

cape et épées

Sanguet James



Sanguelames est un petit système destiné à jouer des aventures de cape et d'épées dans un contexte historique, réaliste et pourtant cinématique. Vous ne trouverez pas ici d'informations sur l'époque, les personnages, les ambiances – reportez-vous aux encyclopédies, aux livres présents sur la Gallica ou à des jeux comme *Flashing Blades*.

LE PERSONNAGE

Lorsque vous créez votre personnage, réfléchissez à ce qu'il est, ce qu'il fait, son origine familiale et sociale, ses prétentions et ses espérances, ses motivations et ses penchants, ses défauts et ses peurs.

Priorités

Vous pouvez répartir dix points dans le tableau des priorités pour déterminer votre statut social, vos revenus annuels ainsi que les points dont vous disposez pour acheter attributs et compétences.

Priorité	Attributs	Compétences	Statut social	Revenus
1	5	180	Peuple	50 livres*
2	7	220	Soldat	150 livres*
3	9	260	Bourgeois	300 livres*
4	11	300	Noble	500 livres*

* 15 sous de cuivre donnent 1 pistole d'argent ; 20 sous donnent 1 livre d'argent ; 4 pistoles donnent 3 livres ; 12 livres ou 16 pistoles donnent 1 louis d'or.

Statut social

Le statut social vous indique les professions auxquelles vous pouvez prétendre ou non, ainsi que les endroits où vous pouvez librement vous rendre sans attirer l'attention par vos manières naturelles. Le tableau suivant vous indique le malus à appliquer à vos jets de Discrétion, de Débrouillardise et tous les tests sociaux lorsque vous vous rendez dans un lieu qui ne vous est pas familier.

	Peuple	Soldat	Bourgeois	Noble
Peuple	0	-1	-3	-5
Soldat	0	0	-2	-3
Bourgeois	-1	-1	0	-1
Noble	-2	-1	0	0

Peuple

Vous êtes né au sein du peuple et avez reçu une éducation normale pour votre condition – lire et écrire auprès d'un prêtre et la rue pour tout le reste. Vous êtes invisible aux yeux de tous ceux qui ont un meilleur rang que vous.

Soldat

Vous avez rejoint l'armée et y faites carrière. Déterminez votre régiment et votre compagnie. Vous êtes considéré comme une nécessité et un auxiliaire utile par ceux qui ont un meilleur statut, et comme une calamité à surveiller par les gens du peuple.

Bourgeois

Vous avez reçu une éducation assez large et libérale. Fils d'un marchand ou d'un propriétaire, enfant caché d'un noble, vous pouvez rejoindre le clergé, la banque ou la bureaucratie.

Noble

Vous êtes né dans la meilleure société possible et il n'y a guère de limites à ce qui vous est possible – hormis déchoir, bien entendu.

Les attributs et les compétences

Votre personnage est défini par cinq attributs (Érudition, Influence, Prestige, Ressource et Survie) – chacun est une mesure de sa place au sein de la société. Vous pouvez librement distribuer les points alloués entre ces cinq attributs, définissant ainsi ses points forts et sa capacité à contrôler sa vie dans chacun de ces aspects.

Votre personnage possède aussi des compétences – au nombre de trente-cinq, réparties entre les cinq attributs, plus les compétences linguistiques. Ces compétences possèdent un score compris entre 0 et 9. Vous pouvez répartir les points alloués entre vos compétences, comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Score à atteindre	Points	Points cumulés	Équivalent
+1	1	1	Mauvais
+2	2	3	Médiocre
+3	3	6	Honnête
+4	4	10	Bon
+5	5	15	Remarquable
+6	6	21	Excellent
+7	7	28	Exceptionnel
+8	8	36	Extraordinaire
+9	9	45	Légendaire

Érudition

Ce que votre personnage connaît

Chimie. La science des matières naturelles et des mélanges, des poisons, des drogues et de la géologie.

Histoire. La connaissance de l'histoire récente et ancienne.

Lettres. La connaissance de l'écriture, du théâtre, des belles lettres, du latin et du grec.

Mathématiques. La maîtrise des chiffres et de la physique, des sciences expérimentales et fondamentales.

