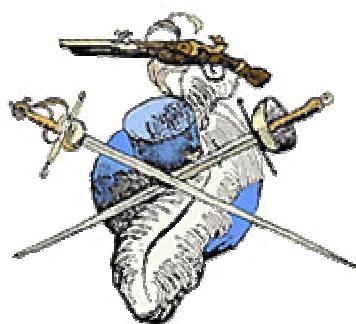


1626, Le Gant & L'Epée

Jeu de rôle sous le règne de Louis XIII



Philippe Quélard

Livre 2 – Système de jeu



Sommaire

SYSTEME DE JEU & REGLES	3
I. TESTS, TALENTS & CARACTERISTIQUES	4
1. Les caractéristiques	4
2. Les talents	4
3. Effectuer un test	6
4. Le seuil de réussite (SR)	6
5. Réussite & Echecs critiques	7
6. Dons	7
7. Prestige	8
8. Gagner ou perdre du Prestige	9
II. LES COMBATS : DEROULEMENT TYPE	10
1. Fusillade	10
2. Corps à corps	10
3. Choix tactiques	12
4. Bilan du tour – Tour suivant	12
5. Les blessures – La pugnacité	14
III. L'ART DE L'ESCRIME	15
1. Le prix de la vie : tuer ou vaincre ?	15
2. Les styles d'escrime	15
3. Les bottes secrètes	17
4. Créer des bottes secrètes	18
5. Exemples de bottes secrètes	18
IV. CHOIX TACTIQUES AVORTES	19
1. Manquer ou abandonner un enchaînement ou une botte	19
2. Déjouer un enchaînement	19
3. Déjouer une botte secrète	19
4. Circonstances du combat & Etude de la tactique	19
V. LA REGLE D'OR	20
VI. EQUIPEMENTS	21
1. Quelques armes usuelles	21
2. Vêtements	22
3. Divers	22
VII. CREER UN PERSONNAGE	23
1. Etat civil	23
2. Carrière	23
3. Caractéristiques, Points de vie, Pugnacité & Prestige	23
4. Talents	23
5. Dons	23
6. Avantages	24
7. Dotations	24
8. Secret mortel	24
VIII. PROGRESSION D'UN PERSONNAGE	25
1. Gagner de l'expérience	25
2. Utiliser son expérience	25



Système de jeu & Règles



I. TESTS, TALENTS & CARACTÉRISTIQUES

1. Les caractéristiques

Elles représentent les grands traits du personnage, la moyenne humaine se situant autour d'un score de 4 ou 5.

NOM	ABREV.	DESCRIPTION
Force	<i>FO</i>	Force physique brute
Endurance	<i>EN</i>	Résistance à l'effort et aux blessures
Agilité	<i>AG</i>	Souplesse et faculté à se mouvoir avec aisance.
Dextérité	<i>DEX</i>	Habileté des doigts, travaux minutieux et précis.
Perception	<i>PE</i>	Eveil des 5 sens, instinct en certaines circonstances.
Intelligence	<i>INT</i>	Vivacité naturelle de l'esprit, astuce.
Education	<i>EDU</i>	Culture générale acquise.
Charisme	<i>CH</i>	Magnétisme naturel du personnage.
Apparence	<i>APP</i>	Apparence physique et faculté d'en jouer et de la modifier.
Bravoure	<i>BR</i>	Courage, sang froid du personnage

Le score maximum d'une caractéristique atteignable par un personnage est de 9. Cependant, on peut envisager qu'une caractéristique dépasse ce chiffre de 9 en certaines circonstances, par exemple pour un animal dont la force ou l'agilité seraient bien supérieures à celle d'un homme, ou pour un PNJ dont l'intelligence tiendrait du génie : Galilée aurait-il plus de 9 en intelligence ?

2. Les talents

Ce sont des capacités spécifiques, la plupart du temps acquises, parfois innées, mais toujours perfectibles à force d'entraînement. Les degrés de maîtrise varient, et plus le score du talent est élevé, plus le personnage est efficace.

SCORE	DEGRE DE MAÎTRISE
1-2	Aucune maîtrise, bétien ou débutant
3-4	Amateur, possède quelques rudiments
5-6	Amateur averti ou professionnel, bon niveau
7-8	Professionnel d'excellent niveau, talent recherché
9-10	Maître incontesté en son domaine, rare
11+	Rarissime, légendaire

Ci-après, une liste indicative des talents, en aucun cas exhaustive : un joueur est tout à fait libre de développer un talent spécifique ne figurant pas dans cette liste, en accord avec le MJ. Cf. feuille de personnage.



Talent	Description
Acrobatie	Manoeuvres acrobatiques, cascades, ou l'art de tomber de haut sans se faire trop mal
Administration	Connaissance des rouages administratif du pays : finances, politique, organisation...
Anglais	Connaissance de la langue et de la civilisation anglaise
Armes de tir	Concerne toutes les armes à distance (pistolet, mousquet, arbalète, arc...)
Armes d'hast	Concerne toutes les armes de longue taille (pique, corsèque, pertuisane...)
Bagarre	Concerne le combat à mains nues et les armes de petite taille (dagues, couteaux, etc.)
Baratin	L'art du mensonge
Commandement	Très utile pour les officiers bien entendu
Serrurerie	Ou l'art d'ouvrir et fermer les portes sans les clefs
Discrétion	Faculté de se mouvoir sans se faire remarquer, ou de repérer les meilleures cachettes, pour soi comme pour autrui
Eloquence	Aisance à parler en public, capacités de conviction d'autrui
Equitation	Degré d'accomplissement d'un cavalier, mais également empathie avec les chevaux et connaissance de leurs éventuelles blessures ou problèmes
Escrime	Concerne toutes les armes de taille moyenne
Espagnol	Connaissance de la langue et de la civilisation espagnole
Etiquette	Connaissance des bonnes manières, mais également des protocoles de l'aristocratie
Français	Connaissance de la langue et de la civilisation française
Héraldique	Connaissance des blasons, des familles, et des histoires s'y rattachant
Intimidation	Capacité à faire peur, impressionner physiquement ou moralement à des fins de domination, et non de séduction
Latin	Bien que le français soit la langue officielle de l'Etat depuis le traité de Villers Cotterêt au siècle précédent, le latin reste très présent
Manipulation	Art de subtiliser les bourses, de faire disparaître les objets
Mécanique	Connaissance des mécanismes, machineries, et capacité à les entretenir, fabriquer ou réparer
Médecine	Connaissances du corps humain, des blessures et des maladies, capacité à la prévenir et les guérir
Nage	Accomplissement du nageur, ou faculté à repérer les endroits potentiellement dangereux des cours d'eau
Navigation	Connaissance des cours d'eau et des océans, et compétences de marin
Orientation	Connaissances géographiques et sens de l'orientation
Stratégie militaire	Utile surtout lors des batailles ou des échauffourées, la stratégie permet au commandant de déceler les points forts et les points faibles d'une scène de bataille
Tactique militaire	La tactique est un sens du combat plus restreint que la stratégie : elle concerne plutôt la technique même de combat, et la faculté de lire les choix de l'adversaire afin de mieux y répondre
Théologie	Connaissance des religions et de leurs dogmes
Vigilance	Eveil naturel, alerte des sens et repérage



3. Effectuer un test

Tester un talent en cours de jeu se fait en considérant le talent en question, couplé avec une caractéristique appropriée à l'action effectuée, qui peut varier selon les circonstances. On fait dans ce cas un **test double**. Parfois, il n'existe aucun talent correspondant à l'action effectuée, ou tout simplement l'action n'est-elle pas spécialisée, ou ne requiert-elle aucun savoir-faire spécifique. Dans ce cas, on effectue un **test simple**, avec la caractéristique la plus appropriée.

