

Le Verse E L'Epee

*Un jeu de rôle en cinq actes,
librement inspiré de la série de bande dessinée « De Cape et de Crocs »,
d'Alain Ayroles et Jean-Luc Masbou, publiée aux Éditions Delcourt*



Sommaire

Acte I : Introduction & Présentation

Acte II : Mise en scène

Acte III : Rôles & Figurants

- ~ Scène 1 : Définition et processus de création
- ~ Scène 2 : Compétences
- ~ Scène 3 : Atouts et Handicaps

Acte IV : Décors de scène

- ~ Scène 1 : Le monde du XVII^e siècle
- ~ Scène 2 : Carte de l'Europe du XVII^e (Méditerranée)
- ~ Scène 3 : Animal, on est mal
- ~ Scène 4 : Ecoles et enseignements
- ~ Scène 5 : Fantasmagorie
- ~ Scène 6 : Monnaies sonnantes et trébuchantes
- ~ Scène 7 : Outils et matériels divers

Acte V : Galerie des Portraits

- ~ Don Lope de Villalobo y Sangrin
- ~ Eusèbe
- ~ Armand Raynal de Maupertuis
- ~ Boney Boone
- ~ Le Raïs Kader
- ~ Mendoza
- ~ Bombastus Johannes Theophrastus Almagestus Wernher von Ulm
- ~ Fiches de personnage

Epilogue

- ~ « Blanches Hermines », un scénario d'introduction pour le Verbe et l'Epée
- ~ Droits et remeclements





Le Verbe et L'Epée

Distribution

Le Narrateur	-	L'Archiviste
L'assistant du narrateur	-	ElvenHunter
Le grand oncle rigolo	-	Ego'
Le grand oncle bavard	-	Arnok
L'Historien	-	Xaramis
Le Fou	-	Apa
Le rêveur à la Lune	-	Lews
Le Grand Seigneur	-	Bouclier92
Les fées marraines	-	Arnok, Balin Eoghammer & 2-Gun-Bill
Les victimes de l'expérience	-	Apa, Cleygan, ElvenHunter

Public aimé, foule adorée, merci d'être venu encore si nombreux tout seul ce soir pour la représentation hebdomadaire du Théâtre des Guêtres Molles...

Laissez-moi vous conter l'histoire insolite et merveilleuse d'un, non de plusieurs !, héros qui marchaient aux côtés de gens du commun en une époque dont nous ne nous souvenons plus... Tout commença un soir, dans une taverne agitée d'un port non loin d'ici...



Acte I : Introduction & Présentation



- « Tout a commencé avec la bourde de Noé ! »

Quelques quidams amusés se rapprochèrent du vieillard braillant. Il était en grande conversation avec un homme au teint sombre et au port altier.

- « Comprenez monseigneur, avant y'avait pas d'animaux... enfin si y'en avait mais pas comme ça ! C'était des poules dociles, des loups craintifs, des chiens fidèles... enfin bref, j'en passe et des meilleures mais c'était des bêtes, et pas encore des animaux. »

L'homme, rendu quelque peu mal à l'aise par tous les gens qui se rassemblaient autour de la table, se rajusta un peu sur son siège...

- « Continuez donc... J'écoute. », dit-il d'un ton sec.

- « Bah quand Sa Très Sainte Grâce notre Dieu a créé la Terre, il l'a fait en 7 jours... Ca y'a pas à en douter, c'est même écrit dans la Bible, au début... Et quand il allait se poser deux minutes, il avait créé les hommes et les bêtes... C'était pas mal en soit, tout ce barouf. Ca miaulait, ça aboyait, ça feulait, mais c'était encore normal... Mais c'est avec Noé que tout a dérapé ! Noé, vous connaissez Noé ? »

- « Bien sur que je connais Noé » répondis l'homme, agacé, « maintenant si vous pouviez... »

Mais il ne pu terminer sa phrase, le vieillard ayant posé sa question dans un but purement rhétorique.

- « C'était pas un mauvais bougre Noé. C'était même un gars sensible et avec un cœur gros comme ça... Et il aimait les animaux... enfin les bêtes quoi, plus que tout... Bien sûr, il avait des mômes, tout plein de marmaille, et une bonne femme, mais les bêtes, ça, il en était fada. Et forcément, quand le Très Haut lui annonça qu'il allait faire un p'tit déluge, histoire de vidanger le caniveau qu'était devenue la Création, avec Sodome, Gomorrhe et tout ça, bah Noé il a

eu son cœur tout pincé ! Par'que le Seigneur, il lui avait dit de prendre sa blonde et ses marmots avec lui mais il avait pas précisé Patouf le chien ! Enfin, je dis Patouf le chien, j'aurais très bien pu dire Marianne la vache ou Berthe la biche... Par'qu'il vivait avec pleeeeeeeeiiiiiin d'animaux Noé ! Tellement qu'il devait pas craindre la froidure en hiver ! Et évidemment, il ne voulait pas les laisser sur terre ses petites bestioles, alors il a construit un bateau grand comme une ville ou il a casé tous ses protégés, et y'en avait un couple par race par'que Noé, il était plutôt éleveur que chasseur, v'voyez ? »

Derrière le vieillard, des badeaux commençaient à rire, comme s'ils anticipaient la suite de l'histoire.

- « Quelle chance d'être tombé sur une vraie pie bavarde... décidément je ne m'en sortirais jamais... » pensa l'homme en cherchant une excuse pour s'esquiver discrètement.

- « Alors comme ça, en douce, il les fit tous entrer dans sa cahute et il attendit que le Vieux Barb... euuuuuh, que Notre Très Saint Seigneur le prenne avec lui. Et comme le Seigneur, il avait pas mal de choses à faire - ça doit prendre un temps fou de provoquer un déluge - et ben il fit pas gaffe au bateau et c'est là que les Ecritures, elles sont plus vraiment correctes... »

Le vieux marin avait finit sa phrase dans un murmure mais plusieurs personnes levèrent quand même l'oreille. Un silence pesant se fit dans l'Auberge...

- « Dieu fit pleuvoir sur le monde des tonnes et des tonnes d'eau - assez pour noyer tous les poissons à mon avis -. Les poissons de chez Noé, ils se firent la belle pour aller rejoindre leurs petits copains. Et les autres bestioles qui restèrent furent si proches de Lui pendant ces 40 jours que quand l'arche elle revint sur la terre ferme, bah elles avaient autant de mots de vocabulaire que





Noé lui-même, et certaines même étaient meilleures... Et Dieu, il a eu beau recréer les bêtes comme au début, il réussit pas à les faire aussi bien que celles qui avaient été dans le bateau de Noé. Mais quand Noé, il passa l'arme à gauche, bah ses petits protégés, ils se firent la malle aux quatre coins du globe... Remarque, faut les comprendre : les gamins de Noé ne partageaient pas forcément l'amour de la nature de leur père et certains ne crachaient pas sur un civet de temps en temps. »

Certains clients levèrent alors leur choppe en poussant un hourra !

L'homme chercha à toute vitesse un moyen de s'éclipser, même sans aucune discrétion, ça lui irait quand même...

- « Et c'est depuis ce moment que les animaux, les descendants des bestioles de Noé, ils peuplent la terre avec l'homme... Et le pire, c'est qu'on est même pas la création la plus aboutie de Dieu puisqu'ils sont là aussi, eux. »

A ce moment, la porte s'ouvrit en claquant. Le bois grinça séchement sur les gonds puis alla s'écraser contre le mur.

- « Philippe de Bernier, au nom de l'Archevêque Andaloso Villafranca, je vous somme de nous suivre ! »

Enfin ! Cela faisait quand même deux bonnes minutes qu'il les attendait ! L'homme se releva d'un bond et passa un rapide coup d'œil autour de lui. Trois issues : la porte, la cave et la fenêtre à l'étage. Cette dernière solution lui parut non seulement la plus facile, mais aussi de la plus belle sortie. En un éclair, il dégaina sa lame et grimpa sur la table. L'assistance commença à se disperser confusément et chercha à quitter le plus

vite possible la distance qui séparait la troupe de l'homme. D'un bond, l'homme chercha à rejoindre les escaliers mais trois hommes y arrivèrent en même temps. Tant pis ! Un-Deux-Trois, passe de l'Archer Borgne et voilà trois hommes d'armes qui auraient mieux fait de cuire leur pain dans un fourneau ce matin au lieu de rejoindre leur poste. De Bernier grimpa quelques marches, mais un coup d'épée manqué de justesse juste derrière lui rappela qu'ils n'étaient pas que trois. Il se retourna, mais trop vite et sa truffe manqua de très peu un casque de fer forgé. L'homme en face était trop proche pour utiliser son arme. D'un coup de genou rapide, de Bernier envoya son adversaire gémir en contrebas et en profita pour croiser le fer avec l'homme juste derrière. Quelques passes, rien de plus. Le temps lui manquait pour jouer avec le novice. D'un coup de garde, il fit sauter l'arme de son adversaire et le projeta d'un poussottement de la patte sur ses compagnons venus à sa rescousse.

Arrivé en haut de l'escalier, Philippe de Bernier se retourna et envoya un regard moqueur au capitaine de la garde.

- « Simon, on se retrouve plus tard ! Je n'ai pas trop le temps de jouer ces temps-ci, mais promis : je m'occupe de ton cas dès que possible ! »

Puis il sauta de la fenêtre et atterrit dans une charrette de passage.

Le capitaine compta ses hommes invalides... Un, deux, trois, quatre, cinq... Trop, encore une fois... Et tout ça à cause de ce satané cabot libertin...

- « Sale chien, tu me le payeras... »





Bienvenue dans « Le Verbe et l'Epée », le jeu de rôle en cinq actes...

Dans ce monde tout en alexandrins, les pièces de théâtre du XVII^o et XVIII^o siècle prennent des accents de vérité. Le bourgeois est peut-être gentilhomme et Scapin est d'une fourberie sans pareille.

Mais cela n'est pas la seule originalité... Bien des siècles avant le jeu, à l'époque de Noé, sont apparus les Animaux. Ceux-ci, bien qu'ayant une apparence animale, marchent, parlent et vivent comme les humains, au cœur même des sociétés humaines. On fait bien la différence avec les animaux sauvage, car il existe bel et bien les bêtes et les autres.

Ce JdRA vous propose de jouer dans le monde fantastique et délirant de « De Cape et de Crocs ». Dans cette Europe du XVII^o siècle, de terribles pirates partent en quête de fabuleux trésors protégés par de féroces démons, de vils marchands font escorter leurs biens dignes de Crésus par des bandes de soudards sans scrupules, et de valeureux bretteurs gentilshommes vivent au rythme de leurs combats sans craindre ni le verbe ni l'épée.



Illustration de Jean-Luc Masbou © Delcourt - Ayroles- Masbou





~~Le Discours du Maître des Lieux~~

nan, trop pompeux...

~~Au lecteur, très humblement~~

nan, trop larbin... ch'uis pas Igor non plus...

Petit mot de l'auteur du jeu

Je suis fier de pouvoir vous présenter mon dernier-né inspiré de cette magnifique bande dessinée qu'est « De Cape et de Crocs ». Vous tenez entre vos mains la deuxième édition de ce jeu. J'ai entamé la première en 2000 mais ne l'ai jamais réellement terminé. Trop peu de temps pour consolider le background, un système rodé (celui de L5R) mais peu cohérent avec l'univers, une mise en page digne d'un élève de seconde... enfin bref, rien de bien présentable. Quand j'ai décidé de reprendre en main ce jeu, j'avais derrière moi l'expérience (heureuse) de « Joe Bar Team RPG » qui m'avait appris deux trois ficelles et surtout quelques erreurs à ne pas faire (comme donner son numéro à Lord Pingouin... mais bon, c'est autre chose).

Je suis certains que certains voudront jouer à ce jeu comme on joueraient aux JdR les plus sérieux : de manière stricte, ordonnée, très cohérente avec l'histoire et la géographie. Bien sûr, y'a toujours possibilité (je ne me suis pas coltiné une quinzaine de traités d'Histoire pour rien non plus) mais je pense que d'autres jeux correspondront mieux à ce genre de roleplay, comme Pavillon Noir, Les Secrets de la 7^{ème} Mer, etc... « Le Verbe et l'Epée » a plus pour but de retranscrire les pièces de théâtre rocambolesques, héroïques, truculentes, que la stricte et nette vérité historique. Après tout, les deux héros de la BD originale ne sont que peu à cheval sur certains détails, comme la capacité à faire la cours à une dame tout en combattant 4 malandrins sans même regarder où l'on pointe sa lame...

Alors allez-y, amusez-vous (car au final, il n'y a que ça qui compte vraiment), passez de bons moments, soyez fluides, fun, furieux, et ne vous laissez conter ni par le verbe, ni par l'épée (oui je sais, je viens de l'utiliser plus haut... vous avez décidé d'être vexant ou quoi ?).

Clément Aunis,
alias l'Archiviste



Acte II : Mise en scène



Les règles du « Verbe et l'Epée » sont les mêmes que celles de *Savage Worlds*. Si vous ne possédez pas le livre de base, ne paniquez pas. Grâce au travail remarquable de la ML française de *SaWo*, les règles de bases vous sont fournies en français et ce totalement gratuitement. Certains points sont cependant flous ou peu précis, voir même non traités. Dans ce cas, posséder le livre de base *SaWo* est un atout réel. Vous pouvez aussi poser vos questions sur le forum *SaWo* du SdEN : <http://www.sden.org/forums/>.

Les règles du *Verbe et l'Epée* ne sauraient être plus simples. Chaque personnage ou créature a deux types de Traits - les Attributs et les Compétences. Chaque Attribut a un score allant de d4 à d12, d6 étant la moyenne. Quand vous voulez faire quelque chose, le MS (Metteur en Scène) vous dit quel Trait vous devez utiliser, et vous lancez le dé correspondant. Si le résultat est de 4 ou mieux, alors l'action est réussie. Simple, non ?

Compétence par défaut : Si un personnage ne dispose pas de la compétence nécessaire à une action, il tire 1d4 et enlève 2 au total. Certaines compétences ne peuvent pas être utilisées par défaut, comme lancer un sort ou procéder à une intervention chirurgicale à cerveau ouvert.

As

Les jets de Traits et de dégâts dans *Le Verbe et l'Epée* sont dits "ouverts". Cela signifie que lorsque vous tirez le maximum du dé (un 6 sur un d6, un 8 sur un d8, etc.), vous relancez le dé et l'ajoutez au total. C'est ce qu'on appelle un As, et vous continuez à additionner les résultats tant que vous obtenez des As !

Jets opposés

Parfois, les jets se font en opposition contre un adversaire. Par exemple, si deux personnages luttent pour se saisir d'une arme, ils font chacun un jet de Force. Quand ce genre de cas se

présente, le personnage agissant fait son jet en premier, suivi par son adversaire. Le plus haut l'emporte. Le vainqueur doit toutefois avoir au moins obtenu un succès sur son action (4 ou plus), faute de quoi les deux adversaires restent dans la même situation.

Degrés

Parfois, il est important de savoir à quel point une action est réussie. Pour chaque tranche de 4 points au-dessus de la difficulté de base, on obtient un "Degré". Si votre héros a besoin d'un 4 pour toucher un adversaire et qu'il obtient un 15, il touche avec deux Degrés.

Les Premiers Rôles

Votre héros (un personnage joueur) et certains grands méchants et monstres sont dénommés "Premiers Rôles". Ces personnages ont de meilleures chances que les autres de réussir ce qu'ils entreprennent, sont un peu plus résistants et généralement plus détaillés que ne le sont de simples gardes, sbires ou laquais (les "Figurants"). Les Premiers Rôles sont indiqués comme cela par la bobine de One-Eyed Jack :





Le dé joker

Lors d'un jet de Trait, les Premiers Rôles lancent un d6 supplémentaire et prennent le meilleur des deux jets. Les As s'appliquent aussi au dé joker.

Un dé joker par action : quand un Joker tire plusieurs dés au cours d'une même action (comme par exemple avec l'Atout Attaque Tournoyante), il ne tire qu'un seul dé joker. Un barbare utilisant une Attaque Tournoyante pour attaquer trois adversaires ne jette qu'un dé joker. Il pourrait toutefois remplacer par ce dernier n'importe lequel de ses jets d'attaque.

Les bons points

Le Verbe et l'Epée offre aux joueurs et MS un peu de contrôle sur les sombres caprices du destin. Chaque joueur commence ainsi une session de jeu avec trois Bons Points, matérialisés par des jetons ou des pions quelconques, qui représentent un peu de la chance des héros. Vous pouvez utiliser ces Bons Points pour retirer un jet de Trait.

Vous pouvez même le faire plusieurs fois si ça vous chante, jusqu'à n'avoir plus de Bons Points. Vous gardez toujours le meilleur des jets - utiliser un Bon Point ne devrait jamais faire tourner une action en désastre. Si votre premier jet était un 5, et que le Bon Point vous donne un 4, vous conservez le 5. Les Bons Points ne peuvent pas être utilisés pour les jets de dégâts, les jets sur des tables et tout jet autre qu'un jet de Trait (mais consultez le paragraphe *Jet d'encaissement* ci-après). Les Bons Points ne sont pas conservés d'une session sur l'autre - utilisez les ou dites-leur au revoir.

Les bons points du MS

Les MS ont aussi des Bons Points pour leurs méchants. Au début de chaque session de jeu, le MS récupère un Bon Point pour chaque joueur qui compose le groupe. Il prend aussi 2 Bons Points par Premiers Rôles qu'il contrôle. Ceux-ci peuvent s'en servir pour sauver leurs sales peaux plutôt que de

puiser dans les Bons Points du MS. Et non, ils ne peuvent pas les prêter à leurs sbires.

Comme pour les héros, ces Bons Points ne sont pas conservés d'une session sur l'autre.

Initiative

L'action dans *Le Verbe et l'Epée* se veut rapide et héroïque. Pour aider le MJ à se souvenir de l'ordre du combat et ajouter un peu de piment on utilise un paquet de cartes à jouer pour déterminer l'ordre d'initiative. Distribuez les cartes de la façon suivante :

- Chaque Premier Rôle reçoit une carte.
- Chaque type de personnages du MS (tous les sbires, tous les pirates, etc.) reçoit une carte.
- Chaque joueur reçoit également une carte pour l'ensemble de ses alliés. Par exemple, un joueur contrôlant trois hommes de main et un archer les ferait agir à la même carte d'initiative. Le MS procède ensuite au décompte - de As à 2.

Chaque groupe résout ses actions lorsque sa carte est appelée. Les égalités entre cartes de la même valeur sont résolues dans l'ordre des couleurs :

Pique	♠
Cœur	♥
Carreau	♦
Trèfle	♣

Initiative théâtrale

Vous pouvez utiliser la méthode d'initiative précédente, issue de *Savage Worlds*, ou utiliser celle-ci, propre au *Verbe et l'Epée*.

Pour se faire, vous aurez besoin d'un jeu de tarot à la place d'un simple jeu de carte. Considérez le Cavalier comme étant plus fort que la Valet et plus faible que la Reine. De même, considérez le 1 comme un 1, autrement dit la plus basse carte du jeu. L'utilité des atouts vous sera décrite juste en dessous.





Joker, c'est Fouuuuu !

Que se passe-t-il quand une carte joker est tirée ? Eh bien c'est la fête ! Pendant ce round, tous les jets de Traits et de dégâts du personnage chanceux se font avec un bonus de +2. De plus, il agit quand il veut et peut choisir d'interrompre n'importe quelle action (voir le paragraphe « *Retenir son action* » situé ci-dessous). Remélangez le paquet de cartes dès qu'un joker est tiré.

Le joker ne s'applique que dans le cadre d'une initiative classique.

Les arcanes

Si vous jouez en initiative théâtrale, vous avez de fortes chances de tomber sur un atout (une « arcane ») un jour ou l'autre. Chaque arcane a un effet particulier, bénéfique ou désastreux. Lorsqu'un Premier Rôle tire une arcane, il le garde avec lui et tire une nouvelle carte pour son initiative, ainsi de suite s'il retombe sur une arcane. Si un Figurant tombe sur une arcane, remettez-le en dessous du paquet et tirez une nouvelle carte, et ainsi de suite...

Les effets des arcanes peuvent être utilisés n'importe quand dans une séance par le joueur si c'est un effet bénéfique ou le MS si c'est un effet désastreux. En fin de séance, remettez les arcanes dans le jeu, leurs effets sont perdus.

Voici la liste des effets des arcanes :

1 - Le Bateleur :

Le joueur gagne un niveau de dé à un jet mettant en jeu ses dons sociaux.

2 - La Papesse :

Le joueur gagne un niveau de dé à un jet concernant le domaine religieux.

3 - L'Impératrice :

Le joueur voit sa tête mise à prix par erreur par la milice locale à la première occasion.

