

Qu'advierait-il si à votre mort, vous vous aperceviez que vous ne l'êtes finalement pas, en tout cas pas comme vous le présentiez ? Que feriez vous si vous vous rendiez compte que vous aviez fait un bond dans le passé suite à votre décès ? C'est ce qui arrive à vos personnages... Chacun d'entre eux est mort lors d'un accident particulièrement violent, souvent après une lente agonie où l'on maudit ce qui nous arrive en souhaitant que nos souffrances s'abrègent le plus rapidement possible. Une terrible épreuve sanctionnée par un réveil plus que brutal dans un corps étranger, dans un milieu étonnant et particulièrement étrange, le XVème siècle ! Pourquoi ? Pourquoi avoir encore le souvenir de sa vie au XXIème siècle ? Pourquoi ces visions d'un roi sur un trône ? Pourquoi ces visions d'une femme sur un bûcher ? Quelles sont leurs significations ?

Mort aux XVème

Conduitiarii

Les personnages ne le savent pas, mais ils sont renvoyés dans le passé dans le but de sauver Jeanne d'Arc et de la soustraire de l'autorité anglaise. Il s'agit en réalité du souhait de Jehan Ascuiz, un de ses compagnons d'armes versé dans la magie. Sachant depuis quelques jours que Jeanne d'Arc périra brûlée aux mains des anglais, il emploie toute ses connaissances occultes pour faire venir à lui des émissaires mystiques destinés à changer cette funeste prédiction. Pensant avoir échoué, il ne se doute pas un instant que les PJ furent appelés du futur lors de la désincarnation de leur esprit pour finalement prendre corps, nus, dans une grotte humide dont le sol est couvert de glyphes dessinées au charbon de bois. Heureusement que c'est l'été...

Ils devront faire preuve d'adaptation et de courage pour évoluer dans ce milieu si familier dans les livres d'histoire mais si peu aborder sur son aspect de vie au quotidien. Une survie pour laquelle ils n'étaient absolument pas préparés. Le MJ devra faire en sorte que les personnages soient un minimum complémentaires et puissent résister à la rigueur de l'époque.

Les joueurs créeront leur personnage du XXIème siècle en choisissant tout d'abord une profession, puis un hobby. Cette profession permettra de préciser les compétences qui leurs sont familières (et donc accorder un bonus lors de l'utilisation d'une compétence affiliée), le hobby permet d'ajouter un atout en marge de leur profession. Mort au XVème n'utilise pas de caractéristiques mais un pool de compétences assez larges. Chaque personnage reçoit 1 degré dans chacune des compétences, puis en répartit 7 autres au choix du joueur avec un maximum de 4 degrés pour une seule compétence et 3 pour deux autres. La résolution d'une action sans interaction s'effectue simplement en jetant un nombre de D6 correspondant au degré de la compétence, le but étant d'obtenir au moins un dé dont la valeur est égale à la difficulté de l'action fixé par le MJ. S'il en obtient plus d'un, la qualité de son action sera bien meilleure. S'il s'agit d'une action entrant dans

le cadre de la profession du personnage, la difficulté de l'action est réduite de 2. Une difficulté amener à 1 ne nécessite aucun jet et accorde automatiquement une qualité égale aux degrés de la compétence du personnage.

Exemple: Pierre Tombal (PT) est un menuisier, son hobby est l'alpinisme. Il doit confectionner une charrette destinée au transport d'un de ses compagnons d'infortune blessé, il a 3 en adaptation et doit battre une difficulté de 4, il devra obtenir au moins un 4 sur 3D6 pour la construire. Comme il est menuisier, il a des facilités pour construire ce genre d'ouvrage en bois, la difficulté est donc abaissée à 2.

Lorsqu'il s'agit d'une interaction, chacun des antagonistes effectue un jet de compétences sur une difficulté de 3 (pouvant être majorée par le MJ pour l'un ou l'autre selon les circonstances), celui qui obtient la meilleure qualité en est le vainqueur. Il s'agit peut être d'une joute verbale, c'est également et surtout valable pour le combat, qui n'est pas dissocié des autres résolutions hormis par l'ajout de la détermination des blessures. L'action de combat n'est pas découpée en tour comme on le rencontre dans d'autres jeux de rôles, il s'agit souvent d'une suite de passes d'armes sans notion particulière de temps sauf celle définie par le MJ dans sa narration. Lorsqu'il subit une blessure, le PJ doit effectuer un jet de résistance dont la difficulté est la létalité de l'arme, appelé facteur létal (FL) réduit de l'armure (FA). Une réussite n'inflige qu'une blessure, un échec le met hors de combat (au MJ de déterminer s'il s'agit de la seconde mort).

Exemple: PT armé d'un gourdin de fortune (FL2) rencontre un garde anglais hostile équipé d'une lance (FL4) proche d'un campement, il a 1 degré en combat, l'anglais lui a 3 degrés. Chacun d'eux doit obtenir un 3 puisqu'aucun d'eux n'a de malus particuliers. PT obtient une réussite, l'anglais en obtient 2. Le combat est acharné mais au bout de quelques secondes l'anglais réussit à porter un coup de lance. PT a 2 degrés en résistance, il est sans armure. Il lance les 2D6 et obtient une réussite, il ne reçoit qu'une blessure.

Lorsqu'un personnage est blessé, son niveau de blessure représente un malus à tous ses jets de compétences. Au delà de 5 blessures, le personnage est dit en incapacité, il ne peut plus rien faire et nécessitera donc des soins. Un personnage peut être soigné par un médecin ou assimilé, en cas de réussite, il baissera son niveau de blessure de 1 au bout de (niveau de blessures) jours, et ainsi de suite.

Exemples d'équipements :

Dague	FL2	Cuir	FA1
Epée	FL3	Maille	FA2
Fléau	FL4	Plaque	FA3
Epée à 2M	FL5		