

LE TOURNOI DE LA DIVINE

Contexte

Le tournoi de la Divine est un concours tenu lors des événements spéciaux à la cour. C'est une célébration envers la Divine et une preuve de la prouesse des militaires célésiens. Le tournoi comporte de nombreuses épreuves, mais la plus prestigieuse est la Grande Mêlée. L'élite célésienne doit s'y affronter dans une arène divisée en quatre sections facilement accessibles. Prouesse, intelligence, stratégie et force sont de mise afin d'en ressortir victorieux. Il ne suffit pas d'être la dernière personne debout, mais d'avoir été la plus valeureuse.

Critères d'admissibilité

- Être de formation Militaire
- Être présent.e lors de la réception
- Participer au Tournoi en personne, en salle (séance d'un mini-jeu de table)

Règles du jeu sur table

Le système utilise deux dés à six faces (d6). À ces dés s'ajoutent des modificateurs liés à l'équipement des personnages et à leurs niveaux de compétences. Ces informations sont consignées à l'avance par l'Organisation sur une fiche résumée. Chaque personne doit jouer tour à tour suivant l'initiative déterminée et devra déclarer son action dans les cinq secondes suivant le début de son tour de jeu. Les tours se succèdent donc rapidement jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un personnage encore conscient dans l'arène.

L'Équipement

Chaque personnage peut avoir avec lui une seule pièce d'équipement par catégorie :

- **Arme de mêlée**
- **Armure**
- **Accessoire** (Bouclier, seconde arme, onguent salvateur (potion), élixir, faveur romantique, etc.)

Chaque **Arme** et **Armure** (ou **Accessoire** assimilable à celles-ci) accorde un bonus de +1 au jet des 2d6. Les équipements apportés lors du tournoi doivent être des biens ouvragés du type sélectionné. Seuls les biens ouvragés détenus au début de la tractation sont considérés. Si un bien ouvragé de niveau supérieur est utilisé (niveau 2, 3, 4, etc.), celui-ci accordera un bonus de +1 par niveau. Cependant, le bien ouvragé sera endommagé durant le tournoi et perdra un niveau à la fin du combat (ne peut être détruit complètement).

Les potions et élixirs doivent être en possession physique du personnage au début du tournoi. S'ils sont utilisés durant le tournoi, ils seront retirés de l'inventaire du personnage. Les effets sont les suivants :

- Onguent salvateur (potion) : Redonne 1d6 points de Robustesse
- Élixir : La consommation d'élixir ne peut être dissimulée. Veuillez avertir l'Organisation avant le tournoi si un élixir devait être apporté et utilisé.

Le Prestige et l'Initiative

Chaque personnage a une valeur de prestige représentant le niveau de menace et d'engouement de la foule envers lui :

Modificateur total liés aux équipements + Niveau total de compétences physiques du personnage

Exemple : Un Maître guerrier avec une arme en acier pyréen a une valeur de prestige de 4.

Cette valeur est connue de tous et détermine l'ordre d'initiative en débutant par les plus hautes valeurs.

La Robustesse

La robustesse représente le souffle du personnage, sa forme physique et sa santé au cours du tournoi :

10 + 1 par niveau de compétences physiques pour les trois premiers niveaux +1 par deux niveaux subséquents de compétences physiques

Exemple : Une combattante est Maître en Duelliste, Experte en Athlétisme et Experte en Guerrière. Sa valeur totale de Robustesse est de $10+3+(4/2)=15$.

Un personnage ne peut perdre la totalité de ses points de robustesse en une seule attaque.

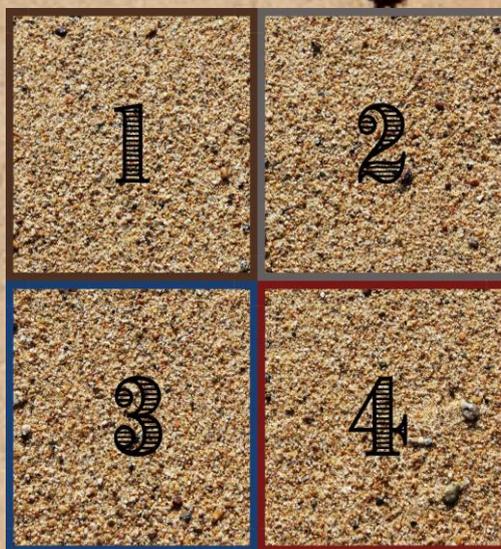
Les Dégâts

Les dégâts sont le résultat avec ajustements (arme, armure, accessoire) du jet de 2d6.

Exemple : Un combattant possédant une armure en acier rose, avec un bouclier renforcé et une lance en bois d'ébène roulera $2d6+3$ pour ses dégâts à chaque fois qu'il effectuera une action d'attaque.

L'Arène

L'arène est divisée en quatre secteurs. Il n'est possible d'attaquer ou d'influencer que les cibles présentes dans le même secteur que soi. Le déplacement entre les secteurs devient donc une part importante de la stratégie. Les positions de départ sont déterminées au hasard en laissant rouler les jetons des participants sur la carte de l'arène.



Les Actions

Les grandes mêlées sont dangereuses, rapides et brutales. La prise de décision doit être rapide (5 secondes maximum) et chaque participant.e ne peut utiliser deux fois de suite la même action. Il faut donc alterner les actions (*Exemple: Attaque, Déplacement, Attaque, Vigilance*)

Voici les actions possibles :

- **Attaque** : Blessier une cible dans le même secteur. Inflige 2d6 + modificateurs de dégâts à la Robustesse de la cible.
- **Déplacement** : Déplacer son personnage dans un secteur adjacent (non en diagonal).
- **Vigilance** : Obtenez un d4 vert vous permettant de réduire les dégâts reçus en cas d'attaque sur soi. Le d4 vert peut aussi servir à s'aider soi-même lors d'un tour subséquent.
- **Aider/Nuire** : Aider la cible en lui donnant un d4 vert à ajouter lors de son prochain jet d'attaque, ou lui nuire en lui donnant un d4 rouge à soustraire à son prochain jet d'attaque OU à ajouter aux dégâts reçus (lequel arrivant en premier)
- **Utiliser un accessoire** : Boire une potion, utiliser un objet spécial.

La Victoire

La victoire revient au personnage ayant accumulé le plus de points. Il est possible de gagner des points de trois manières :

- 1 point par ennemi vaincu (garder le jeton du personnage vaincu près de vous pour le décompte).
- X points pour être la dernière personne debout. ($X = \text{Nombre de personnages divisé par trois arrondis à l'entier supérieur}$).
- 1 point pour être l'étoile du tournoi (accordé par vote des combattant.e.s ou du responsable) .

Le Prix

Le personnage gagnant recevra le titre de Champion.ne de la Divine et une bourse en ducats.