

LES LAMES DU CARDINAL

≈ situations de combat ≈

Cette **aide de jeu** décrit en détail un affrontement entre plusieurs Lames du Cardinal et leurs nombreux adversaires, parmi lesquels des dracs noirs, de redoutables ennemis.

Grâce au format électronique de ce fichier, et n'étant pas contraints par les limitations liées aux coûts d'impression, nous avons choisi de développer largement cette aide de jeu. La plupart des situations que vous pourrez rencontrer en combat sont abordées. **Cet affrontement est typique d'un combat de fin de mission.** Des adversaires dangereux, de la jusqu'ame, des points d'unité et de la magie draconique viennent brouiller la donne, forçant les joueurs à déployer des tactiques communes et à puiser dans les arcanes personnels.

Vous réaliserez à sa lecture que sans collaboration, les Lames auraient sans doute fait face à un destin moins clément.

La présentation suit la logique suivante : la description suivie de l'aspect technique. Ces situations sont toutes basées sur des vécus autour d'une table de jeu. Vous trouverez également des rappels de règles et autres références au Livre 2.

L'exemple peut sembler long de prime abord, mais nous avons opté pour un encadrement parfaitement didactique, afin de vous permettre de toucher du doigt les éléments du système, en particulier la grande liberté dont jouissent les joueurs et leur meneur.

En situation réelle, ces pages de texte se traduisent par quelques minutes d'échanges. Endiablés, on vous le souhaite.

Bonne lecture et bon jeu.

Un jour, toujours !

Mise en place

Le temps d'un affrontement

Un combat se compose d'une suite d'assauts, eux-mêmes répartis en six rondes selon les codes d'escrime :

- la prime
- la seconde
- la tierce
- la quarte
- la quinte
- la sixte

Un assaut dure environ 10 secondes.

La fin d'une ronde survient après que chaque personnage a accompli une action.

Note au meneur

Camille, Jérôme et Mahyar ont déjà interprété les Lames du roman lors d'autres scénarios. Pour atteindre les valeurs indiquées, les joueurs ont fait évoluer les liens entre personnages de la manière ci-contre >>>

(Livre 2, page 44)

Les antagonistes

Le MJ a préparé sa feuille d'adversaires, présentée ainsi :

Chauve I/I TI
Colosse I/I TI
Émacié I/I TI
Rat I/I TI
Visage anguleux I/I TI

Drac Balafré 4/2 T5
Drac Brûlé 4/2 T5
Drac Yeux jaunes 4/2 T5

Sang-mêlé 3/3 T3 (qui arrive en début d'assaut 2)

Il précise que l'un des dracs, le balafré, est vêtu d'un pourpoint de buffle.

- 5 points d'Unité sont dans la réserve des Lames
- 5 points de Jusqu'ame dans celle du MJ

La fine équipe en situation

Trois Lames du Cardinal, sûres d'elles et en pleine infiltration dans une taverne louche, se font surprendre par une troupe malintentionnée !

Parmi les Arcanes de la rivière se trouve La Sentinelle Silencieuse, qui augmente toutes les difficultés des tests de Vigilance des Lames.

Camille incarne...

Agnès, baronne de Vaudreuil

École italienne

Éscrime 5

Feintes : Volte, Esquive

Botte de Silvie (3 figures)

Liens : Leprat +2, Laincourt +1

Elle reste attablée au centre de l'auberge avec Leprat

Mahyar incarne...

Arnaud de Laincourt

Éscrime espagnole 5

Feintes : Cercle magique,

Intouchable

Botte de Carranza (2 figures)

Lien Agnès +1 Leprat +1

On le trouve à l'étage, en repérage

Jérôme incarne...

Antoine Leprat, mousquetaire, aussi surnommé le Chevalier d'Orgueil

Éscrime française 7

Feintes : Gestion des forces et Fente

Bottes de Desbordes (2 figures)

et de Saint-Didier (3 figures)

Lien Agnès +2 Laincourt +1

Il discute nonchalamment, attablé avec Agnès

Le paquet des Lames

Il contient l'arcane **L'Assassin sans visage** (opposé pour Leprat, neutre pour les autres).

Pour cette mission, les personnages ont devant eux les arcanes personnels suivants :

• Agnès, Le Pèlerin immobile (neutre pour tous)

• Leprat, Le Guerrier immortel (neutre pour tous)

• Laincourt, Le Chevalier au Dragon (béné pour Leprat, neutre pour les autres)

Enfin, l'introduction du meneur (qui préfère rester anonyme)

« Vous êtes tranquillement répartis dans l'auberge quand une troupe fait irruption par la porte principale. Cinq malandrins portant l'épée semblent désireux d'en découdre. »

En outre, par la porte arrière, trois formes massives encapuchonnées pénètrent à pas de loup dans la salle. Ils font basculer leurs capuches, laissant apparaître le faciès bestial de dracs noirs ! Ils se ruent sans attendre sur vous. Les cinq hommes sur Leprat et les dracs sur Agnès. Laincourt n'a pas été remarqué. Leprat et Agnès, vous êtes au contact. Laincourt est à distance moyenne des deux autres.

Que faites-vous ? Nous commençons un assaut et nous sommes en Prime. »



Ronde en Prime

Leprat

Ayant la meilleure Adaptation, il agit en premier, suivi par Laincourt et Agnès.

