

LO TEMPS DELS TROBADORS



UN JÒC DE RÒTLE OCCITAN



Règlas del jòc

Darrièras modificacions lo 12 d'octobre de 1999

A. INTRODUCCION

1. Un jòc de ròtle, qu'es aquò?

Contrariament a çò que se debana dins quasi totis los jòcs que podètz conèisser, lo but d'una partida de jòc de ròtle es pas de ganhar, mas de s'amuser. Per jogar, cal simplament aver:

- de jogaires
- un Mèstre de Jòc (organizador/contaire)
- de règlas

Una partida d'un jòc de ròtle consistís en una seguida d'accions declaradas pels jogaires e d'eveniments prepausats pel Mèstre de Jòc. Las règlas servisson a saber se las accions declaradas pels jogaires capitàn o pas.

Se pòt considerar una partida coma una peça de teatre, amb la diferéncia que totis son seguts, e que i a res que lo Mèstre de Jòc (MJ) que coneis l'istòria... los jogaires la devon descobrir mentre que jògan. Se pòt dire que los jogaires d'un jòc de ròtle son a l'encòp ACTORS e ESPECTADORS.

2. Perqué "lo Temps dels Trobadors"?

Causiguèri aquest nom perqué las règlas que presentí aicí son destinadas a simular d'aventuras al temps dels Trobadors, es a dire al debut del sègle tretzen.

Los jogaires pòdon aver de personatges occitans: trobadors, cavalièrs, mercadièrs, nòbles, soldats, mètges... que se baton per la libertat de las tèrras occitanas amenaçadas pels Crosats franceses e lors mercenaris flamencs e alemands.

Las règlas son especialament engenhadas per simular d'aventuras a aquela epòca eroïca e son plan simplas.

3. Diferéncias amb un jòc de ròtle "classic"

Dins los jòcs de ròtle mai classics, lo MJ prepara una aventura plan detalhada (istòria, personatges segondaris, eveniments condicionals, plans) per la far jogar als jogaires qu'an tanben de personatges plan detalhats (las fuèlhas de personatge dels jòcs de ròtle son plan longas!).

Lo "Temps dels Trobadors" es un jòc que diferís bravament.

Lo MJ prepara simplament un sinòpsis de l'istòria, mas deu èsser plan preparat per improvisar segon çò que fan los jogaires.

Los jogaires an de personatges pauc detalhats. Atal, an pas d'autras limitas que lor imaginacion: son pas blocats per las caracteristicas dels personatges!

Lo MJ conta son istòria; los jogaires l'escotan. Tot còp, lo MJ pòt decidir qu'i a un eveniment que requerís d'accions dels personatges. Aladonc, los jogaires tiran de cartas, cambian la valor segon los traits dels personatges, e lo MJ decidís, segon aquestas valors modificadas, lo resultat de las accions. E lo jòc contunha... I a tanben de cartas especialas que permeton als jogaires d'influenciar un pauc lo cors de l'istòria (cf. C.3.2).

Oblidètz pas! **Lo Temps dels Trobadors** es un jòc de *story telling* ont se conta una istòria: lo mai important

es de s'amusar ensems e de conéisser melhor l'istòria d'Occitània!



Un castèl d'Occitània

B. MATERIAL NECESSARI

Coma pels autres jòcs de ròtle, fa pas besonh un fum de material per jogar al Temps dels Trobadors. Cal aver:

