

# THROWING STONES™

Un jeu de Dé de Duel et de jeu de Rôle à collectionner  
Jeu Créé et Illustré Par Jeff Siadek.

**Rubis = [F]orce OR= [I]ntelligence, Argent = [A]gilité**

## **But du jeu :**

Les joueurs créent et équipe des personnages pour se battre dans une Arène.

Chaque joueur choisi quatre Pierre (dés) pour constituer son héros, ensuite il l'équipe. Le but étant de rendre son adversaire inconscient en utilisant des armes ou de la magie. Les combats sont segmentés en round ou chaque participant exécute une des actions indiquées sur le tableau action.

## **Symbole :**

Les dés ont des symboles sur chacune des 6 faces.

La couleur de la face détermine la caractéristique Rubis = [F]orce OR= [I]ntelligence, Argent = [A]gilité. Il y'a une face avec un nom écrit en anglais, cela représente l'esprit des 6 faces du Dé. Les faces talents peuvent avoir un ou plusieurs plus gravé, qui sont compté quand l'agent utilise les talent indiqué par la face.

Consulter la **table 1** pour la description des talent et effets spéciaux. Les Epées sur une face sont comptés lors d'une attaque et lors des dégâts. Dans ce cas les dessins sur les faces, sont sans rapport seul les plus indiquent la valeur du talent.

**Vous êtes le seul bénéficiaire des Symboles qui apparaissent sur les dés que vous lancer** (*Exemple la face bersek n'agit que sur votre attaque et non la défense*).

## **Création de personnage :**

Le joueur choisit 4 dés pour son personnage (les pierres de monstres, sans nom, ne servent que pour les monstres, sauf si le personnage est métamorphosé.

Les caractéristiques de bases sont déterminées en totalisant les couleurs

Rubis = [F]orce Or= [I]ntelligence et Argent = [A]gilité

Les points de vie sont égaux à F plus le nombre de dés qui compose le personnage

Tous les personnages commencent avec 4 dés.

L'argent de départ du personnage (Pièce d'Or) est calculé en multipliant [I] par la plus grosse caractéristique [A] ou [F]

Une pièce équipement est déterminé par 3 valeurs une [F] et son Coût en Pièce d'or (PO) et sa taille (nombre de face à compter lors des dommages).

La valeur de [F] cumulée de tous les équipements que porte le personnage ne peut pas être supérieure à sa caractéristique [F]. (Voir la table équipement)

### **Initiative :**

Avant que le duel commence chaque joueur lance un jet de [I] et le note comme résultat de son initiative pour tout le combat. Si il y égalité relancez, jusqu'à ce qu'un des joueurs est une valeur supérieure. L'initiative ne se relance pas entre chaque round.

Les joueurs peuvent améliorer leur initiative en utilisant l'action PRET (voir table d'action). L'initiative peut aussi être améliorée si une Face CENTRER sort lors de la première action du joueur (donc pas en défense, en jet de protection, en dommage etc.).

### **Dégâts et Mort :**

Pour déterminer le montant des dommages occasionné, l'attaquant fait un jet de [F]. En plus de compter les Faces [F] il ajoute les épées qui apparaissent sur 1, 2 ou 3 Faces. Ce nombre de Face est déterminé par la taille de l'arme. Le défenseur peut faire relancé un nombre de dé correspondant à sa valeur d'armure, ensuite on note le montant des dégâts.

Aucun des symboles autres que les épées n'ont d'effet, lors du tirage des dégâts. *Par exemple Les symboles Poison et Bersek ne compte que si l'attaque est réussie donc pour le jet d'attaque.*

Pour les Dégâts il ne faut additionner que les EPEES et les faces RUBIS. Quand un personnage reçoit des dommages égaux à ses points de vie il tombe inconscient, si les dégâts reçus sont supérieurs à ses points de vie ; le personnage doit réussir une test de [F] contre la différence (dégâts -Point de vie) ou bien mourir.

### **Parier :**

Les Combattants peuvent seulement parier sur eux même. Ils peuvent parier n'importe quelle quantité de pièces d'or tant qu'il possède la somme pariée.

### **Abandonner :**

Les joueurs peuvent abandonner un combat, mais doivent faire un test de Charisme [I] contre leur points de vie restant ou bien ils sont bannis a vie de l'arène pour couardise. Peu importe le résultat le joueur perd la moitié de ses points de Karma.