En début de combat, le MJ tire au hasard une carte du paquet d'Arcanes. Une valeur supérieure à 10 implique que la lame est en position offensive.

Le MJ pioche le 18. Le mousquetaire gagne donc la main en ce début de ronde. Jérôme sourit et constitue ensuite son jeu. Il pioche autant de cartes que sa valeur en Escrime.



Avec l'initiative, Leprat décide de faire du vide : il enchaîne Roi de Griffes et Dame de Griffes (qui ne produisent qu'une attaque chacun) et cible le même adversaire.

Jérôme : *J'envoie une attaque d'estoc au ventre tout en me ramassant sur moi-même.*

- Attaque par le Roi de Griffes.

Meneur : *... esquivée péniblement par ton adversaire, un rustaud au faciès de rat.*

- Le MJ note la défense utilisée par le Rat par un O sur sa ligne : Rat 1/1 O

Jérôme : *D'un bond, je me hisse sur le bord de table, et en profite pour enfoncer l'un de mes genoux dans le visage disgracieux du fieffé coquin.*

- Mouvement spectaculaire du Roi de Griffes et attaque de la Dame de Griffes en enchaînement

Meneur : *Surpris par ton enchaînement, il titube en arrière et s'écroule de tout son long.*

Jérôme : *D'une roulade arrière, je me redresse et me positionne debout sur la table. Je prends une bouchée de poulet en passant.*

- Mouvement spectaculaire de la Dame de Griffes

Le MJ note que le figurant est hors de combat en ajoutant « Fin » sur sa ligne [Rat 1/1 O fin]

Il décide ensuite que Leprat, bien qu'il ait eu la main en Prime, doit également subir une attaque car la lame se bat à un contre cinq.

Meneur : *les quatre autres comparses, désarçonnés par tes mouvements, tentent maladroitement de te cerner et font siffler leurs épées en tous sens. L'une de ces attaques se dirige franchement vers ta cuisse, portée par un reître bâti comme une armoire...*

- Le MJ note l'attaque portée par le Colosse par un X sur sa ligne.

Jérôme : *J'écarte d'un simple jeu de poignet les attaques misérables, et j'esquive la tentative sournoise en effectuant un saut au-dessus de son épée.*

- Jérôme joue sa Dame de Sang.

Jérôme reprend : *Je me suspends d'une main au lustre qui surplombe la table et me lance dans un mouvement circulaire, épée en main.*

- Mouvement spectaculaire de la Dame de sang. Notons que le MJ n'a pas précisé qu'il y avait un lustre au-dessus de la table, mais cet élément servant la narration et n'étant pas grandement illogique, il l'accepte volontiers.

La Dame de Sang permet au joueur de garder la main.

Son personnage reste en position offensive tant qu'il ne joue pas de carte avec une valeur inférieure à 8.

Laincourt

... n'est pas encore considéré comme participant au combat. Il ne pioche donc pas sa main d'escrime, mais dégage son pistolet et met en joue l'un des reîtres. Conscient que le tir n'est pas facile (les reîtres sont à portée moyenne, et en mouvement pour une Difficulté de 3, que le MJ réduit à 2 car les adversaires sont nombreux), il se consacre uniquement à sa visée.

Les PNJ

Dans l'esprit d'un jeu de cape et d'épées, le meneur n'a guère besoin de décrire les antagonistes dans le détail. Il doit opter pour la simplicité et la fluidité, et se contenter de titres marquants pour les désigner.

Exemples :
le Rat, le Colosse...

Résumé pour Leprat

Dans l'ordre, Jérôme pose ces cartes :

Deux attaques à l'initiative



Une défense



Résumé

Fin de Prime, la feuille du meneur évolue de cette manière :

Chauve 1/1 T1
Colosse 1/1 T1 X
Émacié 1/1 T1
Rat 1/1 T1 O Fin
Visage anguleux 1/1 T1

Drac Balafré 4/2 T5
Drac Brûlé 4/2 T5 XX
Drac Yeux jaunes 4/2 T5 XX

Sang-mêlé 3/3 T3

Points d'Unité : 4
Points de Jusquiame : 5

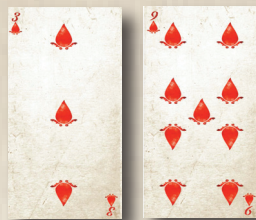
Leprat
Griffe : 4, 5, 9
Sang : 8

Agnès
Griffe : 3
Souffle : 2, 8
Sang : 3, 9
Écaille : 8, Dame

Mahyar n'a pas encore constitué de main

Agnès

... constitue sa main d'Escrime (5 cartes).



Consciente qu'elle va devoir faire face à trois adversaires redoutables, elle décide de dépenser sans attendre un point de Ténacité pour piocher deux cartes supplémentaires, qui sont :



Bonus dû à la dépense de Ténacité

Cette dépense ne coûte pas d'action.

Mahyar prend alors la parole et hurle sans retenue « *Tenez bon, j'arrive !* ». Il prend un jeton d'Unité et le donne à Camille. Agnès récupère une carte supplémentaire grâce à la présence rassurante de son compagnon Laincourt.

Un jeton d'Unité peut être dépensé à tout moment sans coûter d'action, mais jamais au bénéfice direct de la lame qui le dépense.