Par exemple, on effectuera un test double d'armes à feu / perception pour tirer sur un adversaire. Mais s'il s'agit d'évoquer l'histoire du mousquet entre amis, on effectuera plutôt un test d'armes à feu / éducation. De même, séduire une femme du monde se fera par un test d'étiquette / apparence, mais si cette femme est précieuse et privilégié l'esprit d'un homme à sa beauté, le test sera plutôt étiquette / éducation.

Maintenant, si un noble désire séduire une lingère de basse extraction, il fera plus probablement un test simple d'apparence, considérant que la différence de classe sociale suffit à dispenser le joueur de toute cour. Dans tous les cas, c'est le bon sens qui prévaut !

Un **test double** s'effectue de la façon suivante :

D10 + Caractéristique + Talent

Un **test simple** se calcule quant à lui ainsi :

D10 + (Caractéristique x 2)

Avant d'effectuer le test, le MJ fixe au joueur un **Seuil de Réussite (SR)** - Cf. ci-après). C'est un nombre définissant la difficulté de l'action à accomplir. Si le résultat du test est **supérieur ou égal** au SR fixé par le MJ, alors le test est réussi. Le degré de réussite ou d'échec peut être réévalué par le MJ selon la différence entre le résultat obtenu par le joueur et le SR (Cf. Réussite & échec critiques ci-après).

4. Le seuil de réussite (SR)

Il estime la difficulté de l'action tentée : plus le SR est élevé, et plus l'action effectuée sera difficile à réussir.

SR	DIFFICULTE CORRESPONDANTE
1 à 9	Dérisoire
10-11	Très facile
12-13	Facile
14	Moyen
15-16	Assez difficile
17-18	Difficile
19-20	Très difficile
21-22	Extrêmement difficile
23+	Impossible



5. Réussite & Echecs critiques

Si, pour un quelconque test, le joueur obtient un 10 au D10, c'est une **réussite critique**. Le dé peut être relancé, et son résultat sera ajouté au total, dans la limite d'**un seul relancé**. Si le joueur est **spécialiste** du talent utilisé (Cf. ci-après pour le don *spécialiste*), il lance 2D6, et peut relancer les 6, toujours dans les mêmes limites.

Il n'existe en revanche **aucun système d'échec critique**. Le MJ peut toutefois décider qu'un échec est particulièrement important si le score obtenu par le joueur est extrêmement bas ou éloigné de l'objectif à atteindre.

6. Dons

Les dons sont des capacités spéciales généralement rares que peuvent posséder les joueurs. Ils n'ont pas de score en particulier, mais donnent des **avantages spéciaux**. Certains dons nécessitent quelques pré-requis avant de pouvoir être choisis. Voici les dons qu'un personnage peut posséder, leurs effets sur le personnage, ainsi que les éventuelles contraintes qui leur sont associées.

Selon le type de scénario et de personnage, certains dons doivent être **justifiables** selon l'histoire des personnages : ainsi, aucun mendiant ne saurait prendre le don « Héritage » ou « Riche maîtresse » pour ne citer que les exemples les plus absurdes.

Les dons suivis d'une étoile peuvent être pris **plusieurs fois**, mais le joueur doit choisir un domaine, une caractéristique, ou un talent associé. Pour les styles d'escrime, le don peut être choisi une fois par style différent.

DON	CONTRAINTE	EFFET
Ambidextrie	DEX ≥ 6	Malus réduits lors des combats à 2 armes, des tirs à 2 armes, et pas de main faible.
Ancien lignage	/	Le joueur est issu de la vieille noblesse et jouit de certaines entrées à la Cour, d'un certain prestige. Prestige + 100
Botte secrète	Selon botte	Le joueur connaît une botte secrète, de famille ou enseignée par un maître d'arme. Il peut la choisir parmi la liste des bottes, en accord avec le MJ.
Chance inouïe*	/	Le joueur peut éviter un coup mortel ou gravissime, par un incroyable coup du sort, autant de fois dans la partie qu'il possède ce don.
Combattant multiple	Stratégie militaire ≥ 6	Le joueur est particulièrement doué pour s'en sortir face à plusieurs adversaires en même temps. Ses malus ne sont plus de -4, -8, etc. mais de -2, -4, etc.
Combat rapproché	/	Le joueur ignore le malus de -2 si jamais il se trouve au corps à corps à courte distance avec un adversaire dont l'arme est plus petite que la sienne.
Détenteur d'un secret	/	Le joueur connaît le secret d'un personnage, un secret très important, voire mortel, qu'il a appris par hasard ou suite à une intrigue.
Fils ou Fille de héros	/	Le père ou la mère du joueur s'est particulièrement distingué, et sa renommée rejaillit sur sa descendance. Typiquement, les actes d'héroïsme sont faits à la guerre, mais l'on peut envisager d'autres cas de figure (à voir avec le MJ). Prestige + 300
Hargneux	/	La Pugnacité du joueur augmente de 2.
Héritage	/	Le joueur obtient une somme de 5.000 + (1D6 x 1000) livres.
Maître*	Talent ≥ 9 & Spécialiste Pour l'escrime : posséder au moins 1 style	Le joueur effectue ses tests avec 2D6+2 au lieu d'1D10. Il n'y a plus d'échec automatique, les 6 sont relancés. Un maître d'arme peut créer des bottes secrètes. Prestige + 150
Naturellement doué*	/	+1 dans la caractéristique choisie. Ne peut se prendre qu'une fois pour chacune des caractéristiques.



DON	CONTRAINTE	EFFET
Relation*	/	Le joueur a des accointances avec un milieu ou un groupe social particulier. Ex : protestants, la Cour, cour des miracles, Clergé, entourage de la reine, armée, etc. Cette relation se fait par l'intermédiaire d'un PNJ particulier, à la discrédition du MJ.
Riche maîtresse ou Riche amant	APP et CH ≥ 6	Le joueur a une maîtresse ou un amant fort riche qui l'entretient quelque peu (à la discrédition du MJ). Seulement, il faut parfois donner le change, sans quoi ce don disparaît...
Robuste	/	Le joueur possède (ENx5 + BR) Points de Vie au lieu de (ENx4 + BR).
Spécialiste*	Talent ≥ 7	Le joueur effectue ses tests avec 2D6 au lieu d'1D10, les 6 sont relancés. Prestige + 50
Style d'escrime	Escrime uniquement Selon style	Le joueur choisit un style d'escrime : cavalerie, français, italien ou espagnol, en tenant compte des pré-requis de chaque style.
Tacticien	/	Le joueur bénéficie d'un bonus de +2 sur ses jets de tactique militaire visant à déjouer un enchaînement ou une botte secrète.
Tireur d'élite	Arme de tir ≥ 5	Le joueur bénéficie d'un bonus de +2 au tir s'il dispose d'au moins un tour pour viser. Il peut également recharger deux fois plus rapidement.

7. Prestige

Le prestige est un indicateur de la notoriété du personnage : plus il est élevé, et plus le personnage sera célèbre et recevra de marques d'honneur. On le reconnaîtra dans les salons, on le connaîtra dans les rues, on le craindra ou l'admirera.

Lorsqu'au cours de la partie le personnage accompli un acte d'éclat devant témoin, alors son prestige augmente. Plus l'acte est éclatant, et plus son prestige croîtra !

A l'inverse, s'il commet quelque infamie, alors son prestige diminuera en conséquence... Le prestige est une notion bien irrationnelle : nombreux sont les courtisans jouissant d'un grand prestige sans être des héros, et nombreux sont les héros méconnus du peuple et du roi.