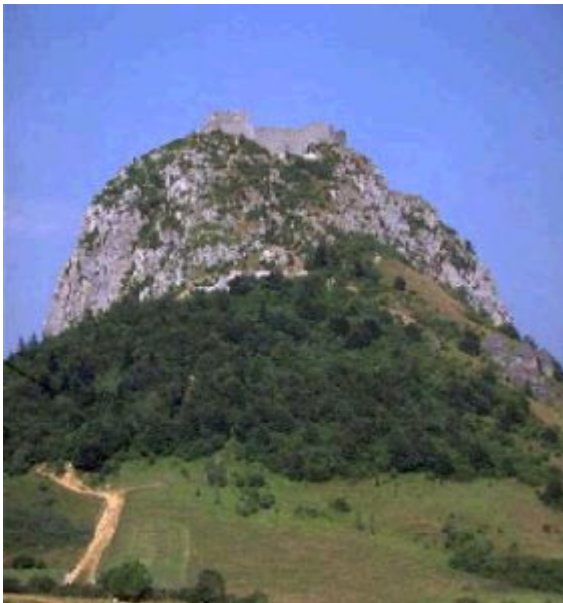
- de fuèlhas pels personatges
- de gredons, de gomas e de papièr
- dos paquets de cartas

Se devon dostar totis los 8, 9 e 10.

Puèi los dos paquets son mesclats en un sol paquet pausat al mièg del taulier (al total, 80 cartas), **que las cartas se pòscan pas véser.**

- podètz far servir de cartas italianas (piacentine, napoletane) o espanhòlas (naips) que son mai polidas que las francesas -

- un MJ que conesca plan l'istòria d'Occitània



Lo pòg de Montsegur

C. RÈGLAS E DESRÒTLAMENT DEL JÒC

1. Creacion dels personatges

Un personatge per aquest jòc es definit per:

- tres **traits**: **VALOR**, **AMOR** e **PRÈTZ**
- doás **vertuts**: **JÒI** e **MELHORAMENT**
- quelques altrás entresenhas sul personatge e d'unas características

Los **traits** correspondon a l'ideal de la cavalaria occitana:

La **VALOR** servís en cas de combat, d'esfòrç fisic, eca

L'**AMOR** servís quand se vòl embelinar o convéncer a qualqu'un

Lo **PRÈTZ** servís a posar en sé la fòrça necessària a d'accions particularament importantas (donar coratge a de soldats per un cavalièr, plaire al public per un trobador, balhar fanatisme al pòble per un preire, eca)

Cada jogaire pòt repartir **TRES** punts entre sos traits. Cada trait pòt valer tre **0** e **2** punts.

Las **vertuts** correspondon a las etapas sul camin per venir un trobador vertadier.

Lo **JÒI** permet d'acomplir d'accions impossiblas (saltar per-dessús un vabre, galaupar a travers de fòc, sonhar un membre copat, eca)

Lo **MELHORAMENT** servís pendent lo jòc per reüssir d'unas accions sens dever tirar una carta.

Per de personatges debutants, lo **JÒI** val 0 e lo **MELHORAMENT** val 4.

Las autras entresenhas sul personatge son:

- son nom (cal causir un [nom occitan!](#))
- sa data de naissença (lo jòc comença en 1209)
- son lòc de naissença
- sa religion
- las lengas que coneis
- lo mestier (plan important, vejatz los exemples de creacion de personatges)

Lo MJ deu ajudar los jogaires a crear lors personatges, e deu decidir de pichons avantatges deguts al mestier.

Exemples:

-un cavalièr a +2 a la **VALOR** en cas de combat montat, +1 d'a pé

-un mèrge pot assajar de garir un ferit amb son **PRÈTZ**

-un preire sap far servir l'**AMOR** per plaire al monde

-un mercadièr es acompanyat per doás gardas

Las [règlas opcionalas](#) balhan un fum d'exemples per la creacion dels personatges.

2. Dos exemples simples de creacion de personatges

● Pèire vòl jogar un cavalièr que li agradan las femnas. Met dos punts en **VALOR** e un punt en **AMOR**.

Donc, lo **PRÈTZ** val pas que 0, atal coma lo **JÒI**. Lo **MELHORAMENT** val 4.

Pèire decidís que son personatge se sona Guilhelm, e qu'es sortit de Carcassona en setembre de 1192.

Guilhelm parla son que la lenga nòstra.

Amb l'acòrdi del MJ, Pèire escriu sus sa fuèlha de personatge que Guilhelm sap cavalgar, jogar als escacs, e manejar las armas.