Bonus dû à l'utilisation d'un jeton d'Unité par Mahyar

Le meneur pioche un arcane du paquet d'Arcanes : la Tisserande oubliée (chiffre 2). Agnès n'a donc pas la main en Prime. Le MJ donne deux attaques à ses figurants, au lieu d'une seule. Il le justifie par la supériorité numérique des dracs ennemis.

Meneur : *Les dracs poussent des grognements féroces. Leurs lames épaisses, maniées sans subtilité, s'abattent sur toi comme un couperet. Deux d'entre elles te mettent en grand péril.*

• Agnès essuie deux attaques, venant du drac aux yeux jaunes et du drac brûlé.

Camille répond en abattant son Cavalier de Sang, qui lui rapporte deux défenses en raison de son lien avec l'école italienne.

Poser une figure du signe associé à la compétence compte comme deux succès. Cette règle vaut pour l'escrime et leurs écoles aussi.

Camille : *Le drac tente de m'atteindre au flanc, mais je parviens à détourner son coup, qui manque décapiter la serveuse de passage, qui se baisse de justesse.*

• Une attaque détournée par la première défense du Cavalier de sang.
• La serveuse est un figurant ajouté par la joueuse. Encore une fois, cela ne gêne en rien l'action et le MJ accepte sans sourciller.

Camille ajoute : *J'en profite pour prendre appui sur les épaules de la brave fille et d'un saut, passer par-dessus un drac tout en évitant l'attaque du troisième.*

• Une attaque détournée par la deuxième défense du Cavalier de sang.
• Un mouvement spectaculaire.

Mais Camille ne s'arrête pas là. Elle pose sa Vyverne de Sang en enchaînement !

Les deux cartes sont du même signe et se suivent strictement. Il est possible de déployer une telle défense dans la même ronde et en enchaînement. Cette carte lui rapporte encore deux défenses et un mouvement spectaculaire.

Camille, sûre d'elle : *J'effectue une brutale rotation, et dans le même élan que Leprat, je m'accroche au lustre en forme de roue qui pend du plafond. Les dracs tentent maladroitement de m'atteindre et se heurtent mutuellement.*

Le MJ acquiesce et coche une attaque sur la ligne des deux mêmes dracs noirs.

Camille conclut : *En outre, d'un mouvement habile, j'effectue une Volte (elle insiste sur le mot) pour reprendre pied sur la table.*

• Agnès a posé deux cartes Sang d'affilée, qui lui permettent d'utiliser sa feinte VOLTE. Celle-ci lui apporte une nouvelle carte. Voir Livre 2, page 9 ; deux cartes de valeurs différentes posées sur deux rondes successives lui auraient aussi donné cet avantage.

Notre Camille survoltée pioche la Dame d'Écaille.

Fin de la Ronde pour tout le monde. Comme la plus petite carte posée par Agnès est de valeur supérieure à 7, elle prend la main sur ses adversaires pour la ronde suivante.

Ronde en Seconde

Leprat

Le personnage a gardé la main. Ayant rejoint Agnès, il décide de soulager sa compagne en assaillant le même drac qu'elle. Comme ces adversaires sont à courte distance, il peut le faire.

Jérôme : *J'envoie une violente attaque d'estoc vers l'épaule d'épée du drac brûlé...*

- Il vient de poser le 5 de Griffé.

Meneur : *... que le drac arrête d'une parade haute ! Tu as l'impression d'avoir frappé une enclume.*

- Le MJ note un O à côté de la ligne du drac pour noter la défense utilisée.

Jérôme : *D'un enchaînement habile, j'alterne frappe lourde à la tête et attaque de côté dans ses côtes...*

- Il abat aussitôt son 4 de Griffé.

Meneur : *Ton adversaire n'est pas né de la dernière pluie. Il parvient une nouvelle fois à détourner ta volée de coups. Mais il perd pied et semble dépassé.*

- En ajoutant « il perd pied... », le MJ indique au joueur que l'adversaire est a priori à court de défense !

Camille choisit alors dans sa main le 3 de Griffé et le tend à Jérôme.

Son lien de +2 avec le mousquetaire lui permet de passer jusqu'à deux cartes par assaut à son compagnon s'il est à distance courte.

Camille : *Toujours accrochée au lustre, j'imprime un mouvement sec pour ouvrir de nouvelles possibilités à Leprat.*

- Cette action n'est pas « résolue ». Elle ne fait que justifier le passage de carte d'un personnage à un autre et apporte de la dynamique à la scène.

Jérôme : *Je m'engouffre dans la faille et fend vers le maffle de la créature.*

- Le joueur sourit et pose le 3 de Griffé qui suit son 5 et son 4. Leprat aurait pu choisir n'importe lequel des adversaires à portée. Il n'y a pas obligation d'attaquer le même lors d'un enchaînement.

Le drac n'a plus de défense et devrait subir une blessure, mais le MJ, au visage fendu par un sourire sardonique, avance sa main et dépense un jeton de Jusquiamé de sa réserve.

Le meneur peut à tout moment faire appel à la réserve de Jusquiamé pour augmenter une difficulté. Ici, la puissance de l'ennemi drac.

