

LO TEMPS DELS TROBADORS



UN JÒC DE RÒTLE OCCITAN



Règlas opcionalas

Darrièras modificacions lo 6 de novembre de 2000

C. RÈGLAS E DESRÒTLAMENT DEL JÒC

2. Creacion detalhada de personatges

Per totis los personatges, al moment de la sia creacion, lo JÒI val 0 e lo MELHORAMENT val 4.

2.1 Los mestièrs guerrièrs

Lo Cavalier

Traits Punts

Competéncias:

Remarcas:

Valor 2 manejar las armas (cf. çai-sota)

pòt pas far servir d'arma de distància

Amor 1 cavalgar (+1 per totas las accions feitas de caval, levat lo combat)

(seriá pas digne d'un cavalier)

Prètz 0 se batre de caval (cf. çai-sota)
far servir una armadura (cf. çai-sota)

País o província d'origina: una província occitana o aragonesa.

Religion: crestian o, excepcionalament, catar.

Lengas: son que la lenga nòstra.

Lo Soldat

Traits Punts

Competéncias:

Valor 2 manejar las armas (cf. çai-sota)

Amor 0 far servir una armadura (cf. çai-sota)

Prètz 1

País o província d'origina: una província occitana o aragonesa.

Religion: crestian.

Lengas: son que la lenga nòstra.

2.2 Los mestièrs sabents

L'Alquimista

Traits Punts

Competéncias:

Valor 0 crear un verin (amb lo PRÈTZ, accion de dificultat **4**)

Amor 2 crear un antidòt a un verin (amb lo PRÈTZ, accion de dificultat **5-9** segon lo verin)

Prètz 1 transformar una matèria en una altra (amb l'AMOR, accion de dificultat **9-13**)

País o província d'origina: una ciutat aràbia.

Religion: musulman o, excepcionalament, crestian o josieu.

Lengas: l'arabi. Sap legir e escriure totas las lengas sabentas e/o ancianas.

Lo Mètge

Traits Punts

Competéncias:

Valor 0 sonhar una ferida leugiera (amb lo PRÈTZ, accion de dificultat 6)
Amor 1 transformar una ferida en una ferida leugiera (amb lo PRÈTZ, accion de dificultat 9)
Prètz 2

País o província d'origina: una ciutat occitana, aragonesa o aràbia.

Religion: josieu o, excepcionalament, crestian o musulman.

Lengas: la lenga nòstra e l'arabi. Sap legir e escriure lo latin, l'ebreu e l'arabi.

Lo Preire

Traits Punts

Competéncias:

Valor 1 pòt convéncer lo monde en far servir
Amor 2 l'AMOR.
Prètz 0 coneis la teologia.

País o província d'origina: una província occitana o aragonesa.

Religion: crestian.

Lengas: la lenga nòstra. Sap legir e escriure lo latin.

2.3 Los mestièrs plebèus

Lo Bandit

Traits Punts

Competéncias:

Valor 2 manejar las armas (cf. çai-sota)
Amor 0 coneis las rotas d'Occitània.
Prètz 1

País o província d'origina: una província occitana o aragonesa.

Religion: crestian.

Lengas: son que la lenga nòstra.

Lo Boriaire

Traits Punts

Competéncias:

Valor 0 coneis las plantas e
Amor 1 los animals domèges.
Prètz 2

País o província d'origina: una província occitana o aragonesa.

Religion: crestian.

Lengas: son que la lenga nòstra.

Lo Cortesan

Traits Punts

Competéncias:

Valor 1 sap legir e escriure
Amor 0 la lenga nòstra.
Prètz 2 coneis la vida de cort.

País o província d'origina: una província occitana o aragonesa.

Religion: crestian.

Lengas: son que la lenga nòstra.

Lo Joglar

Traits Punts

Competéncias:

Valor 0 sap legir e escriure

Amor 2 la lenga nòstra.
Prètz 1 coneis la vida de cort.

País o província d'origina: una província occitana o aragonesa.

Religion: crestian.

Lengas: son que la lenga nòstra.

Lo Laire

Traits Punts **Competéncias:**

Valor 1 se móver en silenci e s'escondre es "aisit"

Amor 1 (la **dificultat** de l'accion es baixa).

Prètz 1

País o província d'origina: una ciutat occitana o aragonesa.

Religion: crestian.

Lengas: son que la lenga nòstra.

Lo Marinièr

Traits Punts **Competéncias:**

Valor 0 nadar es "aisit"

Amor 2 (la **dificultat** de l'accion es baixa).