● Naut vòl jogar un mèrge josieu qu'estudièt en Andalusia. Met dos punts en **PRÈTZ** e un punt en **AMOR**.

Donc, lo **VALOR** val pas que 0, atal coma lo **JÒI**. Lo **MELHORAMENT** val 4.

Naut decidís que son personatge se sona Isaiás e qu'es sortit de Montpelhièr en junh de 1175.

Isaias parla la lenga nòstra e l'arabi, e sap lire e escriure lo latin, l'ebrau e l'arabi.

3. Mecanismes del jòc

Coma o ai escrit al paragraf A.3, viure una istòria ensems es l'objectiu d'aquest jòc. Lo MJ deu pas aver paur d'improvisar, de cambiar çò qu'aviá pensat, eca

3.1 Far servir los traits (accions ordinàrias)

Lo MJ conta d'eveniments. De còps, los jogaires devon o pòdon intervenir sul debanament de l'istòria. Lo MJ deu decidir quin es lo **trait** necessari per l'accion.

Exemple:

Per sautar per-dessús un valat, lo trait necessari es la VALOR (esfòrc fisic).

Puèi lo MJ deu decidir quina es la **dificultat** de l'accion, tre **1** (capitada gaireben automatica) e **10** (accion quasi impossibla).

Exemple:

Se lo valat es larg de 40 cm, la dificultat es 2; s'es larg de 4 m, la dificultat es 10.

Lo jogaire tira una carta **del paquet**, e fa la **soma** de la valor de la carta e de la del trait utilizat. Se la valor totala es mai granda o egala a la dificultat, l'accion reüssís; senon capita pas. D'unas caracteristicas pòdon encara modificar aquesta valor.

Las cartas valon çò qu'i es escrit (1-7). Las abilhadas (las fàcias) valon 0.

Exemple:

Guilhelm, lo personatge de Pèire, deu sautar per-dessús un valat.

Sa VALOR es 2.

Lo MJ a decidit que la dificultat es 5 e que Guilhelm a un malus de -1 pr'amor qu'es cargat.

Pèire tira una carta: 4. La valor totala es: $4 + 2 - 1 = 5$. Reüssit de justesa!

3.2 Faire servir lo MELHORAMENT

A la debuta de cada aventura, cada jogaire recep tantas cartas coma lo personatge n'a en MELHORAMENT. Per la resolucio d'una accion, un jogaire pòt causir de far servir una d'aquestas cartas **al lòc** d'en tirar una del paquet.

Exemple:

Pèire vòl absolutament que son personatge, Guilhelm, reüssisca lo saut per-dessús lo valat, e sap pas quina dificultat lo MJ a decidit. Lo MELHORAMENT de Guilhelm es 4, valent a dire que Pèire ten quatre cartas en man. Demest elas, a un 5. Pèire vòl pas prene de risc, e anóncia al MJ que fa servir lo 5 al lòc de tirar una carta. En reprenent l'exemple precedent, la valor totala es: $5 + 2 - 1 = 6$. Reüssit!

Aprèp aver utilizada la carta, lo jogaire ne torna tirar una altra per n'aver **totjorn** tantas en man coma lo personatge n'a en MELHORAMENT.

Qué far amb las fàcias?

Las fàcias (cf. C.3.1) valon pas que 0. Doncas, servisson pas a res per la resolucio de las accions a través l'utilizacion del MELHORAMENT.

E ben... si! Un jogaire pòt utilizar las fàcias (res que las que ten **en man**, e pas las que tira) per modificar l'istòria del MJ en introdusent un personatge.

Exemple:

Un brigand ataca Guilhelm mentre que marcha dins un bòsc. Pèire utiliza una fàcia que ten en man per modificar l'istòria: lo brigand es un vièlh amic que venguèt brigand, e ataca pas Guilhelm!