Techniquement, le prestige permet d'offrir certains avantages selon les circonstances, mais cela peut également avoir des conséquences néfastes ! Le prestige social devient négatif si le personnage est reconnu par ses ennemis. En outre, sa réputation d'homme terrible sera crainte peut-être plus encore... Les effets du prestige sont à la discrédition du MJ.

Les modifications du prestige se font notamment sur l'intimidation, l'étiquette, le baratin et l'éloquence, et d'une façon générale sur toutes les relations sociales que peut avoir le personnage.



TITRE	PRESTIGE	AVANTAGES	DESCRIPTION
Inconnu	0-100	/	Le personnage est un inconnu total, il se fond dans la masse des gens ordinaires.
Bon camarade	100-500	Eloquence+1	L'entourage proche du personnage l'estime et lui reconnaît des qualités.
Homme de confiance	500 – 1.000	Eloquence+1 Baratin+1	Le personnage est assez connu de son entourage régulier et de leurs relations, son nom a été évoqué parfois dans les salons par quelque gentilhomme réputé à la Cour.
Gentilhomme	1.000 – 3.000	Eloquence+1 Baratin+1 Intimidation+1	Le personnage a déjà été présenté à la Cour et au roi au moins une fois. Sa réputation est très bonne, on le dit courtois, loyal et vaillant.
Gentilhomme admiré	3.000 – 6.000	Eloquence+1 Baratin+1 Intimidation+1 Etiquette+1	Le personnage est connu de toute la Cour et le tout Paris a déjà entendu au moins une fois son nom. Il est reçu à la Cour régulièrement, est écouté et respecté, et jouit des faveurs de certains grands du royaume.
Grand nom du royaume	6.000 – 10.000	Eloquence+2 Baratin+2 Intimidation+2 Etiquette+2	Tout le royaume a déjà entendu le nom du personnage et un de ses exploits : c'est un incontournable de la Cour, un favori du Roi et une personne digne d'éloge, favorite du roi et des princes.
Héros	10.000 - 15.000	Eloquence+3 Baratin+3 Intimidation+3 Etiquette+3	La renommée du personnage dépasse les frontières : il suscite l'admiration de ses pairs et la crainte de ses ennemis, tout le royaume connaît son nom. Buckingham est de ces gens-là !
Légende	15.000 +	Eloquence+4 Baratin+4 Intimidation+4 Etiquette+4	Une légende se trouve dans les livres d'histoire, ou en statue de bronze sur le centre du pont neuf, en lieu et place du grand roi Henri IV !

Les bonus éventuels s'appliquent si le personnage est reconnu par ses interlocuteurs. Si ces derniers sont de ses ennemis, alors les bonus peuvent parfois s'inverser pour devenir des malus (à la discréption du MJ, selon les circonstances).

8. Gagner ou perdre du Prestige

Chaque acte commis ou parole prononcée par le personnage **devant témoin** est susceptible de lui faire gagner ou perdre du prestige. Voici quelques exemples :

ACTION	PRESTIGE
Effectuer un acte de chrétienté, de pitié charitable ou de noblesse, un geste de largesse désintéressé et digne d'un gentilhomme, sauver l'honneur d'une dame ou encore sauver son honneur en se battant en duel	de 10 à 50
Sauver un ami dans un guet-apens au péril de sa vie, se distinguer lors d'un siège en bravant la mort	de 100 à 300
Sauver le roi, offrir son corps en rempart pour protéger un général ou un Prince, sauver sa compagnie d'une mort certaine lors d'un siège périlleux	Jusqu'à 1000

Cependant, il convient de prendre en compte le milieu dans lequel évolue un personnage : s'il ne côtoie que des fripouilles, il obtiendra plus probablement du prestige en commettant un acte cruel qu'en faisant un geste altruiste. Une fois encore, c'est au MJ de définir la portée et le contexte des actes de ses joueurs.



II. LES COMBATS : DÉROULEMENT TYPE

1. Fusillade

- **Déroulement :**

Si les circonstances le permettent, chaque adversaire ayant une arme à feu peut s'en servir. L'**ordre** de la fusillade, s'il doit y en avoir un, est déterminé par le MJ selon les circonstances.

Chaque joueur fait un test de Perception / Armes de tir, avec un SR déterminé par le MJ (selon les circonstances, voire tableau des SR au chapitre précédent). Les joueurs égalant ou dépassant ce SR touchent l'adversaire.

Par la suite, il est possible de dégainer une arme et d'abandonner pistolets ou mousquet, ou même de dégainer un second pistolet si l'on en avait un de préparé, mais certainement pas de réutiliser les mêmes armes : recharger un mousquet ou un pistolet nécessite jusqu'à 40 mouvements ! Un utilisateur expérimenté mettra donc environ une minute à recharger son arme.

→ Si des blessures ont été infligées lors de la fusillade, reportez-vous vous au paragraphe 5. *Les blessures - La pugnacité*

→ Sinon, passez directement au 2. *Corps à corps*.

- **Règles spéciales :**

- Long feu : si le SR n'est pas atteint, mais n'est manqué que de 1 point, alors l'arme a fait long feu. Le tireur pourra, s'il le souhaite et s'il en a l'occasion, ressayer au tour suivant.

- Pistolero : il est possible de tirer avec un pistolet dans chaque main, mais pas un mousquet, un arc ou une arbalète, qui accaparent les deux mains. Toutefois, cela entraîne un malus de -4 sur chacun des jets, qui seront réalisés simultanément. Si le PJ dispose du don Ambidextrie, les malus sont réduits à -2.

2. Corps à corps

- **Tailles des armes différentes :**

Les armes sont divisées en 3 catégories (outre bien sûr les armes de tir), chacune utilisant un talent de combat en particulier.

Catégorie d'arme	Talent utilisé	Exemples
Armes courtes	Bagarre	Mains nues, poignard, couteau, fourchette, main gauche
Armes moyennes	Escrime	Rapière, sabre, épée, gourdin, bâton, masse
Armes longues	Armes d'hast	Pique, hallebarde, épieu, bâton, corsèque, fourche

Lors de l'engagement, si l'un des deux adversaires possède une arme dont la taille est **supérieure** à celle de son opposant, il obtient un bonus de +2 pour son jet de dé.



→ Si le joueur possédant l'arme plus longue remporte le tour, alors il parvient à **maintenir** son adversaire **à distance**. Son bonus de +2 sera conservé au tour suivant.

→ En revanche, si c'est le combattant ayant l'arme plus courte qui remporte le tour, **il ne peut pas blesser** mais parvient à se rapprocher de son adversaire, et c'est lui qui au tour suivant bénéficiera d'un bonus de +2 (l'arme longue utilisée à courte distance est plus encombrante).

→ Le don *Combat rapproché* permet d'ignorer les malus éventuels dus à la différence de tailles des armes.

- **Tailles des armes identiques :**

Si les joueurs possèdent des armes de tailles identiques, il leur est possible d'effectuer tout de suite un **choix tactique**. Reportez-vous alors au paragraphe suivant : 3. *Choix tactiques*.

- **Résolution du tour :**

Chaque joueur effectue un test double d'Agilité / Talent approprié, où le talent approprié dépend de la taille de l'arme utilisée (cf. ci-avant). Il convient également d'ajouter ou retrancher les éventuels modificateurs dus aux différences de tailles d'armes.

→ Le joueur obtenant le **plus haut score** remporte l'engagement.

→ Si les scores sont égaux, c'est un **coup fourré**, les joueurs se touchent mutuellement.

→ Pour les **blessures**, reportez-vous à 5. *Les blessures - La pugnacité*.

