné, un entraînement ou un apprentissage. Chacune est exprimée sous forme d'un pourcentage testé pour savoir si le personnage réussit une action.

Chaque personnage possède toutes ces compétences mais il les maîtrise à des niveaux différents. Plus le pourcentage est haut, plus le personnage est compétent.

Le pourcentage de réussite d'une compétence est calculé systématiquement en suivant la règle suivante :

$\text{Troncature}((\text{Carac 1} + \text{Carac 2})/2) * 5$

**Combat Corps à corps : Force / Force**

Il s'agit de la compétence utilisée pour toucher sa cible dans le cadre d'une attaque à courte distance avec une arme de mêlée, comme une épée, ou simplement avec ses poings.

**Combat à distance : Dextérité / Dextérité**

A l'image de la compétence précédente celle-ci représente les chances de toucher d'un personnage lors d'une attaque à distance à l'aide d'un arc, d'une arbalète ou encore d'un couteau de lancé.

**Connaissance du monde : Intelligence / Endurance**

La connaissance du monde est la capacité du personnage à connaître les usages d'un pays, les rouages de bureaucratie et de la loi ou encore la topographie d'une région. Toutes les informations faisant partie d'une culture générale peuvent faire l'objet d'un test de connaissance du monde.

**Connaissance des mystères : Charisme / Force**

Cette compétence représente la connaissance des personnages sur des sujets qui pourraient être considérés comme secrets ou encore dont l'accès est limité. On parle par exemple des connaissances sur les artefacts, sur les usages des voleurs, ou encore de l'ordre de Sol. Néanmoins pour effectuer un jet de connaissance des mystères, le sujet du jet doit être en rapport avec le passé du personnage, il doit avoir été en capacité d'apprendre l'information. Par exemple il est logique qu'un contrebandier connaisse les usages des voleurs mais il sera ignorant vis à vis de ceux de l'ordre de Sol.

**Discrétion : Dextérité / Endurance**

Il s'agit de la capacité du personnage à se montrer discret, à passer sans se faire remarquer ou à faire oublier sa présence.

**Parade : Force / Endurance**

Cette compétence est particulière. Elle s'utilise en combat dans des situations difficiles. Au lieu d'attaquer le personnage se met en posture de défense. Si le joueur réussit les chances de le toucher de son opposant deviennent le pourcentage inverse.

**Athlétisme & Réflexe : Dextérité / Force**

Représente la capacité du personnage à réagir instinctivement et à accomplir des actions en réaction à des événements extérieurs. Elle est aussi utilisée pour accomplir des actions comme l'escalade ou les courses poursuites.

**Intimider : Force / Intelligence**

Capacité du personnage à faire montre de sa force et à appuyer ses arguments de façon intelligente pour montrer sa supériorité et impressionner et/ou terroriser son auditoire.

**Lire & Ecrire : Intelligence / Intelligence**

Proportion du personnage à lire et écrire des langues. Cette capacité est à mettre en rapport avec l'histoire du personnage. Un scribe maîtrisera à coup sûr sa langue maternelle et servira de cette compétence pour évaluer sa maîtrise de langue étrangère alors qu'un voleur qui n'a jamais reçu d'éducation utilisera cette compétence pour sa langue maternelle.

**Mentir & Convaincre : Intelligence / Charisme**

Compétence servant à évaluer la crédibilité attribuée au personnage. À quel point on fait confiance à ce qu'il dit. Dans cet optique mentir et convaincre sont regroupés sous une même compétence. On peut ne pas vous croire alors que vous dites la vérité et à l'inverse être convaincu de vos paroles alors que vous mentez.

**Perception : Dextérité / Charisme**

Capacité du personnage à identifier son environnement. Cette compétence est principalement utilisée pour tester ce que repère le personnage. Est-ce que le personnage voit que l'écriture ne correspond pas à celle du comte ? Est-ce que le personnage sent la main du pickpocket dans sa poche ? Toutes ces questions sont répondues par un test de perception.