### **Expérience et Karma:**

Le vainqueur d'un combat gagne autant de point d'expérience (XP) et de pièce d'or que le nombre de dé constituant le personnage battu.

Le Perdant gagne 2 points d'XP pour avoir survécu.

Le Karma : représente la Gloire et le déshonneur et peuvent être gagné dans l'arène en faisant un test de charisme [I] avec une difficulté de 0. Le total du lancé et le nombre de point de karma gagnés. Les personnages perdent la moitié de leur Karma s'ils tuent un combattant ou si ils abandonnent. Un joueur ne peut pas gagner plus de 2 fois le nombre de dés composant l'adversaire en point de Karma.

Dans la version RPG le Karma peut être gagné si le maître du jeu estime que les joueurs ont bien incarné leurs Héros.

L'expérience : elle sert à acheter un dé supplémentaire pour composer le personnage (créer un dé). Pour connaître le nombre de points d'XP nécessaire pour créer un nouveau dé : il faut multiplier le nombre de dé composant le personnage par lui-même. Jusqu'à la moitié des points d'XP nécessaires peuvent être payés avec des points de Karma.

### **Héros composés de plus de 10 dés :**

Quel que soit le nombre de dés composant un personnage, son joueur ne peut pas lancer plus de 10 dés pour une action donnée.

### **Les Sorts :**

Le nombre de points de Magie d'un magicien est égal au nombre de faces comportant un talent magique multiplié par le nombre de dé constituant son personnage, plus son [I].

Lorsque vous lancez un sort vous pouvez compter 1 face non magique avec une valeur de 1 pour chaque face de la magie appropriée qui apparaît. Vous devez obtenir une face de la magie correspondant au sort lancé pour réussir.

### **Test et jet de protections :**

Lorsque un test est nécessaire, le joueur lance tous ses dés et compte toutes les faces de la couleur de la caractéristique requise. Si c'est un **test de Talent** le joueur additionne les plus sur les faces de talent correspondantes. Un jet de protection se joue exactement de la même façon sauf que vous ajoutez 1 pour chaque face avec un nom qui apparaît.

Pour réussir un test il suffit d'atteindre la difficulté.

En Combat jetez vos dés compter les épées + les Faces [A] le degré de difficulté est le même jet effectué par votre adversaire, si il y a égalité l'attaquant touche.

### **Anti-relance :**

Cela annule certaines des relances que vous pourriez avoir. Si les Anti-relances sont plus nombreuses que vos relances, votre adversaire peut vous faire relancer un nombre de dé égal à la différence.

Quand vous déclarez une attaque ciblée, votre défense subit une anti-relance complète, votre adversaire peut faire relancer de 1 à tous vos dés de défense et de jet de protection.

**Quand vous tentez de réaliser une action :** jetez tous vos dés. Il existe des circonstances qui vous permettent de relancer tout ou partie de vos dés, ou bien de faire relancer tout ou partie des dés de vos adversaires.

Il n'y a qu'un tour de relance, l'attaquant se déclare d'abord et ensuite le défenseur, les dés à relancer sont jetés simultanément par les 2 joueurs

### **Action Ciblée ou précise :**

Vous pouvez choisir de vous concentrer sur une action, cela vous permet de relancer, tout ou partie (même aucun) des dés utilisés pour l'action. Toutefois cela autorise votre adversaire à faire relancer 0, tout ou partie des dés que vous utiliserez pour votre défense et vos jets de protection.

**Aveugler :**

Un personnage qui ne peut pas voir souffre d'anti-reliance sur toutes les attaques, les défenses et tous les jets de protection.

**A terre :**

Un joueur à terre souffre de 2 dés d'anti-reliance sur tous ces tests.

**Combat sans armes :**

Vous ne pouvez pas ajouter d'épée dans un test de combat désarmé. Sauf si le talent sans armes apparaît.