4 - L'Empereur :

Le joueur peut entrer en contact avec un haut dignitaire local sans avoir à passer par tous les secrétaires et attendre des mois.

5 - Le Pape :

Le joueur voit sa tête mise à prix par erreur par l'Eglise locale à la première occasion.

6 - L'Amoureux :

Le joueur peut choisir de séduire une personne du sexe opposé avec deux niveaux de dé supplémentaires.

7 - Le Chariot :

Le joueur peut décider de se retrouver à un endroit précis immédiatement. Le fait qu'il soit à 100 lieux de cet endroit ne change rien.

8 - La Justice :

Le joueur peut se blanchir d'un délit sans gravité. Les crimes ne sont pas annulables de cette manière !

9 - L'Ermite :

Le joueur peut poser une question concernant le jeu au MS. Ce dernier est forcé d'y répondre honnêtement, par oui ou par non.

10 - La Roue :

Le joueur est incapable de courir pendant une scène entière.

11 - La Force :

Le joueur gagne un niveau de dé dans n'importe quel jet mettant en jeu la force physique.

12 - Le Pendu :

Le personnage est accusé d'un crime atroce. Bonne chance pour s'en sortir...

13 - L'Arcane Sans Nom :

Un rumeur court sur le personnage comme quoi il serait mort. Les xp du joueur sont divisés par deux (arrondis à l'inférieur) et il ne sera reconnu comme vivant que lorsque ses xp auront atteint leur niveau initial.

14 - La Tempérance :

Le joueur gagne un niveau de dé à n'importe quel jet d'Ame.

15 - Le Diable :

Le joueur perd un niveau de dé à n'importe quel jet d'Ame.

16 - La Maison-Dieu :

Un ami ou parent d'un gentilhomme que le joueur a tué vient demander des comptes. C'est un Premier Rôle, et il est pas content.





17 - L'Etoile :

Le joueur peut retirer n'importe lequel de ses jet, exactement comme un bon point.

18 - La Lune :

Durant tout le temps de la séance, le personnage a un malus de -2 à chaque jet fait pendant le jour. Il gagne par contre un bonus de +1 à chaque jet fait pendant la nuit.

19 - Le Soleil :

Durant tout le temps de la séance, le personnage a un malus de -2 à chaque jet fait pendant la nuit. Il gagne par contre un bonus de +1 à chaque jet fait pendant le jour.

20 - Le Jugement :

Le personnage peut choisir de survivre à une blessure qui aurait du le tuer. Il est inconscient pour 1d6 heures et est considéré comme mort par tous les autres. Quand il se réveille, il est dans l'état Secoué (voir plus bas).

21 - Le Monde :

Le joueur peut poser une question au MS concernant le monde (géographie, politique, mœurs, etc...). Le MS doit y répondre de la manière la plus précise possible en trois phrases ou moins.

Excuse - Le Mat :

Le joueur peut décider d'annuler un effet désastreux qui aurait du lui être infligé ou de « copier » un effet bénéfique d'un autre Premier Rôle.

Retenir son action

Un héros peut choisir de ne pas agir tout de suite. On dit alors qu'il retient son action : il peut agir plus tard dans le round et faire son action normalement. Une action retenue reste valable tant qu'elle n'est pas utilisée. Un personnage dans ce cas ne recevrait pas de nouvelle carte au début du round suivant.

Interrompre une action : quand un personnage retenant son action souhaite interrompre l'action d'un autre personnage, chacun des deux adversaires fait un jet opposé d'Agilité. Celui dont le score est le

plus élevé agit en premier. En cas d'égalité, les actions sont simultanées.

Mouvement

Les personnages joueurs ont une "Allure" de 6. C'est le nombre de pouces qu'ils peuvent parcourir sur le plateau de jeu lors d'une action de combat, chaque pouce correspondant à une distance de 2 mètres en terme de jeu. Un personnage peut donc parcourir 12 mètres lors d'un round. Les personnages peuvent aussi choisir de courir, ce qui augmente leur déplacement de 1d6 pouces, mais toutes leurs actions du round subissent un malus de -2.

Attaques de corps à corps

En mêlée, un personnage peut porter une attaque par round, ou deux s'il utilise deux armes. La Difficulté du jet est égale au score de Parade de l'adversaire (2 + la moitié de sa compétence Combat)

Rompre la mêlée : Un personnage qui souhaite rompre la mêlée subit une attaque gratuite de la part de chacun de ses adversaires alors au contact (mais une seule - pas d'attaque supplémentaire pour Frénésie ou par un combattant portant deux armes).

Utiliser deux armes

Il est assez fréquent au XVII^e siècle d'utiliser deux armes au combat. Utiliser deux armes permet d'avoir deux actions dans un tour (parade ou attaque). La première action se fait à -4 et la deuxième à -6 si le personnage ne possède pas la compétence « main gauche ». S'il possède ladite compétence, il ajoute la moitié de son dé à chaque jet. Par exemple, un bretteur possédant « main gauche » à D8 portera une première attaque à +0 et une deuxième à -2.

Il existe une restriction quant au type d'arme utilisable ainsi. Le poids de l'arme principale doit être strictement inférieur à 5 et celui de l'arme secondaire ne doit pas dépasser 1. Si toutefois la force du bretteur devient surhumaine (D12+), ce





dernier pourra porter une arme dont le poids est strictement inférieur à 10 à la main principale et une arme dont le poids est strictement inférieur à 5 dans l'autre main.

Attaques à distance

La compétence Archerie couvre toutes les armes à distance, de l'arc au pistolet. Dans la table des armes, chaque arme de tir a un ensemble de chiffres dans la colonne "Portée". Ce sont ses portées Courte, Moyenne et Longue. Pour toucher une cible à courte portée, la difficulté est normale. À moyenne portée, on applique un malus de -2, et à portée longue -4. Notez que chaque pouce (2,5cm) sur la table correspond à 2 mètres dans le monde réel. Par exemple, une cible à 25 pouces se trouve en fait à 50 mètres de l'attaquant.

Couvert : Enlevez 2 au tir si la cible bénéficie d'une couverture mineure (à demi couverte ou cachée dans des broussailles), et 4 si elle bénéficie d'une couverture conséquente (deux tiers de couvert). Vous trouverez des modificateurs supplémentaires dans les règles complètes.

Dégâts

Une attaque réussie entraîne un jet de dégâts. Les armes à distance font des dégâts fixes. Les armes lancées ou de corps à corps infligent des dégâts égaux à la Force de l'attaquant augmentés d'un bonus dépendant de l'arme (par exemple, les dégâts d'une épée large sont Force + 3).

Notez que les jets de dégâts dans un corps à corps étant des jets de Force, le Dé Joker s'applique normalement et il est possible d'utiliser des Bons Points. Les dégâts des armes à distances ne sont pas des jets de Traits, on ne peut pas utiliser de Bons Points pour les relancer. Après une attaque réussie, vos dégâts sont comparés à la Résistance de l'adversaire ($2 + \frac{1}{2}$ de sa Vigueur + son armure). Si le jet de dégâts lui est inférieur, l'attaque porte mais n'a pas d'effets significatifs en termes de jeu. Si le jet de dégâts lui est égal ou supérieur, l'adversaire est "Secoué" (voir ci-

dessous). Placez un marqueur ou un jeton à côté de la figurine, ou placez-la sur le dos. Avec un Degré au jet de dégâts, l'adversaire est blessé. Les Figurants sont retirés de la table - ils sont trop méchamment blessés pour continuer le combat. Il est même possible qu'ils en meurent (un simple jet de Vigueur après le combat permet de le dire : un échec et c'est la mort).

Dégâts supplémentaires

Les attaques bien placées ont plus de chances de toucher des organes vitaux et donc de causer plus de dégâts. Chaque Degré sur une attaque occasionne un bonus de +2 aux dégâts.

Estocade

Toucher un point précis du corps de son adversaire peut se révéler bien plus dur que prévu. En fait, cela nécessite un nombre de degrés dépendant de l'endroit visé.

Jambe	1 degrés
Pied	2 degrés
Bras	1 degrés
Main	2 degrés
Coeur	3 degrés
Front	2 degrés
Oeil	3 degrés

Secoué

Un personnage est Secoué quand il subit un choc, qu'il est distrait ou temporairement hors d'état de nuire. Plusieurs phénomènes comme la peur ou les épreuves de volonté peuvent provoquer cet état, le principal étant bien sur les dégâts physiques.

Être Secoué entraîne un certain nombre de désavantages. Tout d'abord, les personnages Secoués ne peuvent se déplacer qu'à la moitié de leur Allure, et ne peuvent faire aucune autre action (y compris courir). Si un personnage déjà Secoué est de nouveau Secoué à cause d'une attaque causant des dégâts (et non à la suite d'une épreuve de volonté, de peur, ou autre cause non lérale), il subit une blessure à la place.





Enfin, un personnage Secoué tente de reprendre ses esprits au début de chacune de ces actions en faisant un jet d'Ame. Un échec signifie qu'il reste Secoué (mais peut néanmoins se déplacer de la moitié de son mouvement comme indiqué plus haut). En cas de succès, le personnage retrouve son état normal mais ne peut agir durant le round. Avec un Degré, le personnage retrouve instantanément son état normal et peut agir immédiatement.

Premiers Rôles et blessures

Les Premiers Rôles peuvent subir plusieurs blessures, et chaque Degré sur les dégâts inflige une blessure supplémentaire. Un héros devient Secoué dès qu'il prend une blessure, et subit un malus de -1 sur tous ses jets de Traits qui suivent. Par exemple, un héros ayant subi deux blessures subirait un malus de -2 à tous ses jets de Traits. Les héros peuvent encaisser 3 blessures avant d'être en réel danger de mort. Dans cette version de base des règles, un héros dans une telle situation est considéré comme hors de combat et doit réussir un jet de Vigueur à -2 ou mourir (dans les règles complètes, il doit tirer sur la table des KO à la place).

Le jet d'encaissement

Un personnage peut utiliser un Bon Point pour éliminer automatiquement l'état Secoué. Si le Bon Point est utilisé immédiatement après avoir subi une ou plusieurs blessures d'une même attaque, il peut également tenter un jet de Vigueur. Un succès, ainsi que chaque Degré, réduit le nombre de blessures subies de 1. S'il reste des blessures au personnage après le jet d'encaissement, celui-ci est toujours Secoué. Un personnage ne peut tenter d'encaisser qu'une fois par attaque. Si un jet élimine 3 blessures sur 5, par exemple, il n'est pas possible de faire un second jet d'encaissement pour éliminer les deux blessures restantes. Le héros pourrait toutefois utiliser un second Bon Point pour relancer le dé de Vigueur. Cela veut également dire que si un personnage est

touché plusieurs fois dans un round sur la même carte d'action, il devra dépenser ses Bons Points et tenter le jet d'encaissement après chaque résultat de dégâts, et avant que le suivant ne soit résolu.

Progression des personnages

A la fin d'une session de jeu (en général entre 4 et 6 heures de jeu), chaque membre du groupe fait le compte de ses bons points. Pour chaque bon point qui lui reste, un joueur peut tenter de jeter un D6. Sur un 5+ (un 5 ou un 6), le bon point est changé en point d'expérience. Le MS peut aussi distribuer des xp supplémentaires (de 1 à 5) à sa convenance, mais attention aux excès ! Le nombre de XP d'un personnage détermine son "Rang", comme indiqué ci-dessous. Le Rang sert à mesurer la puissance du personnage et à déterminer s'il peut prendre certains Atouts ou Pouvoirs. Nous conseillons aux MS de ne pas donner de Rang aux PNJ - il suffit de leur donner les Atouts et autres capacités nécessaires, plutôt que de les créer comme des personnages joueurs.

xp	Niveau	Rang
1-19	0-3	Novice
20-39	4-7	Aguerri
40-59	8-11	Vétéran
60-79	12-15	Héroïque
80+	16+	Légendaire

Passer un niveau

Tous les 5 XP, un héros gagne un "niveau", exactement comme dans un jeu vidéo. A chaque niveau, le joueur peut choisir une de ces options :

- Apprendre un nouvelle Technique ou choisir un nouvel Atout.
- Augmenter une compétence dont la valeur est égale ou supérieure au Trait associé.
- Augmenter deux compétences dont les valeurs sont inférieures aux Traits qui leur sont respectivement associés.
- Prendre une nouvelle compétence à d4.
- Augmenter un Attribut d'un type de dé. L'Attribut ne peut plus être augmenté





jusqu'à ce que le personnage atteigne un nouveau Rang.

Les Ecoles

Dans ce monde épique, de nombreuses écoles d'escrime et d'autres domaines enseignent leur art à qui veut bien apprendre. Ces écoles sont autant philosophiques que guerrières, religieuses ou populaires. En parcourant le vaste monde, le personnage pourra se perfectionner dans son domaine ou en apprendre de nouvelles techniques. Les différentes écoles et leurs techniques seront décrites à l'Acte IV, scène 4.

Les Ecoles d'Escrime : les écoles d'escrime sont particulières car très jalouses de leur savoir. Une personne décidant d'apprendre les techniques d'une école ne pourra évoluer que dans le domaine d'une école à la fois. Si elle décide toutefois d'apprendre dans une autre école, elle devra recommencer son cursus, autrement dit perdre ses rangs. Il existe une exception qui sera décrite à l'Acte IV, scène 4, deuxième mouvement.

Points de technique

Les personnages dotés de techniques les utilisent en consommant des points de technique (PT). Un héros regagne 1 point de technique par heure.

Utiliser une technique

Pour utiliser un Pouvoir, le personnage dépense le nombre de PT appropriés et fait un jet de la compétence associée.

Si le jet est raté, il n'y a aucun effet mais les PT sont perdus. Si le jet est réussi, la technique fonctionne comme indiqué dans sa description.

Certains pouvoirs ont des effets variables, en fonction du nombre de points de technique dépensés. Comme expliqué ci-dessus, le joueur doit toujours dépenser les

points de technique avant de faire le jet de compétence d'arcane afin de savoir s'il réussit son action.

Technique en plusieurs rounds : Certaines techniques (notamment d'escrime) nécessite plusieurs rounds pour s'opérer. Un jet doit alors être fait à chaque tour pour voir si la technique porte ou pas. Un échec met fin à la passe, les PT sont dépensés.

La survie du plus fort

Un personnage peut être amené pour différentes raisons à se passer d'eau et/ou de nourriture pendant de longues périodes. On considère qu'un adulte normal peut se passer d'eau et de nourriture pendant 24h avant de commencer à en ressentir les effets.

Chaque jour passé au-delà de ces 24h entraîne un malus de -1 à tous les jets. Arrivé à -6, le personnage peut à peine se mouvoir par lui-même. Il lui reste alors 24h à vivre environ.

Chaque niveau de dé dans la compétence « survie » permet de tenir un jour supplémentaire en faisant commencer l'accumulation des malus au bout de 24h par niveau de dé seulement. Par exemple, un individu avec seulement quelques bases en survie (D4) pourra tenir 8 jours entiers et mourra au cours du 9^{ème}. Par contre, un expert pourra tenir 11 jours et ne mourra qu'au cours du 12^{ème}.

Culture Générale

Il existe une culture qui est partagée par tous, érudits ou ignorants. Qu'on l'appelle culture générale ou culture populaire, cela correspond au même.

Tous les personnages peuvent faire un jet d'Intellect en guise de connaissance. Si le personnage est plus à même de connaître des choses dans le domaine, il gagne un bonus de +2. Si c'est l'inverse et que la connaissance est spécifique, le malus peut être de -2 voir plus.







Illustration de Jean-Luc Masbou © Delcourt - Ayroles-Masbou

Acte III : Rôles & Figurants

Scène 1 : Définition et processus de création

Premier mouvement : Définitions diverses et variée

La création de personnage dans V&E suit les mêmes principes que le système *Savage Worlds*, avec quelques particularités tout de même. Mais tout d'abord, voyons un peu pour les idées de base...

La profession

Comme disait mon oncle Gaston, y'a pas de sots métiers. Les personnages peuvent être issus de n'importe quelle profession, allant de ramasseur de rat à dilettante brise-bur... agaçant.

Il fait cependant que le MS fasse attention à ce que le personnage garde une certaine cohérence. Il n'y a à priori aucune raison pour qu'un mendiant possède l'Atout « Riche à millions ! »... Sauf si, bien sûr, cela sert l'intérêt théâtral (mais le joueur devrait avoir intérêt à être particulièrement persuasif...).

La race

Non, le Verbe et l'Epée n'a pas vocation à être un jeu raciste. Il faut cependant bien admettre qu'il y a peu de points communs génétiques entre un lapin et un ours.

Grâce au Don de Noé, la terre est peuplée d'humains et d'animaux. On fait la différence entre les bêtes, dénuées d'âme et de véritable intelligence, et les animaux, qui n'ont rien à envier aux humains. A dire vrai, les animaux sont tellement courants sur terre que plus personne ne fait réellement attention à eux.

Les joueurs peuvent choisir d'être humain (de n'importe quelle ethnie) ou animal. Dans ce dernier cas, les règles sont précisées à l'acte IV, scène 3.

Les Traits

Sous ce mot, on regroupe à la fois les attributs et les compétences. Les attributs sont au nombre de 5 :

Agilité : habileté corporelle et dextérité

Force : puissance musculaire

Vigueur : constitution et endurance

Intellect : capacité de raisonnement, éducation et connaissance

Ame : volonté, force spirituelle et mentale

Les compétences sont en nombre théoriquement infini mais une liste vous est quand même proposée plus bas, histoire de combler un éventuel trou de mémoire.

Rapport entre les Attributs et les Compétences

Comme vous pourrez le voir dans la liste sus citée, chaque compétence est liée à une caractéristique. Non, ce n'est pas uniquement pour faire joli. Selon le niveau de votre attribut, l'évolution de votre compétence pourra être restreint.

Ainsi, à la création, lorsque vous distribuez les PC, vous devez dépenser un point par niveau de dé acquis à partir de D4, mais si vous dépassiez le niveau de dé de l'attribut associé, vous devrez dépenser 2 points au lieu de 1.

Par exemple, l'Intellect de mon personnage est de D8. Je veux monter ma compétence « poésie » jusqu'à D12 de manière à être un très grand poète. Cela me





coûtera 3 points jusqu'à D8, puis 4 (2x2) points jusqu'à D12, soit un total de 7 points.

Cela reflète le fait que, même avec la meilleure volonté du monde et le meilleur entraînement, tout le monde est limité par ses capacités naturelles. Même s'il y travaille toute sa vie, un cul-de-jatte ne sera jamais champion du monde de course à pied.

De même, il existe une restriction quant à l'évolution des compétences par les points d'expériences (xp). Tous les détails sont donnés page 12 : « Passer un niveau ».

Quand utiliser les attributs et quand utiliser les compétences ?

En fait, c'est très simple. Une grande majorité de jets sont liés au savoir du personnage (comme manier une lame, diriger un cheval, écrire une lettre, etc...). Ces jets seront faits sous la compétence correspondante.

Mais il existe aussi des jets qui ne se réfèrent à aucun savoir, plutôt à une facilité naturelle (comme tordre les barreaux d'une

prison, résister aux effets d'un poison, sauter de justesse d'un pont qui s'effondre, etc...). Ces derniers seront fait sous l'attribut correspondant.

Atouts et Handicaps

Les personnages disposent également d'Atouts : des capacités spéciales qui permettent d'aller au-delà des règles ou d'accomplir d'incroyables cascades. Mais ils peuvent aussi subir le joug d'Handicaps, leurs faiblesses et leurs sensibilités.

Chaque Premier Rôle commence avec un Atout. Chaque Handicaps mineur choisit en plus permet de gagner un point de handicap, deux pour les handicaps majeurs. Avec un point de handicap, on peut augmenter d'un niveau une compétence ou augmenter la bourse de départ de 100%. Avec deux points de handicap, on peut augmenter un attribut d'un niveau ou choisir un Atout. Il est impossible de prendre plus de 3 points de handicaps à la création de personnage. Ces Atouts et Handicaps sont décrits plus bas à la scène 3.





Deuxième mouvement : Processus de création

» Processus «

A la création du personnage, suivez le plan suivant :

- × **La race** : Choisissez la race de votre personnage : humain ou animal (Acte IV, scène3)
- × **Les traits** : Dépensez vos sept points pour les attributs et vos 25 points pour les compétences. Ensuite, faites vos totaux d'attributs secondaires.
- × **Atouts et Handicaps** : comme précisé dans le premier mouvement de cette scène.
- × **Bourse de départ** : vous commencez avec 15 écus d'or, à moins que vos atouts ne le précisent autrement.
- × **Profession** : choisissez une profession pour votre personnage. Attention à la cohérence !
- × **Equipement** : avant de quitter votre petite vie quotidienne et paisible, faites donc le plein de matériel. Chaque personnage commence avec le strict nécessaire concédé par le MS et doit piocher dans ses propres pécules pour chaque plus.

