

simple, partiellement dans le cas d'un test complexe) et l'aventure continue

Étape 8 : Panache

Dans certaines circonstances, les Lames obtiennent lors d'épreuves plus de réussites que nécessaire à l'accomplissement de leur tâche. Ils réalisent alors celle-ci avec panache et spectacle

Le panache est égal à la différence entre le nombre de réussites obtenu et la difficulté de l'épreuve. Si le total obtenu est positif, le joueur gagne la valeur en points de Panache.

Panache = Réussite - Difficulté

Le panache s'interprétera comme suit :
Échelle de panache

- 1 : Fameux !
- 2 : Bravo !
- 3 : Excellent !
- 4 : Exceptionnel !
- 5 : Méorable !

Pour chaque point de Panache, le joueur peut décrire l'un des éléments suivants :

- Rapidité d'exécution (l'action a été accomplie en un temps réduit, à l'appréciation du MJ)
- Usure (1 perte de Ténacité supplémentaire est infligée à l'opposition)

Exemple : Grâce à sa dépense d'énergie, Laincourt a accumulé quatre réussites, ce qui lui confère un point de Panache. Le mouvement est non seulement tout à fait remarquable, mais en plus, le capitaine a jailli de sa chaise avant même que les malfrats n'aient esquissé un geste.

Gérer une opposition dramatique

Ils n'eurent que le temps d'entendre le froissement de l'acier au sortir du fourreau. Le premier tomba aussitôt assommé par le coup de coude qui lui brisa le nez, Tranchelard se vit immobilisé par la lame d'une dague lui caressant la glotte, et le troisième portait à peine la main à l'épée quand la pointe d'une rapière, à un pouce de son œil droit, figea son geste.

Les Lames du Cardinal

Le système qui suit a pour visée principale de simuler un affrontement d'escrime, mais il peut, avec quelques adaptations, être utilisé pour une joute oratoire ou une entreprise de séduction importante. La seule restriction à apporter à son usage est qu'il concerne des moments forts, des **oppositions dramatiques**, et ne doit pas être mis en scène à tout va.

La compétence impliquée dans un duel dépend de la nature de ce duel.

Un résumé des duels courants et des correspondances de ressources est présenté en encart.

Les étapes qui suivent permettront au MJ de gérer au mieux une opposition dramatique. Faites place aux combattants !

Étape 1 : Établir la situation et prendre la main

- Le MJ énonce la situation : nombre et position des opposants visibles, position des Lames, situation de surprise
 - Il a pris soin de préparer la liste de ses figurants ainsi que leurs potentiels, répartis entre attaque et défense
 - Une distance entre les Lames est établie (contact, proche, éloignée, très éloignée)
 - Si l'un des deux camps est surpris, le second gagne l'initiative de la première attaque
 - Si personne n'est surpris, le MJ pioche une carte du paquet des Arcanes pour chaque Lame impliquée dans le conflit
 - Si cette carte présente une valeur de 0 à 10, les adversaires prennent la main (l'initiative). Pour une carte de 11 à 21, la Lame a l'avantage mais peut choisir de laisser la main
 - Pour déterminer l'ordre de déroulement entre les Lames, on classera celles-ci par ordre décroissant de la compétence
- ### Adaptation

Étape 2 : Enchaîner les actions

Un combat est découpé en une suite **d'assauts**, qui constituent des périodes très courtes (une dizaine de secondes) durant lesquelles une grande quantité de coups sont portés. Les cartes jouées, ainsi que les attaques et défenses des figurants, décrivent les actions **marquantes** de l'assaut. Ces dernières sont en réalité enrobées de toute une **effervescence** propre aux combats de cape et d'épée. Pour une attaque décisive,

Épreuves combinées

Il arrive fréquemment que les Lames, pressées par le temps, effectuent plusieurs actions simultanément. Tirer en galopant, crocheter une serrure en restant attentif, etc. Le MJ devra alors gérer ces actions comme suit :

- Deux tests distincts de compétence sont effectués, mais l'utilisation des qualités naturelles est limitée. La règle des réussites automatiques peut être utilisée
- Il est interdit d'utiliser deux fois la même compétence simultanément. Le cas échéant, un personnage ne tirera qu'une fois les cartes et les répartira entre ses deux tentatives

Exemple : Laincourt monte un cheval au galop tout en tirant au pistolet. Il applique ses compétences Équitation (3) et Tir (3). Le MJ annonce que la chevauchée sera moyenne (1), tandis que le tir sera très difficile (3). Laincourt choisit une réussite automatique pour l'Équitation et tire des cartes pour résoudre son tir. Toujours en chevauchant, il fait à présent face à deux dracs qui le chargent. Il possède deux pistolets et, pris par le temps, décide de faire feu de tout bois. Malgré ses trois cartes, il obtient six réussites, qui lui permettent d'abattre les deux dracs !

Comme pour un test de compétence normal, les figures du signe associé à l'école d'escrime utilisée par une Lame valent 2 points de réussite au lieu d'un en cours de combat.

Exemple : Pour un combattant de l'école française, la Dame de soufflé vaut 2 points d'attaque. Elle nécessite donc deux parades adverses pour être arrêtée. Pour un combattant de l'école italienne, un Cavalier de sang vaut 2 points de parade. Il neutralise deux attaques de ses adversaires.

Le « point supplémentaire » peut être attribué à un autre adversaire.