Prètz 1 pòt s'orientar amb las estelas.

pòt comprene una lenga desconeguda (amb l'AMOR).

País o província d'origina: una ciutat portuària de la mar Mediterranèa.

Religion: crestian.

Lengas: segon l'origina.

Lo Menestral

Traits Punts **Competéncias:**

Valor 0 sap reparar los espleits.

Amor 1 pòt aver de produïts a gratis.

Prètz 2

País o província d'origina: una província occitana o aragonesa.

Religion: crestian.

Lengas: son que la lenga nòstra.

Lo Mercadièr

Traits Punts **Competéncias:**

Valor 1 coneis la valor de las mercandisas.

Amor 2 sap legir e escriure.

Prètz 0 pòt comprene una lenga desconeguda (amb l'AMOR)

País o província d'origina: una ciutat occitana o aragonesa.

Religion: crestian o, excepcionalament, josieu.

Lengas: la lenga nòstra, mai una lenga estrangiera (de causir).

Lo Monge

Traits Punts **Competéncias:**

Valor 1 coneis las rotas d'Occitània.

Amor 1 sap legir e escriure.

Prètz 1

País o província d'origina: una ciutat occitana o aragonesa.

Religion: crestian.

Lengas: son que la lenga nòstra.

3. Mecanismes del jòc

3.4 Los combats

Mèfi! Dins aquest domeni, las règlas opcionalas introduisson d'unas diferéncias amb las règlas "de basa".

Son que los personatges/Pnj/enemics que lo sieu mestièr es guerrièr sabon manejar las armas per se batre coma cal. Totis los que an pas las competéncias correspondentas subisson:

- un **malus** de **-1** pel **combat d'a pé**
- un **malus** de **-2** pel **combat de caval**
- un **malus** de **-3** pel far servir una **arma de distància**

Exemples:

Guilhelm se bat contra un brigand. Guilhelm a una VALOR de 2 e sap manejar las armas. Lo brigand a una VALOR de 2 tanben, e sap tanben manejar las armas.

Pèire (lo jogaire) tira una carta: 5, lo MJ tira una carta tanben: 4.

Valors totalas: $5 + 2 = 7$ per Guilhelm, $4 + 2 = 6$ pel brigand.

Lo brigand es leugierament ferit.

Benezeit, un monge, se bat contra un mercenari flamenc. Lo personatge de Tederic a una VALOR de 1 e sap pas manejar las armas. Lo mercenari a una VALOR de 2, e sap manejar las armas.

Tederic tira una carta: 4, lo MJ tira una carta tanben: 6.

Valors totalas: $4 + 1 - 1 = 4$ per Benezeit, $6 + 2 = 8$ pel mercenari.

Lo paure monge s'afondra.

Lo combat de distància:

Lo combat de distància se debana exactament coma lo combat de mesclada, amb qualques diferéncias:

1. los modificadors s'aplican pas qu'al que fa servir l'arma, e pas a la buta (cf. exemple çai-sota).
2. i a pas que la buta que pòt subir de feridas

Coma pel combat de mesclada, se i a mai de dos combatents, cal repartir los combatents en tantis duèls coma es possible, e cada combatent pòt recebre **-1** per combatent suplementari contra el.

Exemples:

Alfan ensaja de ferir un brigand amb un arc. Alfan a una VALOR de 2 e sap manejar l'arc. Lo brigand a una VALOR de 2 tanben.

Matiàs (lo jogaire) tira una carta: 5, lo MJ tira una carta tanben: 4.

Valors totalas: $5 + 2 = 7$ per Alfan, $4 + 2 = 6$ pel brigand.

Lo brigand es leugierament ferit.

Benezeit ensaja de ferir un mercenari amb un arc. Benezeit a una VALOR de 1 e sap pas manejar l'arc. Lo mercenari a una VALOR de 2.

Tederic tira una carta: 4, lo MJ tira una carta tanben: 6.

Valors totalas: $4 + 1 - 3 = 2$ per Benezeit, $6 + 2 = 8$ pel mercenari.

Lo tir capita pas; çaquela, ges de marrit arriba pas a Benezeit.

Dos dardaires tiran sus Guilhelm. Lo dardaire causit pel MJ pel duèl a una VALOR de 2, coma

Guilhelm.

Pèire (lo jogaire) tira una carta: 3, lo MJ tira una carta tanben: 3.

