

Guerre et Sel

Fumelgo

9 novembre 2016

Table des matières

1	Préambule	3
2	Mécaniques	3
2.1	Fiche Joueur	3
2.2	Attaque	3
2.3	Espionnage	4
2.4	Campagne	4
3	Lancés de dés	4
4	Création du personnage	4
5	Recrutement	5
6	Espionnage	5
7	Attaque	5
8	Action diverses	5

1 Préambule

Ce jeu de rôle a pour vocation de pouvoir être adapté à n'importe quelle guerre (hormis les guerres modernes). Ici, le thème choisi est l'antiquité européenne. Ce choix est motivé par la facilité d'accès aux informations sur ce sujet. Le but est de rester le plus Jdr possible, tout en fournissant une façon de donner vie à des rixes comportant plusieurs dizaines de milliers d'hommes ! Ainsi, chaque joueur aura une liberté totale dans ses choix comme dans tout jdr. Une partie application avait été prévue, mais a été abandonnée.

2 Mécaniques

2.1 Fiche Joueur

Le joueur possède une fiche. Sur celle-ci il pourra : dessiner son joueur, y noter ses hommes, ses ressources, sa richesse, ses caractéristiques. Les divisions sont déjà traitées, la richesse sera en milliers de Yuan, et il reste à expliquer les caractéristiques.

- **Grade** : Votre grade dans l'armée. Celui-ci définit directement le nombre d'hommes que vous êtes censé avoir sous vos ordres (niveau)
- **Renommée** : Votre réputation dans votre nation et au-delà des frontières. Définira la qualité des hommes qui se présenteront à vos recrutements, et vous permettra de gagner en grade (expérience)
- **Charisme** : Une qualité première d'un général est son charisme. Même si certains sont de brillants tacticiens et sont arrivés à se poster sans charisme. Inspire vos hommes au combat. (attaque, force)
- **Puissance** : Certains généraux sont très puissants et valent une division à eux seuls. Vous pouvez faire la différence au front.
- **Intelligence** : Un esprit mieux aiguisé qu'une épée peut sauver de nombreuses vies. Des détails dans les mouvements des ennemis vous arrivent plus facilement, vous élaborez des plans complexes.
- **Réseau** : Certains lieutenants se démarquent par le fait de toujours avoir un coup d'avance. Disposez des meilleurs espions du royaume et ne soyez jamais surpris lors de vos campagnes.

2.2 Attaque

Les dégâts de l'attaque seront influencés par :

- Les caractéristiques du lieutenant (le joueur)
- Le lancer de dé du lieutenant
- Le côté attaqué (avant, côté, arrière)
- Le nombre de guerriers de chaque côté
- Leur valeur
- Leur souffle
- Leur moral
- Le milieu (bonus pour une attaque en descente)
- Le type de milieu (boisé, fortifié, etc), et si les hommes sont formés pour combattre dedans
- Le ravitaillement
- Type d'attaque (charge ou approche lente ?)

Une attaque critique ou abaissant trop le moral peut mener une division en déroute. Chaque attaque diminue la vigueur des participants en fonction de son type.

2.3 Espionnage

Pour mieux pouvoir combattre, lorsque vous n'êtes pas en campagne, vous pouvez espionner, écouter les nouvelles. Certaines armées sont célèbres pour leur cavalerie, mais d'autres sont plus mystiques... A vous de choisir si oui ou non vous êtes prêts à dépenser une partie de votre argent dans le recueil d'informations. Attention, l'espionnage se fait par jet, et ainsi donc vous risquez d'obtenir des informations peu fiables... (Sauf coup critique, évidemment !) Un échec critique et vous perdez votre agent (malus en réseau...)

2.4 Campagne

Le jeu aura malheureusement un schéma assez simple. Les joueurs commencent assez bas dans les échelons. Ils aspirent chacun à devenir des généraux et changer l'histoire de la Chine (qui sait, un autre état au pouvoir, une chine qui conquiert la terre entière ?) Ils sont chacun à la tête d'une division (dont la taille dépend du grade, et le type est choisis en fonction des stats (un peu comme la race)). Le cycle est simple. Recruter, espionner. Partir en guerre, enchaîner des batailles. Enterrer les morts. Célébrer une victoire, pleurer la défaite. Renforcer les troupes. Gagner en grade, etc. En plus, il faudra se déplacer de champ de bataille en champ de bataille, en fonction du temps imparti...

Le rôle principal du MJ sera de créer les campagnes, et les éventuels lieux de batailles, les armées adverses. Ensuite, il servira d'arbitre pendant les batailles.

3 Lancés de dés

4 Création du personnage

Voici un exemple de grades, avec le niveau de renommée nécessaire et le nombre d'hommes sous vos ordres, à titre indicatif. En fonction du thème du JDR, le nom des grades va changer.

Grade	Renommée	Hommes
Vice-Capitaine	0	100
Capitaine	100	500
Lieutenant-Capitaine	300	1500
Vice-Lieutenant	600	3000
Lieutenant	1000	8000
Lieutenant-Général	1500	10.000
Général	2100	3*10.000
Grand Général	2800	7*10.000

Le joueur aura 1D6+7 de charisme de base.

Le joueur aura 1D6+7 de puissance de base.

Le joueur aura 1D6+7 d'intelligence de base.

Le joueur aura 1D6+7 de réseau de base.

Sa richesse initiale sera liée à son intelligence et son réseau. Il aura $(1D4 + 2) * 1000 + (\text{intelligence} * \text{réseau} * 100)$.

Voici le tableau des types d'unités que le joueur pourra prendre sous son commandement :

Type	Charisme	Puissance	Intelligence
Infanterie Lourde	10+	10+	
Archers			11+
Cavalerie		10+	10+
Lanciers		11+	
Saboteurs	10+		10+
Infanterie			

Le joueur pourra plus tard avoir plusieurs divisions sous son ordre, évidemment (lorsqu'il aura atteint le grade nécessaire).

5 Recrutement

Vous aurez naturellement des soldats attribués par l'état avant chaque campagne. Éventuellement, vous recevrez des unités de divisions qui ont perdu leur commandant à la bataille précédente. Vous pourrez faire des campagnes de recrutement, et grâce à votre charisme (lancé de 1D4 * centaines de points de renommée + charisme) vous définirez la valeur des hommes qui arrivent. La nouvelle valeur de l'unité est une moyenne pondérée. En payant, on peut améliorer la qualité des hommes attirés (publicité). 1000 yuans vaut un +1.

6 Espionnage

Jet d'espionnage 1D20, peut être paré par du contre-espionnage.

7 Attaque

8 Action diverses