Médecine. L'art et la manière de charcuter ses semblables ou de leur prescrire des clystères et des saignées.

Musique. L'art de chanter et de jouer d'un instrument.

Théologie. La connaissance des textes sacrés, de leurs exégètes et de la manière de bien se comporter en société.

Influence

La manière dont votre personnage se comporte vis-à-vis des autres et l'importance que l'on attache à sa parole.

Bureaucratie. La connaissance des rouages des administrations du Parlement et du roi.

Droit. La pratique des textes de droit pour se présenter face à des magistrats ou des notaires.

Éloquence. L'art et la manière de s'exprimer avec aisance et de faire des mots.

Empathie. La manière de lire ses interlocuteurs et de comprendre ce qu'ils ne disent pas.

Forte volonté. La résistance à toutes les tentations, les obligations et les pulsions.

Intimider. L'art de faire comprendre qu'il y a des manières de façon qui ne sont pas des méthodes.

Renseignements. L'art de savoir où chercher et les techniques d'interrogation subtiles permettant d'obtenir toutes sortes d'informations sans que l'autre n'en sache rien.

Prestige

La manière dont votre personnage est perçu et respecté, et ce qu'il peut faire pour gagner du prestige.

Commandement. L'art de donner des ordres et de les faire respecter.

Danse. Savoir les pas et les exécuter avec grâce.

Équitation. L'art de monter à cheval dans toutes les situations, à la cour comme à la guerre.

Escrime. Les techniques modernes du maniement des lames longues, slavonnes, épées et rapières.

Étiquette. L'art de se bien comporter en toutes circonstances.

Stratégie. La connaissance des tactiques et stratégies militaires.

Tir. L'art de manier les armes à feu et, éventuellement, pour les rustres, les frondes et les arcs.

Ressources

La manière dont votre personnage négocie et trouve des ressources.

Artisanat. L'art et les techniques du beau travail et de la précision dans le geste.

Baratin. La manière d'embobiner son prochain.

Espionnage. L'art de suivre les gens, de cacher des objets et de lire sur les lèvres.

Falsification. La connaissance des techniques utilisées pour contrefaire documents et monnaies.

Finances. La connaissance du secteur bancaire et des mécanismes fiduciaires.

Gestion. L'art de tenir une maison.

Jeu. La connaissance des jeux et l'art d'y gagner sans ostentation.

Survie

La manière dont votre personnage assure sa survie au quotidien.

Acrobatie. Les techniques des saltimbanques et la forme militaire.

Bagarre. L'art de distribuer coups et horions mais aussi de manier les armes anciennes aujourd'hui dédaignées et méprisées.

Comédie. L'art de se produire en public pour l'amuser ou le mystifier.

Corruption. Les techniques pour obtenir ce que l'on veut en échange de ce dont a besoin son interlocuteur.

Débrouillardise. L'art de trouver ce que l'on cherche, un abri ou un travail.

Discrétion. La manière de passer inaperçu.

Résistance physique. La résistance à la fatigue, à la douleur et aux coups.

Langues

Votre personnage connaît sa langue natale au niveau +3. Vous pouvez choisir d'apprendre des langues supplémentaires, ou de perfectionner votre propre langue, pour la moitié du coût normal d'apprentissage et de création.

Principes

Les principes représentent les aspirations, les buts personnels et les objectifs de mission d'un personnage. Ils permettent de définir l'implication du personnage dans l'histoire et donnent des directions au meneur de jeu.

Codes

Les codes représentent les valeurs morales et les croyances idéologiques du personnage - religion, code de chevalerie, pratique philosophique, etc. Ce principe entre en jeu quand le personnage est en position de commettre des actions contre son code, ou qu'il est confronté à des informations qui le mettent en doute.

Croyances - le personnage voit la réalité sous un angle particulier et n'analyse pas toujours tout de manière objective (paranoïa, souvenirs faussés, schizophrénie, éducation traumatique...)

Valeurs - le personnage a un code moral ou éthique très fort qui lui impose certaines réactions (code de chevalerie, foi, loyauté, conscience professionnelle...)

Convictions - le personnage a des certitudes, des habitus très forts (préjugés racistes, communautarisme...)