- **Règles spéciales :**

- Combat à 2 armes : il est possible de combattre avec une arme **dans chaque main**. Dans ce cas, les jets sont effectués simultanément, mais avec un malus de -5. Si le personnage possède le don **Ambidextrie**, ces malus se réduisent à -3.

Il est impossible de faire cela avec une arme d'hast, qui nécessite l'utilisation des deux mains. Dans les autres cas, pour les règles sur les tailles d'armes, on considère toujours l'arme utilisée la plus longue.

- Bouclier : bien que le bouclier soit désuet, il peut arriver qu'un personnage utilise un objet équivalent. Le bouclier peut alors être utilisé ou non, au choix du joueur le portant, mais uniquement pour **Tenir, Rompre, Feinter** ou **Esquiver**, et ce avec un bonus de +2. En revanche, il n'obtiendra aucun éventuel bonus prévu par ces manœuvres au tour suivant.

- Adversaires surnuméraires : en cas de combat à 1 contre 2, le joueur seul peut faire face à ses deux adversaires avec un malus de -4 à tous ses jets de combat et de tactique. Si un troisième adversaire est de la partie, le malus passe à -8, un quatrième -12, etc.



3. Choix tactiques

Si les conditions le permettent, chaque adversaire peut effectuer un **choix tactique** pour la suite des hostilités. Les choix dont disposent les escrimeurs sont plus nombreux, étant donné la technicité de ce type de combat. Les conditions sont généralement les suivantes :

- Les adversaires ont des armes de tailles identiques.
- Les adversaires ont des armes de tailles différentes, mais sont engagés au corps à corps.
- Les adversaires ont des armes de tailles différentes et ne sont pas engagés au corps à corps, seul le combattant possédant l'arme la plus grande peut faire un choix tactique.

Le choix tactique n'est **pas obligatoire** : si le joueur ne désire pas en faire, il continue à combattre normalement. Attention : certains choix engagent le joueur pour **plus d'un tour**. Dans ce cas, pour que ce choix soit mené à bien, **chaque tour doit être réussi**, sinon le choix tactique devient caduc. Le joueur peut également décider **d'abandonner** un choix lui prenant plusieurs tours en cours de combat.

-- Cf. page suivante le détail des choix tactiques.

4. Bilan du tour – Tour suivant

Selon les circonstances, on reprend le schéma de déroulement de combat de différentes façons.

- Si l'un des adversaires a réussi à **rompre** ou à **fuir**, il faut de nouveau tenir compte de la **taille des armes** à l'engagement, les combattants ayant repris des postures éloignées.
- Si l'un des adversaires en a l'opportunité et les moyens, il peut y avoir une nouvelle fusillade.
- Si l'un des adversaires est mort, hors de combat ou abandonne, c'en est fini ! Voyez à ce propos 1. *Le prix de la vie : tuer ou vaincre ?* dans le chapitre suivant.
- Sinon, chaque adversaire peut effectuer un **nouveau choix tactique**, ou **poursuivre** le même si son choix précédent l'engageait pour plus d'un tour, ou **combattre normalement**.



Choix	Description	Engagement	Contraintes	Déroulement	Résultat
Botte secrète	Voir le chapitre correspondant, chaque botte secrète a des effets et des contraintes qui lui sont propres.	Selon botte	Selon botte	Selon botte	Selon botte
Désarmement	La plupart du temps, il s'agit d'une blessure infligée à la main forte de l'adversaire, lui faisant lâcher son arme, ou d'un coup porté très fort sur la lame ou la hampe de l'adversaire.	1 tour	/	---- Malus -8, dégâts normaux	---- Si réussi : désarmement de l'adversaire
Esquive	Attitude défensive visant à éviter l'attaque adverse, ou au moins minimiser la blessure risquée.	1 tour	/	---- Pas de malus, pas de dégât	---- Si réussi : tour suivant normal ---- Si raté : dégâts subis quand même réduits de 4 points
Feinte	L'attaquant feint une attaque différente de celle qu'il va porter ensuite, pour se placer de façon avantageuse	1 tour	/	---- Malus -2, pas de dégât	---- Si réussi : bonus +2 au tour suivant
In Quartata	Esquive de Quarte, c'est un mouvement où le corps quitte l'alignement de l'attaque par un pas de côté. Pour un droitier, le pied gauche partira sur la droite, soustrayant la cible de dedans à la pointe adverse. Ce mouvement place celui qui l'effectue dans une position avantageuse pour le tour suivant.	1 tour	uniquement en combat rapproché	---- Malus -4, pas de dégât	---- Si réussi : bonus +4 au tour suivant
Passata Soto	Contre-attaque dessous effectuée en se fendant en arrière et en se soustrayant à la cible. On peut utiliser la main non armée comme troisième appui au sol. C'est une manœuvre assez acrobatique, permettant de blesser en donnant du champ à celui qui la réalise, et la possibilité de se dégager du combat.	1 tour	/	---- Malus -4, dégâts normaux	---- Si réussi : possibilité de s'enfuir ou rompre sans contrainte
Enveloppement	Prise de fer en 2 temps, l'enveloppement permet, s'il est réussi, de désarmer l'adversaire sans le blesser. L'on s'empare de la lame adverse dans une ligne pour la ramener sans la quitter, dans cette même ligne, par un mouvement circulaire de la pointe. L'enveloppement s'exécute en prenant le fer de l'adversaire et en décrivant un contre pour le ramener dans la ligne initiale sans en perdre le contact.	2 tours	uniquement escrime contre escrime	---- Tour 1 : Malus -2, pas de dégât ---- Tour 2 : Malus -4, pas de dégât	---- Si réussi : désarmement de l'adversaire
Opposition	Prise de fer en 3 temps où l'on s'empare de la lame adverse en la maîtrisant progressivement dans la même ligne jusqu'à la finale de l'offensive.	3 tours	uniquement escrime contre escrime	---- Tour 1 : Malus -3, pas de dégât ---- Tour 2 : Malus -1, dégât/2 ---- Tour 3 : Malus -2, pas de dégât	---- Si réussi : désarmement de l'adversaire
Liement	Le liement est une prise de fer en 3 temps consistant à amener progressivement la lame de l'adversaire vers sa ligne opposée avant de s'en emparer, en effectuant des touches minimes à chaque coup. Une lame liée avec succès tombe des mains de l'adversaire.	3 tours	uniquement escrime contre escrime	---- Tour 1 : Malus -1, dégât 1 ---- Tour 2 : Malus -2, dégât 2 ---- Tour 3 : Malus -3, dégât 3	---- Si réussi : désarmement de l'adversaire
Rompre	Un pas en arrière, visant à se dégager de la pression de l'assaillant. Si le combattant parvient à rompre, on doit reprendre en considération la règle sur les différences des tailles d'armes.	1 tour	avoir la place de reculer (au moins deux pas)	---- Pas de malus, pas de dégât	---- Si réussi : prise en compte de la taille des armes au tour suivant
S'enfuir	On ne peut pas toujours vaincre...	1 tour	/	---- Pas de malus, pas de dégât	---- Si réussi : fuite ---- Si raté : fuite, et subit +1d6 de dégâts supplémentaires
Se fendre	Le combattant se fend en avant pour tenter un coup décisif et puissant	1 tour	/	---- Pas de malus	---- Si réussi : dégâts infligés +1d6 ---- Malus -4 au tour suivant
Tenir	Attitude défensive, placement en vue d'une meilleure opportunité	1 tour	/	---- Pas de malus, pas de dégât	---- Si réussi : bonus +1 au tour suivant

5. Les blessures – La pugnacité

- **Calcul des dégâts :**

Si des blessures sont infligées pendant un tour de combat (tir ou corps à corps), le ou les joueurs ayant blessé l'adversaire calculent les dégâts selon l'arme utilisée. Ces dégâts sont retranchés du total de Points de Vie (PV) de celui qui est blessé.