» Attributs «

La création de personnage à V&E ne fait pas appel au hasard. Vous avez un pool de 7 points de création (PC) pour les attributs et chaque attribut commence à D4 (si vous n'avez pas encore lu les règles et si vous ne connaissez ni *Deadlands* ni *Savage Worlds*, il serait temps de faire un tour à l'acte précédent). Augmenter un attribut d'un niveau de dé coûte un point. Arrivé à D12, chaque point fait gagner un +1 au dé (ex. D12+2). Simple non ? Vous pouvez aller d'un niveau de D4 à D12, D4 étant plutôt faible et D12+ carrément surhumain.

Ensuite s'ajoutent les attributs secondaires, dont les valeurs sont liées aux attributs. Ces attributs secondaires sont les suivants : l'Allure (vitesse de mouvement), la

Parade (défense contre les attaques de mêlée), la Résistance (seuil à égaler ou dépasser pour causer des blessures) et le Charisme (qui sert de modificateur aux compétences d'interaction). Ils se calculent ainsi :

Allure	6 pour tous (sauf races particulières et montures)
Parade	2+la moitié du dé de force
Résistance	2+la moitié du dé de vigueur
Charisme	0+modificateur en fonction des atouts

» Compétences «

De la même manière que vous avez distribué les points pour acquérir vos attributs, vous allez suivre le même système pour les compétences, mais votre pool est cette fois de 25 PC et vous devez dépenser un point par dé à partir de D4.

Une liste de compétence vous sera proposée à la scène 2 mais ce n'est qu'une suggestion. Vous pouvez choisir n'importe quelle compétence tant que celle-ci est validée par le Metteur en Scène.





Troisième mouvement : Détails qui ont leur importance

» Poids et limites «

Nul ne peut porter indéfiniment un poids supérieur à sa limite de tolérance. La fatigue a vite fait d'user même les plus endurcis.

La limite de poids normale d'un personnage est de Force×5 (en kilos). Pour chaque tranche de Force au dessus du poids maximal porté pendant plus d'une heure, le personnage perd 1 niveau de fatigue.

» Bourse et autres peccadilles «

Les personnages commencent leurs aventures avec la bourse que leur a laissé le destin. Fruit d'un ancien travail, d'une rapine ou d'un héritage, c'est bien souvent le seul bien qu'ils possèdent, sauf bien sûr si leurs Atouts disent l'inverse.

La bourse de départ d'un personnage est de 15 écus d'or. Pour des raisons de simplicité, toutes les monnaies ont été

synthétisées sous un nom générique. Vous trouverez plus de détail là-dessus à l'acte IV, scène 6.

Un personnage débutant commence de même avec une bourse de 15 écus utilisables pour s'acheter l'équipement de base. Si au moins 10 écus ne sont pas dépensés à la fin de la création, ils sont perdus.

» Profession : il n'y a pas de sots métiers, juste de sots gens «

Je ne reviendrais pas sur cette question, compte tenu que les précisions ont été faites au premier mouvement. Je soulignerais juste que le personnage aura en général (et sauf contre-indication de l'historique) la profession à laquelle

correspond le plus son profil vis-à-vis des traits.

N'oubliez pas de peaufiner aussi l'histoire de votre personnage. Un personnage sans histoire n'a pas de saveur non plus.

» Equipement, ou comment faire son shopping au XVII^e siècle «

Pour parfaire votre personnage et lui donner le dernier coup de pinceau, pensez à lui offrir le meilleur équipement ! Plumes, papiers, armes, lanternes, vêtements de rechange, monture, propriétés foncière dans

un paradis fiscal, rien n'est trop beau quand on aime son personnage !

Vous trouverez tout le nécessaire à l'acte IV, scène 7.





Scène 2 : Compétences

Les compétences sont séparées en fonction de l'attribut auquel elles sont liées. N'oubliez pas que tous les talents humains ne sont pas répertoriés ici. S'il vous manque une compétence, faites faire un jet sous l'attribut qui vous paraît le plus proche. Par exemple, la perception sensorielle est, à mes yeux, assimilable à un simple jet d'âme.

Premier mouvement : Compétences liées à l'Agilité

Acrobatie

L'acrobatie est la compétence par excellence des saltimbanques. Mais elle ne sert cependant pas qu'à amuser la populace. Un acrobate pourra plus facilement que les autres retrouver son équilibre, effectuer des culbutes ou encore se réceptionner sans dommages après une chute.

Archerie

L'archerie est la compétence générale qui désigne le maniement des armes utilisant des flèches, des carreaux, voir même des projectiles comme des pierres ou autre...

Danse

Savoir danser est un impératif quand on veut faire partie d'une cours. Loin d'être un loisir, c'est un véritable révélateur de votre rang et de votre sociabilité.

Equitation

Tout le monde ne possède pas un cheval au XVII^e, c'est même un bien de grande valeur. Mais quand on a la chance d'avoir une monture, mieux vaut savoir comment s'en servir. Cette compétence couvre aussi bien les chevaux que les mules, les bovins, et même les yacks.

Escrime

Même si les duels sont interdis dans bon nombre de pays d'Europe, les bretteurs sont légions. Savoir faire parler sa lame est une garantie de tranquillité, même temporaire. Cette compétence couvre l'utilisation de toutes les armes à une ou deux mains, mais pas les mains-gauche.

Escrime d'école

Les techniques enseignées par les écoles de bretteurs ne sont pas communes. Elles nécessitent un entraînement particulier. Il faut prendre cette compétence pour chaque école différente, les techniques changeant selon les lieux et les coutumes.

Esquive

L'esquive permet de se soustraire à ce qui pourrait causer certains dommages. On peut utiliser cette compétence à la place de l'escrime lors du calcul de l'attribut secondaire « parade » pendant le combat.

Main gauche

Cette compétence est nécessaire dès lors que le bretteur veut manier plus d'une arme à la fois sans malus. Les règles pour cette compétence sont décrites à l'acte II, page 10.

Patte de velours

Certaines fois, il est plus prudent de faire tête basse et de s'esquiver sans faire d'esclandres. La patte de velours est l'art d'être invisible sans pour autant être magicien.

Tire-laine

Même s'il est assez mal vu de faire les poches de ses voisins, ce talent peut être utile pour récupérer quelque chose sur un individu sans attirer de soupçons. De même, cela permet de faire des tours de passe-passe fort divertissants, mais aussi de dissimuler un petit objet en toute discrétion.





Deuxième mouvement : Compétences liées à la Force

Escalade

Tout sur l'escalade, avec ou sans cordes... Sauver de jeunes jouvencelles de leur tyrannique père peut de temps en temps nécessiter ce genre de don.

Intimidation

L'art de l'intimidation est de jouer sur sa force pour faire passer un message corporel suffisamment explicite à l'adversaire pour qu'il change son point de vue sans tarder.

Un joueur peut aussi lier cette compétence à l'attribut Ame pour rendre l'intimidation plus subtile et plus axée sur les mots et l'intuition.

Lancer

Cette compétence sert à lancer toute chose qui ne possède pas de mécanismes pour aider à cette tâche (lancer un caillou par exemple, mais l'utilisation d'une fronde sera liée à la compétence « archerie »).

Pugilat

Le pugilat est, basiquement, l'art de balancer des gnons. Que ce soit de manière raffinée ou brutale, c'est une seule et même compétence qui gère les combats au poing/pied/griffe/plume.

Sauter

Sauter haut ou loin, tout est question de puissance musculaire...

Troisième mouvement : Compétences liées à la Vigueur

Courir

Il est parfois d'une utilité déconcertante de savoir courir aussi vite qu'un cheval... quand on vient de voler le vôtre ! Le dé de course est remplacé par celui de « courir » dès lors que la compétence est supérieure au dé de base.

Nager

Bien peu de gens au XVII^e siècle savent nager correctement. Il ne s'agit pas ici de flotter comme un morceau de bois mort, mais bien de savoir faire un 500 mètres crawl si nécessaire.

Résistance à la douleur

Savoir rester de marbre en toute circonstance est une des qualités requises chez les vrais gentilshommes. La résistance à la douleur permet d'ignorer les inconvénients des blessures.

A chaque fois que le personnage reçoit des blessures, il fait un jet de « résistance à la douleur » avec un modificateur correspondant à son état de santé actuel (on ignore pour ce jet les éventuelles réussites aux précédents jets de « résistance à la douleur »). Si le jet est réussi, les malus infligés sont ceux de l'état de santé précédent : rien pour secoué, secoué pour souffrant, souffrant pour blessé, etc... Cependant, arrivé à Mort, la résistance à la douleur ne sert plus à rien.

Si un jet de « résistance à la douleur » échoue, les malus normaux reviennent automatiquement.

Survie

La survie est le fait de pouvoir se passer de nourriture et d'eau pendant de longues périodes. Voir l'Acte II, page 13 pour plus de détails sur cette compétence.





Quatrième mouvement : Compétences liées à l'Intellect

Alchimie

L'alchimie est un arcane dangereux, considérée partout comme presque pire que la sorcellerie. Elle permet de composer différentes solutions, comme des acides ou des poisons.

Art

Connaître un ou plusieurs arts est un pré requis pour être un gentilhomme digne de ce nom. Cette compétence couvre aussi bien les arts nobles (peinture, sculpture, théâtre,...) que vulgaires (menuiserie, brasserie, maçonnerie,...). Cette compétence doit être prise pour chaque art différent que le personnage veut connaître.

Un joueur peut aussi lier cette compétence à l'attribut Ame pour rendre l'art plus intuitif et plus passionné.

Cartographie

La totalité du monde n'est pas, ou mal, cartographiée au XVII^e siècle. Posséder de bonnes cartes et savoir les lire devient vite essentiel pour qui veut voyager loin.

Chirurgie

Ne vous méprenez pas, cette compétence n'est pas du tout ce qu'elle veut dire aujourd'hui ! Au XVII^e siècle, elle correspond aux premiers soins, aux charcutages en tout genre qui ne nécessitent aucune connaissance réelle en médecine. D'ailleurs, la majorité des chirurgiens au XVII^e sont des étudiants médecins recalés.

Connaissance de la rue

La rue est un univers fertile au XVII^e siècle. De nombreuses choses y naissent, de bien plus nombreuses y meurent. Cette compétence correspond à la connaissance empirique du milieu populaire des rues et ruelles.

Dressage

Le dressage est autant l'art de mater les bêtes que celui de les comprendre et de s'en faire aimer. On pourrait traduire dressage par empathie animale.

Les animaux possèdent +2 automatique (ou D4 minimum s'ils ne possèdent pas cette compétence) sur les bêtes de leur race.

Eloquence

L'éloquence est un art à part. Contrairement à la poésie, qui est un art fixe, et à la verve, qui est passionnée, l'éloquence est juste l'art de savoir parler clairement et posément sans utiliser les raisonnements complexes de la rhétorique.

Un joueur peut aussi lier cette compétence à l'attribut Ame pour rendre l'éloquence plus sincère.

Evaluer

Les grands hommes sont ceux que l'on ne peut pas tromper. Evaluer sert à connaître les qualités, les défauts, et par là le prix des objets (ou des personnes).

Héraldique

Au XVII^e siècle, il existe de très nombreuses nations, d'encore plus nombreuses familles et un très grand nombre d'étendards et d'écussons différents. Cette compétence sert à s'y retrouver dans cette jungle des noms.

Justice

Il est parfois plus utile de connaître ses droits et ses devoirs que les gens en charge du respect des lois. Grâce à cette compétence, le personnage saura s'il est ou pas dans son droit et saura par là même défendre sa position dans une cours de justice. Il faut prendre cette compétence pour chaque pays dont on veut connaître les lois.





Langues

Bien peu sont les gens au XVII^e siècle qui parlent plus d'une langue, même si un certain nombre utilise le latin comme langue universelle. Cette compétence, prise autant de fois qu'on veut connaître de langages, couvre le fait de savoir lire, écrire et parler la langue.

Donc, il est nécessaire de prendre cette compétence si vous voulez savoir écrire dans votre propre langue aussi !

Légendes

Il s'en raconte bien des choses au XVII^e... même si les gens les plus instruits savent que les trois quarts ne sont que des racontars, les légendes ont la peau dure. Il est parfois utile de connaître quelques petites choses en mythes et légendes. Cette compétence couvre aussi l'ésotérisme et l'occultisme.

Marchandise

Qui veut aller loin, garde sa bourse au meilleur de sa forme. Vous aimez marchander ? Vous allez être servis !

Médecine

Contrairement à « chirurgie », qui n'est en rien une science, la médecine est l'art de connaître le corps humain/animal et de savoir soigner les maux. C'est un art long et fastidieux, mais aussi assez peu courant, ce qui fait que les médecins sont rarement ceux que l'on élimine en premier...

Navigation

Même si la majorité des destinations sont accessibles par les terres, il est parfois bien plus court de faire confiance au domaine de Neptune. Cette compétence est essentielle pour quiconque prétend naviguer.

Orientation

Pour peu que vous ayez acheté une carte de mauvaise qualité ou datant de 200 ans bien tassés, vous avez de fortes chances de vous perdre. Il faut alors s'en référer au savoir de tous ceux qui se sont perdus avant vous (et croyez moi, ils sont nombreux !).

Cette compétence sert à se retrouver en se fiant au soleil, à la mousse, et aux étoiles avec le matériel adéquat.

Un joueur peut aussi lier cette compétence à l'attribut Ame pour rendre l'orientation plus intuitive et se fier à son sixième sens.

Piège

Quand on vient de se perdre (voir compétence juste au dessus... c'est fou comme tout est lié !) et qu'on a pas prévu de ressources, il faut chasser. Cette compétence sert à concevoir les pièges propres à la chasse. Après, si vous voulez l'utiliser sur un plus gros gibier un tantinet plus pourvu en Louis d'or, c'est votre affaire...

Rhétorique

La rhétorique est l'art complexe du discours. Les orateurs grecs utilisaient la rhétorique pour construire et argumenter leurs discours de manière à les rendre parfaits. Un rhétoricien utilise des formules logiques complexes pour convaincre son auditoire.

Société

A quoi bon savoir se battre si on est incapable de se tenir en société ? Cette compétence montre le degré de connaissance du personnage dans les différents usages afin de rester courtois et poli en toute circonstance.

Théologie

La théologie est un art essentiellement détenu par les prêtres et autres prélates. Au XVII^e siècle, le pouvoir des églises est encore très grand, et ce ne sera qu'à la fin du siècle suivant que les Lumières éblouiront le monde de leur logique. La théologie montre le degré de connaissance qu'à un personnage dans les mystères de sa religion.





Cinquième mouvement : Compétences liées à l'Ame

Art

Cf. page 20 pour la description

Baratin

Le baratin a cela de particulier comparé aux autres arts sémantiques qu'il ne nécessite aucune école ni aucunes règles précises. Baratiner, c'est juste mentir avec la plus de sincérité possible.

Comédie

La comédie est un art à part. Les règles et les enseignements ne valent que pour la forme du théâtre, le fond est lié au cœur même de l'acteur, à sa flamme intérieure. Cette compétence sert à simuler des situations, que ce soit sur une scène ou dans une ruelle.

Eloquence

Cf. page 20 pour la description

Fantasmagorie

La fantasmagorie est une sorte de magie, naturelle, insidieuse, qui se base sur la foi des gens et qui peut des miracles, pour peu que celui qui l'utilise y croit vraiment...

Pour plus de détail, voir à l'acte IV, scène 5.

Intimidation

Cf. page 19 pour la description

Jeu

Cartes, dés, marelles, paris... vous savez tout des jeux, de leurs règles... et des moyens de les contourner aussi !

Orientation

Cf. page 21 pour la description

Pistage

Contrairement à l'orientation, cette compétence sert non pas à se retrouver quelque part, mais à retrouver quelque chose (ou quelqu'un) quelque part.

Séduction

Séduire est un art difficile, car il faut autant savoir se mettre en valeur que mettre l'objet cher à son cœur en avant. La séduction se fait habituellement étape par étape, histoire de conquérir peu à peu le cœur de l'élu(e).

Verve

Nous arrivons maintenant au dernier et au plus brillant des arts oratoires. Loin de la rhétorique, de la théologie ou de l'éloquence, la verve est l'art de déclamer de grandes tirades haineuses ou amoureuses, de plonger un nom dans l'infamie ou le faire monter jusqu'aux cieux, de pouvoir parler aux rois comme aux gueux. Enfin bref, la verve est l'art de parler avec le cœur.





Scène 3 : Atouts et Handicaps

Voici une liste des Atouts et Handicaps que l'on peut choisir lors de la création du personnage et ensuite tous les 5 points d'expérience acquis.

Certains Atouts nécessitent un rang particulier (N=Novice, A=Aguerri, V=Vétéran, L=Légendaire) et/ou un autre Atout pour être pris, ce qui compliquera quelque peu la tâche de nos joyeux joueurs. Les Atouts marqués d'un astérisque ne peuvent être choisis que lors de la création.

Premier mouvement : les Atouts

❖ Atouts d'historique ❖

Ces atouts sont liés à l'historique du personnage, à son héritage. Ils doivent être pris à la création du personnage et ne peuvent être pris en cours du jeu (sauf cas TRES particuliers et avec l'accord du MS).

Adorable

Prérequis : Mignon

Le personnage est vraiment adorable. Aucun Figurant ne peut opérer d'actions brutales contre lui (ce qui n'empêche pas de le ligoter, de l'enlever ou autre) et les Premiers Rôles doivent réussir un jet d'Âme avec un malus de 2. Tout comme « Mignon », cet atout ne fonctionne pas sur les personnages dotés de l'atout « cœur de pierre ».

Alerte

Prérequis : N

Le personnage est particulièrement alerte et a les cinq sens en éveil. Il gagne +2 à ses jets de perception.

Ambidextre

Prérequis : N, Agilité d8

Le personnage est né sans préférence particulière pour la main gauche ou la main droite. Il peut aussi s'être entraîné durement pour perdre cette préférence. Lors d'un combat à deux armes, ses malus sont -2/-4 au lieu de -4/-6.

Athlétique

Prérequis : N, Force d6, Vigueur d6

Fruit d'un entraînement quotidien et d'une santé solide, le physique du personnage est supérieur à la moyenne. Sa Résistance gagne +1 et sa limite de poids est repoussée à 8xForce.

Bonne étoile

Prérequis : Premier Rôle, N

Le personnage est né sous la bonne étoile. Il est incroyablement plus chanceux que la moyenne. Il commence chaque séance avec 1 bon point supplémentaire.

Charismatique

Prérequis : N, Âme d8

Le personnage sait parler, se présenter et être agréable en général. Il gagne +2 en charisme.

Dur à cuire

Prérequis : V, Vigueur d8

Le personnage n'est pas la dernière des mauviettes et je plains le pauvre gars qui viendra lui soutenir le contraire en face. Il gagne +1 en Résistance.





Esprit chevaleresque

Prérequis : N, Ame d8

Le personnage est un chevalier dans l'âme. Son code d'honneur et de conduite est sans faille et il sait être assez humble sans être veule. Il gagne +1 en charisme. De plus, lorsque son code d'honneur est bafoué, il peut dépenser un bon point pour gagner +2 à tous ses jets afin de rétablir la justice pendant la scène.

Le code d'honneur est à préciser avec l'aide et l'accord du Metteur en Scène.

Glorieuse lignée

Prérequis : N

Le personnage est issu d'une lignée auréolée de gloire. Il se peut que ses ancêtres se soient illustrés autrefois, ou que son professeur soit une des références du monde connu dans un domaine précis. Le personnage profite du nom auquel il est rattaché mais ne pourra pas le faire à l'infini. Si ses actions entachent trop le nom dont il profite, la source de sa gloire (famille ou professeur) pourra renier publiquement le canard boiteux, annulant immédiatement les effets de cet Atout.

Le personnage gagne +2 en charisme.

Guérison rapide

Prérequis : N, Vigueur d8

Le corps du personnage est plus rapide à se guérir naturellement que les autres. Il gagne +2 en Vigueur pour les jets de guérison naturelle.

Joli cœur

Prérequis : N, Ame d6

Le personnage est agréable au regard et sait en profiter. Il est toujours considéré comme ayant un niveau de dé supérieur dans les compétences « verve » et « séduction ».

Mignon

prérequis : handicap petit (majeur)

Le personnage est mignon comme un cœur. L'attaquer représente une grosse épreuve morale. Tout personnage désirant opérer une action brutale sur le personnage

doit d'abord réussir un jet d'Âme. Cet atout ne fonctionne pas sur les personnages dotés de l'atout « cœur de pierre ».

Nageur hors pair

Prérequis : N, Force d6

Le personnage a un don inné pour la nage. Il ne peut pas être la cible de malus sur les jets de « nager ».