Valors totalas: $3 + 2 - 1 = 4$ per Guilhelm, $3 + 2 = 5$ pels dardaires.

Guilhelm es leugierament ferit.

Lo combat de caval:

Amb las tecnicas de combat de l'Edat Mejana, èsser sus un caval per se batre es un avantatge bèl.

Dins lo jòc, aquò es rendut per la règla aquesta:

quand un combatent de caval se bat contra un d'a pé, la valor de la carta del combatent de caval pòt pas èsser inferiora a la del combatent d'a pé.

Exemples:

Guilhelm es a caval e se bat contra un brigand. Guilhelm a una VALOR de 2 e sap cavalgar. Lo brigand a una VALOR de 2 tanben.

Pèire tira una carta: 2, lo MJ tira una carta tanben: 4.

Ja que Guilhelm es a caval e pas lo brigand, lo 2 de Pèire ven un 4.

Valors totalas: $4 + 2 = 6$ per Guilhelm, $4 + 2 = 6$ pel brigand.

Degun es pas ferit.

Benezit a trapat un caval e se bat contra un mercenari flamenc. Benezit a una VALOR de 1 e sap pas cavalgar. Lo mercenari a una VALOR de 2.

Tederic tira una carta: 4, lo MJ tira una carta tanben: 6.

Ja que Benezit es a caval e pas lo mercenari, lo 4 de Tederic ven un 6.

Valors totalas: $6 + 1 - 2 = 5$ per Benezit, $6 + 2 = 8$ pel mercenari.

Lo paure monge es leugierament ferit.

Las armaduras:

Son que los guerriers pòdon far servir una armadura, ja que saber se batre amb un tal pes sus las espatlas es pas gaire aisit!

La tòca de l'armadura es de protegir lo que la pòrta: lo guerrier que ne'n pòrta una ignora los resultats "leugierament ferit". Çaquela, una armadura es pas indestrusibla. Se lo resultat d'un duèl es "ferit", se pòt considerar que l'armadura fuscquèc destrusida per la violéncia del còp. Lo personatge es protegit aquel darrièr còp mas l'armadura se pòt pas mai far servir, es venguda inutilizabla. Cal qu'un menestral la repare.

4. Nacionalitat, religion, lenga

4.1 La nacionalitat

En bastison.

4.2 La religion

En bastison.

4.3 La lenga

Lo Temps dels Trobadors es un jòc, pas un tractat de linguistica medievals. Alavetz, ai feita una bèla simplificacion de la situacion linguistica a la debuta del sègle XIIIen:

País o província d'origina	Lenga parlada pels abitants
Anglatèrra	Lenga gallica (normands) / Lenga tudesca (saxons)
França	Lenga gallica
Empèri (levadas Provença e Itàlia)	Lenga tudesca
Itàlia (levada Savòia)	Lenga vulgara

Navarra	Basc (costat sud dels Pirenèus) / Lenga nòstra (costat nòrd dels Pirenèus)
Portugal, Leon, Castelha	Lenga romanica
Andalòsia	Arabi (musulmans, josieus) / Lenga romanica (crestians)

Aital, las lengas que se pòdon ausir en Occitània a l'epòca de la Crosada son: la lenga nòstra dels abitants, la lenga romanica e lo basc dels mercenaris ispanics, l'arabi dels sabents andaloses (universitat de Montpelhièr), la lenga gallica e la lenga tudesca dels crosats, e de còps la lenga vulgara dels mercandièrs e dels preires italians. Los sabents fan tanben servir lo latin, l'ebreu e lo grèc, mas puslèu coma lengas escritas.

5. Personatges non jogats

Un personatge non jogat (Pnj) es un personatge sens jogaire, es a dire contarotlat pel MJ. Segon son importància dins l'istòria, un Pnj pòt èsser mai o mens definit.

5.1 Pnj simple

Un Pnj simple es un "figurant" de l'istòria. Sovent, **un trait** sufís per lo descriure.

Exemple:

Un brigand ataca Guilhelm. La VALOR del brigand val 2.

5.2 Pnj frequent

Un Pnj frequent es un "actor secundari" de l'istòria. Pòt èsser un comte, un evesque... qualqu'un que los personatges pòdon véser mai d'un còp e que pòt influenciar bravament lo desròtlament del jòc.

Un Pnj frequent es definit per:

- tres **traits**, **VALOR**, **AMOR** e **PRÈTZ**
- lo sieu **JÒI**
- entresenhas e caracteristicas abitualas (lenga, religion, mestier)

Aicò suspausa que lo Pnj siá occitan o aliat dels personatges, ja que lo JÒI es tipic de la mentalitat occitana.