Meneur : *In extremis, le drac reprend ses esprits et saisit en rugissant ton épée. Il te repousse avec violence et se prépare à contre-attaquer tandis que tu choisis de ton lustre.*

- Grâce au jeton de Jusquiamé dépensé par le MJ, le drac déploie des ressources inattendues qui lui permettent d'éviter une blessure.

Jérôme : *Mais euuuuh.*

Qui plus est, Leprat a perdu la main, la carte la plus basse posée étant un 3.

Les quatre reîtres restant fondent sur le Chevalier d'Orgueil et lui assènent une attaque. De toute évidence, les antagonistes poursuivent Leprat quand bien même il a changé de cible.

Le meneur estime que, au vu de la configuration des lieux et des mouvements spectaculaires de Leprat, les adversaires impressionnés ne disposent que d'une seule attaque, attribuée au reître au Visage anguleux.

Jérôme : *Je repousse les assauts désordonnés des reîtres, grâce à un ensemble de parades et d'esquives.*

- Il pose son 8 de Sang.

Bien qu'ayant joué une carte supérieure à 7, Leprat ne récupère pas la main. En effet, c'est la carte la plus basse de la ronde (ici le 3 de Griffé) qui détermine la posture (offensive ou défensive) dans la prochaine ronde.

Rappel sur le nombre d'attaques des PNJ

La dépense d'un jeton de Jusquiamé, un surnombre ou un avantage stratégique quelconque, peut déboucher sur le gain d'une attaque supplémentaire à la faveur des PNJ.

(Livre 2 page 16)

Prudence cependant, ce bonus ne doit pas être systématique. Il doit alimenter l'aspect dramatique d'un combat.



Résumé

Fin de Seconde, la feuille du meneur évolue de cette manière :

Chauve I/I TI
Colosse I/I TI X Fin
Émacié I/I TI
Rat I/I TI O Fin
Visage anguleux I/I TI X

Drac Balaféré 4/2 T5
Drac Brûlé 4/2 T5 XX OOTI
Drac Yeux jaunes 4/2 T5 XX

Sang-mêlé 3/3 T3

Points d'Unité : 4
Points de Jusqu'ame : 4

Leprat
Griffe : 9

Agnès
Sang : 3, 9
Écaille : 8, Dame

Laincourt

Il appuie sur sa gâchette. Son score de Tir est 3, insuffisant pour vaincre automatiquement une difficulté de 2. Pour réussir automatiquement ce test, la compétence devrait être au moins égale au double de la difficulté.

Conscient de l'importance du Tir, et peu désireux de piocher dans le paquet des Lames, au risque de piocher un arcane, Mahyar dépense un point de Ténacité pour augmenter provisoirement sa compétence de 2 points. Il atteint le niveau 5 en Tir, ce qui lui permet de toucher automatiquement un reître.

Le colosse tombe au sol. Le MJ note [fin] sur la ligne du figurant Colosse.

Agnès

Elle souhaite gagner du temps pour laisser Laincourt les rejoindre.

Camille : *Je concentre mon attaque sur le même drac que Leprat. Il faut le finir ! Attaque précise au cou !*

- La joueuse pose un 8 de Souffle.

Meneur : *Le drac, obnubilé par Leprat, ne voit pas ton attaque arriver. Tu fais sauter les écailles de son cou puissant, et vois le sang s'écouler.*

- Le drac n'a plus de Défense et se voit donc touché.

Agnès peut alors pousser son attaque. Comme le drac n'a plus de Défense, elle peut poser autant de cartes Souffle qu'elle le souhaite pour infliger des dommages supplémentaires. Elle ne peut poser de cartes Griffe, car l'attaque contre le drac a été déclenchée par son 8 de Souffle.

Notons que même si les cartes ne se suivent pas, Camille peut les poser ensemble. La contrepartie est que bien souvent, la carte la plus basse se révélera inférieure à 8, ce qui impliquera une perte de main. Dégager son arme fait perdre un temps précieux.

Camille : *J'enfonce ma lame aussi profondément que possible.*

- Elle lâche son 2 de Souffle.

Meneur : *Le drac hurle de douleur...mais surtout de rage. Il reste debout, bien que sérieusement touché.*

- Une épée inflige deux points de dégâts de Ténacité par attaque portée et carte supplémentaire. Ici, on compte au total 4 points (2 pour l'attaque, 2 pour le 2 de Souffle)

Ronde en Tierce

Leprat

Il a perdu la main avec la pose de nombreuses cartes. Sentant la fatigue venir, il dépense un point de Ténacité pour faire front.

Un point de Ténacité peut être dépensé à tout moment, une seule fois par assaut. C'est ce qu'on appelle une Reprise de souffle (L2, page 17).

Hélas, Jérôme pioche L'Assassin sans visage. Un arcane maudit pour lui ! Il défausse alors toute sa main et perd un deuxième point de Ténacité.

Un tirage d'arcane maudit implique la défausse de toute la main.

Dès qu'un arcane est défaussé, le paquet des Lames est remélangé avec les cartes déjà posées.

Camille se fend d'une belle preuve d'amitié, en lâchant au milieu de la mêlée « Antoine ! Je suis là, tu peux compter sur moi. » Voyant son compagnon démuni, elle tend à Jérôme son 9 de Sang. C'est la deuxième carte qu'elle lui passe lors de l'assaut. Son lien de +2 ne lui permet pas d'en donner plus. La description illustre ce soutien.