Psychologie : Charisme / Charisme

La psychologie représente la capacité du personnage à interpréter les intentions d'autres personnages (joueur ou non). Elle pourra révéler un mensonge ou permettre au joueur de mieux saisir les volontés de leurs interlocuteurs.

Premiers soins : Endurance / Endurance

Capacité du personnage à prodiguer les premiers soins et donc à soigner un autre personnages ou lui-même. En cas de réussite on lance un dés à quatre faces et le personnage ciblé récupère autant de point de vie que le résultat du dés. Cette capacité ne peut être appliqué qu'une fois par jour sur un même personnage.

Doigts de fées : Dextérité / intelligence

Représente la capacité du personnage à agir de manière minutieuse que ce soit pour crocheter une serrure ou désarmer un piège.

Artisanat : Endurance / Charisme

Cette compétence sert à créer, réparer, améliorer des objets de l'environnement. Un bon artisan est capable de réaliser des merveilles avec ses mains

---

# RÉSOLUTION DES ACTIONS & COMBATS

## Actions :

Lorsque les joueurs entreprennent une action dont le maître du jeu estime qu'elle ne réussit pas automatiquement, il convient de tester la capacité des personnages. Pour déterminer une réussite ou un échec, on détermine tout d'abord à quelle compétence l'action correspond. Par exemple, si un personnage tente de convaincre son interlocuteur, il convient de tester la compétence "Mentir & convaincre". Pour mieux comprendre chaque compétence, je vous invite à vous reporter à la section précédente qui vous donne une définition des cas d'usage type de la compétence. Mais ces définitions n'ont pas pour vocation d'être de borne figée, lors d'une partie, les joueurs peuvent entreprendre des actions qui ne correspondent pas aux définitions données dans ce guide. Dans ce cas, il revient au MJ de choisir la compétence qui lui semble la plus appropriée. Dans tous les cas, le MJ a toujours raison et les joueurs n'ont rien à gagner à questionner des points de règles avec celui-ci.

Pour permettre d'élargir encore le champ des possibles, chaque caractéristique a également été transformée en pourcentage, permettant également de les tester directement. On peut imaginer que l'action de défoncer une porte avec son épaule est un test de force, plutôt que d'une compétence particulière.

Une fois la compétence déterminée, il convient de la tester et pour ce faire, le joueur du personnage qui réalise l'action lance un D100, matérialisé par deux D10. Un premier correspond aux dizaines et un second aux unités. Il convient de déterminer quel dés correspond aux dizaines et unités avant d'effectuer le lancé !

L'action est réussie si le résultat du dés est **INFÉRIEUR** ou égal à la compétence. Imaginons que Vanarka tente de créer une sculpture en bois. Le MJ détermine que la qualité de la sculpture dépendra d'un jet sous la compétence artisanat. Vanarka a 70% en artisanat, il a donc de grandes chances de réussir, mais ce n'est pas garanti. Il lance ses dés. Il obtient 57, qui est bien inférieur à 70. Vanarka réalise donc une belle sculpture en bois qu'il pourra offrir à une petite orpheline résidant dans l'orphelinat des sœurs du destin.

A l'inverse, si les dés avaient indiqué une valeur de 71 ou plus, la sculpture n'aurait pas pris forme et serait restée à jamais qu'un bout de bois difforme.

Les dés peuvent aussi indiquer une réussite critique ou un échec critique.

Une réussite critique est symbolisée par les valeurs 1 à 5 inclus. Celle-ci signifie que le personnage a particulièrement bien réussi son entreprise. Dans notre exemple, Vanarka réalise une statuette d'une qualité impressionnante. Elle éblouit chaque personne qui la contemple, ne pouvant qu'être impressionné par les qualités d'artiste de son créateur. La statuette a donc une valeur pécuniaire importante ou peut être considérée comme un très beau cadeau qui permettra d'infléchir fortement les intentions de celui qui recevra ce cadeau.