Nerfs d'acier

Prérequis : Premier Rôle, N, Vigueur d8

Un véritable homme est un homme qui ignore la douleur... Bon, cette phrase est d'une stupidité sans borne, mais le personnage ferait plaisir aux crétins qui y croient encore. Il ignore 1 point de pénalité dû à la douleur.

Patte d'araignée

Prérequis : N, Agilité d6

Le personnage est particulièrement doué à l'escalade. Il semble toujours trouver les bonnes prises. Il gagne +2 à tous ces jets d'« escalade ».

Riche

Prérequis : N

Le personnage commence avec un pécule fort acceptable, probablement issu de sa famille ou alors de son précédent travail. Il commence la partie avec une bourse de 30 écus d'or et possède probablement pour 1800 écus de propriété.

Riche à millions !

Prérequis : N, Riche

Non seulement le personnage est fort riche, mais en plus il ne déconne pas ! Sa fortune est proprement fabuleuse pour l'époque. Il commence la partie avec une bourse de 50 écus d'or et possède probablement pour 3000 écus de propriété.





Sans peur

Prérequis : V, Ame d8

Le personnage n'a peur de rien. Même s'il n'est pas suicidaire, il calcule le danger mieux que quiconque et est parfaitement au fait de ses capacités. Aucun effet de peur ne peut l'affecter.

Sans reproches

Prérequis : V, Ame d8

Il est particulièrement dur d'accuser le personnage de quoi que ce soit tant il paraît pur et irréprochable. Il gagne un niveau de dé en Verve dès qu'il s'agit de se défendre d'un tort.

Sixième sens

Prérequis : N

Le personnage possède un sens fort pratique qui le prévient de ce que ses 5 autres sens sont incapables de percevoir. Il gagne -2 à son jet de Perception dès lors que ses autres sens ne peuvent pas être utilisés.

Stoïcisme sans faille

Prérequis : V, Nerfs d'acier

De même que l'Atout Nerfs d'acier, mais le personnage peut ignorer jusqu'à 2 points de pénalité.

Sur pieds

Prérequis : A

Le personnage ne reste pas longtemps sonné et reprend ses esprits plus vite que la normale. Il gagne +2 pour récupérer de l'état Secoué.

Survivant

Prérequis : L, Dur à cuir

De même que l'Atout Dur à cuire, mais le bonus est cette fois de +2.

Vif d'esprit

Prérequis : N, Intellect d8

Le personnage à l'esprit vif et entraîné. Il gagne +1 à tous ses jets d'Intellect et d'Ame nécessitant une réaction rapide.

Vif de corps

Prérequis : N, Agilité d8

Le personnage est d'une telle vivacité qu'il est difficile de le prendre au dépourvu. Lors de l'initiative, il peut défausser toutes les cartes égales ou inférieures à 5.

Volonté de fer

Prérequis : N, Intimidation d6, Verve d6

Le personnage, à force de s'entraîner aux arts de la parole, s'est forgé une solide volonté. Il gagne +2 aux jets d'intimidation et de verve, ainsi que +2 pour y résister.





♪ Atouts de combat ♪

Ces atouts ont le simple but d'aider votre héros à vaincre ses adversaires au combat.

Arme fétiche

Prérequis : N, Escrime ou Archerie d10

Un entraînement sans failles et une puissante habitude font que le personnage devient redoutable au maniement d'une arme en particulier. Il gagne +1 en Escrime ou en Archerie avec l'arme en question.

Arme sacrée

Prérequis : V, Arme fétiche

Même effet que l'Atout précédent, à la différence que le modificateur est de +2 au lieu de +1.

Art de la parade

Prérequis : A, Escrime d8

Le personnage a appris à parer avec bien plus d'efficacité que d'autres. Il gagne +1 à la parade.

Art de la parade en toute circonstance

Prérequis : V, Art de la parade

De même que l'Atout précédent, sauf que le bonus est de +2.

Attaque tournoyante

Prérequis : N, force d8, Escrime d8

Une fois par combat, le personnage peut tenter de se dégager d'un encerclement en attaquant tous les adversaires à la fois et en les obligeant à reculer. Si l'attaque est réussie, les dégâts ne sont pas causés mais le personnage peut se dégager sans subir d'attaque d'opportunité.

Frappe cyclone

Prérequis : V, Attaque tournoyante

En plus de se dégager, le personnage peut appliquer les dommages dus à l'attaque à tous les adversaires présents autour de lui.

Frappe vêloce

Prérequis : N, Agilité d8

Lorsque les adversaires arrivent au contact, le personnage peut les surprendre en les frappant en premier !

Sortie du fourreau

Prérequis : N, Agilité d8

Le personnage peut tirer son arme de son fourreau à une vitesse hallucinante, prenant ainsi de court les adversaires. Dégainer devient une action libre.





» Atouts de commandement «

Ces atouts sont liés au talent de commandement du personnage. Le Verbe et l'Epée permet de gérer des combats comprenant jusqu'à 5 figurants par Premier Rôle. Ces atouts sont là pour rendre lesdits Figurants plus efficaces.

Chef naturel

Prérequis : N, Ame d8, Commandement

Le personnage a tout du chef. On sent que chez lui, ce poste est un aspect naturel de sa personnalité ! Il peut donner de ses Bons Points aux troupes qu'il commande.

Confiance des troupes

Prérequis : A, Commandement

Les troupes connaissent le personnage et lui remettent leurs vies entre ses mains sans trop de réticences. Le personnage gagne +1 aux jets d'Ame de la troupe.

Commandement

Prérequis : Premier Rôle, N, Intellect d6

Le personnage sait trouver les mots justes pour mener une troupe et possède

probablement des talents de meneur naturel. Dès lors que le personnage dirige 5 Figurants ou moins, ceux-ci ont +1 en Vigueur pour récupérer d'un état Secoué.

Ferveur

Prérequis : V, Commandement, Ame d8

La confiance que vouent ses hommes au personnage est totale. Les troupes commandées frappent avec un bonus de +1 aux dégâts.

Tenez bon !

Prérequis : A, Commandement, Intellect d8

Le personnage sait mener ses troupes de manière à ce qu'elles n'aient pas besoin de reculer. Elles gagnent +1 en Encaissement.

» Atouts professionnels «

Ces atouts traduisent les nombreuses années que le personnage a passé à s'entraîner dans un domaine particulier. Si deux atouts donnent un même bonus (par ex. +2 en Résistance), on annule l'un des deux (et cela fera +2 et pas +4).

Acrobate

Prérequis : N, Agilité d8, Force d6

Le personnage est particulièrement doué pour les acrobaties en tout genre. Il gagne +2 en Acrobatie et +1 à ses jets d'esquive s'il n'est pas encombré.

Artisan

Prérequis : N, art (au choix) d8

Le personnage a appris auprès de son maître les arcanes d'un art... manuel. Il est maintenant artisan à son compte.

Il gagne +1 à tous ses jets d'art concernant un art particulier et peut de temps en temps faire appel à sa corporation s'il en a une..

Assassin

Prérequis : A, Bretteur, Agilité d8, Ame d6

Tuer est facile et rapide mais il faut du cran pour en vivre. Votre personnage a choisi la voie cruelle et difficile des semeurs de morts.

Il gagne +1 à tous ses jets de discréption. De plus, il gagne un bonus de +2 chaque fois qu'il se trouve dans une zone d'ombre et qu'il veut attaquer un adversaire par surprise.





Bretteur

Prérequis : N, escrime d8, Agilité d6

Le personnage n'a pas forcément participé à une école mais il a vécu depuis toujours une arme à la main. Spadassin, garde du corps, assassin, il met son épée au service de la cause qui lui paraît la meilleure. Se faire un nom est essentiel dans ce métier.

Chaque fois que le personnage réussit à vaincre en duel un adversaire de rang supérieur, il gagne 3 point d'expérience par rang inférieur (un bretteur novice qui vaincrait par miracle un bretteur vétéran gagnerait 9 points d'expérience).

Conteur

Prérequis : N, Intellect d8, Légendes d6

Raconter des histoires au coin du feu, troquer ses racontars contre une assiette de soupe et un lit chaud, quoi de plus sain ?

Le personnage peut, en plus de raconter les histoires communes, raconter sa propre histoire ou celle d'un autre personnage. A chaque fois qu'il parvient à enseigner une histoire sur un personnage à un autre conteur, ledit personnage gagne 5xp. Le problème, c'est qu'au fur et à mesure que le personnage sera connu, il restera de moins en moins de personnes ignorantes de l'histoire...

Corsaire

Prérequis : A, navigation d6, nager d8, Marin

Le personnage a décidé de servir son royaume sur les mers en pillant les navires ennemis. Moitié pirate, moitié soldat, le corsaire a la rage de l'un et la respectabilité de l'autre.

Un corsaire gagne +1 à ses jets de navigation et gagne une solde mensuelle de 10 écus d'or.

Ecole

Prérequis : N

Le personnage fait partie d'une école. Il a maintenant accès aux techniques de cette école (cf. acte IV, scène 4). Il peut les choisir à la place des Atouts lors des passages de niveaux.

Erudit

Prérequis : N, d8 dans 2 connaissances

Le personnage a eu la chance de pouvoir étudier dans sa jeunesse. Il se rappelle nettement dans deux domaines particuliers. Il gagne +2 dans les connaissances concernées.

Expert

Prérequis : L, Professionnel

De même que l'Atout Professionnel, sauf que la compétence passe de d12+1 à d12+2.

Main du médecin

Prérequis : N, Ame d8, Intellect d6, compétence de guérison d6

Le personnage est fort doué pour les soins et, même si ce n'est pas son métier, il est fort prisé en tant que médecin. Il gagne +2 à tous ses jets pour guérir.

Maître

Prérequis : Premier Rôle, L, un trait à D10 ou plus

La maîtrise du personnage est reconnue par tous et on vient de loin recevoir son enseignement. Son dé joker pour le trait en question est le d10 à la place du d6.

Maître d'arme

Prérequis : L, escrime d12

La science du personnage dans l'art du combat est proprement légendaire. Il gagne +1 en Parade et en Escrime.

Marchand

Prérequis : N, Intellect d6

Le personnage a lancé son business, ou tout du moins s'occupe d'un business, même si ce n'est pas le sien.

Il gagne +1 à tous ses jets de persuasion, d'évaluer et de marchandage.





Marin

Prérequis : N, nager d6

La marine tentait votre personnage alors il s'est engagé dans un navire marchand ou militaire. La vie est rude sur les navires mais on apprend à survivre quelle que soit les situations.

Le personnage gagne +1 à sa résistance et gagne +1 à la compétence « survie » (ou la gagne à d4 s'il ne la possédait pas).

Messager

Prérequis : N, Vigueur d8, orientation d4

Le personnage est connu pour sa fidélité et son esprit pur. C'est donc à lui que l'on confie les missives afin qu'elles arrivent à bon port sans problèmes.

L'atout « messager » donne les mêmes avantages que l'atout « sans reproches » mais il faudra quand même acheter ledit atout pour bénéficier des évolutions (par exemple pour acquérir l'atout « nom de pureté »).

Prêtre

Prérequis : N, Ame d8, Erudit

Le personnage a fait son séminaire et a été ordonné prêtre par un prélat de l'Eglise catholique.

Il gagne +1 en charisme.

Professionnel

Prérequis : L, compétence à d12

Le personnage est une sommité reconnue dans son domaine. Il peut faire passer une compétence de d12 à d12+1.

Servant

Prérequis : N

Servir un maître n'est pas forcément un travail glorieux mais il donne son pain quotidien. En plus, le personnage est au courant de plus de choses grâce aux commérages.

Il gagne +2 à tous ses jets de « connaissance de la rue ».

Spadassin

Prérequis : A, Bretteur, Agilité d8, Force d6

Le personnage est un mercenaire qui a choisi de mettre son arme au service du plus offrant.

Un spadassin ajoute +1 à ses jets d'escrime et d'archerie et gagne +1 à la parade ainsi qu'à l'esquive.





❖ Atouts sociaux ❖

Ces atouts représentent les capacités sociales de votre personnage ainsi que l'état de ses relations.

Compagnon bestial

Prérequis : N, Ame d8, Race : humain

Le personnage est accompagné d'une petite bête avec qui le lien est proprement empathique.

Fratrie

Prérequis : Premier Rôle, A, Ame d8

Un lien indéfectible lie les compagnons entre eux, c'est bien connu. Le personnage peut transférer ses Bons Points à ses compagnons si ceux-ci sont des Premiers Rôles aussi.

Langue de fiel

Prérequis : N

Le personnage connaît les mots justes et les formules acerbes pour ridiculiser et rouler dans le boue les gens. Il gagne +1 dans n'importe quelle compétence oratoire dès lors qu'il s'agit de se moquer.

Langue de miel

Prérequis : N

Le personnage connaît les bons mots et les jolies formules qui rendent les discours plus agréables. Il gagne +1 dans n'importe quelle compétence oratoire dès lors qu'il s'agit de flatter.

Mécène

Prérequis : V, Relations

Un grand homme s'est penché sur le personnage et lui sert de bonne étoile. Prélat, prince, riche marchand, il soutient le personnage et est prêt à l'aider en cas de coup dur. Mais il ne sert pas de caution indéfinie. Le mécène peut en effet retirer

son mécénat s'il considère que son poulain gaspille ses talents.

Relations

Prérequis : N

Le personnage possède quelques relations bien placées dans la cours, l'Eglise ou les seigneurs marchands. La nature de ces relations est à préciser (chantage, lien commerciaux, entraide, amitié) mais elles devraient toujours avoir un coût.

Titre dans l'Eglise catholique

Prérequis : A, Prêtre

Le personnage est membre de cette prestigieuse organisation qu'est l'Eglise catholique romaine. Il doit respecter un minimum les commandements et les traditions de l'Eglise et s'assure par ce fait une reconnaissance presque équivalente à un titre de noblesse.

Titre dans le monde musulman

Prérequis : A

De la même manière que les Atouts précédent et suivant, le personnage est membre du clergé ou de la noblesse musulman. Même s'il aura moins d'influence sur le monde catholique, il aura bien plus facilement le respect des habitants du monde moyen-oriental.

Titre de noblesse

Prérequis : N, Glorieuse Lignée, Riche

Le personnage est un noble, pas un roturier. Il a le droit de porter l'épée et peut peut-être prétendre à un héritage. Il est exempt de dîmes mais doit jurer fidélité à son suzerain.





❖ Atouts légendaires ❖

Ces atouts ne sont disponibles qu'une fois que le personnage est devenu une légende. Dès lors que son nom est cité dans les histoires, il va attirer des gens autour de lui de manière fort naturelle.

Acolyte

Prérequis : Premier Rôle, L

Le personnage est désormais suivi par un jeune Premier Rôle qui le voit une admiration sans borne. En contrepartie de son service fidèle, le personnage doit lui enseigner ce qu'il sait et en prendre soin.

Nom (général) :

Prérequis : V

Le nom du personnage est connu dans un domaine particulier à déterminer avec le MS. Le joueur gagne 2 Bons Points à dépenser gratuitement par séance à chaque fois qu'une action en relation avec le domaine en question échoue.

Nom de pureté

Prérequis : L, Sans reproches

Le simple nom du personnage est synonyme de justice et de pureté. Il gagne +2 en charisme. Toute personne cherchant à faire accuser le personnage gagne un malus de -2 sur tous ses jets dans cette optique.

Nom de terreur

Prérequis : L, Sanguinaire

Le personnage s'est fait connaître par sa soif de sang et ses habitudes sadiques ou perverses. Le simple fait de se présenter lui donne +2 à ses jets d'intimidation.

Nom de sagesse

Prérequis : L, Expert

La science du personnage dans un domaine quelconque est telle que son nom est devenu une référence. Tout le monde s'accordera aux avis du personnage automatiquement, hormis ceux possédant ce même atout dans un même domaine.

Suivants

Prérequis : Premier Rôle, V

Le personnage attire à lui des individus fascinés par sa personnalité, ou tout simplement désireux de s'en mettre plein les fontes dans le sillage du glorieux personnage. Il gagne 5 Figurants.





Deuxième mouvement : les Handicaps

Affreux

Mineur

Peut-être est-ce dû à un caprice de Mère Nature ou le personnage a-t-il subis un terrible outrage dans le passé, mais reste que son apparence est profondément hideuse. Il gagne -2 en Charisme.

Anémique

Mineur

Le physique du personnage est loin d'être idéal. On peut dire sans se tromper qu'il est même quelque peu souffreteux. Il gagne -2 à tous les jets de Vigueur pour résister à une maladie ou à un effet de l'environnement (température, humidité, etc...).

Boiteux

Majeur

L'une des jambes du personnage souffre d'un travers malencontreux. Peut-être est-il né avec un pied bot ou peut-être a-t-il mal récupéré d'une vilaine blessure. Reste qu'il gagne -2 en Allure et son dé de course est de d4.

Cartésien

Mineur

Le personnage fait partie de ceux qui vont donner naissance aux Lumières. Autrement dit, il place la logique et la science bien devant toute forme de mysticisme ou de foi dans le surnaturel. Ce qui est assez gênant dans un monde assez peu enclins à respecter toutes les lois de la physique...

Code d'honneur

Majeur

Le personnage suit un code d'honneur strict issu de ses maître ou alors forgé par lui-même au cours de sa vie. Quelle que soit la situation, le personnage suivra son code d'honneur, coûte que coûte. Ledit code est à définir avec le MS.

Couard

Majeur

On a beau montrer toute les apparences du courage et de la chevalerie, quand on est lâche, on est lâche. Le personnage subit un malus de 2 en Tripes.

Cupide

Mineur/Majeur

La principale chose qui intéresse le personnage est la richesse, et l'amassemement progressif et massif desdites richesses. En dehors de ça, les valeurs humaines ou chevaleresques ne le regardent que peu.

Curieux

Mineur/Majeur

La curiosité est un très bon défaut... enfin, tant qu'il vous laisse en vie bien sûr. Le personnage est sans cesse attiré par ce qu'il ne connaît pas, au point quelque fois de se mettre en danger...

Désagréable

Mineur

Dire que le personnage est bougon sans cesse de mauvaise humeur ferait gagner haut la main la coupe du monde des litotes fort à propos. Le personnage a -2 à tous ses jets de Charisme, dû à son manque de tact.

Dur d'oreille

Mineur/Majeur

Le personnage a quelque problèmes pour ce qui est de l'écoute. Ce Handicaps va d'un simple défaut de l'appareil auditif (-2 aux jets de Perception) à une surdité totale.

Ennemis

Mineur/Majeur

Au cours de son existence, le personnage s'est fait un ou plusieurs ennemis. Ceux-ci aimeraient bien le voir pendu et feront ce qui est en leur pouvoir pour lui pourrir la vie si cela ne les mets pas trop en danger.





Etranger

Mineur

Qu'il est dur d'être arraché de son pays... rassurez-vous, la vision de « l'étranger » étant particulièrement large au XVII^e siècle, ce Handicap s'applique à partir du moment où vous ne venez de plus loin que l'Empire Germanique ou du nord de la Méditerranée. Le personnage gagne -2 en Charisme tant qu'il reste dans la société de référence où il est étranger.

Héroïque

Majeur

Peut-être le personnage a-t-il trop vécu dans les livres décrivant les prouesses des valeureux chevaliers, ou peut-être pense-t-il améliorer le monde par ses actions, mais reste qu'il a et garde un comportement digne de Don Quichotte.

Hors-la-loi

Mineur/Majeur

Le personnage est un criminel recherché dans un pays. Il est fort probable que des chasseurs de prime aient été envoyés aussi à sa recherche.

Illusion

Mineur/Majeur

Le personnage a la fâcheuse tendance de vivre dans son petit monde idéal sans tenir compte des avertissements que lui envoient ses sens et son cortex. Il croit en des choses qui sont, de toute évidence, infondées (le tout étant à définir avec le MS).

Ignorant

Mineur

Des lacunes dans son enseignement font que le personnage a -2 dans tous les jets de connaissance.

Instinctif

Mineur/Majeur

Uniquement accessible aux personnages animaux.

Le personnage est rattrapé de temps de temps par un instinct bestial impossible à contenir, ce qui peut se révéler gênant de temps en temps...

Jeune

Mineur/Majeur

Malgré son jeune âge, le personnage a décidé de vivre une vie aventureuse. Le problème, évidemment, c'est qu'on ne vieillit pas à volonté. Pour un handicap mineur (12 à 16 ans), il commence avec 5 points d'attributs, 15 points de compétence mais gagne 1 Bon point supplémentaire par session. Si le handicap est majeur (moins de 12 ans), il commence avec 4 points d'attribut et 10 point de compétences.

Loyal

Mineur

Le personnage est une personne fiable, incroyablement fiable, terriblement fiable. Même si cela devait lui coûter la vie, il ne trahirait pas ses amis !