Faillles

Les failles représentent les démons personnels du personnage. Il peut s'agir d'habitudes, de dépendances, de peurs, de choses qui le font réagir... Ce principe entre en jeu quand le personnage fait face à lui-même et à ses tentations.

Peurs - le personnage souffre d'anxiété irrationnelle et de bouffées d'angoisse et de terreur (phobies diverses, sentiment de pêché...)

Tentations - le personnage a des désirs refoulés ou des dépendances (sexualité exacerbée, drogues, alcool, tabac, cupidité, sadisme...)

Signaux - le personnage réagit violemment à certaines circonstances, le plus souvent à la suite d'expérience passées (irrespect, injustice, échec, pauvreté...) Chaque signal doit avoir une réaction associée. La réaction n'est pas forcément la violence ; elle peut aussi être le déclenchement d'une tentation, d'une peur, d'un code, etc.

Objectifs

Les objectifs représentent les buts et responsabilités du personnages. Il peut s'agir d'objectifs personnels - fonder une famille, venger son père - ou d'objectifs de mission - trouver les plans secrets, sauver la princesse. Ce principe rentre en jeu quand le personnage fait face à des obstacles infranchissables, des difficultés qui pourraient le faire abandonner ou qu'il y a opposition entre ses objectifs et ses failles ou codes.

Rangs des principes

Les principes possèdent 1 à 5 rangs. Ils définissent le nombre de succès qu'il faut obtenir pour ignorer les principes. Le rang maximum des objectifs de mission est toujours déterminé par le meneur de jeu.

Plus le rang est élevé, plus le principe a de l'importance pour le personnage et plus il sera difficile à outrepasser. Vous pouvez librement ignorer un principe si le rang de celui-ci est inférieur ou égal à votre score de Survie. Sinon, vous devez réussir un test de Forte volonté.

Expérience

A chaque fois que les principes rentrent en jeu, vous gagnez un nombre de points d'expérience égal au rang du principe à moins que vous choisissiez de l'ignorer.

Vous pouvez augmenter vos compétences au coût normal indiqué dans le tableau de création. Vous pouvez augmenter vos attributs en dépensant un nombre de points d'expérience égal à cinq fois le niveau actuel.

FORTUNE ET MAÎTRISE

Afin de jouer, vous avez besoin de trois dés à six faces (3d6) d'une couleur et de trois dés identiques d'une autre couleur. Nous partons du principe que vous êtes familiarisé avec la plupart des mécanismes du jeu de rôle et n'expliqueront pas les fondamentaux du jeu ici.

Hasard

Pour déterminer si vous réussissez une action ou non, lancez 3d6. Vous obtenez un succès sur un résultat de 5 ou 6. Si vous faites un double (de n'importe quel chiffre), vous obtenez un succès supplémentaire. Si vous faites un triple (de n'importe quel chiffre), vous obtenez deux succès supplémentaires.

Exemples : Sur un jet, vous obtenez 4, 5 et 6 aux trois dés. Vous avez donc deux succès (pour le 5 et le 6). Sur un autre jet, vous obtenez 3, 3 et 2. Vous obtenez donc un succès pour le double 3. Si vous obtenez 5, 5, 5, cela vous donne trois succès pour les trois cinq plus deux succès pour le triple, soit un total de cinq succès.

Réussite

Il faut un succès pour réussir une action facile. Il faut deux succès pour réussir une action moyenne (la plupart des actions que votre personnage entreprendra en fait). Il faut trois succès pour réussir une action difficile et quatre pour une action très difficile. Quelques fois, le Narrateur pourra exiger des succès supplémentaires.

Compétences

Les compétences déterminent la qualité de réussite lorsque le jet a obtenu assez de succès pour battre la difficulté. Elles indiquent la manière dont l'action est résolue, ses conséquences directes. Si nécessaire (à l'appréciation du conteur), vous devez assigner chaque point du score de la compétence aux différentes qualités de réussite présentées ci-dessous. Cela vous aidera ou aidera le conteur à décrire parfaitement les conditions finales obtenues.