A l'inverse, un échec critique, symbolisé par les valeurs 96 à 100 (double 0 sur le D10), signifie que l'action est réalisée de manière catastrophique.

Dans notre exemple, non seulement Vanarka ne réalise pas la statuette, mais il s'entaille sévèrement la main et perd 1d4 points de vie et l'incapacité de réaliser des travaux minutieux pendant 3 jours.

## Combats :

Les combats ne sont que des actions propres au combat. Néanmoins, il convient de prendre en compte les points suivants :

Un tour de combat est constitué d'une action de chaque personnage présent dans la confrontation, qu'ils soient joueur ou non joueur.

Pour déterminer l'ordre de réalisation des actions, on ordonne les personnages par dextérité. Les personnages avec le plus de dextérité agissent avant les personnages avec la plus faible dextérité.

Par exemple, dans un combat opposant Vanarka et Stampia à deux gardes de la ville de Komerko. Vanarka a 10 en dextérité, Stampia 15 et la garde 11. L'ordre de résolution est donc le suivant : Stampia, puis les gardes, et enfin Vanarka.

En cas d'égalité, les joueurs jouent avant les personnages non joueurs. En cas d'égalité entre les joueurs ou les personnages non joueurs, c'est au MJ de décider de l'ordre. Mais l'ordre est fixe pour l'intégralité du combat.

## RÉSOLUTION DES ACTIONS & COMBATS

Les actions de combats sont directs, c'est à dire qu'il n'y a pas de jet en opposition.

Vanarka attaque un garde à l'épée (ID6 de dégât). Il a 65% en combat au corps à corps. Il fait 23, par conséquent il touche et lance 1D6 pour connaître la valeur des dégâts qu'il inflige. Si son opposant à une valeur de protection elle est soustraite aux dégâts mais le garde n'effectue pas de jet de défense ou de parade en opposition à l'attaque de Vanarka.

Il s'agit d'un choix pour fluidifier et accélérer les combats. Et donc consacrer une part plus importante à la narration et aux actions hors combat.

Si ce système peut sembler manquer de panache il apporte une tension autour de la table car une situation qui semble maîtrisée peut vite se retourner contre les joueurs. Sur de belles réussites un personnage joueur peut vite se retrouver à regarder le sol. Il incitera les joueurs à être prudent et à ne pas se lancer tête baissée dans chaque bataille tout en fluidifiant la résolution de ces derniers.

Pour se défendre il existe tout de même la compétence parade. Si un joueur décide de parer au lieu d'attaquer lorsque c'est son tour. Il effectue un test de parade en suivant le pourcentage indiqué sur sa fiche de personnage. En cas de réussite et ce jusqu'à la prochaine action du personnage (donc un tour complet), pour toucher le personnages ses opposant ne se baseront pas sur leur pourcentage de combat au corps à corps mais sur le score le plus faible en leur pourcentage de combat au corps à corps et leur le pourcentage inverse de la compétence parade du joueur.

Par exemple Stampia décide de parer les attaques, elle a 80% en parade. Le d100 indique 62 elle a donc réussi. A son tour un garde décide de l'attaquer il a normalement 60% de chance de toucher. Mais comme Stampia a réussi sa parade il doit prendre le pourcentage le plus faible en 60% et  $(100 - 80)$  donc 20%. Le garde n'a ainsi que 20% de chance de toucher et doit sur son lancé de dés faire 20 ou moins pour passer la parade de Stampia.

Les attaques à distances suivent la même logique à la différence qu'elle ne peuvent être paré. Par contre un joueur peut se mettre à couvert lors de son tour. Dans ce cas il ne peut pas être la cible d'une attaque à distance.

Si un personnage non joueur tombe à 0 points de vie on considère soit qu'il meurt, si la joueur n'a rien précisé ou si c'est son intention. Soit il tombe inconscient si le joueur opposant avait pour objectif d'assommer sa cible.