Lo MJ decidiís quantis punts repartir tre los traits. I a cap mínimum ni maxíum, lo MJ decidís quina pòt èsser estada l'experiéncia passada del Pnj.

Ja que lo JÒI correspond a las etapas sul camin per venir un trobador vertadier, son que los Pnj cavaleiroses pòdon aver una valor non nulla dins aquesta vertut. De tot biais, lo JÒI val rarament mai de 3 o 4.

Las altrás entresenhas sul Pnj son:

- son país o sa província d'origina (sa "nacionalitat")
- son nom, segon sa nacionalitat
- son edat
- sa religion
- las lengas que coneis
- lo mestier

5.3 Los enemies

Los enemies constituïsson una ressorça màger pel MJ. Coma dins los films, la tòca dels personatges pòt èsser la destruccion d'un **enemic**, protegit per una seria de Pnj simples.

Un enemic es definit per:

- tres **traits**, **VALOR**, **AMOR** e **PRÈTZ**
- la sia **COBEITAT**
- entresenhas e caracteristicas abitualas (lenga, religion, mestier)

Lo MJ decidís quantis punts repartir tre los traits. I a cap mínimum ni maxíum, lo MJ decidís quina pòt èsser estada l'experiéncia passada de l'enemic.

La COBEITAT es un pauc lo contrari del JÒI. Indica lo gras de cobesiá de l'enemic, e es çò que li permet de far d'accions marridas e tanben de menar los sieus Pnj, del meteís biais que lo JÒI permet als personatges e als Pnj frequents de far d'accions extraordinàrias.

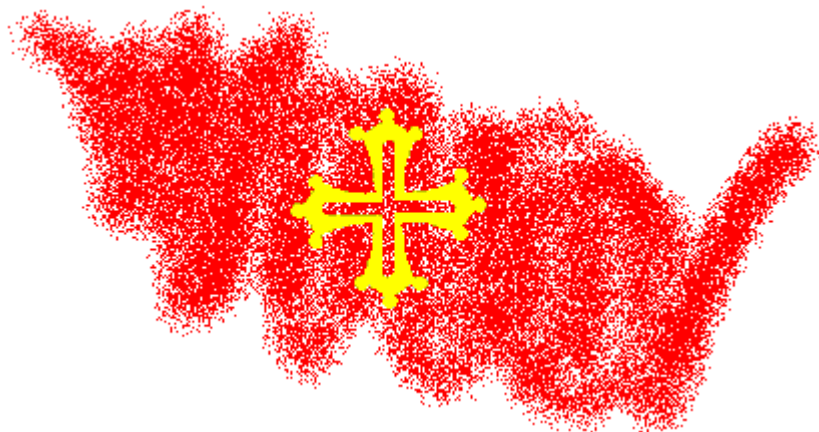
Los enemics màgers dels personatges son los **crossats francimands** que vòlon raubar las ricas tèrras occitanas amb l'excusa de la Crosada, e los **legats papals** que, amb lo pretèxt de la luta contra los erètges, vòlon rendre lo reialme de França mai poderós, per se'n far un aliat preciós dins sa luta contra l'Empèri.

Las altrás entresenhas sus l'enemic son:

- son país o sa província d'origina (sa "nacionalitat")
- son nom, segon sa nacionalitat
- son edat
- sa religion
- las lengas que coneis
- lo mestier

Per acabar, l'epitafa de l'enemic màger, Simon de Montfòrt:

"Se legís sus l'epitafa que lo senhor de Montfòrt es sant, qu'es martire, que deu ressuscitar e florir dins la felicitat de Dieu. Se, per tuar los òmes e expandir la sang, per prene las anmas, per assentir a de murtres, per creire a d'unes conselhs pèrvèrses, per alucar d'incendis, per destrusir de baronias, per prene las tèrras per la violéncia, per escotelar de femnas, per massacrar d'enfants, se pòt en aqueste monde conquistar la pietat de Nòstre Sénher Jèsus-Crist; alavetz, lo senhor de Montfòrt deu portar de coronas e treslusr dins lo cèl. Vòlga, lo fils de la Vèrge, el que fa lusir lo drech, que donèt sa carn e sa sang, velhar subre rason e dreitura e, entre los dos partits, faire lusir lo bon drech".



The game *Lo Temps dels Trobadors* is © 1996-2000 by Gianni Vacca.