Marotte

Mineur

Est-ce un tic ou juste une mauvaise habitude ? Le personnage possède une marotte des plus désagréables provoquant un malus de 2 en Charisme.

Mauvaise étoile

Majeur

C'est un bien terrible destin qui s'acharne sur le personnage. Quoi qu'il fasse, il semblera toujours moins chanceux que ses compagnons. Il commence chaque séance avec un Bon Point en moins.





Mauvaise vue

Mineur/Majeur

La vue du personnage est loin d'être excellente. Il peut être simplement un peu myope (-2 à la Perception), voir carrément aveugle.

Némésis

Majeur

Plus qu'un ennemi commun, le personnage s'est fait un némésis. Cet individu (un Premier Rôle) voue sa vie entière à tuer le personnage ou à réduire sa vie à néant. Contrairement au Handicap Ennemis, il n'y a qu'un seul adversaire, mais celui-là est autrement plus dangereux.

Obèse

Mineur

Le personnage a quelque problèmes d'embonpoint. Bon, le bon côté, c'est qu'on ne peut pas douter de son amour pour la bonne chair. Le désavantage, c'est qu'il gagne -1 en Allure et que son dé de course est de d4. Par contre, sa Résistance est majorée de 1.

Obsession

Mineur

C'est bizarre comment de temps en temps les gens sont obsédés par de petits détails en apparence insignifiants. Et ben le personnage fait justement partie de ces gens là !

Pacifiste

Mineur/Majeur

La violence répugne le personnage et il préfère l'éviter au maximum. Cela va de la simple défense si attaqué, au refus total et absolu de combattre.

Pauvre

Mineur/Majeur

Le personnage commence avec très peu d'argent. Peut-être est-il sans le sous à cause d'une malheureuse affaire, ou peut-être est-il de basse extraction ?... Reste que sa bourse ne contient, en début de jeu, que 5 écus d'or. Il peut, de plus, avoir contracté une dette de 50 écus d'or, et ses créanciers seraient ravis de revoir leur dû... rapidement.

Petit

Mineur/Majeur

Dire que le personnage n'est pas de taille pour affronter l'aventure serait une blague méchante et (n'ayons pas peur des mots) mesquine, mais pas totalement fausse. En effet, la taille n'est pas vraiment le point fort du personnage. En mineur, ce handicap réduit la résistance et l'allure de 1. En majeur, la résistance et l'allure sont réduites de 3.

Prudent

Mineur

La prudence du personnage frise de temps en temps la paranoïa. Le faire foncer tête baissée relève de l'exploit !

Revanchard

Mineur/Majeur

La rancune fait partie du mode de vie du personnage, et il n'hésitera pas à tuer pour se venger si le Handicap est majeur.

Sanguinaire

Majeur

Personne n'aurait jamais l'idée de se rendre au personnage ! Sa réputation est claire : il ne fait pas de prisonniers et sa lame est rouge du sang de plus de 1000 hommes. Même ses amis feraient mieux de s'en méfier.





Serment

Mineur/Majeur

Le personnage est lié par quelque serment ancien et indéfectible envers lui-même, le groupe, un personnage ou une religion. Même s'il l'oublie, quelqu'un se fera fort de le lui rappeler.

Suicidaire

Majeur

Le personnage se considère lui-même comme mort. Un évènement terrible dans son passé entache sa vie présente et il considère qu'il doit mourir après une certaine tâche réalisée (vengeance, éducation etc...). Son point de vue peut changer en cours de jeu, mais cela nécessitera toujours un très puissant attachement à une autre cause.

Surestime de soi

Majeur

Dire que le personnage se surestime franchement est une litote mignonne...

Têtu

Mineur

Le personnage veut toujours avoir raison, et je souhaite bonne chance à qui voudrait prouver le contraire...

Vieux

Majeur

La vieillesse a frappé le personnage. Il perd 1 en Allure et un niveau de dé en Force et en Vigueur mais gagne 5 points supplémentaires pour les compétences.





Acte IV : Décors de scène

Scène 1 : le monde du XVII^e siècle

Faire une présentation exhaustive du monde connu au XVII^e siècle serait une entreprise que qualifier de colossale ne serait pas de trop. De plus, nombreux de pays ne présentent qu'un intérêt limité, du fait de leur assujettissement à d'autres puissances ou de leur faible importance dans le sphère géopolitique.

C'est pourquoi, pour le moment, ne seront présentés que les principaux pays cités ou sous-entendus dans « de Cape et de Crocs », ainsi que quelques uns qui pourraient intéresser les joueurs.

Premier mouvement : La France

La France connaît un grand siècle au XVII^e. Sous le règne de Louis XIII, puis de son fils Louis XIV, elle s'étend et se consolide.

Au niveau social, les troubles ne sont pas rares. Au milieu du siècle, la Fronde secoue la France et met à mal la royauté. Cependant, le XVII^e reste un grand siècle pour la France qui s'étend et se consolide. C'est la fin de la co-existence catholique protestant avec la perte des priviléges (La Rochelle avec Richelieu) puis l'expulsion sous Louis XIV, expulsion dont les Pays-Bas et certains états allemands profiteront.

Sous Louis XIII et Louis XIV, la France obtient un grand nombre de territoire et réussit à demeurer riche de par ses terres.

Deuxième mouvement : l'Espagne & le Portugal

L'Espagne est un pays en soit pauvre, sous la tutelle d'une Inquisition et une Eglise puissante, mais qui conserve une certaine influence de par ses colonies et de par l'or qu'elle apporte de ses territoires d'outre-mer. Cela provoque d'ailleurs une certaine inflation.

Au XVII^e, le pays est au sommet de sa puissance, ce malgré la très longue guerre contre l'Angleterre élisabéthaine. Le port de Séville est la porte de l'atlantique, la fierté des espagnols.

Au Portugal, la situation est proche de l'Espagne, sauf que le pays est plus commerçant et plus pauvre en or mais il importe à la place une grande quantité de produits d'orient. Le pays est annexé par l'Espagne, se révolte et regagne son indépendance dans la 1ère moitié du siècle.

Troisième mouvement : l'Italie

L'Italie est divisée par les puissances européennes. La botte, la Sardaigne et la Sicile sont sous le contrôle espagnol ; Rome et la côte adriatique sont sous l'autorité de la papauté, puis des cités états. Milan est une ville contrôlée par les Habsbourg.

L'activité commerciale de l'Italie est en déclin, à l'inverse des arts qui florissent à cette période. Le pays connaît déjà à l'époque la division que l'on connaît aujourd'hui : cités riches au nord et campagnes pauvres au sud.





Quatrième mouvement : l'Empire Ottoman

En Turquie, l'empire ottoman est toujours puissant et fait toujours peur. Le dernier siège de vienne est repoussé grâce aux armées de la Pologne. La campagne est pauvre et, même dans les villes, le commerce importe plus qu'il n'exporte. C'est le début du déclin.

La Tunisie est terre ottomane et territoire de la piraterie barbaresque.

L'Algérie ressemble à la Tunisie, à la différence que l'influence ottomane y est encore plus forte.

La Basse Egypte est depuis plusieurs siècles sous contrôle ottoman mais a obtenu un pouvoir décentralisé. Le XVII^e siècle n'est pas une bonne époque pour la Basse Egypte : le commerce est en perte de vitesse avec le commerce maritime contournant l'Afrique.

En Grèce, l'influence ottomane est très forte. Elle "subit" avec les Balkans le devshirme : on prend les enfants prometteurs chrétiens, on les forme et on les convertit pour qu'ils servent de fonctionnaires non héritaires, seuls les convertis pouvant exercer, les familles sont indemnisées. Le pays souffre grandement de la pauvreté.

Cinquième mouvement : l'Allemagne

Le pays est déchiré par les guerres de religion mais est toujours très commerçant sur les bords du Rhin et de la Baltique. Plus qu'un véritable pays, l'Allemagne est plutôt composé de cités état et de larges campagnes en dehors. Le XVII^e voit le début de l'émergence du Brandebourg (future Prusse).

Le pays subit l'influence danoise et suédoise au nord (protestant), autrichienne au sud (catholique). Il sort exsangue de la guerre de Trente ans, ayant perdu jusqu'au tiers de ses habitants.

Sixième mouvement : l'Angleterre

Déjà au XVII^e, l'Irlande est secouée par des révoltes tandis que les guerres entre l'Écosse et l'Angleterre sont encore d'actualité. Le pays subit en plus la guerre civile opposant Parlement et Royalistes (protestants/catholiques qui plus est) qui se termine par la victoire du Parlement et la mise en place d'une courte république/dictature militaire.

Dans les grands événements de ce siècle, on a la création de la bourse et la signature du « Bill of Rights ».

L'Angleterre, malgré la pauvreté de sa population, continue de développer sa puissance coloniale.

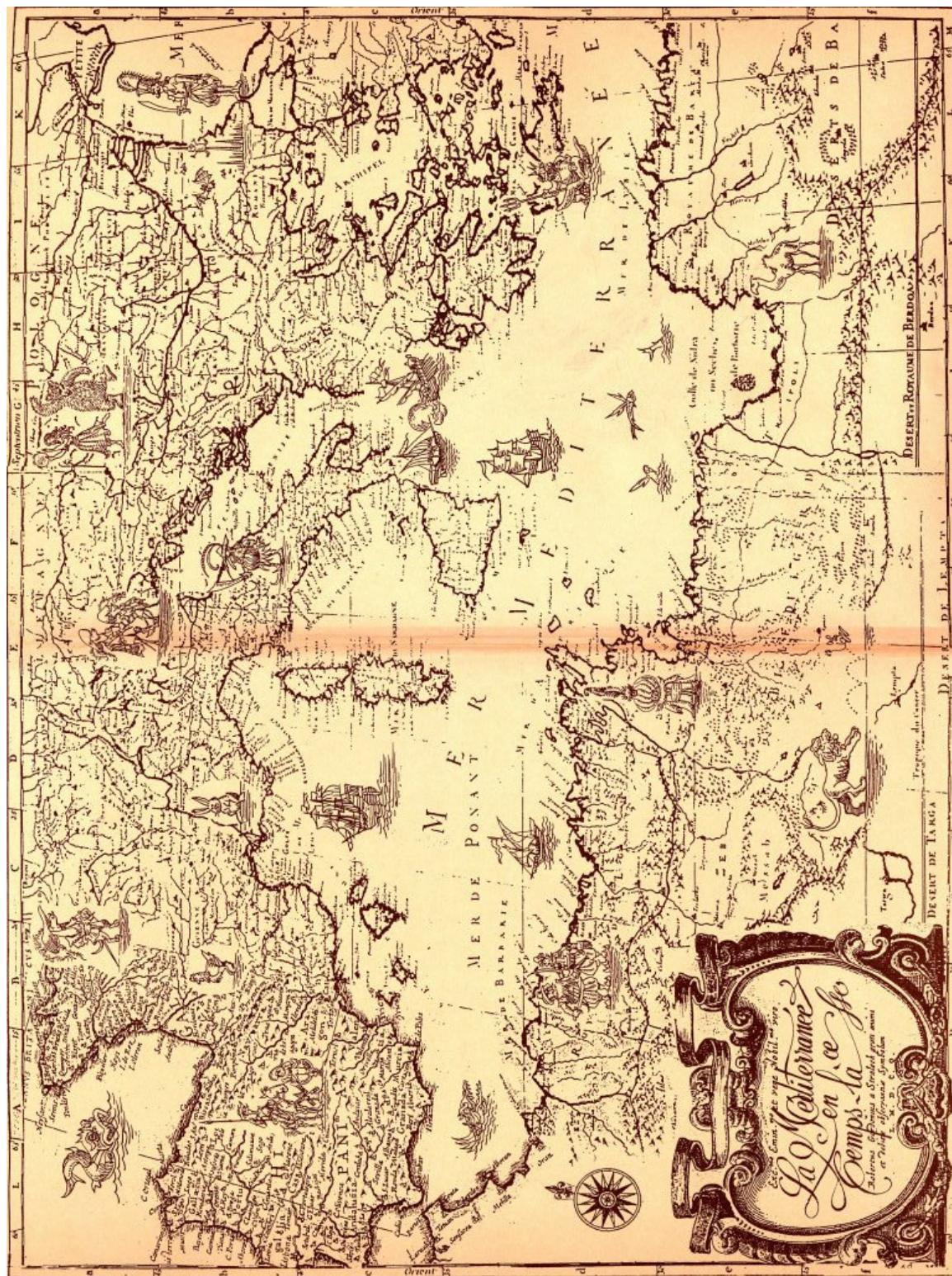
Septième mouvement : la Russie

La Russie commence à devenir puissante, s'étend en Sibérie, et "rencontre" la Chine. Le XVII^e est caractérisé par une grosse période de trouble avec les influences suédoise et polonaise au début du siècle suivie de l'avènement des Romanov.





Scène 2 : Carte de l'Europe du XVII^o (Méditerranée)





Scène 3 : Animal, on est mal

Premier mouvement : petite histoire toute bête

Toute cette affaire trouve ses racines aux alentours du XX^e siècle avant Jésus-Christ. A l'époque, un certain Noé fut sauvé par Dieu du déluge qu'Il infligea à la Terre. Le projet du Vieux Barbu était de tout recommencer, mais en gardant un homme d'avant, histoire de ne pas avoir à recommencer toutes ces histoires de buissons ardents et autres fantaisies. Sauf que Noé était un écologiste dans l'âme, un partisan de « 30 Millions d'Amis » et se serait inscrit à Green Peace s'il en avait eu l'occasion.

Alors, en douce, Noé construisit une immense barge (enfin, quand je dis « en douce », je l'entend du point de vue divin, pour qui une barge monumentale de plus ou de moins à le même impact cérébral qu'un grain de sable en plus dans un désert) pour y réfugier ses animaux à 1, 2, 3, 4, voir même plus, pattes. Dieu n'y fait pas attention et le déluge commença. Noé avait, dans sa ménagerie, un couple de chaque animal présent sur terre, car il espérait bien pouvoir continuer son élevage en paix une fois l'averse terminée. En cours de pluie, les poissons se firent la malle pour rejoindre leurs petits camarades aquatiques et les insectes se firent bouffer par les différents prédateurs velus avant que Noé pu faire quoi que ce soit... De ce fait, quand le niveau de l'eau descendit, au bout de 40 jours et 40 nuits, il ne restait plus que les mammifères et les oiseaux.

Petit point malheureux que Noé n'avait pas prévu : rendus plus proche de Dieu pendant de longues semaines, les bêtes étaient devenues des animaux (oui, je sais, ça sonne comme un pléonasme, mais relisez un peu le chapitre 3 et cessez de m'embêter !). En redescendant de la barge, ils avaient autant de mots de vocabulaire que Noé et sa famille. Lorsque Noé disparut, les animaux se dispersèrent, peu convaincus de la bonne foi carnassière des enfants de leur ancien maître. En quelques années, les animaux se mêlèrent aux bêtes et, progressivement, se remélangèrent aux humains au cours des siècles.

Actuellement, on retrouve un peu partout ces animaux. Ils composent environ 20% de la population des différentes nations. Leur développement n'a pas été freiné par le fait étonnant qu'ils sont parfaitement fertiles avec les humains et les bêtes, les enfants hybrides étant soit humains (ou bêtes) soit animaux sans préférence particulières.





Deuxième mouvement : sociologie des trucs à pattes

Du fait de leur escapades (pour certains) et de leur propre génocide (pour d'autres), les poissons et les insectes ne peuvent être que des bêtes.

Les mammifères représentent environ 65% de la population animale. On y retrouve de toutes les races, avec une forte concentration de canidés et de félidés, dont le développement a été facilité par la confiance qu'ils inspirent aux hommes. On retrouve une part de grands fauves, mais essentiellement dans les pays arabes, au sud de la Méditerranée. Plus au nord, vers les pays nordiques et germaniques, les loups et les ours sont les animaux les plus courants, tandis que les petits animaux comme les lapins, les chats, les souris, les renards, etc..., se retrouvent plus fréquemment dans les pays tempérés comme la France, le nord de l'Italie ou encore la Suisse.

Les oiseaux représentent enfin environ 35% de la population animale. Les principales races sont les petits oiseaux comme les étourneaux, les pigeons ou les moineaux. Le développement des villes leur a été particulièrement bénéfique. Dans les pays plus sauvages, dans le nord de l'Europe et proche des déserts des pays arabes, les rapaces (comme les aigles, les faucons, les éperviers et les vautours) sont plus fréquents.

Troisième mouvement : Jouer un animal

Jouer un animal n'est pas bien différent que jouer un humain. Le choix de la race est, par contre, déterminant, car cela n'ira pas sans Atouts et Handicaps, sans limitation, précises...

Voici quelques exemples des races les plus courantes, afin de vous aider un peu, mais rien ne vous empêche de compléter cette liste comme vous le sentez.

Belette

Description : La belette est un petit prédateur fin et rapide que l'on trouve dans les forêts essentiellement. C'est un animal connu pour ses incroyables dons de grimpette mais aussi pour son babillage incessant.

Prérequis :

- ~ Agilité d8
- ~ Vigueur inférieure à d8

Atouts :

- ~ Vif de corps
- ~ Patte d'araignée

Handicaps :

- ~ Petit (mineur)

Blaireau

Description : Le blaireau est un massif mammifère sylvain au corps noir rayé de blanc. Assez bourru et grognon, c'est un animal que qualifier de sociable serait maladroit.

Prérequis :

- ~ Force d6
- ~ Vigueur d6

Atouts :

- ~ Sur pieds
- ~ Désagréable

Handicaps :





Chat

Description : Une description est-elle utile ? Les chats sont parmi les animaux les plus courants en Europe. Leur taille est compensée par leur agilité hors du commun ainsi que leur grâce... toute féline.

Prérequis :

- ~ Agilité d8

Atouts :

- ~ Acrobate
- ~ Joli coeur

Handicaps :

- ~ Curieux (majeur)
- ~ Petit (mineur)

Chien

Description : Là encore, une description est-elle utile ? Il existe de multiples espèces de chiens et elles ne partagent parfois que leurs dons pour la nage et la confiance qu'ils inspirent à leurs compagnons.

Prérequis :

- ~ aucun

Atouts :

- ~ Commandement
- ~ Nageur hors pair

Handicaps :

- ~ Loyal

Cochon

Description : Le cochon est un mammifère omnivore massif et lent, mais très tête. Assez mal vu dans la société, on considère souvent que ce sont des imbéciles finis, alors que certains peuvent acquérir des connaissances que bien des humains envieraient.

Prérequis :

- ~ Vigueur d6
- ~ Agilité inférieure à d8

Atouts :

- ~ +2 aux jets de Vigueur

Handicaps :

- ~ Obèse

Faucon

Description : Petit rapace fin et alerte, le faucon est l'un des prédateurs aériens les plus communs d'Europe. Cet animal est connu pour sa sagacité et ses réflexes fulgurants.

Prérequis :

- ~ Agilité d6

Atouts :

- ~ Alerte
- ~ Vif d'esprit

Handicaps :

- ~ Petit (mineur)

Hérisson

Description : Petit animal sylvestre, le hérisson est un marcheur infatigable, quoique très lent quand on y pense. Fiable et honnête, les hérissons ont une réputation de mascotte dans toute l'Europe, mais sont quasiment inconnus dans le monde arabe.

Prérequis :

- ~ aucun

Atouts :

- ~ Sur pieds

Handicaps :

- ~ Petit (majeur)
- ~ Mauvaise vue (mineure)

Lapin

Description : A l'image du fier Eusèbe, les lapins sont des êtres doux et sensibles, très loyaux, qui passent leur temps à aider les gens dans le besoin. Certains se sentent cependant des airs d'aventurier et partent explorer le vaste monde pour en découvrir les mystères.

Prérequis :

- ~ Vigueur inférieure à d8

Atouts :

- ~ Bonne étoile

Handicaps :

- ~ Petit (majeur)
- ~ Pacifiste (mineur)





Lièvre

Description : Contrairement à leurs cousins les lapins, les lièvres sont des êtres hautains et méprisants qui compensent leur petite taille par un ego démesuré. Ils sont cependant reconnus pour leur vitesse et leurs réflexes, qui en font de redoutables combattants.

Prérequis :

- ~ Agilité d8

Atouts :

- ~ Alerte
- ~ Vif de corps

Handicaps :

- ~ Petit (mineur)
- ~ Surestime de soi

Loup

Description : Le loup, bien que ressemblant au chien, est un indépendant qui a toujours refusé la main de l'homme sur son échine. D'un naturel emporté, ceux de cette race sont autant connus pour leur qualités de meneurs que pour les terrifiantes histoires que l'ont racontées sur certains d'entre eux.