Si un joueur tombe à 0 points de vie on considère toujours qu'il tombe inconscient. Sauf si, à des fins scénaristique, il a été décidé avec le joueur de faire mourir son personnage. A la fin du combat, et si les autres joueurs ne sont pas tous tombés inconscients ils peuvent remettre sur pied leur compagnon à l'aide de la compétence premier soin.

Si tous les joueurs sont tombés inconscients il revient au MJ de décider ce qu'il veut. Soit les personnage meurt et c'est la fin du scénario sur un échec. Soit les personnages ont tous été capturés et vont se réveiller enfermés (ou toute autre situation que les MJ voudra mettre en scène !). La narration doit primer sur des points de règles tout en maintenant la cohérence. Comme dis précédemment le MJ a toujours raison.

Au delà des règles et des actions "simple" les joueurs peuvent se montrer imaginatif pour résoudre les situations de conflit. Il faut accepter leurs idées et les encourager. Viser un chandelier pour le faire tomber sur les gardes est une bonne idée, faire tomber une bibliothèque pour les ralentir en est une autre. Il faut accepter que les joueurs joue avec l'environnement, cela crée de la narration et des scènes épiques !

Pour cristalliser ces moments, je suggère de placer la résolution des actions en fin de tour. Par exemple si un joueur décide de tirer sur la chaîne du chandelier pour la faire tomber sur les deux gardes. Il réalise immédiatement son action de tir et constate sa réussite, en revanche il ne saura si le chandelier tombe au sol qu'une fois que tous les personnages auront joué. On peut considérer que l'environnement a toujours la plus faible dextérité.

Avec ce dernier point de règle se conclut ce petit guide de règle. Libre à vous de les adapter ou de jouer avec un autre système. Je l'ai pour ma part customisé pour correspondre à ce que je veux voir autour de ma table. Les règles sont là pour vous permettre de jouer mais ne doivent jamais être un frein à ce que vous avez envie de vivre ensemble joueur et maître du jeu.

Je vous souhaite donc de vivre plein d'aventure dans les royaumes de Viltis !

# LICENCE

Si l'univers et les scénarios sont mon entière propriété (Flavien BOURNY). Les règles que vous venez de lire sont basés sur la licence BRP Open Game License.

Il use de certaines parties des règles BRP et d'autres sont adapté aux contextes du jeu. Aussi, comme demandé pour l'usage du BRP Open game licence voici l'intégralité de la licence :

## BRP Open Game License,

Version 1.0 All Rights Reserved.

### 1. Definitions:

(a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment, or other forms in which an existing work may be recast, transformed, or adapted;

(c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit, or otherwise distribute;

(d) "Open Game Content" means the Basic Roleplaying game, including the game mechanics and the methods, procedures, processes, and routines to the extent such content does not embody Prohibited Content and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Prohibited Content;

(e) The following items are hereby identified as "Prohibited Content": All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, place names, etc.), plots, story elements, locations, characters, artwork, or trade dress from any of the following: any releases from the product lines of Call of Cthulhu, Dragn Lords of Melniboné, ElfQuest, Elric!, Hawkmoon, HeroQuest, Hero Wars, King Arthur Pendragon, Magic World, Nephilim, Prince Valiant, Ringworld, RuneQuest, 7th Sea, Stormbringer, Superworld, Thieves' World, Worlds of Wonder, and any related sublines; the world and mythology of Glorantha; all works related to the Cthulhu Mythos, including those that are otherwise public domain; and all works related to Le Morte d'Arthur. This list may be updated in future versions of the License.

In addition, game mechanics that are substantially similar to the following unique or characteristic features of other Chaosium games are Prohibited Content:

Augments: The use of one ability — whether skill or characteristic — to augment another ability of the same or a different type, in a manner substantially similar to those of the RuneQuest: Roleplaying in Glorantha rules.

Glory: If substantially similar to the King Arthur Pendragon rules.

Passions: If substantially similar to the King Arthur Pendragon and/or the RuneQuest: Roleplaying in Glorantha rules.