Selon les moments, le conteur peut vouloir que des qualités minimales soient assignées pour que l'action soit complètement accomplie. En cas d'opposition manifeste, vous pouvez assigner secrètement les points puis comparer avec la demande (d'un autre personnage ou d'une situation). Si vous prenez des malus sur certaines qualités, vous pouvez ainsi en augmenter d'autres. Dans certains cas, vous pouvez ainsi faire un test de compétence même si son score est égal à 0.

Aura - la manière dont les autres perçoivent votre action.

- 1. Aucune
- 0. Attire l'attention
- 1. Est vu
- 2. Marque l'assistance

Discrétion - la manière dont vous dissimulez votre action

- 1. Aucune
- 0. Effacé
- 1. Discret
- 2. Indétectable

Motivation - ce qui vous pousse et vous permet de vous dépasser

- 1. Inexistante
- 0. Faible
- 1. Importante
- 2. Extrême

Perception - votre attention et votre éveil

- 1. À l'aveugle
- 0. Éveillé
- 1. Attentif
- 2. Remarque tous les détails

Qualité - la qualité réelle de votre action, sa précision et sa méticulosité

- 1. Exécration
- 0. Normale
- 1. Bonne
- 2. Excellente

Résistance - la manière dont vous résistez à toutes les pressions physiques et mentales pour vous empêcher d'aller au bout

- 1. Nulle
- 0. Limitée
- 1. Solide
- 2. Inébranlable

Tonicité - l'énergie brute dont vous nourrissez votre action. Il est possible d'augmenter les dégâts par exemple.

- 1. Mou
- 0. Actif
- 1. Tonique
- 2. Explosif

Vitesse - la vitesse à laquelle vous agissez

- 1. Lent
- 0. Normal
- 1. Pressé
- 2. En urgence

Vous pouvez répartir vos points de compétences comme vous l'entendez dans les qualités. Si vous souhaitez installer un piège proprement, il vous faudra mettre des points en qualité pour son efficacité, en discrétion pour qu'on ne le voit pas, en tonicité pour qu'il soit très violent (bonus aux dégâts). Si vous voulez couper la parole de quelqu'un, il peut vous falloir mettre de la vitesse pour agir vite, de l'aura pour attirer l'attention et de la motivation pour affermir votre voix. Chaque situation possède ses propres capacités.

En tant que conteur, vous pouvez ignorer ces répartitions si vous trouvez le principe trop lourd. Considérez simplement le score général de la compétence. Plus il est élevé, plus l'action sera réussie selon les vœux du personnage ou les vôtres.

Maîtrise

Les compétences ne servent pas uniquement à déterminer le résultat d'une action. Elles peuvent aussi intervenir sur le hasard et modifier l'aléatoire.

Vous pouvez toujours utiliser deux points de compétence pour obtenir un succès supplémentaire. Vous pouvez le faire tant qu'il vous reste au moins un point de compétence à la fin.

Exemple : avec un score de +7 en Se cacher, Martin utilise quatre points pour obtenir deux succès initiaux auxquels il pourra ajouter ceux obtenus par le jet de dés. Par contre, il n'a plus que +3 pour déterminer la qualité de sa réussite.

Vous pouvez aussi dépenser quatre points de compétence pour gagner un succès supplémentaire après le jet de dés, à condition que vous ayez au moins un point de compétence à la fin.

Vous pouvez dépenser deux points de compétence pour faire deux jets de dés - soit pour

effectuer deux actions en même temps, soit pour prendre le meilleur des deux jets.

Exemple : Martin veut fouiller son adversaire (compétence +5) tout en le maintenant sous une prise de lutte (compétence +4). Il peut perdre deux points à chacune et faire deux jets en même temps, l'un pour maintenir le garrot, l'autre pour fouiller.

Points d’attribut

Vous pouvez dépenser un point d’attribut pour réussir automatiquement une action dans une des compétences qui dépendent de l’attribut. Vous perdez le point d’attribut pour le reste de la séance.

Dans une opposition, on considère que le personnage obtient directement cinq succès. Le point de valeur est perdu pour toute la durée de la séance de jeu.

Opposition simple

Au cours d’une opposition simple, quand deux personnages s’affrontent sur un seul point, un seul jet, il faut commencer par décider de l’enjeu. Une fois celui-ci clairement posé pour les deux parties, chacun lance les dés et obtient des succès, éventuellement modifiés par l’utilisation des compétences.

