

Avertissement :

Les textes, dessins, design présents dans cet explicatif sont susceptibles d'être modifiés d'ici la sortie physique du jeu.

De Architectura^{rt}

Rouge Flamme

Explicatif des règles de Rouge Flamme

Rouge Flamme est une campagne d'aventures épiques.

Pour y jouer, vous pouvez utiliser n'importe quel système de règle expliqué dans n'importe quel jeu de rôle dédié aux univers heroic fantasy. L'histoire de Rouge Flamme vous transportera au cœur d'un conflit embrasant un royaume tout entier. Quand vient l'heure de la bataille, vous pouvez intégrer les règles de batailles narratives fournies avec ce jeu pour permettre à vos joueurs de vivre pleinement cette aventure et plonger au cœur de la mêlée. Ces règles ont pour but de faire vivre l'expérience d'une bataille à l'échelle humaine. En effet, les PJ choisissent leurs actions devant le plan de la bataille et le MJ fait jouer le défi qui en découle avec les règles de votre jeu de rôle générique. L'obtention de la victoire dépendra alors de leur faculté d'identifier les points les plus importants pour faire pencher la bataille de leur côté.

Étape 1 : les PJ ont accès à l'illustration (A3) représentant le champ de bataille. Le MJ dispose d'un livret reprenant cette même illustration avec les éléments techniques de la bataille (événements secrets, butin à récupérer, points de victoire...).

***Exemple :** les PJ voyagent dans les forêts du royaume de Couronne et perçoivent les bruits d'une bataille. Ils se ruent sur place et le MJ leur tend le plan intitulé « l'embuscade ».*



Version MJ



Version Joueurs

Étape 2 : le MJ dispose quelques éléments sur le champ de bataille (troupes alliées et opposants) sous la forme de pions et lit un texte d'ambiance pour introduire les PJ dans le contexte de la bataille.

Exemple : le MJ place les pions ennemis et alliés : des brigands ennemis se cachent dans la forêt et des mercenaires alliés tentent de défendre leur caravane avec difficulté.