Il n'existe pas de système de localisation ou de protection : les résultats sont interprétés par le MJ qui a toute l'attitude pour adapter les chiffres à la logique du combat.

Astuce : Par souci de rapidité des jets, il peut être judicieux de lancer le dé de dégâts en même temps que le dé de combat en utilisant des dés de différentes couleurs, afin d'obtenir tout de suite le résultat de la blessure. Evidemment, si l'engagement est perdu, le dé de dégât n'aura servi à rien.

- **La pugnacité :**

La **pugnacité** est une caractéristique égale à **EN+BR** (Cf. Crédit de personnage). Elle représente la hargne naturelle d'un personnage, alliée à un certain courage et une certaine résistance à la douleur ou aux blessures.

Lorsqu'un personnage subit **en un seul coup** une quantité de dégâts **strictement supérieure** au score de **Pugnacité**, alors la douleur est si forte que le personnage peut subir un contrecoup, parfois bénéfique (réaction d'orgueil, instinct de survie), mais souvent néfaste.

Dans ce cas, le joueur lance donc 1D6 et ajoute au résultat la différence entre les dégâts subis et son score de pugnacité. Les effets sont les suivants :

Résultat	Effet	Description
2-3	Prudence	Le coup a refroidi les ardeurs du blessé, il se concentre et obtient un bonus de +2 au tour suivant
4-5	Forces décuplées	Sous le coup de la colère, le blessé se rue au combat : il pourra obtenir un bonus de +1D6 aux dégâts pour le tour suivant, mais subira en même temps un malus de -2 pour toucher.
6-7	Sonné	Le blessé est sonné, la violence du coup lui a fait voir 36 chandelles ! Il ne pourra que Tenir , Rompre , Esquiver ou S'enfuir au tour suivant, avec un malus de -2.
8-9	Fuite	Le blessé subit un tel choc qu'il prend peur et fuit immédiatement.
10-11	Reddition	Le blessé ne peut que constater qu'il n'est plus en état de combattre après pareil choc, il se rend. Si toutefois le combat était clairement à mort, la reddition se transforme en Fuite .
12-13	Douleur insoutenable	Le choc a provoqué une blessure extrêmement douloureuse mais non incapacitante : le blessé, vociférant et jurant, peut continuer à se battre mais avec un malus de -4, qui perdurera même après le combat, tant que la blessure n'aura pas été soignée.
14-15	Evanouissement	La douleur et le choc sont tels que le blessé perd conscience immédiatement. Il n'a plus qu'à espérer que son adversaire se montre clément.
16+	Estropié	Le blessé, en raison de la violence du coup reçu, est hors de combat (évanoui ou non). Il restera également estropié...



III. L'ART DE L'ESCRIME

1. Le prix de la vie : tuer ou vaincre ?

Il s'avère que le système de combat est très expéditif : les dégâts peuvent rapidement être très importants ! Cela simule tout d'abord le fait qu'une arme blanche n'est pas un jouet, et que contrairement à ce que l'on peut voir dans d'autres jeux, on ne survit pas après avoir reçu 20 coups de hache.

Puis, cela accorde de l'importance à la vie, et pas seulement celle des PJ. Tuer un homme n'est pas un acte anodin, même au XVII^{ème} siècle. Il existe une justice, une morale, et surtout une profonde croyance en Dieu et son jugement dernier, qui pèse de tout son poids sur les consciences de chacun.

Aussi engageons-nous le MJ à bien souligner ce point auprès de ses joueurs, tout comme il prendra soin de ne point l'oublier si jamais les joueurs devaient se trouver face à des gens hostiles. De ce fait, il est ainsi possible d'épargner la vie d'un joueur méritant que la facétie des dés avait tué sans pitié. Il suffit de tricher un peu, ou d'estimer que l'adversaire ne combattait pas pour tuer, juste pour vaincre.

Vous pouvez également permettre aux joueurs de diminuer volontairement une partie des dégâts qu'ils infligent, afin de leur éviter de tuer froidement tous ceux contre qui ils combattent. On considérera alors qu'ils se sont retenus au moment fatidique pour ne pas tuer, mais juste vaincre.

2. Les styles d'escrime

L'escrime a atteint pour certain le stade d'art véritable. On distingue plusieurs styles de combat, provenant de pays ou de cultures ayant marqué l'art de l'épée de leur empreinte propre. Pratiquer un style offre certaines perspectives de combat différentes, et les grands duellistes en connaissent souvent plusieurs.

En terme de règles, chaque style utilisé offre certains avantages ou inconvénients au combat, si le joueur décide de l'emprunter. Pour qu'un joueur possède un style, il doit choisir le don « spécialiste escrime », et y accoler le style qu'il souhaite connaître. Outre les avantages ou contraintes de chaque style, certaines bottes secrètes nécessitent la connaissance d'un style en particulier pour être apprise ou connue.

-- Cf. tableau page suivante pour le détail des styles d'escrime.

→ Lors d'un combat, le joueur peut à sa guise **changer de style** ou **cesser d'en user**, afin d'ajouter ces possibilités à la panoplie dont il dispose déjà.

→ Si deux duellistes s'affrontent dans le **même style**, les avantages inhérents à chaque style sont conservés pour chacun des combattants

Style	Description	Avantages	Contraintes	Pré-requis
Style espagnol	<p>Le style espagnol est un système complexe faisant appel à tout un ensemble de connaissances. Géométrie, mathématiques et métaphysique concourent à définir une chorégraphie précise que l'escrimeur doit adopter, selon le « cercle mystérieux ». Ce cercle est basé sur un pentagramme orné d'un complexe maillage de courbes, lignes et ellipses.</p> <p>C'est en 1569 que Hieronimo de Caranca jette les bases théoriques de ce style, par son traité « <i>De la philosophia de las armas</i> ». En 1623, Girard Thibault d'Anvers publie en France son « <i>Académie de l'épée, ou se démontrent par règles mathématiques, sur le fondement d'un cercle mystérieux, la théorie et pratique des vrais et jusqu'a présent inconnus secrets du maniement des armes, à pied et à cheval</i> ».</p> <p>Le principe clé du style espagnol est nommé « zone de mort » : c'est l'espace permettant à l'adversaire de porter une attaque en une seule passe. Quiconque laisse un adversaire pénétrer dans cette zone est en grave danger.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bonus de +4 sur le premier tour d'engagement - Bonus de +1 sur les prises de fer - Lors d'un jet critique, si 2^{ème} 0 sur 1D10, l'adversaire tombe mort 	Rapière & main gauche	<ul style="list-style-type: none"> - Ambidextrie - EDU ≥ 6 - INT ≥ 6
Style français	C'est le style le plus répandu. Il se pratique sans main gauche, avec une grande retenue et une grande élégance, de façon très formelle. On pourrait qualifier ce style de traditionnel, puisque depuis il s'est imposé comme style de référence de l'escrime.	<ul style="list-style-type: none"> - Bonus de +2 sur les jets de tactique militaire - Bonus de +1 sur les prises de fer 	Rapière, sabre ou épée	/
Style espagnol	Le style italien est relativement semblable au style français, mais plus vigoureux et plus athlétique, un peu plus brutal également. On y porte volontiers des coups de poings en sus des parades et des esquives.	<ul style="list-style-type: none"> - Bonus de +1 aux dégâts - Malus de -2 au lieu de -4 sur <i>In Quartata</i>, <i>Passata Soto</i> et <i>Se fendre</i> 	Rapière, sabre ou épée	<ul style="list-style-type: none"> - Acrobatie ≥ 5 - FO ≥ 6
Style cavalerie	Hérité des charges des chevaliers médiévaux, ce style ne se pratique qu'à cheval, et avec des armes solides et rudes. Le pratiquant de ce style se doit d'être un cavalier aguerri, expérimenté et habile.	<ul style="list-style-type: none"> - Bonus de +4 au jet d'escrime sur le 1^{er} tour d'engagement - Bonus de +4 aux dégâts sur le 1^{er} tour d'engagement - Permet de fuir sans malus (dégagement grâce au cheval) 	Sabre ou épée Se pratique à cheval	- Equitation ≥ 7