L’attaquant (celui qui agit) fait perdre 2 points de compétence à son adversaire par succès de différence. Le défenseur (celui qui résiste) fait perdre 1 point de compétence à son adversaire par succès de différence.

Le gagnant de l’opposition est celui qui a la compétence la plus élevée au final.

Exemple : Martin et Belgrine tentent de s’intimider l’un l’autre. Martin a un score de +4, Belgrine a un score de +7. Martin obtient trois succès, Belgrine un seul. Ce dernier perd donc quatre points de compétence pour tomber à +3. Martin emporte le duel avec son +4.

Opposition longue et contrats

Lorsque deux personnages ou plus s’engagent dans une opposition qui mérite plusieurs jets de dés pour en déterminer l’issue, il est nécessaire de passer un contrat. Ensuite, l’objectif est de diminuer progressivement les points d’engagement de l’adversaire jusqu’à ce qu’il tombe à 0 ou moins.

Engagement

Chaque personne engagée dans l’opposition reçoit des points d’engagement. Le nombre de points est égal à 10 plus trois fois le score de la compétence principalement utilisée lors du premier

tour d’engagement. À ce score, il convient d’ajouter l’initiative du personnage.

La compétence considérée est celle qui est centrale à l’action du premier tour – si un personnage doit courir pour porter une attaque, c’est la compétence de combat qui est la plus vitale.

Selon la situation de départ, les opposants peuvent recevoir ou perdre 10 points d’engagements selon qu’ils sont en position favorable ou défavorable. Tout le monde peut être en position favorable (sur une arène délimitée avec un sol plan ou dans une tribune) ou en position défavorable (dans un tunnel trop étroit et trop humide). La plupart du temps, il suffit de considérer que la situation est neutre.

Contrats

Chaque personne engagée dans l’opposition note sur un papier ce que, selon lui, doit être l’issue de l’affrontement. Dans le cadre d’un combat, cela peut aller de la simple estafilade à la mort de l’adversaire. Dans une négociation, cela va de la mise en place d’un compromis à l’imposition de conditions draconiennes.

Le contrat peut être plus ou moins précis, plus ou moins complexe, plus ou moins étendu, prenant en compte des détails ou laissant la nature des conséquences dans le flou, en dehors de leur gravité. Le contenu du contrat peut comprendre une simple description (l’épée sous la gorge, la tête qui roule, la victoire sur le groupe adverse qui est mis en fuite) ou l’énoncé précis des blessures infligées.

Le contrat doit comprendre une évaluation des conditions finales. Par exemple, dans une opposition armée, pour tuer un adversaire, il suffit de le descendre à 0 points d’engagement. Pour le blesser gravement, il faut le descendre à -5. Pour lui faire lever les mains et l’impressionner suffisamment pour qu’il ne moufte plus, il faut le descendre à -20. Une fois les conditions finales remplies, l’ensemble du contrat est immédiatement appliqué.

Points d’engagement	Contrat
0	Mort : l’adversaire est mort.
-5	Blessure grave : l’adversaire a une blessure grave et longue à guérir
-10	Blessure légère : l’adversaire a une blessure légère
-15	Fatigué : l’adversaire est fatigué
-20	Impressionné : l’adversaire ne peut plus rien tenter de sa propre volonté

La nature et le contenu du contrat sont tenus secrets durant tout l’affrontement.

Il est toujours possible de changer de contrat en cours d’affrontement à condition de ne pas agir ce tour-là.

Résolution

Chacun à son tour - dans l'ordre du plus grand nombre de point d'engagement actuel au plus petit - peut effectuer un nombre d'actions égal à celui indiqué dans ses aptitudes. Il peut aussi choisir de faire des actions supplémentaires au coût de 2 points de compétence. Chaque attaque et chaque défense est une action. Se déplacer, prendre quelque chose à sa ceinture ou dans son sac, utiliser un pouvoir magique, recharger une arme, boire quelque chose, sont des actions.

Comme dans le cadre de l'opposition simple, on compare le nombre de succès obtenus, on détermine la perte éventuelle de compétence et on compare celles-ci.

Celui qui a le plus petit score perd alors 1d6 points d'engagement par point de compétence de différence. Lorsque l'un des adversaires tombe à zéro points d'engagement ou moins, on applique le contrat.