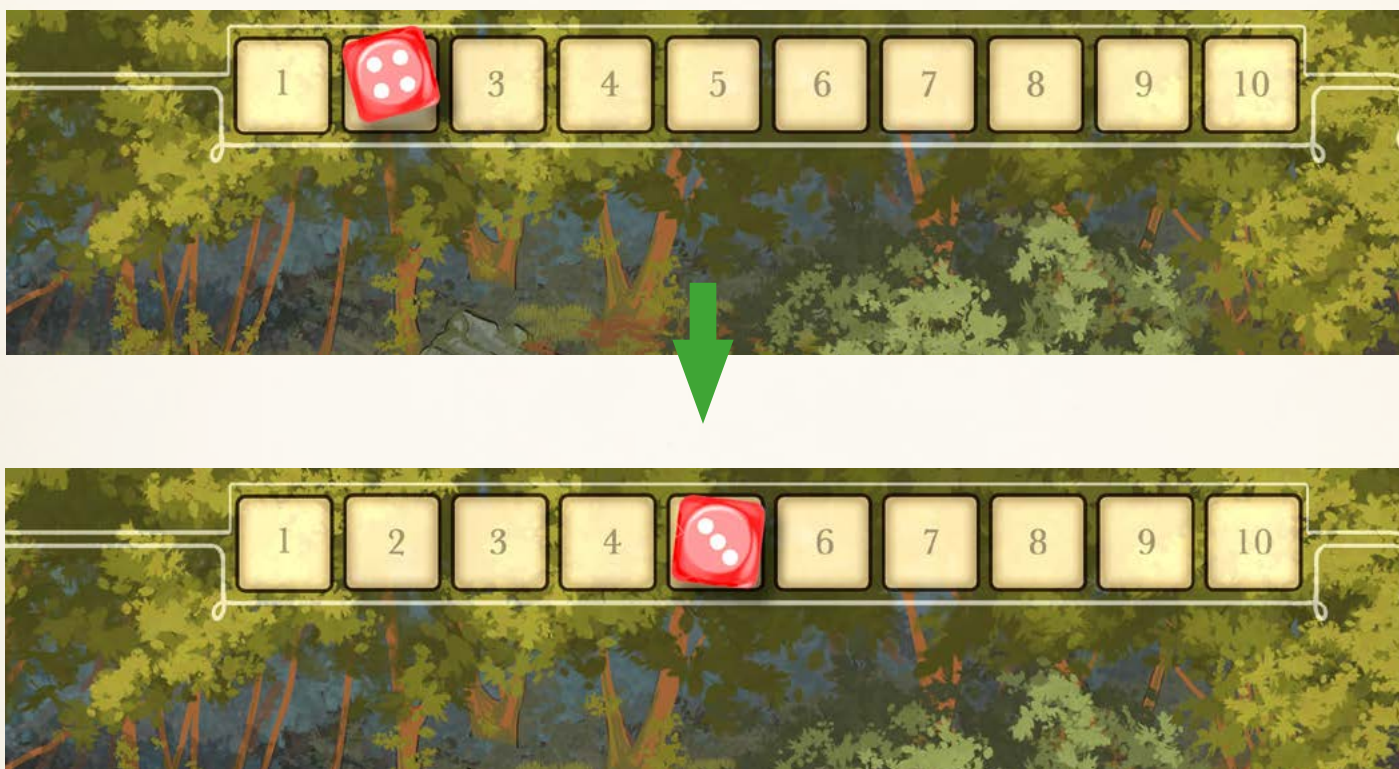


Étape 3 : en observant le champ de bataille, les PJ décident ensemble de se concentrer sur un aspect particulier de la bataille. Chaque bataille est composée de plusieurs **défis** que les PJ devront affronter pour prétendre à la victoire. Le MJ a accès à toutes les infos permettant de décrire chaque **défi** et de le faire jouer avec le système de jeu qu'il désire. Chaque **défi** remporté durant la bataille apporte des avantages tactiques comme le fait de cumuler des renseignements, des avantages moraux, des fournitures, une meilleure position ou tout simplement des points de victoire.

Exemple : les PJ identifient plusieurs points intéressants et établissent un plan d'action. Ils se concentreront tout d'abord sur la prise de la tour en ruine qui offre un couvert non négligeable. De cette position, ils éviteront l'encerclement de la caravane et pourront même prendre leurs ennemis à revers. Une fois la menace à l'Est supprimée, ils rejoindront la caravane pour tenter de porter un coup fatal aux brigands. Espérons qu'aucun événement fâcheux ne vienne contrarier leurs plans...

Étape 4 : sur chaque illustration de champ de bataille, les PJ peuvent trouver l'arche de la victoire. Il s'agit d'une piste de 10 cases sur laquelle évolue un dé. La position du dé représente l'équilibre des forces en présence et sa valeur, le temps qui passe. À chaque défi affronté, l'arche de la victoire évolue en fonction des réussites et des échecs des PJ.

***Exemple :** au commencement de la bataille, le dé est positionné sur l'arche de la victoire à la position 2, la valeur du dé est de 4, cela veut dire que les joueurs ne pourront jouer que 4 défis pour atteindre les 10 points de victoire. Ayant brillamment réussi à repousser les brigands qui tentaient eux aussi de prendre position dans la tour en ruine, le MJ leur annonce qu'ils gagnent 3 points de victoire et qu'une unité de temps s'est écoulée. Il modifie l'arche de la victoire en conséquence en déplaçant le dé de la position 2 à la position 5 et en modifiant la valeur du dé de 4 à 3.*



Étape 5 : lorsque le compteur temps de l'arche de la victoire est épuisé, l'engagement touche à sa fin. Le nombre de points de victoire qu'affiche l'arche détermine l'issue de la bataille. Pour proclamer la victoire, les joueurs doivent atteindre le maximum de points que peut contenir l'arche. Au contraire, une arche incomplète au moment de la fin de la bataille annonce une défaite ou en tout cas une victoire partielle selon les batailles.

***Exemple :** après de féroces affrontements, le compteur temps finit par atteindre 0. Les PJ calculent le nombre de points de victoire qu'ils ont engrangés et se tournent vers le MJ. Celui-ci leur annonce que leur victoire est totale. Les brigands sont en fuite et la troupe de caravaniers est si impressionnée par leurs prouesses martiales qu'ils décident de se joindre à eux pour le reste de la route.*

Étape 6 : les opportunités d'action sont nombreuses et le temps limité. Seul un petit nombre de défis peuvent être résolus en une seule bataille. Heureusement, les PJ peuvent accomplir certains défis eux-mêmes et attribuer des missions secondaires aux escouades de mercenaires qu'ils ont engagés au fil de la campagne. Certains défis sont assortis d'un score d'**Opposition** représentant les troupes présentes sur la zone en question. Utilisant leurs valeurs de **Troupe, Discipline** et **Force**, les unités alliées vont affronter la menace et la vaincre s'ils le peuvent. Les défis remportés par des troupes alliées apportent les mêmes récompenses que si les PJ les avaient complétés eux-mêmes.

***Exemple :** lors des prochaines batailles, les PJ pourront compter sur les caravaniers pour leur prêter main forte. Ils disposent maintenant d'une carte et d'un jeton « caravaniers orientaux » qu'ils pourront placer sur le champ de bataille à leur guise.*



Étape 7 : entre deux batailles, les PJ ont accès à tout un panel d'avantages offerts par la compagnie de mercenaire qu'ils ont constitués. Certaines troupes doivent se reposer, d'autres offrent des possibilités d'améliorations pour les prochaines batailles.

***Exemple :** les caravaniers orientaux ne sont pas seulement de bons combattants, ce sont aussi des conteurs hors pair. Chaque soir, alors que la compagnie de mercenaire fait route vers la capitale du royaume de Couronne, un des membres de cette troupe orientale prend la parole autour du feu pour conter des histoires de son pays natal. Le moral de l'ensemble de la compagnie est renforcé lors de telles occasions. Les PJ gagnent une carte bonus pour la caractéristique Discipline qu'ils pourront utiliser comme bon leur semble lors des prochaines batailles.*