Jérôme : *Merci ma chère.*

Meneur : *Les trois reîtres se jettent sur toi, et t'assaillent d'attaques. L'une d'entre elles risque de frapper ton œil.*

- Le MJ marque une croix devant l'Émacié pour noter son attaque.

Jérôme : *Quelques parades, un mouvement de tête, et l'attaque est esquivée. Je donne un coup de pied au malfrat.*

- Défense du 9 de Sang. Leprat récupère la main.

Laincourt

Il dévale les escaliers en tirant son épée. Ce Mouvement hors combat est une action sans difficulté. Elle permet de couvrir 10 mètres et de passer d'une distance moyenne à une distance courte.

Agnès

Elle vient de perdre la main et subit à présent des attaques brutales de dracs noirs.

Meneur : *Les dracs t'ont offert un bref moment de répit, mais je te conseille de te préparer. Ils lancent à présent deux attaques circulaires vers ton torse et tes jambes.*

- Le MJ marque un croix en face de Yeux jaunes et Balaféré pour noter leurs attaques.



Résumé

Fin de Tierce, la feuille du meneur évolue de cette manière :

Chauve 1/1 TI
Colosse 1/1 TI X Fin
Émacié 1/1 TI X
Rat 1/1 TI O Fin
Visage anguleux 1/1 TI X

Drac Balaféré 4/2 T5 X
Drac Brûlé 4/2 T5 XX OO TI
Drac Yeux jaunes 4/2 T5 XXX

Sang-mêlé 3/3 T3

Points d'Unité : 4
Points de Jusqu'ame : 4

Leprat

Agnès
Écaille : 6, Dame

Jérôme lance à Camille un « *Tiens bon Agnès !* », il saisit un nouveau point d'Unité et le donne. La joueuse, grâce à ce point, pioche un 6 d'Écaille.

Camille : *Je place une parade basse avant d'éviter la deuxième attaque par une **ESQUIVE** (elle marque clairement ce dernier mot) astucieuse. Passant sous la lame adverse, je me ménage une ouverture.*

- Camille pose un 8 d'Écaille et un 3 de Sang pour s'opposer aux deux attaques. Pour annuler deux attaques, les cartes défense n'ont pas à être du même signe et n'ont pas à se suivre.

Le 3 de Sang n'aurait normalement pas autorisé à Agnès à récupérer la main, mais la feinte Esquive le permet, quelle que soit la valeur de sa carte Sang. Notons tout de même que si sa deuxième carte avait été inférieure à 8, par exemple un 6 d'Écaille au lieu d'un 8, Agnès n'aurait pas obtenu la main en dépit de sa feinte.

Ronde en Quarle

Leprat

... a récupéré la main, et contre-attaque.

Jérôme : *J'assène une attaque de pointe précise vers la tête du drac.*

- Conscient qu'il faut abattre au plus vite le drac noir blessé, il saisit son arcane personnel, le Guerrier Immortel, qu'il utilise comme un Roi de Souffle. L'arcane personnel, quand il est pris en main, permet de remplacer n'importe quelle carte, au choix du joueur.

Meneur : *Surpris par tes réserves physiques, le drac ne peut éviter ta Lame. Il chute en arrière, dans un cri étranglé.*

- Attaque portée par Leprat et son arcane qui simule le Roi de Souffle.

Jérôme : *Je m'accroche à la tête du drac tandis qu'il tombe et je me laisse rouler vers l'avant, utilisant le corps du monstre comme contrepoids.*

- Mouvement spectaculaire permis par la pose d'une figure.

Jérôme : *Au passage, j'assène un violent coup de talon à l'un des reîtres, le Chauve.*

- Deuxième attaque donnée par l'arcane / Roi de Souffle

Meneur : *Celui-ci titube, mais reste dans le combat.*

- Le MJ note un O, indiquant l'utilisation d'une défense, devant le Chauve.

- Les cartes sont remélangées avec la pioche, un arcane venant d'être joué.

Laincourt

Le personnage, à présent au contact, constitue sa main d'Escrime. Ayant déjà effectué des actions différentes durant les trois premières rondes (visée + tir + course), il tire trois cartes de moins, ce qui le limite à deux cartes ($5-3=2$). En outre, il ne peut utiliser de Ténacité, ayant aussi dans le même temps fait appel à cette option pour améliorer son tir. Sa main se compose alors de cette manière :



Considérant que Laincourt arrive à revers, le MJ décide qu'il obtient automatiquement la main. Connaissant la préférence de Leprat pour le Souffle, Mahyar passe sa dame à Jérôme.

Mahyar : *Je réceptionne Antoine et, attrapant son bras, je le relève très vite de façon à ce qu'il revienne face à ses adversaires.*

- Description justifiant le passage d'une carte d'une Lame à une autre.



Mahyar poursuit : *J'invective les dracs pour qu'ils laissent Agnès tranquille. Je leur laisse la main.*

- Le joueur ayant la main, il peut choisir de la laisser ou de la garder.

Meneur : *L'un des dracs, le balafre, se tourne vers toi et envoie une série d'attaques frénétiques dans ta direction, avant de terminer par une attaque à la tête.*

- Le MJ note l'attaque d'une croix.

Mahyar : *Mais je suis INTOUCHABLE ! Le drac se heurte à mon fer, et mes parades le destabilisent amplement !*

- Le joueur a posé son 5 d'Écaille.