Prérequis :

- ~ Force d6
- ~ Vigueur d6

Atouts :

- ~ Commandement
- ~ Nageur hors pair

Handicaps :

- ~ Revanchard (majeur)

Moineau

Description : Petit oiseau citadin, le moineau est un collecteur d'information. Peu d'espèces peuvent se targuer de posséder des oreilles partout, mais les moineaux le peuvent. Bien qu'assez couards par nature, ils acceptent de prendre des risques dès lors que le jeu en vaut la chandelle.

Prérequis :

- ~ aucun

Atouts :

- ~ Vif d'esprit

Handicaps :

- ~ Petit (majeur)
- ~ Prudent

Ours

Description : Créature massive et redoutable à l'état bestial, l'ours devient un solitaire burru mais d'une fiabilité sans borne une fois l'intelligence acquise. On confie assez souvent les tâches de gardien ou de précepteur à ces colosses velus.

Prérequis :

- ~ Force d8
- ~ Vigueur d6

Atouts :

- ~ Athlétique
- ~ Sur pieds

Handicaps :

- ~ Désagréable
- ~ Loyal





Pigeon

Description : Oiseau citadin commun et stupide, le pigeon, même s'il est un animal, ne brille réellement que par sa capacité hors du commun à détecter les dangers, pour ensuite pouvoir y échapper au plus vite.

Prérequis :

- ~ Intellect inférieur à d6

Atouts :

- ~ Sixième sens
- ~ Alerte

Handicaps :

- ~ Couard
- ~ Ignorant
- ~ Petit (majeur)

Poule

Description : Volatile issu le plus souvent de la campagne, la poule (ou poulet pour les mâles) est une maîtresse de maison irréprochable et une amie dévouée. En dehors de cela, ses compétences en tant qu'aventurières frisent le zéro absolu.

Prérequis :

- ~ Vigueur d6

- ~ Intellect inférieur à d6

Atouts :

- ~ Alerte
- ~ Loyal

Handicaps :

- ~ Petit (mineur)
- ~ Couard

Renard

Description : Ceux de cette race sont rusés et retors par nature. Souvent beaux parleurs, toujours enjoliveurs, les renards brillent tant par leur verbe que par leur lame. Malheureusement, leur tendance à se faire des ennemis partout est devenue proverbiale.

Prérequis :

- ~ Ame d6
- ~ Agilité d6

Atouts :

- ~ Bonne étoile
- ~ Langue de miel

Handicaps :

- ~ Curieux
- ~ Ennemis (mineur)





Quatrième mouvement : Quelques animaux célèbres

Il est certains animaux qui se sont illustrés au cours des siècles, au point d'entrer dans la légende. Que ce soit des savants, des soldats ou des brigands, leur nom est encore cité de nos jours en référence, et ce par tous, humains compris.

Martin Landanom, ours astronome

Né en 1514 à Genève, Martin Landanom est le fils d'un marchand de vin et d'une jeune bourgeoise. Son père l'envoie à l'Université afin qu'il y acquiert les bases nécessaires pour devenir un érudit, son fils aîné étant déjà destiné à reprendre l'affaire familiale. Là-bas, il y rencontre Pierre de Navarre, un astronome reconnu, qui devient son mentor. Après la mort de son maître, en 1538, Landanom commence à lancer ses propres études et participe au travail de Galilée. Si c'est bel et bien l'humain qui présente son œuvre, c'est Landanom qui tente pendant de longues années de protéger son ami des accusations de l'Eglise.

Il meurt en 1585 à Paris, excommunié mais reconnu par toute la communauté scientifique européenne.

Kidras le Grec, chat pirate

Né en 1422 à Athènes, Kidras reprend très vite, à 12 ans, le travail de son père : pêcheur. Porté disparu lors d'une tempête particulièrement violente, il est mené en esclavage par un contrebandier du nom de Stephanos le Serbe. Après 5 ans de durs traitements, il mène une mutinerie et élimine Stephanos. Agé de 21 ans, il devient capitaine et mène ses hommes dans la voie de la piraterie. Opérant sur toute la Mer Méditerranée, il parvient à se faire un nom redouté de tous. En 1448, le corsaire italien Sergio Milano est mis à ses trousses. Deux ans plus tard, Kidras est attrapé et pendu sommairement en Crète, où il avait bâti son refuge.

Ainsi se termina la légende de l'homme qui fut connu pendant 7 ans sous le nom de Diable Grec.

Althus Bremus, chien centurion

Althus est le fils d'un centurion romain et d'une lybienne. Lui-même rentre dans l'armée à la mort de son père, en 50. Il sert huit ans dans une garnison de Perse et s'illustre pour les nombreux faits glorieux dont il est responsable. En 58, il est transféré dans les légions stationnées proche les Alpes Cisalpines et il participe à la campagne des Gaules. L'Empire Romain lui doit, entre autre, la prise du fort de Gladius et de la Colline des Druides, proches de Genabum. Il s'éteint âgé de 51 ans, le flanc percé d'une lance, alors qu'il devait prendre sa retraite dans l'année. Son corps a été rapatrié à Rome, où son tombeau est encore visible à qui cherche bien.





❖ Galhem de Cologne, lièvre maître d'arme et bretteur (1569-1613)

Fils d'un forgeron de la campagne germanique, Galhem voit son village ravagé par la guerre et sa famille massacrée en 1583 alors qu'il n'a que 14 ans. Lui-même survit grâce à son entraînement à l'épée prodigué par son oncle, ancien militaire. Commence alors pour lui une vie d'errance et de combats. Pour survivre, il brigande et finit par rencontrer celui qui deviendra son maître et que lui-même n'a jamais appelé autrement que l'Ancien. Après avoir tué son maître en duel à propos d'une question d'éthique, il recommence son vagabondage. Il intègre brièvement l'école des bretteurs de Munich de 1596 à 1598 mais se dispute avec les professeurs et est contraint de quitter la ville. Il va alors s'installer à Strasbourg où il prend quelques apprentis. Il les sélectionne pour leur courage, leur technique et leur absence de sentiments, chose qui selon lui est le principal métal dont sont forgés les grands bretteurs. Il meurt en 1613, le sourire aux lèvres, tué en duel par son élève Antonin d'Aubervilliers concernant une question... d'éthique. Les chroniqueurs les plus méchants le donnent victorieux de pas moins de 20 duels réguliers, mais il est plus probable qu'il en ait gagné le double.

❖ Ascelos, corbeau poète et dramaturge

Ascelos est une référence du théâtre comique et dramatique, ainsi que de la poésie grecque de la première moitié du II^e siècle avant JC. De père dramaturge, il apprend les ficelles de la rhétorique à la prestigieuse école d'Athènes, mais se passionne plutôt pour l'art dramatique, qu'il considère bien plus riche que les débats stériles des politiciens. Son père, fier de lui, lui arrange la représentation de sa première pièce dans le Théâtre d'Athènes. Le succès est inégalé et on le compare déjà aux plus grands. Adulé par les grands et les puissants, il écrit de très nombreuses pièces pour eux, mais surtout sur eux. Son humour acide et cinglant n'est pas apprécié de tous mais son succès auprès du public est une protection efficace. Malheureusement, avec le temps, Ascelos est devenu plus critique et plus regardant sur la qualité de ses écrits mais le public ne suit pas. Il finit par être condamné à mort pour blasphème en -155 et se donne lui-même la mort par le poison.

Ses plus grands vers resteront : « Je sied près des puissants, ma plume est mon épée/Je regarde en arrière et ne voit que ruines/Au matin rayonnant, je dédie ma santé/De mes vers sortiront les légions sanguines » (*traduit du grec par Sigismond l'Arménien*), où bien des exégètes voient l'annonce de générations plus instruites et plus aptes à combattre les tyrans.





♪ Romain IV le Pieux, blaireau pape de l'Eglise Catholique Romaine

Romain le Pieux est le premier animal à avoir été élu pape par ses pairs cardinaux. Né en 901 dans une modeste famille sicilienne, Sergio Dilacuna entre au service du prêtre du village, qu'il sert pendant 4 ans. Sentant sa mort venir, il lui propose de le recommander au monastère d'Assise. C'est là-bas que Sergio est ordonné prêtre à 22 ans. Il tisse de très bonnes relations avec l'archiprêtre Alfonso de Solamidad qui devient cardinal en 929. Il s'arrange alors pour faire passer Sergio évêque d'Assise. En 941, à la mort de Solamidad, l'évêque Sergio Dilacuna est nommé cardinal par le pape Romain III au regard de ses excellents états de service et de son attachement à Solamidad. Quand Romain III décède, en 952, Sergio s'est fait tellement d'amis dans les hauts cercles de l'Eglise que le vote est unanime : il devient pape sous le nom de Romain IV. Quand lui-même rejoint le Créateur, 17 ans plus tard, le public retient surtout de lui sa bonté, sa sagesse et sa foi à toute épreuve.

♪ Souhad Al Raham, faucon savant

Alors que son peuple menait la Jihad contre les infidèles, Souhad préférait lire et s'instruire. Né au milieu du V^e siècle proche de l'ancienne Carthage, Souhad a la chance de vivre dans une famille aisée où le père, riche marchand d'épice, peut offrir à ses 9 fils des études dignes de ce nom. Sur ces 9, seul Souhad aime les études au point d'en faire sa vie. Extraordinairement doué, il étonne tous ses professeurs. Son maître en astronomie déclare à son sujet que « cela ne présente pas grand intérêt d'être le professeur d'une personne qui en sait autant que vous ». La vie de Souhad est relativement méconnue - aucun texte ni aucune archive n'y fait réellement référence - mais de grandes bibliothèques gardent ses écrits révolutionnaires sur la force hydraulique, l'agriculture du désert, les mœurs des Libyens ou encore l'observation des phénomènes astronomiques majeurs comme mineurs. Passionné de toute forme de connaissances, il laisse un héritage plus que conséquent à ses élèves, mais meurt d'une mauvaise fièvre en 581, âgé de seulement 32 ans.





Scène 4 : Ecoles et enseignements

Se lancer dans une école

A la création, un personnage ne peut choisir qu'une seule école. Cela reflète le fait qu'en général, il est déjà assez difficile d'entrer dans ces institutions sans butiner les techniques ça et là...

Changer d'école

Il n'est pas du tout interdit de changer de direction en cours de route, c'est simplement difficile. Le personnage devra prendre une nouvelle fois l'atout « Ecole », passer au moins 3 mois dans la ville d'origine de l'école et suivre assidûment les enseignements des maîtres. Il ne pourra pas prétendre au début aux techniques supérieures à son rang-1 (Novice pour Aguerri, Aguerri pour Vétéran, Vétéran pour Héroïque, Héroïque pour Légendaire). Ensuite, chaque rang passé lui permettra d'apprendre normalement les techniques de l'école, mais on ne lui enseignera jamais réellement les arcanes de l'école.

Utiliser les techniques

Pour utiliser les techniques, les personnages vont avoir besoin de Points de Technique (PT).

Leur total de PT est égal à la somme des coûts de leurs techniques. Quand un personnage achète sa première technique, il détient donc juste assez de points pour l'utiliser une fois.

Les personnages récupèrent leurs PT au rythme de 1 point par heure.

Enseigner son art

Un personnage maîtrisant une technique peut l'enseigner à un autre personnage, tant que celui-ci est un Premier Rôle. Cela prend une journée entière en général. Cela est toutefois assez rare car dévoiler ses techniques n'est pas très prudent, quand bien même il s'agit de ses amis. De plus, les techniques d'école sont des secrets jalousement gardés.

La botte

Un personnage peut-il inventer ses propres techniques ? Oui, mais il doit pour cela être un maître d'arme (voir atout du même nom) et ne pourra jamais créer de technique de niveau supérieur à son rang. C'est un processus long et complexe, peu utilisé tant est grand le risque de faire une erreur mortelle. Le personnage fait un jet d'Intellect majoré par la moitié du dé d'escrime et doit réunir au moins 3 degrés. La technique doit être précisée avec le MS.





Premier mouvement : Ecoles d'Arts

» Ecole de rhétorique d'Athènes «

L'école de rhétorique d'Athènes est connue depuis plusieurs siècles pour ses grands orateurs. Les techniques de cette école sont décrites par plusieurs grands auteurs antiques très à la mode. De ce fait, l'école a connu un regain de renommée il y a quelques décennies de cela.

Entrer dans cette école est loin d'être difficile mais ceux n'évoluant pas vite sont vite exclus, ce qui fait qu'au final, peu d'orateurs sortent chaque année de l'école.

Utiliser les techniques de cette école nécessite de posséder la compétence *rhétorique*.

Clarté de l'orateur

Rang : Novice

PT : 2

Durée : le temps du discours

Effet : le personnage gagne +2 à son jet de rhétorique concernant ce discours. Il paraît plus clair, plus logique.

Langue de Vipère

Rang : Aguerri

PT : 5

Durée : 1 round

Effet : au cours d'un dialogue, le personnage peut faire en sorte que son interlocuteur paraisse mal à l'aise et gêné. Ce dernier fait son jet de rhétorique avec un niveau de dé en moins.

Tribun

Rang : Vétéran

PT : 8

Durée : le temps du discours

Effet : Cette technique ne fonctionne que lorsque le personnage parle à une foule d'au moins 50 personnes. Le joueur fait son jet avec deux niveaux de dés supplémentaires pour mener une foule à une réaction massive (émeute, rébellion, cessez-le-feu, etc...).

Parole du philosophe

Rang : Héroïque

PT : 10

Durée : le temps du discours

Aspect : Le personnage est si clair, si convaincant que les auditeurs doivent faire un jet d'Ame avec un malus de -2 ou être sincèrement touché. Le discours doit avoir une portée philosophique ou politique.

» Ecole de théologie de Rome «

L'école de théologie de Rome est une des écoles les plus prestigieuses du monde connu. Etudiant auprès des plus grands penseurs de la religion catholique, les élèves de cette école acquièrent peu à peu une foi solide et un raisonnement théologique cohérent. Présente dans toutes les cours royales et impériales européennes (en dehors de l'Europe de l'Est), cette école sert la renommée du Vatican presque autant que les ordres religieux. La seule rivale de cette école est l'Ecole de théologie d'Istanbul, qui regroupe les plus grands penseurs du monde arabe et cyrillique. A noter que les techniques de cette école sont particulièrement inefficaces face à un athée fini.

Utiliser les techniques de cette école nécessite la compétence *théologie*.

Le Premier Mystère

Rang : Novice

PT : 2

Durée : la scène

Effet : En utilisant cette technique, le personnage pose les bases de sa foi. L'oraison est claire, nette et précise. Le personnage gagne +1 dans tous ses jets sociaux envers des catholiques.

Le Deuxième Mystère

Rang : Aguerri

PT : 4

Durée : la scène

Effet : En utilisant cette technique, le personnage développe les bases de sa foi. L'oraison est claire, nette et précise. Le personnage gagne +2 dans tous ses jets sociaux envers des chrétiens.





Vérité divine

Rang : Aguerri

PT : 4

Durée : le temps du dialogue

Effet : Grâce à cette technique, le personnage peut faire douter son interlocuteur des bases de sa propre foi, le rendant ainsi très mal à l'aise. Tous les jets de rhétorique ou de persuasion ayant pour objet la foi se dont à +1 pour le personnage et à -1 pour son interlocuteur.

Troisième Mystère

Rang : Vétéran

PT : 7

Durée : la scène

Effet : En utilisant cette technique, le personnage expose les tenants et aboutissants de la foi. L'oraison est claire, nette et précise. Le personnage gagne +3 dans tous ses jets sociaux envers des interlocuteurs pieux, quelle que soit leur religion.

Mystère de la Foi

Rang : Légendaire

PT : 10

Durée : le temps d'un discours

Effet : Cette technique, aussi rare que redoutable, permet au personnage de prouver par la rhétorique l'existence de Dieu, ainsi que son contraire. Les effets sont dévastateurs chez toute personne capable de saisir le raisonnement (pas chez n'importe qui quoi...).

» Ecole de poésie d'Alexandrie «

L'école de poésie d'Alexandrie est l'une des plus belles réussites du monde moyen-oriental. Les élèves de cette école apprennent à reconnaître la beauté du verbe où qu'elle se trouve et les professeurs sont recrutés dans le monde entier. On y apprend aussi bien les vers classiques de l'Europe renaissante que les vers irréguliers à consonances recherchées des poètes arabes.

Utiliser les techniques de cette école nécessite la compétence *poésie*.

Beauté du verbe

Rang : Novice

PT : -

Durée : permanent

Effet : Cette technique reflète le fait que, du fait de son travail acharné, le poète a intégré les vers à son langage commun, rendant ainsi ses discours plus beaux et plus attractifs. Il gagne +2 en charisme.

Jamais à court !

Rang : Aguerri

PT : -

Durée : permanent

Effet : Le personnage a attentivement travaillé les impromptus et sait plus facilement que d'autre

composer des vers en improvisation totale. Il n'a pas le malus de -6 appliqué aux autres dans cette situation.

Force du verbe

Rang : Héroïque

PT : 8

Durée : -

Effet : Le personnage sait comment rendre son verbe plus acéré et plus dangereux que n'importe quelle lame. Sur un simple jet d'improvisation poétique, il déstabilise la personne de son choix. Elle devient automatiquement secouée pour un tour, plus un tour par degré obtenu sur le jet.





♪ Ecole de théologie d'Istanbul ♪

Loin des écoles européennes se trouve la très prestigieuse école de théologie d'Istanbul. Elle accueille sans distinction d'origine tout homme désirant étudier entre ses murs. Ses techniques, similaires à celles enseignées à Rome, se basent sur la foi et la parole.

Utiliser les techniques de cette école nécessite la compétence *théologie*.

Allah me garde

Rang : Novice

PT : -

Durée : permanent

Effet : Le personnage, de part ses paroles et ses gestes, peut clairement être identifié comme un religieux. Dans un monde aussi pieux que le monde du XVII^e, attaquer un religieux était quelque chose qu'on ne faisait que rarement. Les gredins s'y prendront à deux fois avant de voler la bourse d'un homme saint.

Allah te guide

Rang : Aguerri

PT : 4

Durée : un round

Effet : Le personnage peut encourager un croyant musulman en pleine épreuve (qu'elle soit intellectuelle ou physique, combat ou recherche). Ce dernier gagne +2 à tous ses jets au prochain tour. Le personnage doit pouvoir parler et chanter pour activer cette technique et le bénéficiaire doit impérativement être musulman.

Parler par le Créateur

Rang : Aguerri

PT : 4

Durée : un round

Effet : Le personnage est inspiré par sa foi. Tous ses jets impliquant la parole au prochain tour se font à +2.

Appel de la Jihad

Rang : Vétéran

PT : 8

Durée : -

Effet : Sur un jet réussit d'Eloquence, le personnage amène 10d10 auditeurs de son discours à suivre ses ordres. Cela s'assimile à une harangue et le personnage doit prendre au moins 15mn pour utiliser cette technique. Les auditeurs doivent obligatoirement être musulmans. Le personnage perd tout contrôle sur la foule une fois qu'elle est lancée.

Ma Foi est inébranlable

Rang : Légendaire

PT : -

Durée : permanent

Effet : Le personnage devient immunisé à toute les techniques et tous les moyens visant à le rendre moins sûr de lui (comme les techniques des écoles d'art, mais aussi l'intimidation, la verve, la rhétorique, etc...).





Deuxième mouvement : Ecoles d'Escrime

» Ecole des Cadets de Gascogne «

L'école des Cadets de Gascogne est l'une des plus connues, et aussi l'une des plus prestigieuses écoles d'escrime françaises. Son style est un peu désordonné et ses élèves un peu ripailleurs et braillards, mais personne ne nie leurs capacités surprenantes au combat. Les bretteurs de cette école sont aussi parmi les plus craints en Europe car on les connaît surtout pour leur caractère emporté.

Les techniques de cette école sont loin d'être aussi alambiquées que celles des écoles concurrentes. Ce qui importe aux Cadets, c'est l'efficacité, un point c'est tout.

L'utilisation de ces techniques nécessite la compétence *Escrime d'école : Cadets de Gascogne*.

Grande queue

Rang : Novice

PT : 1

Durée : 1 round

Effet : Mieux que de ses défendre, il y a tout simplement éviter le combat. Grâce à cette technique, le Cadet peut jouer sur sa puissance physique et ses dons d'intimidation pour inciter l'adversaire à partir la queue entre les pattes. Le personnage gagne un niveau de dé à son prochain jet d'intimidation.

Aisance

Rang : Aguerri

PT : 5 (en début de combat)

Durée : le temps du combat

Effet : Plus qu'une réelle aisance, cette technique consiste à utiliser tout ce qu'il y a autour de soi pour gêner l'adversaire : chaises, tabourets, tables, chandeliers, passants, tout est bon à utiliser. En terme de jeu, l'adversaire du personnage a un malus de -2 quand il veut toucher au corps à corps.