3. Les bottes secrètes

Les bottes secrètes sont des enchaînements martiaux particuliers, que seule une poignée de combattants connaissent. Ce sont souvent des secrets de famille, transmis de génération en génération, ou seulement à un ami fidèle. Chaque botte secrète est définie par plusieurs attributs :

- **Pré-requis**

Une botte possède parfois des pré-requis pour être connue par un joueur. Le plus couramment, il s'agit d'un score minimum dans une caractéristique ou un talent, une spécialisation, ou un style particulier.

- **La notoriété**

Elle définit la rareté de la botte. Plus une botte est connue, plus elle a de chances d'être parée ou évitée. Le nombre sert à définir le SR permettant de parer, voire d'apprendre une botte secrète.

NOTORIETE	DESCRIPTION
21-23	Classique Plus de 100 personnes connaissent la botte
24-26	Peu commune Moins de 100 personnes connaissent la botte
27-29	Rare Moins de 50 personnes connaissent la botte
30-32	Rarissime Moins de 20 personnes connaissent la botte
33+	Légendaire Moins de 5 personnes connaissent la botte

- **Restrictions**

Certaines circonstances interdisent l'utilisation d'une botte, ou certaines circonstances sont parfois nécessaires à l'utilisation d'une botte. Les contraintes décrivent ces restrictions d'utilisation. La plupart du temps, il s'agit de conditions de placement, d'arme de l'adversaire, ou de nombre d'adversaires.

- **L'engagement**

Il représente les temps nécessaires à mener la botte à son terme.

- **Le déroulement**

C'est la description de chaque phase de la botte, ainsi que ses effets en cas de réussite ou en cas d'échec.

- **Les armes**

Certaines bottes sont impossibles avec certaines armes. Les armes permettant la botte décrite sont ici répertoriées.



4. Créer des bottes secrètes

Il est possible de créer des bottes secrètes. Pour ce faire, le joueur doit être **maître** en escrime. Les conditions de création, les effets, le temps et tout ce qui définit la botte sont à choisir en accord avec le MJ.

5. Exemples de bottes secrètes

Pour d'autres bottes secrètes, voir *Livre 3 – Aides de jeu*.

La botte du pilon

Notoriété : 22 (classique)

Armes : armes d'hast

Pré-requis : /

Restriction : Attaque sur un seul adversaire seulement.

Engagement : 2 tours

Explication : L'attaquant laisse venir son adversaire, pare le premier coup de la hampe de son arme en la tenant bien verticalement. Puis, il glisse rapidement son arme le long de la lame adverse, et lui écrase le pied de la base de sa hampe, de toutes ses forces. L'adversaire est dérouté...

Déroulement :

- Tour 1 : malus-2, pas de dégât
- Tour 2 : malus-2, dégâts/2

Si la botte est réussie, malus de -4 aux 3 prochains tours pour l'adversaire

Exemple d'utilisation de cette botte :

(Joueur A = utilisateur de la botte - Joueur B = adversaire)

- Tour 1 : joueur A fait un test d'agilité / armes d'hast avec un malus de -2, et joueur B, qui se bat aussi avec une arme d'hast, effectue le même test sans malus. Joueur A obtient un meilleur score, le 1^{er} tour de la botte secrète est réussi. Pas de dégât.

- Tour 2 : joueur A effectue de nouveau un test d'agilité / armes d'hast, encore avec un malus de -2, et joueur B même test, sans malus. Joueur A obtient un score supérieur, la botte est réussie ! Joueur A inflige des dégâts divisés par 2 à joueur B, qui aura en plus un malus de -4 lors de ses 3 prochains tours.



IV. CHOIX TACTIQUES AVORTES

1. Manquer ou abandonner un enchaînement ou une botte

A de rares exceptions près, pour qu'un enchaînement ou une botte soit mené à son terme, chaque temps d'engagement doit être réussi. Dès qu'un temps est manqué, la botte ou l'enchaînement prend fin et le tour suivant verra un nouveau choix tactique de la part du joueur.

Le joueur peut également décider d'abandonner l'enchaînement ou la botte qu'il avait commencé, pour peu qu'il ou elle soit réalisé en plus d'un seul temps.

2. Déjouer un enchaînement

Il est possible de déjouer la tactique de son adversaire : si un enchaînement est tenté par l'adversaire (prise de fer, In Quartata, Passata Soto...), le joueur effectue un jet de tactique militaire / intelligence contre un jet de tactique militaire / agilité de l'assaillant, **avant les jets visant à résoudre la passe d'arme**.

- Si le score de l'assaillant est strictement supérieur à celui du défenseur, l'enchaînement est bien camouflé, la botte se poursuit.
- Si le défenseur découvre les intentions de l'assaillant, ce dernier subit un malus supplémentaire de -4 sur ses prochains jets visant à résoudre l'enchaînement.

3. Déjouer une botte secrète

De même que pour un enchaînement, il est possible de déjouer une botte secrète.

- Si le score de l'assaillant est strictement supérieur à celui du défenseur,
- Si les adversaires connaissent tous deux la botte en cours de résolution, alors un malus de -4 s'applique automatiquement à l'assaillant.
- Si le défenseur ne connaît pas la botte, il peut la parer tout de même : il effectue un jet de tactique militaire / intelligence sur un SR équivalent au niveau de rareté de la botte. Si le jet est supérieur ou égal, il évite la botte.
- Si le défenseur a réussi à déjouer la botte secrète, il y a une chance pour qu'il la comprenne et la reprenne à son compte : il effectue un jet d'escrime / intelligence sur un SR équivalent au niveau de rareté de la botte. Si ce jet est supérieur ou égal, il possède désormais la botte !
- Si l'assaillant essaye plusieurs fois la même botte dans un court laps de temps, le SR du défenseur baisse à la discrétion du MJ.

4. Circonstances du combat & Etude de la tactique

Il n'est pas toujours possible de déjouer un enchaînement ou une botte de l'adversaire. Si le combat se fait dans un cadre strict, avec de l'espace et sans l'effet de surprise, alors le défenseur a tout loisir d'observer la tactique de l'attaquant, et donc d'essayer de la contrer.

En revanche, si le défenseur est surpris, ou s'il s'agit d'une mêlée généralisée impliquant de nombreux combattants, alors toute tactique devient plus ou moins caduque : la fureur et le tumulte des combats rend tout calcul impossible, seule importe la sauvegarde de sa vie et éventuellement de celle de ses camarades.

Les circonstances dans lesquelles la tactique d'un combat peut-être étudiée par l'un ou l'autre des belligérants sont laissées à l'appréciation du MJ, mais tout joueur cherchant à déjouer un enchaînement ou une botte adverse doit, avant l'engagement, **l'annoncer clairement**.