La feinte Intouchable permet, si la première carte posée est une écaille, d'annuler une attaque supplémentaire. Dans notre cas, bien que nous soyons en Quarte, c'est la première ronde d'escrime à laquelle participe Laincourt. La feinte est donc utilisable.

Comme le drac n'a porté qu'une attaque, la deuxième défense annule une attaque non portée.

Agnès

Elle a récupéré la main grâce à sa feinte. Désireuse de porter une puissante attaque en Sixte (dans deux rondes), Agnès décide de **Reprendre son souffle**.

Sa Galanterie (caractéristique liée à son école d'escrime) étant de 2, elle peut défausser jusqu'à deux cartes pour en piocher autant, mais une seule fois par assaut. Elle perd toutefois la main et subit immédiatement une attaque.

Elle défausse son 6 d'Écaille, car elle sait qu'elle va devoir subir une attaque. Sa Dame d'Écaille sera suffisante pour la contrer. Puis elle pioche le 6 de Griffes.

Meneur : *Profitant de ta pause, le drac aux yeux jaunes se rue sur toi et tente de t'asséner un violent coup de tête.*

- Le MJ marque une croix supplémentaire pour cet adversaire.

Camille : *Mon épée ayant été écartée, je saisis un pichet qui traîne sur la table et l'interpose. Le visage du drac se fracasse sur la terre cuite, tandis que je roule de l'autre côté de la table.*

- Camille pose sa dame d'écaille.
- Défense et mouvement spectaculaire liés à la pose d'une figure

Trouvant que les Lames s'en sortent plutôt bien, le MJ décide alors que les forces draconiques vont s'en mêler. Il pioche un jeton de jusqu'ame et toise Camille.

Meneur : *Malheureusement pour toi, ton mouvement a été anticipé. Au moment où tu termines ta roulade, tu vois briller la lame du poignard que le drac tient dans sa main gauche.*

- Le MJ ne note rien, car cette attaque est permise par la dépense d'un point de jusqu'ame

Camille : *Je n'ai plus de Défense !*

Meneur : *Son arme te déchire le mollet.*

- La baronne de Vaudreuil est à court de cartes défensives. Elle subit une perte de 2 Points de Vitalité. Toutefois, elle ne perd pas la main, la seule carte qu'elle a jouée étant une Dame.

Ronde en Quinte

Mahyar : *Camarades, ce monstre va finir par avoir ma peau.*

Camille : *Un jour, toujours !*

Camille saisit un point d'unité et le lance vers Mahyar. Ce dernier, ragaillardi, pioche une nouvelle carte.



Leprat

Son arcane personnel lui a permis de reprendre la main et Laincourt contribue à la riposte.

Jérôme : *Le vilain Chauve me semble sur le reculoir. Attaque franche à la gorge ! Botte de Desbordes !*

- Avec la Dame de Souffle gagnée grâce à Laincourt, Leprat porte une attaque sur le chauve et utilise une Botte.

Meneur : *C'en est trop pour lui. Il s'effondre sur le bord de table.*

- Le MJ note fin sur la ligne du chauve.

Jérôme : *Je l'écarte d'un coup de genou. Sa tête frappe le bord de table et soulève un bref instant le plat d'andouillettes que nous dégustions. Je saisis au vol le plat de la main gauche et l'écrase sur le visage du reître Émacié.*

- Deuxième attaque donnée par la Dame de Souffle.

- Leprat ayant posé lors de l'assaut deux figures de Souffle (la Dame et l'arcane / Roi de Souffle), il peut déclencher gratuitement sa Botte. Il ne peut par contre pas déclencher celle de Saint-Didier, cette dernière nécessitant trois figures.

- Le joueur ajuste son personnage, il gagne un point de Ténacité grâce à sa Botte.

Jérôme en rajoute un peu : *Je fais un clin d'œil complice à Arnaud et ajoute, en pointant du menton le plat « Elles étaient trop cuites ! ».*

Meneur : *Le bougre manque chuter sous l'impact.*

- Le MJ note une défense pour l'Émacié.

Laincourt

... fait toujours face au drac balafré.

Meneur : *En bout de course, le drac jette toutes ses forces dans la bataille. Il te martèle de son épée large à la lame ébréchée par des éclats d'os.*

- Le MJ note une croix en face du Balafré.

Mahyar : *J'enchaîne les parades, sans toutefois parvenir à reprendre le dessus sur cet adversaire monstrueux.*

- Le joueur a lâché son 4 d'Écaille, obtenu grâce au point d'unité de Camille.

Agnès

Toujours en posture offensive, elle s'autorise une dernière attaque.

Camille : *Je détourne une nouvelle attaque du drac noir, qui vient de me blesser, et le temps qu'il fasse la tour de la table, j'envoie une grande attaque de revers au reître englué par Leprat, tout en balayant sa jambe.*

- La joueuse vient de poser son 6 de Griffes.

Meneur : *Aveuglé par la pitance, le malfrat s'écroule dans un fracas terrible.*

- Le MJ note Fin devant le reître Émacié.

Camille : *Tandis qu'il chute, je nettoie ma lame.*

- Pas de règle pour ça, c'est juste un détail narratif propre au style du personnage !