Encore plus près

Rang : Vétéran

PT : 7 (en début de combat)

Durée : le temps du combat

Effet : Chez les Cadets de Gascogne, on apprend une chose qu'on apprend nulle part ailleurs : le combat

rapproché. En utilisant sa garde et un poignard dans la main gauche, le Cadet peut frapper rapidement tout en gênant son adversaire. Ceci ne fonctionne qu'en duel singulier mais c'est dévastateur. Le personnage gagne un niveau de dé à ses jets de mêlée tandis que l'adversaire en perd un.

Botte du Cyclope

Rang : Vétéran

PT : 8

Durée : 1 round

Effet : La botte du cyclope est une passe en trois coups se finissant en coup d'estoc en plein front. Le joueur peut attaquer trois fois à ce tour et le dernier coup est considéré comme ayant 3 degrés.

La Feinte du Coeur de France

Rang : Héroïque

PT : 10

Durée : 2 round

Effet : Attaque la plus meurtrière de l'école des Cadets, c'est une passe en 2 temps d'une très grande difficulté. Le Cadet doit se concentrer sur sa cible pendant un tour, ce qui exclue la possibilité d'une attaque ou d'un retrait (mais pas d'une parade ou d'une esquive), et doit lui planter sa lame en plein cœur. Si les jet de technique sont réussis, on considère que les 4 degrés sont atteint automatiquement.





♪ Ecole des duellistes de Tolède ♪

L'école des duellistes de Tolède est la conséquence prévisible des forges de Tolède, connues pour la qualité sans pareille de leurs lames. Les maîtres venant passer commande de lames pour leurs élèves se sont peu à peu rapprochés de la ville et, au final, cinq d'entre eux ont fondé l'Ecole des duellistes de Tolède. Les élèves de cette école sont connus pour leur caractère tant honorable que sanguin. Il n'est rien qu'affectionne plus un duelliste de Tolède qu'un combat à un contre un.

Les techniques de cette école sont spécialisées dans le combat en duel, à un contre un.

L'utilisation des techniques de cette école nécessite la compétence *Escrime d'école : duellistes de Tolède*.

Déséquilibre

Rang : Novice

PT : 1

Durée : 1 round

Effet : Cette technique permet au personnage de déséquilibrer son adversaire grâce à une feinte. Le prochain jet de l'adversaire, quel qu'il soit, se fera avec une pénalité de 2 points.

Encercler la proie

Rang : Aguerri

PT : 3 (en début de duel)

Durée : le temps du duel

Effet : Cette technique permet, en tournant sans cesse autour de l'adversaire, de l'empêcher de fuir. Si ce dernier tente quand même de quitter le combat, il recevra non pas une mais deux attaques gratuites de la part du personnage, dont une se fait avec un degré gratuit.

Frapper la cible

Rang : Vétéran

PT : 5

Durée : 1 round

Effet : Frapper la cible consiste pour le duelliste à se fendre avec une allonge remarquable, comme enseignée à l'Ecole de Tolède. Il peut alors donner un coup d'estoc à courte/moyenne/et longue portée (respectivement

3/5/7) avec les mêmes modificateurs que s'il portait une attaque à distance.

Passe de l'homme mort

Rang : Vétéran

PT : 6

Durée : 1 round

Effet : La passe de l'homme mort est une passe d'escrime très risquée mais qui peut rapporter gros. Le duelliste porte une attaque violente en double taille en baissant totalement sa défense. Le joueur fait deux jets d'attaques dans le tour et résout les dommages avec un modificateur de +2, sans compter l'arme. En contrepartie, la difficulté de l'adversaire pour le toucher à la prochaine attaque ne sera que du total de l'armure.

Botte de Madrid

Rang : Héroïque

PT : 9

Durée : 3 rounds

Effet : La Botte de Madrid est une triple attaque dévastatrice. La première consiste à prendre l'adversaire à la manche, la deuxième à lui planter la lame dans le corps jusqu'à la garde, la dernière enfin à retirer la lame latéralement en tranchant à travers le flanc. Seuls les deux dernières attaques blessent mais si la première porte, les deux autres jets ne sont plus à faire : ils sont considérés comme automatiquement réussis.





♪ Institut Milido de Rome ♪

L'institut Milido est situé dans la plus belle ville du monde, au pied du Vatican et ses élèves s'entraînent sous l'œil bienveillant du Très Saint Pape. Fondée il y a près de deux siècle par le légendaire bretteur Francesco de Milido, cette école a formé parmi les meilleurs défenseurs de la foi chrétienne au cours de ses années de service. Sa principale rivale est l'école de Tolède mais l'institut Milido peut se targuer d'avoir la visite du Pape tous les ans pour la St François.

L'utilisation des techniques de cette école nécessite la compétence *Escrime d'école : institut Milido*.

Concentration

Rang : Novice

PT : 1 (avant le combat)

Durée : le temps du combat

Effet : En prenant un peu de temps pour méditer et prier avant le combat, le bretteur parvient à se focaliser sur la victoire et éliminer les pensées annexes. Le personnage gagne +2 à tous ses jets jusqu'à ce qu'il passe une fois à l'état « secoué ».

Retour à l'envoyeur

Rang : Aguerri

PT : 3

Durée : un round

Effet : Lorsque un adversaire échoue un jet d'escrime contre le personnage, ce dernier peut en profiter pour faire un jet d'Agilité. Sur un degré, le personnage déséquilibre son adversaire en l'agrippant par la manche. L'adversaire devient « secoué » et le personnage gagne l'initiative.

Deuxième main

Rang : Vétéran

PT : 3

Durée : 1 round

Effet : Le duelliste est passé maître dans l'art de déceler les failles dans la défense de l'adversaire. Il

peut frapper un adversaire unique une deuxième fois dans le tour sans aucun malus.

Parade à la romaine

Rang : Vétéran

PT : 6

Durée : 1 round

Effet : Cette technique particulière est surtout intéressante quand on veut désarmer son adversaire. Le personnage doit utiliser la technique et réussir une parade normale. L'adversaire doit alors faire un jet de Vigueur à -2 ou perdre son arme et passer à l'état « secoué ».

Passe du loup

Rang : Héroïque

PT : 9

Durée : 2 rounds

Effet : La Passe du Loup se porte avec deux armes : une rapière et une main gauche. Le personnage doit réussir un jet d'escrime d'école et, en même temps, un jet d'Acrobatie. Si la première attaque porte, peu importe que l'adversaire tente d'esquiver ou de parer, le personnage va « rouler » le long de la lame jusqu'à son adversaire et lui planter la main gauche dans la gorge.





♪ Ecole du bon chemin ♪

L'école du bon chemin n'est pas une école à proprement parler. C'est ainsi que le bretteurs appellent l'apprentissage sur le tas et le fait d'être assez malin pour apprendre une technique et pouvoir la reproduire rien qu'en observant d'autres bretteurs.

Les bretteurs qui suivent l'école du bon chemin peuvent choisir leurs techniques dans n'importe quelle école mais, pour choisir les techniques de rang supérieur, doivent réunir deux fois plus de points d'expérience. Ainsi, pour acheter sa première technique de rang Aguerri, un bretteur de cette école devra réunir 40xp, 80 pour celles de rang Vétéran, etc...





Scène 5 : Fantasmagorie

Premier mouvement : la magie existe-t-elle ?

Non : dans le « Verbe et l'Epée », la magie n'existe pas.

Certaines personnes considèrent que l'aspect merveilleux d'un monde se résume à la puissance ou à la variété des sortilèges disponibles aux « magos ». Pas moi.

Mais ne faites pas cette mine déconfite, je m'en vais de ce pas nuancer mon refus, certes un peu catégorique.

Deuxième mouvement : tout est question de point de vue

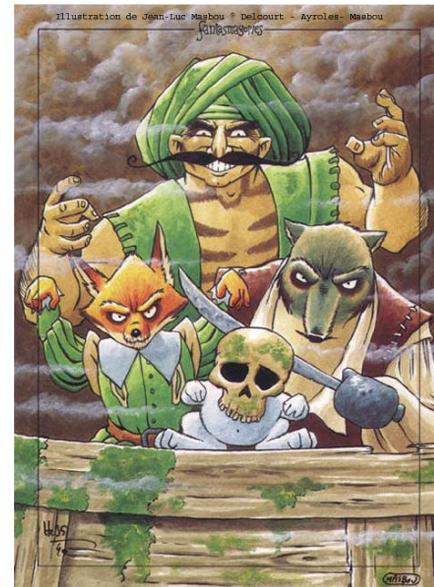
S'il est vrai qu'à notre siècle, il paraît bien difficile de contredire les discours tranchés et tristounets des scientifiques omniprésents, ce n'est pas du tout le cas au XVII^e siècle ! 90% de la population est ignorante et sans instruction aucune. Les universités n'enseignent qu'à une élite intellectuelle et moins de 60% de la population sait écrire ne serait-ce que son nom.

Dans de telles conditions, nul étonnement que le monde soit mystique et merveilleux autour de ses habitants.

Prenons l'exemple de l'alchimie. Considérée jusqu'au XVIII^e siècle comme un art secret et dangereux, réservé aux sorciers et aux partisans du Malin, elle s'orne, pour les masses, d'une aura de mystère et de crainte. Cependant, un esprit cartésien et carré mettrait bien vite en vue les réactions chimiques et les expériences somme toute banales qui composent le quotidien d'un alchimiste. D'ailleurs, les cartésiens ne disent pas « alchimie » mais simplement « chimie ». Par manque d'éducation et d'esprit rationaliste, le quidam prendrait les explications du cartésien pour un charabia ésotérique et s'enfuirait prestement sans oublier de se signer, juste au cas où. A dire vrai, je comprends cette réaction. Malgré mon bac et mes 3 ans d'études en enseignement supérieur, je m'enfuis toujours quand mon frère, scientifique passionné, vient à me parler des réactions bio-chimiques mettant en relations des composantes macro-moléculaires qui tendent à penser que... blablabla... et je n'oublie pas de me signer, juste au cas où...

Qui a raison ? Le quidam, qui croit que Dieu (ou le Diable) est à l'œuvre en toute chose mais qui nous permet à l'humain, dans sa grande bonté, de comprendre quelques uns de ses mystères ? Ou le scientifique qui pensent que la logique est omniprésente et qu'il nous reste bien des choses à apprendre ? Ces deux points de vue ne sont pas si lointains qu'ils en ont l'air. Ils diffèrent sur la forme, mais pas le fond.

Au XVII^e siècle, la terre n'est découverte qu'en partie (et en petite partie dirais-je même) et de nombreux endroits restent aussi mystérieux qu'inexplorés. L'ignorance apporte la foi, la foi apporte le merveilleux et les légendes prennent vie de cette manière, pas d'une autre.





Troisième mouvement : la fantasmagorie

Voilà pourquoi la magie n'existe dans ce monde. Mais le terme qui le remplace est « fantasmagorie ». La fantasmagorie se base sur la foi, et non pas sur une réalité absolue. La magie est dangereuse pour qui y croit et aucun sceptique ne peut user de l'alchimie et de ses fabuleux effets, pour la simple et bête raison qu'il ne croit pas en ces « fabuleux effets ».

En terme d'effet, c'est à la fois simple et complexe.

- ☞ Aucun personnage doté du Handicaps « cartésien » ne peut prendre la compétence « fantasmagorie » ni être le bénéficiaire/victime d'un effet issu de la fantasmagorie.
- ☞ L'efficacité de la fantasmagorie est fortement liée à l'empathie du « sorcier ». Celui-ci ne pourra atteindre son but que si son auditoire le trouve crédible et que si, c'est là que tout se joue, il le trouve assez crédible pour s'infliger soit même l'effet.
- ☞ C'est la victime/bénéficiaire qui va elle-même provoquer les effets du sortilège par sa capacité d'auto persuasion et par cette merveilleuse chose que sont les effets psychosomatiques.
- ☞ Bien sûr, cela implique deux choses :
 - Que le « sorcier » soit profondément persuadé d'être doté d'un don ou d'un savoir lui permettant de dépasser les règles de la réalité. Les charlatans sont naturellement moins crédible et subissent des pénalités.
 - Que l'effet recherché ne soit pas en opposition directe avec les règles basiques de la physique (pas de boule de feu ni de lévitation ni autres effets d&esque, par contre les malédictions, bénédictions, guérison, etc... sont parfaitement possible).



Illustration de Jean-Luc Masbou © Delcourt - Ayroles- Masbou

En terme de jeu, voilà comment ça se passe...

- ☞ Le « sorcier » doit posséder la compétence « fantasmagorie »
- ☞ Le jet va se faire entre le charisme du « sorcier » (jet de verve) et l'intelligence pure de son auditoire (jet d'Intellect). Le jet qui obtient le plus de degrés gagne. Autrement dit, si le « sorcier » a le plus de degrés, son effet est obtenu et c'est au MS d'en décrire les effets. Si par contre l'auditoire a vu la supercherie, le « sorcier » perd toute crédibilité et ne pourra plus tenter de « sortilèges » contre cet auditoire, sauf si le nombre de degrés est équivalent, cas dans lequel l'effet n'est pas obtenu mais le « sorcier » garde sa crédibilité.





Scène 6 : Monnaies sonnantes et trébuchantes

Les XVI^o et XVII^o siècles étaient plutôt fournis en monnaies diverses et variées. Un collectionneur vivant à cette époque pouvait mourir heureux... et jeune !

Chaque pays frappait sa propre monnaie, avec ses propres armoiries et une valeur dépendant des matériaux la composant. Car autrefois, le système bancaire tel que nous le connaissons donnant la valeur d'une monnaie par un rapport offre/demande/rareté n'existe pas. La seule chose qui pouvait être de quelque valeur était le morceau de métal qui sonnait dans la bourse. Autant dire que, même avec les meilleurs arguments au monde, payer un commerçant avec une pièce en fer ou en bois et promettre qu'il pourra avoir un change très intéressant à tel ou tel établissement était un exploit tenant plus de la tromperie.

Valeur contre valeur, bien contre bien, cela sonne comme du troc... et nous n'en sommes effectivement pas loin !

Le troc reste une méthode commerciale sûre et pratiquée au XVII^o. Après tout, quoi de plus simple ? Votre épée familiale n'a pas plus de valeur qu'un tronc d'arbre dans un désert... et le troc prend en compte tous les besoins. Même si le commerçant des villes ne commerce presque plus qu'en monnaie sonnante et trébuchante, les campagnes sont encore plongées dans un système commercial extrêmement primitif, mais aussi extrêmement efficace.

Dans « Le Verbe et l'Epée », la monnaie a été simplifiée au maximum. Une seule monnaie couvre le monde entier : l'écu d'or. Cela ne reflète aucunement les subtilités de l'époque, mais mon objectif est de rendre le jeu fluide et passionnant. Si vous joueurs prennent leur pied à faire les comptes de change d'un ducat de bronze pour une marelle de cuivre, alors je leur souhaite bon plaisir ! Mais pour ceux que ça ennuie plus qu'autre chose, le compromis sera vite fait.

De même pour les coûts des biens et services. J'ai (de manière il est vrai forte abusive) considéré qu'un écu d'or valait 15€ environ. De même, pour plus de facilité, considérer les prix d'un hôtel normal aujourd'hui (30€) et dites que la nuit coûtera 1 écu d'or à vos joueurs (compte tenu que les hôtels sont bien mieux tenus de nos jours qu'à l'époque !).

Pour les mêmes raisons de facilités, **1 écu d'or est égal à 100 deniers.**





Scène 7 : Outils et matériels divers

Premier mouvement : Besoin de première nécessité

Vêtements

Type	Coût*	Lieux où en trouver
Chapeau	15	Partout
Bonnet	7	Partout
Sandale	12	Partout
Bottes de cuir	100	Partout
Bottes de daim	150	Europe
Chaussures	50	Partout
Chemise de jute	5	Partout
Chemise de lin	37	Partout
Chemise de velours	125	Europe
Chemise de soie	500	Partout
Pantalon de jute	10	Partout
Pantalon de lin	50	Partout
Pantalon de velours	175	Europe
Pantalon de soie	625	Partout
Manteau de voyage	250	Partout
Cape à capuche	175	Partout
Gants de lin	17	Partout
Gants de cuir	15	Partout
Gants de velours	87	Europe
Gants de fourrure	50	Europe

Nourritures et boissons

Type	Coût*	Lieux où en trouver
Bol de grua	1	Partout
Assiette de haricots	2	Partout
Pain noir	1	Partout
Pain blanc	10	Europe
Repas complet (voyageur)	10	Partout
Bon repas	17	Partout
Repas de qualité	25	Partout
Repas d'excellente qualité	50	Partout
Choppe de bière	5	Europe
Tonnelet de bière (5 litres)	37	Partout
Carafe de vin (1 litre)	30	Partout
Carafe de vin fin (1 litre)	75	Europe
Carafe d'alcool	50	Partout
Rations pour 10 jours	100	Partout
Banquet complet pour 50 personnes	5000	Partout

* exprimé en deniers





Matériels

Type	Coût*	Lieux où en trouver
Selle	37	Partout
Fers (la paire)	25	Partout
Laboratoire d'alchimie	12500	Monde Arabe
Toile de peinture	25-500+	Europe
Peinture (100g)	375	Partout
Livre vierge	1250	Europe
Parchemin vierge	7	Partout
Feuille de papier vierge	20	Partout
Plume et encre	25	Partout
Corde (1 mètre)	2	Partout
Chaîne (1 mètre)	12	Partout
Grappin	32	Partout
Menottes en acier	250	Partout
Filet de pêche	10	Partout
Équipement d'escalade	62	Partout
Sac	2-12	Partout
Torche (à l'unité)	7	Partout
Bougie (à l'unité)	5	Partout
Lampe à huile	37	Partout
Huile pour lampe (1/2 litre)	12	Partout
Tente 1-2 personnes	200	Partout
Tente 2-4 personnes	300	Partout
Tente 4-6 personnes	500	Partout
Tente 12 personnes	1250	Partout
Carquois de 10 pièces	50	Partout
Flèches (x10)	25	Partout
Carreaux (x10)	37	Partout
Balles (x5)	50	Partout
Fourreau	50-250+	Partout
Briquet à amadou	12	Partout
Gourde (5 litres)	2	Partout

* exprimé en deniers





Deuxième mouvement : Montures, attelages, & autres

Animaux de monte

Type	Coût**	Lieux où en trouver
Chèvre	0,75	Monde Arabe
Vache	7,5	Partout
Taureau	12,5	Partout
Veau	5	Partout
Boeuf	7,5	Europe
Ane	3,75	Partout
Mulet	7,5	Partout
Cheval de trait	12,5	Partout
Cheval de monte	20	Partout
Cheval de guerre	50	Europe
Pur-sang	37,5	Monde Arabe





Charrettes, carrosses & autres véhicules

Type	Coût**	Lieux où en trouver
Charrette	3,75	Partout
Wagon	8,75	Partout
Cabriolet	7,5	Europe
Carrosse	75	Europe
Chaise à porteurs	2,5	Partout
Litière	8,75	Monde Arabe
Goélette	175	Partout
Galion	1250	Europe
barque	2	Partout

** exprimé en écus d'or





Troisième mouvement : Armes et armures

Armes de contact

Type	Dégâts	Poids	Notes	Coûts*****
Dague	Force+1	1		2
Main gauche	Force+1	1	1 degré automatique si l'attaque porte	6+
Epée courte	Force+2	3		7,75
Rapière	Force+2	3	1 degré automatique si l'attaque porte	10+
Epée longue	Force+3	5		16
Claymore	Force+4	10	Parade-1*, deux mains	30+
Hachette	Force+2	3		2,5
Hache de bataille	Force+4	15	PA 1**, Parade-1* ; deux mains	24+
Morgenstein	Force+2	8		12,5
Gourdin	Force+1	3		1
Epieu	Force+2	5	Parade+1, Allonge de 2,5***	3

Armes à Distance

Type	Portée****	Dégâts	FdT	Munitions	Poids	Coûts*****
Arc léger	30/50/70	1d6	1	Flèches	2	2,5
Grand Arc	30/60/90	2d6	1	Flèches	4	10
Arbalète légère	40/70/100	2d6 PA 1**	1	Carreaux	5	11,25
Arbalète lourde	50/80/120	3d6 PA 2**	1/3	Carreaux	8	22,5
Pistolet	5/15/30	3d6 PA 1**	1/2	Balles	6	20+
Arquebuse	30/90/140	4d6 PA 3**	1/5	Balles	10	35+

Armures

Type	Protection*****	Poids	Notes	Coûts*****
Cuir	+1	15	Torse, bras, jambes	7,5
Cuir renforcé	+2	18	Torse, bras, jambes	10
Mailles	+2	25	Torse, bras	20
Plaques	+4	40	Torse, bras, jambes	37,5+

***Parade** : l'arme n'est pas maniable et enlève 1 au score de Parade de celui qui l'utilise.

****Perce Armure (PA)** : L'arme permet d'ignorer autant de points d'armure qu'indiqué

*****Allonge** : Un personnage peut attaquer des adversaires se trouvant à autant de pouces de distance. Cela peut être particulièrement important contre des adversaires à cheval.