Exemple : Martin joue de la lame contre le Marquis de Péléas qui n'a pas aimé son air supérieur. Finalement, après lancement des dés et calcul des succès, Martin se retrouve avec une compétence à +7 et le Marquis avec une compétence à +3. ce dernier perd immédiatement 4d6 points d'engagement.

Atouts

Si vous avez un objet utile, vous pouvez augmenter ou diminuer les pertes de points d'engagement. Les bonus apportés par les armes et les armures sont décrits dans le chapitre sur l'équipement. Néanmoins, d'autres objets peuvent apporter des atouts – un document ou un objet brandit au cours d'un argumentaire, une position sociale (un rang de noblesse par exemple) au cours d'une tentative d'intimidation.

Se remettre en place

Si vous obtenez un double sur l'un de vos jets de dés, vous regagnez immédiatement 1d6 points d'engagement – vous parvenez à reprendre du terrain, à vous refaire, à vous remettre en selle. Si vous obtenez un triple, vous regagnez immédiatement 2d6 points d'engagement.

Synergie

Chaque compagnon à vos côtés vous rapporte +1 à la compétence et une action supplémentaire. Vous pouvez toujours choisir de vous placer aux côtés d'un autre personnage et lui offrir ce bonus pour flanquer un adversaire.

Les points d'engagement perdus sur une opposition peuvent alors être répartis sur toutes les personnes participant à l'échange.

Vous pouvez aussi choisir de donner un succès à un compagnon en dépensant 5 points d'engagement, que vous vous placiez à ses côtés ou que vous agissiez de votre côté. Vous pouvez aussi choisir de donner des points d'engagement, au ratio de un pour un, à quelqu'un qui est en mauvaise posture, l'aidant à revenir dans l'opposition.

Feintes et postures

Les combats sont rapides, intensifs et il y a de multiples manières de les livrer. Voici plusieurs feintes et postures qui pourront apporter du piment aux combats. Vous pouvez toujours choisir de ne pas prendre de posture.

En début de tour, annoncez la posture que vous voulez appliquer. Si, au cours des échanges, les conditions ne sont pas réunies, la posture n'est pas appliquée. Vous pouvez aussi ne pas l'appliquer si vous préférez ne pas, même en l'ayant choisie. Vous ne pouvez pas appliquer une autre posture que celle annoncée pour le tour - à l'exception de la feinte qui peut être annoncée n'importe quand en plus de la posture initiale.

En garde. Vous regagnez 1d6 points d'engagement par succès obtenu sur un jet. En général, on utilise cette posture au premier tour d'opposition. Dans ce cas, si l'un des adversaires est surpris, il ne peut pas bénéficier de l'avantage. Si, en cours de combat, tous les adversaires présents décident au même tour de prendre cette posture, vous pouvez appliquer les effets. Dans tous les cas, se mettre en garde est une action.

Blessure. Au lieu d'infliger une perte de 2d6 points d'engagement, si vous le pouvez, vous fatiguez votre adversaire. Pour 4d6 points d'engagement, vous pouvez légèrement blesser votre adversaire. Les effets de la fatigue et des blessures légères sont exposées dans le chapitre sur la santé.

Désarmement. Au lieu d'infliger une perte de 4d6 points d'engagement, si vous le pouvez, vous désarmez votre adversaire.

Défensif. Vous limitez les pertes de points d'engagement à 1d6 pour le tour entier, quelque soit le gagnant de la passe. Si le personnage a raté un jet d'endurance pour la fatigue, il doit automatiquement prendre cette posture pour le tour mais, dans ce cas, ces limitations ne s'appliquent qu'à lui.

Offensif. Vous ajoutez, au choix, 1 à 3d6 de perte de points d'engagement pour le tour entier, quelque soit le gagnant de la passe.

Feinte. Si vous obtenez des succès au cours de l'échange, assez pour battre votre adversaire, vous ne les appliquez pas et déclarez une attaque blanche. Vous pourrez utiliser ces succès à la prochaine action (attaque ou défense), en plus de ceux que vous obtiendrez alors. Vous pouvez cumuler sur plusieurs actions offensives à suivre, tant que vous les remportez – la feinte est perdue.

au premier échec. Vous pouvez annoncer la feinte après la résolution de l'échange même si vous avez choisi une autre posture.