**Table 1 : Symbole**

Symbole de Talent		Symbole de Talent magique		Symbole d'effets spéciaux	
<p><b>Equilibre :</b> Acrobate [A] Grimper [F] discrétion [A]</p> 		<p><b>Nécromancie :</b> Pouvoir surnaturel, Invocation, Divination [I]</p> 		<p><b>Bersek :</b> Vous pouvez relancer une pierre si vous touchez.</p> 	<p><b>Poison :</b> Si cette face Apparaît lors d'une touche, l'adversaire est empoisonné (il prend pt par tour jusqu'à la réussite un jet de sauvegarde [F] sur 1 dé 6</p> 
<p><b>Charisme :</b> Popularité [I] Persuasion [I] Intimidation [F]</p> 		<p><b>Sorcerie :</b> Control Mental Illusion [I]</p> 		<p><b>Centrer :</b> Ajouter +1 à tous les jets de protection. Ajouter 1 à l'initiative si ce symbole apparaît lors d'une action.</p> 	<p><b>Roll :</b> relancez un dé de dommage si vous êtes touché.</p> 
<p><b>Dextérité :</b> Pick Pocket[A] Crochetage [A] Dégainer [A]</p> 		<p><b>Thaumaturgie :</b> Transformation [I]</p> 		<p><b>Contre attaque :</b> Gagner une attaque gratuite après une défense réussie.</p> 	<p><b>Coup additionnel :</b> Si votre attaque est réussie frappez de nouveau.</p> 
<p><b>Nature :</b> Eleveur [F] Cueilleur [I]</p> 		<p><b>Magie Pure :</b> Pouvoir Elémentaire Magie brute [I]</p> 		<p><b>Désarmer :</b> Si l'adversaire rate son jet de sauvegarde de dextérité contre les dommages il perd son arme.</p> 	<p><b>Etourdir :</b> Si votre attaque et le double de votre cible elle perd un tour si elle rate jet de protection contre les dommages.</p> 
<p><b>Perception :</b> Perception [I] Traquer [I]</p> 		<p><b>Zoetry :</b> Magie de la Vie [I]</p> 		<p><b>Faire Tomber :</b> Si vous touchez votre adversaire et qu'il rate une sauvegarde contre les dommages. Il tombe.</p> 	<p><b>Arc en ciel :</b> Choisissez la couleur de Face.</p> 
<p><b>Distance :</b> Lancer une Arme nécessite un test [A]</p> 		<p><b>Combat sans Armes :</b> Permet de compter les épées comme une réussite [A]</p> 		<p><b>Chance :</b> Si un nombre de face impair sort vous avez droit à un mulligan sur ce lancer.</p> 	<p><b>Zélé :</b> compte comme un plus pour l'attaque et les saves, mais pas en défense.</p> 
<p><b>Epée :</b> Ajouter +1 à votre Talent de combat Par symbole obtenu</p> 		<p><b>Talent Plus :</b> Ajouter plus 1 au talent correspondant</p> 		<p><b>Ignorer l'armure:</b> Si vous touchez votre adversaire vous ignorez l'armure lors du jet de dommage.</p> 	<p><b>Primaire et Secondaire :</b> Se sont les capacités principales et secondaires des monstres.</p> 

**Table 2 : Caractéristique des Monstre**

Nom	Capacité Primaire	Capacité Secondaire	Attribut	Dégât	Armure	Nombre de dés Taille / Dégât	Modificateur de point de vie
Cobra	Poison	Contre Attaque	[A]	2	0	3	-2
Cyclope	Bersek	Roll	[F]	3	2	7	+1
Gargouille	Désarmer	Zélé	[F]	1	6	4	-2
Grenouille	Equilibre 3	Chance	[A]	1	0	2	-1
Lion	Coup Additionnel	Faire Tomber	[F]	2	1	5	0
Minotaure	Faire Tomber	Sans armes1	[F]	3	2	6	+1
Ours	Assommer	Roll	[F]	3	1	5	+1
Scorpion Géant	Contre Attaque	Poison	[A]	3	2	6	0
Taureau	Faire Tomber	Bersek	[F]	3	2	4	+1

Les capacités primaire et secondaire : ce sont les talents et les habilités spéciales qui remplace le rond et le carré sur les Dés Monstres.

Attribut : La face couleur arc en ciel peut être soit de la couleur de l'attribut ou de sa couleur.

Dégât : C'est le nombre de face avec des épées qui peuvent être rajouté lors du jet de dommage.

Armor : nombre de dé de dommage que peut faire relancer le monstre quand il défend.

Nombre de Dé : Le nombre de Dé à utiliser pour créer un monstre adulte.