Ronde en Sixte

Les Lames n'ayant plus de cartes, et leurs adversaires ne possédant plus d'attaques, les combattants échangent quelques coups qui ne portent pas et ne modifient pas la configuration du combat. **Voir Livre 2, page 17, À bout de souffle et page 15, Enchaîner les actions.**

Pour déterminer qui prend la main en début du prochain assaut, on observe les cartes jouées en Quinte.

Les Lames, considèrent le résultat de l'assaut. Elles se montrent confiantes sur la suite du combat mais n'ont pas remarqué qu'un sinistre personnage, un sang-mêlé porteur d'un artefact draconique puissant, s'est introduit par l'étage dans la bâtisse.

Le MJ décide que les Lames, prises dans le combat, ne l'ont pas remarqué. Il tient à présent en joue Leprat, identifié comme le plus dangereux et le vise depuis la quinte. L'un des effets impliqués par un tirage d'arcane durant un assaut est d'attirer l'attention des créatures draconiques !

Résumé

Fin de Quarte, la feuille du meneur évolue de cette manière :

Chauve 1/1 T1 O
Colosse 1/1 T1 X Fin
Émacié 1/1 T1 X
Rat 1/1 T1 O Fin
Visage anguleux 1/1 T1 X

Drac Balafré 4/2 T5 XXX
Drac Brûlé 4/2 T5 XX OO T1 Fin
Drac Yeux jaunes 4/2 T5 XXXX

Sang-mêlé 3/3 T3

Points d'Unité : 3
Points de Jusqu'ame : 3

Leprat
Souffle : Dame

Laincourt
-

Agnès
Griffe : 6

Fin de Quinte, la feuille du meneur évolue de cette manière :

Chauve 1/1 T1 O Fin
Colosse 1/1 T1 X Fin
Émacié 1/1 T1 X O Fin
Rat 1/1 T1 O Fin
Visage anguleux 1/1 T1 X

Drac Balafré 4/2 T5 XXXX
Drac Brûlé 4/2 T5 XX OO T1 Fin
Drac Yeux jaunes 4/2 T5 XXXX

Sang-mêlé 3/3 T3

Points d'Unité : 2
Points de Jusqu'ame : 3

Leprat

Laincourt
-

Agnès
-

Deuxième assaut

Nouvel adversaire

Le MJ décide que le sang-mêlé est un personnage important, un adversaire digne des Lames. Au lieu de simplement utiliser une seule carte archétype pour déterminer son profil, il en additionne DEUX, comme pour la création d'une Lame.

Le MJ récupère les cartes archétypes Espion et Aventurier, qui donnent des scores de 7 en Furtivité, 5 en Tir et 6 en Escrime. Le MJ fixe la Ténacité du sang-mêlé à 3.

C'est reparti !

Les Lames se trouvent dans la configuration suivante.

- Agnès
Ténacité 1 coche / Vitalité 2 coches

- Leprat
Ténacité 1 coche

- Laincourt
Ténacité 1 coche

Dans le paquet des Lames se trouvent deux arcanes, L'Assassin sans visage et le Guerrier immortel.

En outre, le meneur a défini que l'artefact draconique porté par le sang-mêlé insufflait une énergie prodigieuse aux créatures liées aux dragons. Ces derniers (les dracs et le sang-mêlé) bénéficient de fait de l'équivalent d'un point de Jusqu'ame chacun en plus des jetons de la réserve !

C'est ici le MJ qui décide de l'effet de l'artefact. En la matière, il jouit d'une grande liberté.

Ronde en Prime

Leprat

Le personnage est en posture offensive grâce à sa dernière carte jouée (voir page précédente). Il se rue dans la bataille sans se protéger, confiant en ses camarades.

Jérôme en profite pour donner son Cavalier d'Écaille à Mahyar et sa Vyverne de Sang à Camille.

Jérôme : *J'effectue une charge brutale sur le drac balafré !*

- Le joueur attaque avec son Roi de Griffes.

Meneur : *Le drac repousse ton attaque, planté sur ses jambes puissantes.*

- Le meneur note une défense pour le drac balafré.

Jérôme : *Je m'efforce de me positionner entre les deux dracs, en virevoltant sur moi-même.*

- Mouvement spectaculaire lié à la pose de sa figure, le Roi de Griffes.

Les trois joueurs constituent leurs mains d'Escrime

Leprat



Agnès



Laincourt



Laincourt

En posture défensive, il voit le drac aux yeux jaunes le prendre pour cible.

Meneur : *Le drac se jette sur toi avec une férocité surnaturelle. Ses yeux brillent d'une lueur dorée, et il tente d'agripper ta gorge tout en t'assénant des coups d'épée de dément.*

- Le MJ utilise le point de Jusquiamé offert par l'artefact pour renforcer l'attaque du drac. Par conséquent Laincourt doit opposer deux défenses.

Mahyar pose un 10 d'Écaille et utilise sa feinte Intouchable.

Mahyar : *Il n'est pas né le drac qui abattra Arnaud de Laincourt !*

- La feinte **INTOUCHABLE**, déclenchée simultanément à la pose du 10 d'Écaille, procure une deuxième défense.

Agnès

Elle n'a pas la main.

Meneur : *Le reître au visage anguleux – et au regard vicieux (parfaite imitation du MJ), s'approche de toi et enchaîne une passe d'armes pleine d'allant.*

- Le meneur note une attaque pour le Visage anguleux.