D'un point de vu plus prosaïque, cette règle évitera notamment de trop nombreux jets de dés lors d'un combat, afin de ne pas trop ralentir l'action, et ainsi de bien distinguer un combat plutôt de type duel, impliquant une forme d'habileté tactique, d'un combat plus brutal, tenant plutôt de l'affrontement sauvage ou de la guerre.



V. LA REGLE D'OR

Maintenant que vous avez englouti le système de combat, voici LA règle d'or :

Oubliez tout, et faites comme vous voulez

Alors, pourquoi tout ce baratin et ces règles de simulation ? Eh bien, il se trouve que généralement, ce sont les situations de combat les plus complexes à gérer. Les choses vont très vite, mais il y a beaucoup de simulations en même temps, beaucoup (trop) de jets de dés, de parlotes inutiles, bref, de confusion. Le résultat est que la scène de combat épique qui devait se dérouler sur les toits de Paris prend un tour singulièrement ennuyeux et insipide.

Voilà pourquoi rien de vaut le jugement du MJ, ainsi que quelques pistes utiles :

- **N'hésitez pas à tricher avec les dés :** vous êtes MJ, parfois les joueurs font ou décrivent des choses qui contredisent totalement la logique des dés. Dans ce cas, trichez !
- **Décrivez au maximum les scènes de combat :** c'est essentiel ! Plus le MJ et les joueurs imagineront les scènes de façons identiques, et moins il y aura de qui proquo.
- **Préparez bien vos scènes de combat :** tant que c'est possible, prévoyez bien les lieux dans lesquels cela doit se dérouler, la configuration, les PNJ et objets alentours, etc.
- **N'insistez pas sur les jets de dé, narrez au mieux :** évitez de vous apesantir sur de savants calculs d'apothicaires concernant telle ou telle action entreprise, cela ralentit l'action. De même, décrivez avec le plus de réalisme et de précision possible ce qui se passe.
- **N'oubliez pas vos joueurs :** si l'un des joueurs est moins expansif, relancez-le. Demandez-lui ce qu'il fait, faites-lui tomber un adversaire sur le râble, bougez-le !
- **Allez vite :** animez votre scène, ne laissez pas aux joueurs le temps de souffler ni de faire des commentaires superflus, cela ralentit affreusement le jeu. Maîtrisez le mieux possible les règles pour ne pas perdre de temps à chercher. Si vous ne savez pas, trichez, inventez, mais animez l'action !

Voilà, en un mot comme en cent, il apparaît que les scènes d'action, et de combat en particulier, sont toujours les plus difficiles à bien maîtriser, à faire vivre pleinement à tout le monde. C'est donc pourquoi les règles ne sont qu'un support, juste des chiffres permettant d'essayer de simuler l'action. La véritable action, c'est le MJ qui la raconte.



VI. EQUIPEMENTS

1. Quelques armes usuelles

ARME	TAILLE	COÛT APPROX. (en livres)	DEGATS	NOTE
Arbalète	Arme de tir	250	D6+8	1 tir / 3 tours
Arc d'if	Arme de tir	250	D6+6	1 tir / 2 tours
Arquebuse	Arme de tir	500	D10+7	Règle de long feu 1 minute pour recharger
Corsèque	Longue	120	D6+FO+5	/
Dague	Courte	20	D6+FO-1	/
Epée	Moyenne	200	D6+FO+3	/
Hallebarde	Longue	120	D6+FO+5	/
Main gauche	Moyenne	80	D6+FO-2	Escrime+1 en utilisant cette arme
Mains nues	Courte	/	D6+FO-3	/
Miséricorde	Courte	50	D6+FO	Relance le dé sur 9 et 0, ou 5 et 6
Mousquet	Arme de tir	800	D10+7	Règle de long feu 1 minute pour recharger
Pertuisane	Longue	120	D6+FO+5	/
Pique	Longue	120	D6+FO+3	Relance le dé sur 9 et 0, ou 5 et 6
Pistolet	Arme de tir	400	D10+5	Règle de long feu 1 minute pour recharger
Rapière	Moyenne	150	D6+FO+1	/
Sabre	Moyenne	200	D6+FO+2	/
Sacquebutte	Longue	120	D6+FO+3	Relance le dé sur 9 et 0, ou 5 et 6



2. Vêtements

VETEMENT	COÛT APPROX. (en livres)	DESCRIPTION
Hauts de chausse	1 à 100	Les hauts de chausses sont l'équivalent de nos pantalons modernes : ils sont noués, à l'instar de la plupart des vêtements, par des aiguillettes, sortes de noeuds parfois richement ornés (avec des ferrets par exemple !)
Pourpoint	2 à 150	Veste d'élégance variable, le pourpoint se porte par-dessus la chemise. Un des raffinements suprêmes consiste à laisser les dentelles de la chemise sortir du pourpoint par des fentes ménagées dans les manches à cet usage, les « crevés ».
Baudrier	10 à 200	Le baudrier est une bande de cuir portée en travers du torse, servant notamment à maintenir les armes de son porteur. Beaucoup d'élégances y sont attachées, de la boucle en argent au cuir fin.
Feutre	1 à 50	Le feutre est un chapeau à bords larges, souvent orné d'une plume, et accessoire indispensable du gentilhomme de bonne famille. L'on trouve parfois le chapeau remplacé par un bérét, selon les us locaux.

3. Divers

OBJET	COÛT APPROX. (en livres)	DESCRIPTION
Cheval (Bidet)	10 à 100	Le bidet est un petit cheval de voyage, souvent de faible prix.
Cheval de guerre	600 à 1.500	Nettement plus chers et plus prisés, les chevaux de guerre sont des bêtes robustes, à la robe flambante et dont on prend souvent le plus grand soin.
Harnachement	10 à 400	Les harnachements pour chevaux sont de coût et d'aspect fort variables, selon qu'ils sont destinés à courir les routes ou faire la guerre. Les bons harnachements sont en général pourvus de fontes pour les pistoles, d'une selle confortable, et d'ornementation sur les cuirs !
Bouteille de vin	1 à 6	Le vin est assurément la boisson la plus consommée en France, contrairement à l'Angleterre qui lui préfère la bière. C'est d'ailleurs probablement l'une des raisons majeures de l'inimitié entre les deux pays !
Une nuit d'auberge avec repas	3	Les auberges fleurissent le long des routes de France, et sont généralement de qualités équivalentes.
Un bon pourboire pour un laquais	5	Les laquais et autres serviteurs de tout poil sont souvent remerciés de leurs services par un pourboire, s'ils font preuve de célérité et d'efficacité.
Un diamant de famille	5.000 à 7.000	Les bijoux sont un moyen de trouver de l'argent rapidement, en les mettant en gage ou les vendant à un juif. Cette pratique assez courante faisait de ces bijoux des gages d'amitié ou de gratitude de la part des grands vis-à-vis de leurs créatures fidèles.



VII. CREER UN PERSONNAGE

1. Etat civil

Le joueur inscrit les nom, prénom, titre, surnom, religion, historique de son personnage, ainsi que toute information jugée utile. Les titres nobiliaires peuvent offrir certaines rentes, à la discréTION du MJ.

2. Carrière

Le joueur choisit son régiment d'appartenance ou sa carrière. Il est possible (et même conseillé) que tous les joueurs choisissent des régiments et/ou carrière compatibles à une collaboration, afin de faciliter le déroulement du jeu.

A cet effet, le MJ peut (et ne se fera pas prier pour) désigner un régiment ou une carrière aux joueurs. Chaque carrière offre certains avantages pour la suite de la création. Cf. *Livre 3 – Aides de jeu : les carrières*.

Concrètement, les scénarios pourront être prévus pour un type précis de carrière. Par exemple, le scénario en Livre 3 : « La conspiration de Chalais » est écrit pour un groupe de Chevau-légers de la garde. Il n'est en aucun cas jouable par un groupe de jésuites ou de mendiants !