Modificateur de point de vie : les points de vie d'un monstre sont égaux au lancer d'autant de dé 6 que de dés composants le monstre. Modifiez la valeur de chaque dé par le modificateur de point de vie. Aucun des dés 6 ne peut avoir une valeur supérieure à 5 et être plus petite que 2.

Vous trouverez de plus amples informations sur le livre de 96 pages **the throwing stone Source book** tant au niveau du duel qu'au niveau du RPG.

**Table3 : Sortilège**

<b>Sorcerie</b>	<p><b>Assommer (1)</b> : la cible doit réussir un save sur [I] ou est incapable d'agir le tour suivant.</p> <p><b>Illusion (X+1)</b> : vous pouvez lancer un sort de n'importe quelle école de magie avec une difficulté de plus 1, mais la cible bénéficie d'un jet de protection sur [I] en plus du jet de protection approprié. X étant égal au coût du sort original. (notons que ce sort n'affecte pas le lanceur du sort)</p> <p><b>Mental Broyé (X)</b> : (X = [I] de la cible). La cible doit faire un jet de protection [I] contre la valeur du succès, sinon il tombe inconscient pendant un nombre de round égal</p>
<b>Nécromancie</b>	<p><b>Drain de Vie(X)</b> : drainer X point de vie à la cible et ajouter les au lanceur du sort. La cible doit réussir un jet de protection sur [F], pour annuler l'effet du sort. Ce sort ne permet pas de dépasser les points de vie de départ du lanceur</p> <p><b>Invoquer un monstre (2X)</b> : choisissez un monstre de la table des monstres et faites-le combattre, son coût d'entretien et de 1 point de magie par round (X est égal aux nombres de dés composant le monstre).</p> <p><b>Vision du futur (X)</b> : Lancer X dés au prochain round avant de choisir votre action.</p>
<b>Thaumaturgie</b>	<p><b>Arme inutilisable (1)</b>: L'arme de la cible devient inutile. La durée du sort est égale au niveau du succès en round. La durée peut être réduite par la cible si elle réussit un jet de protection sur [F]</p> <p><b>Changeforme (3)</b>: Remplacer X dés de la cible par un X dés monstres, X est égal au niveau de réussite du lanceur. La cible peut faire un jet de protection de [F] si il le souhaite. Le coût d'entretien est d'un point de magie par round.</p> <p><b>Arme améliorée (2)</b> : Votre arme peut désormais compter une face épée de plus lors des dommages. Lancer le sort plusieurs fois sur la même arme n'a d'effet que sur la durée.</p>
<b>Magie Pure</b>	<p><b>Eclair (3)</b>: fait 1 dé 6 de dégâts électrique : Jet de protection équilibre [A] contre le nombre de succès pour diviser par 2 les dommages ou bien les réduire par le nombre de succès du jet de protection.</p> <p><b>Vent Fort (3)</b>: Jet de protection équilibre [A] contre le nombre de succès, ou la cible tombe.</p> <p><b>Mur de Feu (4)</b>: Un cercle de feu entoure le lanceur du sort. Si quelqu'un tente de le traverser il prend 2 dés 6 de dommages. Un test contre équilibre [A] contre 1 dé 6 pour sauter par-dessus. Le coût d'entretien est de 2 points de mana par tour.</p>
<b>Zoetrie</b>	<p><b>Soin (X+1)</b> : réduit le nombre de dommages reçus par la cible de X. Ce sort ne permet pas de dépasser les points de vie de départ du lanceur.</p> <p><b>Poison (antidote) (2)</b> : La cible fait un jet de protection [F] contre la valeur de réussite, ou bien il est empoisonné (voir effet spéciaux poison dans la table 1) si le sort lancé est antidote il permet de se protéger du sort poison pendant un nombre de round égal au succès.</p> <p><b>Aveugler (2)</b> : Si la cible rate un jet de protection [F] contre le nombre de succès il est aveuglé (comme l'action sable dans les yeux de la table 5) un nombre de tout correspondant à la différence.</p>

#### Tables 4 : Armes et équipement

<b>ARMES</b>	<b>[F]</b>	<b>Coût en PO</b>	<b>Dégât</b>	
Bâton	8	5	2	
Dague	3	10	1	
Epée	6	50	2	
Epée à 2 mains	12	120	3	
Matraque	4	2	1	
<b>ARMURES</b>	<b>[F]</b>	<b>Coût en PO</b>	<b>Dégât</b>	<b>Pénalité</b>
Banded	8	150	5	3
Cotte de Maille	7	120	4	2
Cuir	5	30	2	1
Matelassée	4	15	1	1
Ring Mail	6	45	3	2
Bouclier	3	5	1	

