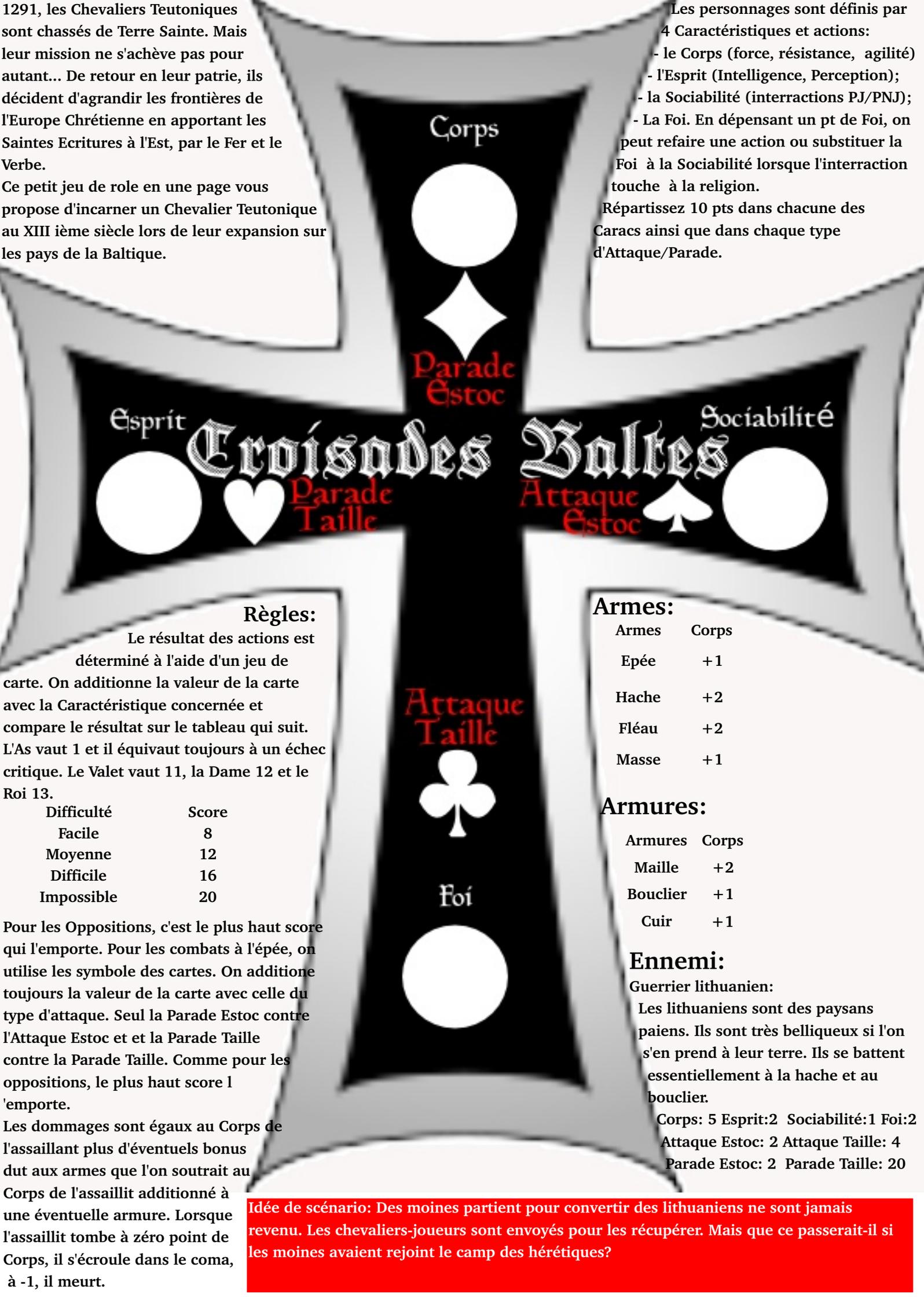


1291, les Chevaliers Teutoniques sont chassés de Terre Sainte. Mais leur mission ne s'achève pas pour autant... De retour en leur patrie, ils décident d'agrandir les frontières de l'Europe Chrétienne en apportant les Saintes Ecritures à l'Est, par le Fer et le Verbe.

Ce petit jeu de role en une page vous propose d'incarner un Chevalier Teutonique au XIII ième siècle lors de leur expansion sur les pays de la Baltique.

Les personnages sont définis par 4 Caractéristiques et actions:
 - le Corps (force, résistance, agilité)
 - l'Esprit (Intelligence, Perception);
 - la Sociabilité (interactions PJ/PNJ);
 - La Foi. En dépensant un pt de Foi, on peut refaire une action ou substituer la Foi à la Sociabilité lorsque l'interaction touche à la religion.

Répartissez 10 pts dans chacune des Caracs ainsi que dans chaque type d'Attaque/Parade.



Règles:

Le résultat des actions est déterminé à l'aide d'un jeu de carte. On additionne la valeur de la carte avec la Caractéristique concernée et compare le résultat sur le tableau qui suit. L'As vaut 1 et il équivaut toujours à un échec critique. Le Valet vaut 11, la Dame 12 et le Roi 13.

Difficulté	Score
Facile	8
Moyenne	12
Difficile	16
Impossible	20

Pour les Oppositions, c'est le plus haut score qui l'emporte. Pour les combats à l'épée, on utilise les symbole des cartes. On additionne toujours la valeur de la carte avec celle du type d'attaque. Seul la Parade Estoc contre l'Attaque Estoc et et la Parade Taille contre la Parade Taille. Comme pour les oppositions, le plus haut score l'emporte.

Les dommages sont égaux au Corps de l'assaillant plus d'éventuels bonus dus aux armes que l'on soustrait au Corps de l'assailit additionné à une éventuelle armure. Lorsque l'assailit tombe à zéro point de Corps, il s'écroule dans le coma, à -1, il meurt.

Armes:

Armes	Corps
Epée	+1
Hache	+2
Fléau	+2
Masse	+1

Armures:

Armures	Corps
Maille	+2
Bouclier	+1
Cuir	+1

Ennemi:

Guerrier lithuanien:

Les lithuaniens sont des paysans païens. Ils sont très belliqueux si l'on s'en prend à leur terre. Ils se battent essentiellement à la hache et au bouclier.

Corps: 5 Esprit:2 Sociabilité:1 Foi:2
 Attaque Estoc: 2 Attaque Taille: 4
 Parade Estoc: 2 Parade Taille: 20

Idee de scénario: Des moines partient pour convertir des lithuaniens ne sont jamais revenu. Les chevaliers-joueurs sont envoyés pour les récupérer. Mais que ce passerait-il si les moines avaient rejoint le camp des hérétiques?