3.3 Faire servir lo JÒI (accions extraordinàrias)

La **vertut** sonada JÒI servís per d'accions extraordinàrias. I a son que de personatges exceptionals que pòdon tener una valor del JÒI non nulla.

Lo JÒI servís a rompre de cadenas, a nadar dins un lac glaçat, a subreviure sens aiga e sensa noiridura, eca. Doblidètz pas: lo JÒI es lo privilegi de los que respectan los ideals de la cavalaria occitana. Se las accions d'un personatge son pas conformas a aquels ideals, lo jogaire perd totis los punts de JÒI!

Exemple d'utilizacion:

Guilhelm (aprèp qualques quistas) a una valor de 2 en JÒI. Es presonier dels francimands e vòl s'escapar en rompent sas cadenas.

Lo MJ a decidit que la dificultat es 7 (las cadenas son robustas!).

Pèire tira una carta: 4. La valor totala es: $4 + 2 = 6$. Las cadenas resistisson!

3.4 Los combats

Los combats son d'accions a despart. Mentre que se bat, un personatge es pas confrontat a una dificultat abstracta decidida pel MJ, mas a la **VALOR** de l'adversari.

Dos combatents:

Dins un düèl, cada combatent tira una carta, e fa la **soma** de la valor de la carta, de la siá VALOR e d'eventuals modificadors. Puèi, las doás somas son comparadas per conéisser la resulta del combat. Se lo combatent A obten una soma **superiora al doble** de la del combatent B, lo combatent B es *ferit* e s'afondra.

Se lo combatent A obten una soma **superiora** a la del combatent B, mas **inferiora al doble**, lo combatent B es *leugierament ferit*.

Se las doás somas son **egals**, se passa pas res.

Un combatent leugierament ferit a un malus de **-1** per se batre; se torna èsser ferit, s'afondra.

Exemple:

Guilhelm se bat contra un brigand. Guilhelm a una VALOR de 2 e un bonus de +1 quand se bat a pè. Lo brigand a una valor de 2 tanben.

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

Valors totalas: $5 + 2 + 1 = 8$ per Guilhelm, $4 + 2 = 6$ pel brigand.

Lo brigand es leugierament ferit.

Pel torn suivant, Pèire tira una fàcia, e lo MJ tira un 6.

Valors totalas: $0 + 2 + 1 = 3$ per Guilhelm, $6 + 2 - 1 = 7$ pel brigand.

Catastrofa! Guilhelm s'afondra!

Mai de dos combatents:

Quand i a mai de dos combatents, cal far coma seguís:

- Far tantis düèls coma es possible
- Repartir los combatents que restan suls düèls
- Un combatent recep **-1** per combatent suplementari contra el (max -2)

Exemple:

Guilhelm e dos amics se baton contra cinc brigands.

I a tres combats: un diuèl a un contra un, e dos combats a un contra dos.

Guilhelm se bat contra dos brigands: a un malus de -1.

Las [règlas opcionalas](#) balhan de mecanismes pel combat a caval, per las armaduras, e pel combat a distància.

4. Evolucion dels personatges

La diferéncia màger entre un jòc de ròtle e los jòcs mai classics es que los personatges d'un jòc de ròtle pòdon progressar d'una partida a l'autra.

A la fin d'una quista (seguida completa d'aventuras), un jogaire pòt ajustar **UN** punt a un trait o a una vertut de sa causida.



Ciutat a Carcassona

D. CONCLUSION

Doblidètz pas... la tòca del jòc **Lo Temps dels Trobadors** es de s'amusar amb los amics en aprenent l'istòria d'Occitània, e subretot en occitan!

Doncas, aprenètz las règlas del jòc, acampatz los mainatges (fraires, cosins, vesins) e fasètz-los jogar al **Temps dels Trobadors!**

Lo Temps dels Trobadors es una creacion originala de Gianni Vacca © 1996-99.

Siti: <http://perso.infonie.fr/giannieanna/tdt/>

Adreça electronica: giannieanna@infonie.fr

Las vòstras remarques seràn totjorn planvengudas.