## Table 5 : Feuille de personnage et séquence de jeu:

### Feuille de personnage

NOM :	
[F]orce (rouge) :	Nom des Dés
[I]ntelligence (or) :	
[A]gilité (argent) :	1 :
[PV]Point de Vie :	2 :
[E]xpérience :	3 :
[K]arma :	4 :
[PM] Point de Magie :	5 :
Pièce d'Or [PO] :	
Dommages Reçu :	

### Equipement :

Nom	Coût	[F]	Effet/Dégât

### Séquence de jeu:

#### **Tour de combats**

Joueur avec l'initiative la plus basse choisit une action

Joueur avec l'initiative la plus haute choisit une action

Joueur avec l'initiative la plus haute agit

Joueur avec l'initiative la plus basse agit

Phase de résolution des effets (poison etc.)

#### **Combat**

Les 2 joueurs lancent tous leurs dés (max 10)

L'attaquant déclare ses relances si il y a lieu

Le défenseur déclare ses relances si il y a lieu

Les 2 joueurs relancent en même temps

Les 2 joueurs additionnent leurs [A] et leurs épées

*(En cas d'égalité l'attaquant touche)*

Résoudre les dégâts et les effets spéciaux

#### **Dégât**

L'attaquant lance tous ses dés

L'attaquant déclare ses relances si il y a lieu

L'attaquant relance les dés nécessaires

L'attaquant additionne ses faces [F] et les épées de 1, 2 ou 3 faces

En fonction de l'arme.

Le défenseur déclare ses relances si il y a lieu (armure)

Enregistrement des dégâts

## **Table 5 : Action**

<p><b>Attaque:</b> jetez vos dés compter les épées + les Faces [A] versus le même jet de votre adversaire, si il y a égalité l'attaquant touche</p>
<p><b>Dégainer et Frapper :</b> Faire un test de Dextérité [A] contre 2 fois la taille de l'arme si c'est réussi vous pouvez attaquer, si c'est raté votre arme reste dans son étuis et vous ne pouvez pas attaquer</p>
<p><b>Dégainer une arme :</b> pas de jet nécessaire, vous pourrez utiliser cette armes le tour suivant Prêt : ajouter un [I] à votre total d'initiative. Ce total doit dépasser le total de votre adversaire afin que vous obteniez l'initiative. Chaque face centrée obtenue ajoute +1.</p>
<p><b>Dégainer une arme :</b> pas de jet nécessaire, vous pourrez utiliser cette armes le tour suivant Prêt : ajouter un [I] à votre total d'initiative. Ce total doit dépasser le total de votre adversaire afin que vous obteniez l'initiative. Chaque face centrée obtenue ajoute +1.</p>
<p><b>Esquive :</b> peut relancer tous ses dés dans le cas de la défense et des jets de protection</p>
<p><b>Faire tomber :</b> faites une attaque la cible tombe si elle rate un jet d'équilibre contre une difficulté égale au succès (voir à terre dans les règles)</p>
<p><b>Lancer un sort :</b> Talent Magique correspondant [I] contre le coût du sort</p>
<p><b>Obtenir des points de Karma:</b> Cette action ne peut être utilisée qu'après que vous ayez réussie une action et que votre adversaire ai raté la sienne. Ajouter un jet de Charisme [I] à votre total de karma : Vous ne pouvez pas obtenir plus de 2 x le nombre de dés composants votre adversaire.</p>
<p><b>Ramasser une arme :</b> pas de jet nécessaire, vous pourrez utiliser cette armes le tour suivant vous êtes considéré à terre pour ce round</p>
<p><b>Sable dans les yeux :</b> Faire un test de Dextérité [A] contre un jet de protection de Perception [I]. La cible est aveugle pendant une durée égale à la différence des jets de dé.</p>
<p><b>Se relever :</b> pas de jet nécessaire, suivant vous êtes considéré à terre pour ce round</p>
<p><b>Se relever et agir :</b> Faire un test d'équilibre [A] contre une difficulté d'1 dé 6 -1, si le test est réussi vous vous relevez vous pouvez réaliser une seconde action, autrement vous restez à terre.</p>