******Portée** : La liste est mètres.

*******Protection** : la protection d'une armure s'ajoute à la Résistance de son porteur.

*******Coût** exprimé en écus d'or





Quatrième mouvement : Services, locations & rentes

Services personnels

Type	Coût**	Fréquence
Scribe	1,25	/jour
Garde du corps (Figurant)	7,50+	/semaine
Garde du corps (Premier Rôle)	75+	/semaine
Serviteur	0,63	/semaine
Majordome	2,50	/semaine
Prostituée	0,50-25+	/nuit
Homme de loi	5-12,50	/jour
Alchimiste	10-30+	/jour
Nuit dans un hôtel (dortoir)	0,08	/nuit
Nuit dans un hôtel (chambre double)	0,38	/nuit
Nuit dans un hôtel (chambre simple)	0,63	/nuit
Nuit dans un hôtel (étable)	0,03	/nuit
Bain	0,13	-
Barbier/coiffeur	0,75	-
Artiste de rue	0,75	/semaine
Artiste reconnu	7,50	/semaine
Artiste célèbre	75	/semaine
Entraînement	2,50	/mois
Messager (dans la même ville)	0,05	/courrier
Messager (jusqu'à 50km)	0,50-2,50	/courrier
Messager (au-delà de 50km)	1,25-12,5+	/courrier

Locations et rentes

Type	Coût**	Fréquence
Chaumière	0,5-1	/semaine
Maisonnette	2-3	/semaine
Maison en pierre	4-10	/semaine
Maison bourgeoise	8-15	/semaine
Forge	1,25	/jour
Laboratoire	5	/jour

** exprimé en écus d'or





Cinquième mouvement : Joyaux, métaux & pierres précieuses

Joyaux purs

Type	Coût***	Fréquence
Diamant	2,5	Rare
Rubis	2	Rare
Emeraude	2	Peu commun
Saphir	1,5	Peu commun
Améthyste	1,25	Rare
Topaze	1,25	Peu commun
Perle	0,75	Commun

Joyaux impurs

Type	Coût***	Fréquence
tous	Divisé par 10	Commun

Métaux précieux

Type	Coût***	Fréquence
Or	1,25	Peu commun
Argent	0,25	Peu commun
Mercure	12,5	Rare

** exprimé en écus d'or et par carat (1 carat = 0,2 grammes)





Acte V : Galerie des Portraits



Don Lope de Villalobos y Sangrin



Illustration de Jean-Luc Maubou © Delcourt - Ayrault- Maubou

L'espagnol Don Lope de Villalobos est avant tout un homme (loup ?) d'honneur courageux et même téméraire, prêt à tout pour défendre comme il se doit la veuve, le vieillard et l'orphelin. Chrétien convaincu, sa lignée lui ordonne de combattre sans répit les barbaresques qui toujours menacent la belle Europe du XVII^e siècle. À ses propos on le tiendrait facilement pour intégriste, mais il ne faut pas s'y tromper : certes parfois grâce aux arguments de Maupertuis, il sait cependant toujours se ranger du côté des plus faibles et des causes justes car « les méchants ne sauraient triompher ! » Ainsi fera-t-il la concession - de taille - d'accepter à ses côtés le Raïs Kader dans la quête du trésor que tant convoitent, après avoir combattu avec lui contre des chrétiens ! Son tempérament n'en est pas moins excessif et impétueux : comme le dit Maupertuis, il a plutôt tendance à « réfléchir avec ses artères » ! C'est ainsi qu'il affronte vaillamment la peur que lui inspirent les squelettes du Hollandais Volant, qu'il sauve Eusèbe des tentacules du poulpe et qu'il se bat, sans arrêt, contre qui se met sur son chemin...

Attributs		Compétences		Atouts	Equipement
Agilité	D 10	Danse	D 6	Commandement	
Force	D 8	Discretion	D 4	Nageur hors pair	
Vigueur	D 8	Escrime	D 10	Ecole (Madrid)	
Intellect	D 6	Escrime d'école (Madrid)	D 10	Charismatique	
Ame	D 10	Main Gauche	D 6	Volonté de fer	
Attributs dérivés		Intimidation	D 6	Handicaps	
Allure	D 6	Pugilat	D 4		
Parade	D 6	Nager	D 6		
Résistance	D 6	Eloquence	D 8	Revanchard (majeur)	
Charisme	D 4	Société	D 6	Code d'honneur	
		Verve	D 6	Loyal	
		Langue (latin)	D 6	Têtu	
		Langue (espagnol)	D 8		





Eusèbe

Le lapin Eusèbe est un personnage mystérieux au plus haut point. D'où vient-il ? Qui est-il réellement ? Quel est son passé ? Toutes ces énigmes lui confèrent une importance certaine et sans cesse croissante au sein de l'histoire.

Physiquement adorable et mignon tout plein, il ne ferait pas de mal à une mouche. N'est-il pas le seul à s'émuvoir du sort du poulpe ? Par ailleurs, même s'il est un peu naïf (il révèle toute l'aventure des îles Tangerines au capitaine Mendoza lorsqu'il en a la surveillance ; et il croit s'être fait passer pour un rat alors que tous les pirates recherchent un terrible lapin) et qu'il a du mal à se faire entendre, il aime à jouer son personnage d'aventurier (un vrai, un tatoué !) et tient à participer à l'aventure, sans demi-mesure. Ce dès sa première apparition : il est tour à tour vigie, gabier, sonneur de cloche... bref il se démène comme un beau diable pour rendre service à ses nouveaux compagnons (c'est lui tout de même qui a libéré la chiourme dans le premier acte !). Ce lapin ira même jusqu'à mentir en se prétendant timonier alors qu'il n'en est rien ; et il n'hésite pas une seconde à se proposer en sacrifice afin de rassasier ses compagnons d'infortune... Ceux-ci d'ailleurs l'apprécient à sa juste valeur, comme le rappelle Armand lorsque la marmite se referme sur lui et Lope.

Il ne faut pas non plus oublier que c'est vraisemblablement quelqu'un d'instructé et de cultivé, et donc d'excellente compagnie.

Attributs	Compétences	Atouts	Equipement
Agilité D 6 Force D 4 Vigueur D 4 Intellect D 10 Ame D 10	Discretion D 8 Se cacher D 8 Courir D 6 Cartographie D 6 Eloquence* D 4 Héraldique D 4 Langue (latin)* D 10 Langue (français) D 8 Société D 8	Bonne étoile Alerte Fratrie Patte d'araignée Erudition*	
Attributs dérivés		Handicaps	
Allure D 4 Parade D 4 Résistance D 4 Charisme D 0		Petit (majeur) Pacificiste (mineur) Loyal	





Armand Raynal de Maupertuis

Le Français Armand de Maupertuis est un gentilhomme à l'esprit cartésien. Homme (renard ?) de lettres, il n'hésite pas au beau milieu d'un combat singulier à déclamer quelques vers, incisifs envers son adversaire, ou tendres pour sa bien-aimée... C'est un personnage raisonnable et sensé, il sait analyser la situation et dénouer les fils enchevêtrés d'un scénario fort complexe. Il s'efforce toujours de trouver une explication logique et rationnelle aux phénomènes qu'il rencontre, même si certains d'entre eux rappellent à lui les sentiments primitifs de crainte et d'appréhension très vite surmontés (cependant, lorsqu'il aperçoit une poule, alors perd-il toute contenance !). N'est-ce pas lui qui combat Mendoza, qui décide de fuir Malte grâce au navire des pirates, ou qui se résout à embarquer sur le Hollandais Volant (dont il trouve les raisons de la légende) ? C'est véritablement le cerveau de l'histoire ! Toujours il fait preuve de bon sens et de raison, mais aussi d'humour, de sympathie envers ses compagnons, d'honneur et même de tendresse.

Attributs		Compétences		Atouts	Equipement
Agilité	D 10	Acrobatie	D 6	Acrobate	
Force	D 6	Discretion	D 6	Joli cœur	
Vigueur	D 6	Escrime	D 8	Bonne étoile	
Intellect	D 8	Escalade	D 6	Langue de miel	
Ame	D 12	Main Gauche	D 10	Frappe vélue	
Attributs dérivés		Art (poésie)	D 8 <th data-cs="2" data-kind="parent">Handicaps</th> <th data-kind="ghost"></th>	Handicaps	
Allure	D 6	Pugilat	D 4		
Parade	D 5	Nager	D 6		
Résistance	D 5	Eloquence	D 8		
Charisme	D 4	Société	D 8		
		Verve	D 12		
		Langue (latin)	D 8		
		Langue (français)	D 10		
				Curieux	
				Ennemis (mineur)	
				Némésis (Mendoza)	
				Instinctif	





Boney Boone

Boney Boone est certainement le pirate le plus drôle qui ait jamais vécu au XVII siècle ; on a même parfois du mal à croire à son personnage, tant il s'efforce de se faire appeler "Captain Boone" alors que tout le monde voudrait l'appeler "Monsieur", ou encore parce qu'il n'a sur l'épaule qu'un poulet, en guise de perroquet.

Mais il ne faut pourtant pas s'y tromper : le Captain Boone est un vrai pirate, sachant manier le sabre et haranguer ses hommes, ainsi que le fait remarquer Monsieur de Cigognac à Hermine. Il sait aussi être cruel et sans merci, comme il se doit : il n'hésite par exemple pas une seconde à passer Lope, Armand, Kader et Eusèbe à la planche ; et si Hermine ne s'était pas interposée, il y a longtemps qu'il aurait aussi laissé torturer Plaisant et Andreo. Comme de juste, c'est bien également la soif de l'or qui préside à toutes ses décisions. Pourtant, la stratégie d'Hermine visant à diviser les pirates va réussir à le convaincre de ne pas partager le trésor... car il voudrait bien croire à un avenir glorieux dans la luxueuse Angleterre, même s'il n'en a absolument pas la prestance !

Dès lors, puisqu'à la fin de l'acte IV Boney Boone se rend compte que, sur les îles Tangerines, de trésor il n'y a pas (« Me voilà gros Jean comme devant ! »), quel sera l'avenir des pirates dans la suite de ces aventures ? Boney Boone pourra-t-il continuer sans son perroquet ? Gageons qu'ils ne s'éloigneront guère de nos héros, et, qui sait, peut-être même prendront-ils part, aux côtés du Raïs Kader, à la prise de Maracaïbo ?

Attributs	Compétences	Atouts	Equipement
Agilité D 4 Force D 8 Vigueur D 10 Intellect D 6 Ame D 8	Archerie D 6 Escrime D 6 Intimidation D 4 Pugilat D 4 Nager D 6 Eloquence (âme) D 10 Cartographie D 6 Evaluer D 8 Conn. de la rue D 8 Navigation D 8	Charismatique Compagnon Bestial (poulet) Sans peur	
Attributs dérivés		Handicaps	
Allure D 5 Parade D 4 Résistance D 8 Charisme D 2		Ignorant Hors-la-loi (mineur) Obèse	





Le Raïs Kader

« Kader le janissaire, jadis émissaire, aujourd'hui corsaire... » Ainsi se définit le capitaine ottoman. Celui-ci est somme toute le détonateur de l'aventure. C'est lui qui trouve la bouteille contenant le plan du trésor des îles Tangerines, qui fait route vers Venise à bord de sa chébèque pour la montrer à Saltiel Ben Bezalel, puis qui se la fait voler par Don Lope et Maupertuis. C'est aussi un personnage fort intrigant. On devine une quête mystérieuse, probablement celle de sa fille retenue prisonnière à Maracaibo ; mais on l'aura remarqué, le capitaine maure n'est guère expansif.

Courageux, sachant faire face aux adversités, c'est aussi un homme d'honneur comme Don Lope. Il n'ont d'ailleurs cessé de se quereller, en raison du fossé qui sépare leurs convictions fondamentales. Mais leur amitié se prononce de plus en plus, comme on peut en juger lorsque le loup croit son compagnon (et surtout adversaire d'un prochain duel) disparu dans le naufrage. Finalement, c'est un allié de taille et un ami précieux.

Attributs	Compétences	Atouts	Equipement
Agilité D 6 Force D 10 Vigueur D 10 Intellect D 6 Ame D 10	Acrobatie D 8 Archerie D 6 Escrime D 8 Discretion D 4 Pugilat D 4 Courir D 6 Nager D 6 Res. à la douleur D 8 Survie D 8 Evaluer D 4 Langue (latin) D 6 Légendes D 8 Navigation D 10 Verve D 10	Alerte Athlétique Charismatique Commandement Suivants	
Attributs dérivés Allure D 6 Parade D 7 Résistance D 9 Charisme D 2		Handicaps Code d'honneur Etranger (si en Europe) Loyal Suicidaire	





Mendoza

Le capitaine et chevalier de l'ordre de Malte Mendoza est une personne crainte et respectée s'il en est, à en juger par les propos de tous ceux qui, un jour, ont croisé son chemin. En effet, il est « le diable en personne » d'après un galérien, « très méchant » selon Eusèbe, ou encore « le Boucher des Cyclades » pour Youssouf (Allah ait son âme). Mais la meilleure description de ce personnage violent et cruel est sûrement celle faite par Maupertuis lors de leur premier duel (le prochain reste à venir) : lorsque Mendoza lui demande s'il sait à qui il a affaire, le renard rétorque :

*Au soudard sans vertu qui s'en va recherchant
L'ombre des oriflammes et celle des tyrans.
Loup cruel pour l'agneau, chien soumis pour ses maîtres
Qui ne connaît de loi que la force du reître.*

Les méfaits de Mendoza sont nombreux : le supplice d'Eusèbe, la quasi-mise à mort de Maupertuis, l'exécution du Borgne... sans compter les « deux-trois bricoles glanées à droite à gauche » par le vieillard Cénile... C'est également un personnage rusé, comme en témoignent son évasion du navire que surveillait Eusèbe où encore la manière dont il négocie avec Cénile Spilorcio, et cupide : seul le trésor l'intéresse, et nul doute qu'il fera tout pour se le garder entier.

Attributs		Compétences		Atouts	Equipement
Agilité	D 8	Escrime d'école	D 8	Art de la parade	
Force	D 6	Danse	D 6	... en toute circonstances	
Vigueur	D 6	Esquive	D 6	Ecole : Rome	
Intellect	D 10	Intimidation	D 12	Frappe vélue	
Ame	D 6	Res. à la douleur	D 8	Langue de fiel	
Attributs dérivés		Eloquence	D 10	Handicaps	
Allure	D 6	Justice	D 10	Désagréable	
Parade	D 5	Héraldique	D 6	Némésis (Maupertuis)	
Résistance	D 5	Langue (latin)	D 8	Revanchard (majeur)	
Charisme	D -2	Société	D 8	Sanguinaire	
		Séduction	D 6		
		Verve	D 8		





Bombastus Johannes Theophrastus Almagestus Wernher von Ulm

Bombastus est assurément le savant le plus farfelu que le XVII^e siècle ait connu. Le savant, pour commencer, est singulier : sa théorie sur le déplacement aérien grâce au mode de propulsion *cum vacui fauces*, quoique au goût de l'époque, ne manque pas de surprendre, tout comme son raisonnement sur l'influence des rayonnements lunaires chez les êtres vivants. L'homme, quant à lui, est donc en toute logique extrêmement extravagant, fantasque, impulsif, et se prend très au sérieux (« Eh oui ! Bombastus ! LE Bombastus ! ») ; mais il semble par ailleurs être assez porté sur la bouteille ! (« Il m'arriva de vider quelques-unes de ces bouteilles... - Et ensuite ? - J'ôtai mon chapeau puis entonnai des Lieder. - Est-ce tout ? - Non. Je dansai aussi. »)

Cet homme de sciences ne prend donc jamais part aux combats que livrent à plusieurs reprises Lope et Armand (contre les "cannibales" et contre les pierrots muets). En revanche, fervent adepte de la pratique scientifique, il n'hésite pas une seconde avant d'embarquer dans son Verspertilion Fulminant (« la science aussi produit des héros ») ; et il manipule sans vergogne toutes les commandes du théâtre du Feuriges Seepferdchen. Et dans l'acte IV, son enthousiasme va croissant au fur et à mesure que lui, Lope et Armand explorent le cratère du volcan de l'île Majeure : par exemple, il improvise un pas de danse quand Armand lui confie sa pierre de Lune ; puis il se réjouit de voir un homard géant dans la lagune (« quel magnifique spécimen », dit-il en joignant les mains) ; arrivé sur la terre ferme, il entame une collection d'échantillons de fromages ; enfin, il ne cesse de s'émerveiller, que ce soit devant l'horloge astronomique (« Ach ! Hé ! hé ! hé ! C'est tout bonnement prodigieux ! ») ou le « spectre » des souterrains (« Ne me l'abîmez pas ! Laissez-moi l'autopsier ! »).

Attributs	Compétences	Atouts	Equipement
Agilité D 4 Force D 4 Vigueur D 4 Intellect D 12 Ame D 10	Courir D 4 Nager D 4 Alchimie* D 6 Art (physique)** D 12 Langue (grec) D 6 Langue (latin) D 8 Médecine* D 6 Orientation D 4 Fantasmagorie D 6	Bonne étoile Erudition* Sans peur Professionnel** Vif d'esprit	
Attributs dérivés		Handicaps	
Allure D 5 Parade D 4 Résistance D 4 Charisme D 0		Curieux (majeur) Cartésien Illusion (mineur) Mauvaise vue (mineur) Vieux	





Nom :

Rang:

X \mathcal{P} :

Attributs



Illustration de Jean-Luc Mabrouk © Belcourt - Avrilem-Mabrouk

Profession :

Race:

Compétences

Possessions

Handicaps

Atouts/Techniques

Monnaies

Poids porté _____
Limite de poids _____
Encombrement _____

<i>Armure</i>	<i>Zone couverte</i>	<i>Protection</i>	<i>Poids</i>

Arme *Portée* *ROF* *Dommages* *Poids*

Notes

Notes

Blessures



Fatigue

Blessures permanentes





Nom :

Rang :

X \mathcal{P} :

Attributs

   	<i>Agilité</i>
   	<i>Force</i>
   	<i>Vigueur</i>
   	<i>Intellect</i>
   	<i>Ame</i>



Profession:

Race:

Compétences

Possessions

Handicaps

Atouts/Techniques

Monnaies

Poids porté
Limite de poids
Encombrement

<i>Armure</i>	<i>Zone couverte</i>	<i>Protection</i>	<i>Poids</i>

Arme *Portée* *ROF* *Dommages* *Poids*

Notes

Notes

Blessures



Fatigue

Blessures permanentes



Epilogue : Droits & Remerciements



Les règles de ce jeu
sont inspirée du système *Savage Worlds*.
Savage Worlds est un produit Pinnacle.

Savage Worlds est copyright 2003, Great White Games. Cette conversion n'est pas un produit officiel autorisé par Great White Games et n'a aucun lien avec celle-ci

Ce jeu est librement inspiré de la série de bande dessinée « De Cape et de Crocs », d'Alain Ayroles et Jean-Luc Masbou, publiées aux Éditions Delcourt.

Les illustrations et citations extraites de DE CAPE ET DE CROCS sont reproduites avec l'aimable autorisation des Éditions Delcourt.

Auteur des illustrations : Jean-Luc Masbou ; auteur des textes : Alain Ayroles

Retrouvez le Verbe et l'Epée, des suppléments, des scénarios, des inspirations, sur le **Site de l'Archiviste**

<http://jdrarchi.phpnet.org>





Remerciements

Merci à mes tontons du SdEN, Arnok et Ego', pour m'avoir fait découvrir tout plein de choses sans lesquelles, pour certaines, ce jeu ne serait pas sortis...

Merci à la ML française de *Savage Worlds*, et en particulier à Arnok et Balin Eoghammer, pour leur aide. Merci à 2-Gun-bill pour ses avis et ses correctifs.

Merci aux participants du forum du Site de l'Archiviste : Lews, ElvenHunter, Arnok, Random, Skoras, Xaramis, Apa, Jeo... vous m'êtes tous plus précieux que vous ne le pensez !

Merci à mon équipe de testplay pour sa patience et son dévouement.

Merci à Bou ainsi qu'à toute l'équipe de l'AOCJDRA qui se démène tous les ans pour notre passion commune... franchement merci les gars, sans vous ma pub serait moins efficace ;-p

Merci à M.Ayroles pour ses fantastiques dialogues et à M. Masbou pour Eusèbe (j'avoue, j'ai un préféré... mais il est si mignon ! ^^)