Casser. Au lieu d'infliger une perte de 4d6 points d'engagement, si vous le pouvez, vous cassez son armure de la valeur de votre arme.

Saigner. Au lieu d'infliger une perte de 4d6 points d'engagement, si vous le pouvez, vous infligez une perte de 2 points d'engagement chaque tour jusqu'à la fin du combat.

Le combat à distance

L'utilisation des armes à distance diffère quelque peu de celle des armes au corps à corps. Si le personnage est au contact, il peut utiliser ses armes à distance comme s'il employait une arme de corps à corps, en employant les règles énoncées plus haut. Il doit faire ses tests de défense avec la compétence Bagarre et a un malus de -2 à ses tests d'attaque.

Lorsque le personnage est hors de portée de son adversaire, il doit simplement faire un test d'attaque. Ses succès sont diminués de un par facteur de distance et de visibilité applicable : portée moyenne, portée longue, portée extrême, couverture légère, couverture lourde, visibilité faible. Ces conditions sont cumulables - une cible à portée longue diminue le nombre de succès de 2.

Si la cible est inconsciente de l'attaque, elle ne peut pas faire de jet et sa compétence de défense est considérée à 0. Si elle est consciente de l'attaque, elle peut faire un test de défense en opposition à -4 pour une esquive ou à 0 avec un bouclier. Si le tireur a assez de succès, il enlève 1 point de la compétence adverse par succès de différence – et 1d6 points d'engagement par point de compétence de différence. Si le tireur n'a pas assez de succès, le tir est simplement raté sans dommages pour lui.

Santé

La santé de votre personnage n'est pas un sujet de plaisanterie. Trop de choses peuvent lui arriver - un combat dont les contrats sont extrêmes et fanatiques, une maladie, un empoisonnement, un accident.

La résistance physique

La Résistance physique est une compétence importante. C'est elle qui est testée à chaque fois que le personnage prend un point de fatigue, ou une blessure, pour vérifier s'il peut continuer à bouger.

Quand un personnage est blessé ou fatigué, il doit faire un test de Résistance physique au début de chaque tour de combat ; s'il échoue, il subit la pénalité de son état. Le test subit un malus de -1 par nombre de fois où le personnage est blessé ou fatigué.

Fatigue : En situation de combat, un personnage fatigué doit effectuer un test de Résistance physique de difficulté moyenne au début de chaque tour ; en cas d'échec, son épuisement est tel qu'il reste sur la défensive pour l'ensemble du tour (il ne peut infliger, au maximum, qu'une perte de 1d6 points d'engagement à son adversaire, quelque soit le nombre de succès obtenu).

Blessures légères : En situation de combat, un personnage légèrement blessé doit effectuer un test de Résistance physique de difficulté moyenne au début de chaque tour ; en cas d'échec, son épuisement est tel qu'il reste sonné pour l'ensemble du tour (il reste debout, peut voir ce qui se passe autour de lui, éventuellement appeler à l'aide ; il est incapable d'agir en dehors de se défendre si on l'attaque mais sans pouvoir infliger la moindre perte de points d'engagement).

Blessures et guérison

Il n'y a pas de compteurs, de points ou de moniteur de condition pour décrire la condition physique d'un personnage à la fin d'un combat, quand le contrat a été appliqué. C'est un humain, un simple humain fragile et engoncé dans sa douleur. Quand on sait le temps que prend à guérir une simple coupure au doigt et la gêne que cela occasionne, quand on s'est déjà foulé une cheville ou blessé au dos, on connaît le prix du mal et de la souffrance.

Un bon guérisseur permet essentiellement de prévenir les complications, d'aider au meilleur rétablissement, de limiter la douleur et la gêne. Guère plus quand il ne vous sauve simplement pas la vie.

Néanmoins, vous pourrez considérer les éléments suivants dans le cadre du jeu :

Un contrat ou un accident mineur entraînera une gêne mineure pendant quelques heures ou jours, donnant un malus de -3 à -5 à toutes les actions, disparaissant à un rythme régulier et rapide. Un seul succès sera nécessaire pour empêcher les complications.