3. Caractéristiques, Points de vie, Pugnacité & Prestige

Le joueur peut répartir un total de **56 points** dans ses 10 caractéristiques, avec un **minimum de 2** et un **maximum de 7**. Les hommes ajoutent ensuite 1 en FO, et les femmes 1 en AG.

Les **Points de Vie** (PV) correspondent à un score de **ENx4+BR**.

Le **Prestige** démarre à **0**, sauf dons spéciaux.

La **Pugnacité** est égale à **EN+BR**.

4. Talents

Le joueur peut répartir **45 points** entre tous les talents de la liste. Il y a une liste préétablie de talents, mais elle n'est pas exhaustive : un joueur peut décider, en accord avec le MJ, de travailler un talent spécifique ne faisant pas partie de cette liste.

Il n'y a **pas de minimum**, mais le joueur est soumis à un score **maximum de 6** dans un talent au départ.

Le joueur obtient également un score correspondant à **(EDU+INT)/2** dans sa **langue natale**. En outre, il peut également parler une **seconde langue** (souvent un patois régional), en fonction de son historique, à la discréTION du MJ.

Toujours selon l'historique, le MJ peut, à sa discréTION, **donner** ou **imposer** des points dans un talent en particulier du personnage.

5. Dons

Le joueur peut choisir **1 don** parmi la liste proposée. Pour certains dons, l'historique du personnage doit justifier du choix, en particulier pour ceux offrant des avantages sociaux.



6. Avantages

Selon la carrière choisie, le joueur reporte sur sa feuille de personnage les avantages dont il jouit.

7. Dotations

Selon la carrière choisie, le joueur note les dotations dont il dispose.

8. Secret mortel

Le joueur peut décider d'avoir un secret mortel : un fait ou un acte dont il cache la réalité et l'existence à tous et toutes, de peur des conséquences que cela pourrait avoir... Le type de secret est au choix du joueur, en accord avec le MJ. Selon le poids de ce secret, le MJ peut alors octroyer **entre 2 et 8 points supplémentaires** à répartir dans les **talents** du personnage, avec les mêmes contraintes que précédemment.

Le MJ peut aussi, à sa discrétion, autoriser le joueur à choisir un **2^{ème} don** plutôt que de recevoir un supplément de points de talent.

Exemples de secrets mortels :

- Un chevalier de la garde a tué un adversaire en duel de façon déshonorante, et a ensuite tué le témoin de son adversaire pour dissimuler son infamie. Son propre témoin l'a vu faire, et connaît ce terrible secret : le MJ décide d'accorder 7 points de talent supplémentaires, c'est très handicapant.
- Un jésuite est dévoré par le démon du jeu, et il va parfois jusqu'à dissimuler des sommes de l'ordre pour payer ses dettes : le MJ accorde 5 points de talent supplémentaires, c'est assez lourd à porter.
- Un mendiant est recherché par quelques bourgeois en colère pour les avoir dupés et leur avoir extorqué une cinquantaine de livres. Le MJ accorde 3 points de talent supplémentaire, c'est handicapant sans être non plus un danger mortel permanent.





VIII. PROGRESSION D'UN PERSONNAGE

1. Gagner de l'expérience

A la fin d'une partie, les joueurs gagnent un certain nombre de points d'expérience, que le MJ distribue selon les actes, idées, respect des rôles de chacun.

CRITERE	EXPERIENCE
Automatique	2
Par heure de jeu	1
Respect de historique de personnage, qualité de jeu	0 à 3
Respect du MJ et des autres joueurs	0 à 3
Contributions à l'avancée du scénario, idées décisives	0 à 5
Apprentissages sur l'univers des « Trois Mousquetaires »	0 à 5

2. Utiliser son expérience

L'expérience ainsi acquise peut maintenant être dépensée afin d'augmenter ses talents, ses caractéristiques, ou obtenir un don. Le joueur doit cependant justifier de ses augmentations ou acquisitions auprès du MJ : il est par exemple illogique de progresser dans le talent « Equitation » si le joueur n'est pas monté à cheval de tout le scénario.

Les dons sont à part et ne coûtent pas tous les même nombre de point d'expérience ; certains dons sont inaccessibles par le biais de l'expérience.

- **Augmenter un talent**

Le joueur peut effectuer un jet pour 1 point d'expérience dépensé. Un jet consiste en un lancer de D10. Si le score obtenu est supérieur ou égal au score du talent que le joueur désire augmenter, alors il marque une croix à côté de ce talent. Au bout de 3 croix, le score de ce talent augmente de 1 point.

Même si le jet est manqué, le point d'expérience est dépensé. On ne peut augmenter chaque talent que d'un point par session de jeu.

- **Augmenter une caractéristique**

Le joueur peut effectuer un jet pour 2 points d'expérience dépensés. De même que pour les talents, si le joueur obtient un score supérieur ou égal au score de la caractéristique qu'il souhaite augmenter en lançant un D10, alors il marque une croix à côté de cette caractéristique. Au bout de 6 croix, la caractéristique augmente de 1 point.

Même si le jet est manqué, les 2 points d'expérience sont dépensés. On ne peut augmenter chaque caractéristique que d'un point de cette façon. Une fois qu'une caractéristique a été augmentée, elle ne pourra plus augmenter de nouveau de la même façon. Le seul moyen d'augmenter cette caractéristique une nouvelle fois, c'est d'obtenir le don « Naturellement doué ».





- **Obtenir un nouveau don**

Voici la liste des dons qu'un joueur peut obtenir par le biais de l'expérience, suivis de quelques exemples de justifications expliquant l'obtention d'un don :

DON	COUT EN EXPERIENCE
Ambidextrie	7
Ancien lignage	Impossible
Botte secrète	Rareté de la botte choisie - 15
Chance inouïe	5
Combattant multiple	10
Combat rapproché	8
Détenteur d'un secret	2 à 10 (selon importance du secret et/ou de la personne concernée)
Fils ou fille de héros	Impossible
Hargneux	6
Héritage	6
Maître	12
Naturellement doué	10
Relation	2 à 5 (selon influence)
Riche maîtresse ou amant	2 à 5 (selon influence et/ou richesse)
Robuste	7
Spécialiste	10
Style d'escrime	10
Tacticien	5
Tireur d'élite	5





Ambidextrie : à force d'utilisation et d'habitude, le joueur peut choisir d'obtenir ce don.

Botte secrète : le joueur peut choisir une botte secrète, en accord avec le MJ, et justifier de l'avoir apprise, au cours de la partie ou au contact d'un maître entre deux parties.

Chance inouïe : il semble qu'un ange gardien se soit décidé à veiller sur le joueur qui choisit ce don.

Héritage : un parent proche ou éloigné est malheureusement décédé, en laissant tout ou partie de sa fortune au joueur.

Maître : les maîtres sont aussi rares que sont sévères les conditions pour le devenir !

Naturellement doué : le joueur s'est sans doute découvert une facilité tardive dans ce domaine, qu'il n'avait probablement pas utilisé au maximum de son potentiel auparavant.

Relation : un joueur peut décider d'affermir un contact qu'il a pu avoir l'occasion de créer lors de la partie. Il peut officialiser cette accointance en choisissant ce don (en accord avec le MJ).

Robuste : les déboires et les blessures ont renforcé la constitution physique du personnage plutôt que de l'affaiblir.

Spécialiste : à force d'utilisation, le personnage est devenu réellement talentueux dans un domaine. Le joueur doit cependant respecter les conditions d'obtention de ce don.