Personality Traits: If substantially similar to the King Arthur Pendragon rules.

Pushing: If substantially similar to the Call of Cthulhu rules.

Reputation: If substantially similar to the RuneQuest: Roleplaying in Glorantha rules. Rune

Magic: If substantially similar to the Rune or divine magic mechanics presented in any version of the RuneQuest rules. Original magic systems not derived from RuneQuest may be called "rune magic" if they do not include any components of the Gloranthan Runes.

Runes: If substantially similar to the Runes contained in the RuneQuest: Roleplaying in Glorantha rules.

Sanity: If substantially similar to the Sanity mechanics in the Call of Cthulhu rules, including Bouts of Madness, Temporary, Indefinite, and Permanent Insanity.

Sorcery: If substantially similar to the sorcery mechanics presented in any version of the RuneQuest rules. Original magic systems not derived from RuneQuest may be called "sorcery."

Spirit Magic: If substantially similar to the spirit or battle magic mechanics presented in any version of the RuneQuest rules. Original magic systems not derived from RuneQuest may be called "spirit magic."

(f) "Trademark" means the logos, names, marks, signs, mottos, and designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the BRP Open Game License by the Contributor;

(g) "Use," "Used," or "Using" means to use, distribute, copy, edit, format, modify, translate, and otherwise create Derivative Material of Open Game Content;

2. Grant: Except for material designated as Prohibited Content (see Section 1(e) above), the Basic Roleplaying System Reference Document is Open Game Content, as defined in the BRP Open Game License version 1.0, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without permission from Chaosium.
3. The License: This License applies to any work Using BRP Open Game Content published by Chaosium. You must affix a complete copy of this License to any BRP Open Game Content that You Use and include the Copyright Notice detailed in Section 7 in all appropriate locations. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any BRP Open Game Content distributed Using this License.
4. Offer and Acceptance: By Using the BRP Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of the BRP Open Game License.
5. Grant of License: Subject to the terms and conditions of this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license to Use the Open Game Content
6. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
7. Copyright Notice: You must update the Copyright Notice portion of this License to include the current version of the text of the Copyright Notice of any BRP Open Game Content You are copying, modifying, or distributing.
8. Limitations on Grant: You agree not to Use any Prohibited Content, except as expressly licensed in another, independent Agreement with Chaosium. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing BRP Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark.
9. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
10. Updating the License: Chaosium or its designated Agents may publish updated versions of the BRP Open Game License, including updates to the Prohibited Content list. Material published under any version of the License can continue to be published Using the terms of that version, but You agree to Use the most recent authorized version of this License for any new Open Game Content You publish or for revised or updated works with thirty percent (30%) or more revised or new content.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Reputation: You must not copy, modify, or distribute Open Game Content connected to this License in a way that would be prejudicial or harmful to the honor or reputation of the Contributors.
13. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the BRP Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
14. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within thirty (30) days of becoming aware of the breach.
15. Labeling: You must prominently display one of the following BRP logos on the front and back exterior and in the interior package, on the title page or its equivalent, of your Use of the Open Content. You are granted permission to reproduce the logo only for that purpose.

This work created using the BRP Open Game License. BRP Open Game License v 1.0 © copyright 2020 Chaosium Inc. Basic Roleplaying © copyright 1980–2020 Chaosium Inc.; Authors, original rules: Greg Stafford, Steve Henderson, Warren James, Steve Perrin, Sandy Petersen, Ray Turney, and Lynn Willis; developed by Jason Durall, James Lowder, and Jeff Richard. Basic Roleplaying and the BRP logo are trademarks of Chaosium Inc. Used with permission.

---

16. Severability: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be severed only to the extent necessary to make it enforceable.

17. Governing Law and Venue: The governing law for any disputes arising under this License shall be the laws of the State of Michigan, without reference to its choice of laws provisions. Venue is exclusively vested in the United States Federal District Court for the Eastern District of Michigan.