Un contrat ou un accident grave entraînera une gêne importante, un handicap même, pendant quelques jours ou semaines, donnant un malus de -3 à -5 à toutes les actions, disparaissant à un rythme régulier. Deux succès seront nécessaires pour empêcher les complications.

Un contrat ou un accident critique entraînera une gêne majeure, un handicap sérieux, pendant quelques semaines ou mois, donnant un malus de -5 à -9 à toutes les actions, disparaissant à un rythme régulier. Trois succès seront nécessaires pour empêcher les complications.

Un contrat ou un accident mortel entraînent la disparition de l'individu, à moins qu'un médecin compétent puisse obtenir quatre succès sur un jet dans les quelques dizaines de secondes qui suivent. Dans tous les cas, le personnage aura très certainement une longue convalescence.

Le score de compétence de Guérison du médecin permet de réduire les malus encourus avec un ratio de 2 points de score pour 1 point de malus annulé. Certaines plantes permettent de modifier

ce ratio ou d'accélérer la guérison.

Applications

Bien entendu, il est de nombreuses situations ou cas limites qui ne sont pas traitées ici - non parce que nous nous en désintéressons ou parce qu'elles ne sont pas importantes mais simplement parce que notre habitude de conteur nous pousse à gérer beaucoup de choses selon la logique du moment, le bon sens et l'inspiration. Nous vous invitons à en faire autant si vous trouviez qu'un élément n'est pas clair, est mal adapté ou mal équilibré. Le plus important est que vous vous amusiez et que vos joueurs en fassent autant.

De cœur et d'âme

Comment pourrait-on oublier de parler ici du cœur des histoires de cape et d'épée : les liens de l'amour et de l'amitié ? Les personnages sont profondément motivés par ces valeurs – sans elles, ils ne pourraient sans doute pas accomplir toutes leurs aventures et tous leurs exploits.

Chaque personnage tient un compte personnel de ses relations avec les autres personnages, joueurs ou non. L'amitié et l'amour peuvent ne pas être partagés.

Gagner des points d'amour et d'amitié

À chaque fois que le personnage passe un moment en compagnie d'une autre personne, il peut tenter un jet. S'il obtient trois succès, il peut augmenter son total d'amitié ou d'amour pour cette personne de un point. S'il possédait déjà un ou plusieurs points, il peut choisir d'en risquer un pour obtenir un succès automatique. Si cela ne suffit pas à obtenir trois succès, le point est perdu. Dans le cas contraire, le point est conservé et le personnage gagne un nouveau point d'amour ou d'amitié. Vous pouvez avoir, au maximum, quatre points d'amour ou d'amitié pour une personne donnée.

Les points d'amitié

L'amitié est un sentiment qui permet d'oublier les difficultés, de se rire de l'inconfort et de supporter l'insupportable. Il autorise les plus grands sacrifices et admet toutes les trahisons.

Vous pouvez forcer un ami à refaire un jet par point d'amitié et par séance – que ce soit pour l'empêcher de réussir ou, au contraire le plus souvent, pour lui permettre de se reprendre.

Vous pouvez donner vos points d'amitié comme bonus de compétence sur un jet de Forte Volonté ou de Résistance physique.

Il vous suffit de 3 points d'engagement pour donner un succès à un ami (au lieu de cinq).

Vous pouvez subir les effets d'un contrat à la place d'un ami – vous exposant ainsi à des blessures ou à la mort. Vous devez annoncer que vous subissez le contrat avant que la nature de celui-ci ne soit révélé.

Les points d'amour

L'amour donne mal au ventre et mal à la poitrine quand il n'est pas partagé. Mais il peut vous remplir de joie et de complétude dans le cas contraire.

Vous pouvez subir les effets d'un contrat à la place d'un amour – vous exposant ainsi à des blessures ou à la mort. Vous devez annoncer que vous subissez le contrat avant que la nature de celui-ci ne soit révélé.

Vous pouvez utiliser vos points d'amour comme bonus de compétence sur un jet de Forte Volonté ou de Résistance physique.

Chacun de vos points d'amour peut être utilisé pour réussir automatiquement un jet de votre choix.