Camille : *J'esquive son attaque, et je profite de son élan pour le crocheter et l'envoyer valser au milieu des dracs.*

- Voyant là une occasion d'en finir, Camille saisit son arcane personnel, le Pèlerin immobile, et le joue comme une Dame de Sang.

- L'arcane / Dame de Sang donne deux Défenses à Agnès. La première élimine l'attaque du reître, la deuxième bloque l'un des dracs, le Balafre, suite à la bousculade. Les dracs étant à distance courte d'Agnès, elle est autorisée à agir ainsi.

Camille n'en reste pas là : *Je suis mon adversaire trébuchant et d'un coup de pied vigoureux dans l'arrière-train, je le projette sur le drac balafre et je volte !*

- La joueuse vient d'enchaîner avec son Cavalier de Sang.

- Encore deux attaques retirées au potentiel d'attaque du drac balafre.

- La feinte **VOLTE** permet à Camille de piocher une nouvelle carte.



Camille enfonce le clou : *Les lames des dracs s'emmêlent. J'utilise le corps du reître comme un bouclier humain et la cuisse de Leprat comme appui, puis plonge dans la mêlée confuse.*

- La joueuse enchaîne encore, avec sa Vyverne de Sang, offerte plus tôt par Leprat lors de sa charge.

Meneur : *Les dracs vocifèrent, tentent quelques attaques à ton encontre, mais ne parviennent qu'à contusionner le reître qui gémit.*

- Deux nouvelles attaques sont retirées aux dracs. Une à chacun.

Camille : *Je porte alors ma Botte de Silvie, grâce à mes trois figures. Je me retrouve dans le dos du drac aux yeux jaunes, et lui enfonce ma lame entre les côtes.*

- Camille pose sa Dame de Griffé, son 2 de Griffé et son 6 de Souffle pour effectuer des dommages automatiques, comme indiqué dans la Botte.

Meneur : *Tu sens une force surnaturelle émaner du drac, le raccrochant à la vie. Ta lame peine à trouver le cœur du monstre, qui crache un flot de sang tout en t'insultant. Mais c'est en dracien, tu ne comprends pas les détails.*

- Le MJ fait ce qu'il peut pour opposer une résistance à cette fulgurance. Il vient de dépenser un point de Jusquiamé pour annuler les effets d'une carte de Camille.

- 3 cartes noires, moins une annulée par la Jusquiamé, donnent 2 cartes noires ayant fait effet. Chacune inflige une perte de 2 Points de Ténacité. Le drac a donc subi 4 points de Ténacité de dégâts.

Jérôme : *Je profite que ma camarade soit derrière le drac pour asséner au monstre un vigoureux coup de pied en plein torse afin de le précipiter sur l'épée d'Agnès. Finis-le, ma belle !*

- C'était sans compter sur l'esprit d'équipe de Jérôme, qui savoure ce retournement de situation et en profite pour tendre son 6 de Griffé à Camille.

Camille : *Merci Chevalier...*

- Et la joueuse de finir en posant ce 6 de Griffé pour infliger 2 nouveaux points de Ténacité de dégâts au drac noir. Ce dernier succombe et s'effondre.

Camille, encore : *Derrière toi !*

- Dans le même mouvement, elle passe son 7 de Sang à Jérôme.

La défausse est remélangée, suite à la pose par Agnès de son arcane personnel.

Optimiser les liens entre Lames

Bien utilisés, ils peuvent rendre une équipe particulièrement redoutable.

Le genre de cape et d'épées se nourrit de belles amitiés et d'épreuves menées de concert. Ici et en combat, cela se traduit par une efficacité redoublée.

Voir Livre 2 page 20

Exemple :

En Prime du deuxième assaut, Leprat avait déjà donné une carte à chacun de ses compagnons.

Mais son lien avec Agnès, de +2, lui permet d'en offrir une seconde. Ce qui n'est pas possible avec Laincourt, n'ayant qu'un lien de +1 avec lui.

Résumé

Fin de Prime, la feuille du meneur évolue de cette manière :

Visage anguleux I/I T I X // X

Drac Yeux jaunes 4/2 T5 XXXX // XX Fin
Drac Balafre 4/2 T5 XXXX // O XXXX

Sang-mêlé 3/3 T3

Points d'Unité : 2

Points de Jusqu'ame : 2

Leprat
Griffe : 8, 10
Souffle : 7
Sang : 7

Laincourt
Souffle : 5
Sang : 3, Roi
Écaille : Cavalier, Roi

Agnès
Écaille : 3

Leprat

Son joueur a un mauvais pressentiment.

Meneur : *Tandis que vous ferraillez à tout rompre, vous percevez soudain une détonation. Antoine, tu ressens alors une forte douleur dans le dos. Tu perds 4 points de Vitalité.*

En haut des escaliers, appuyé sur la rambarde, un individu inquiétant vient de tirer au mousquet. Il lâche son arme et vous apercevez furtivement sa langue bifide qui caresse ses lèvres fines.

- Le meneur trouve ce moment vraiment idéal pour mettre enfin en scène son figurant sang-mêlé.
- Ce dernier a déclenché son tir avec une difficulté moyenne (2) et un niveau suffisant pour toucher sa cible, par la dépense d'un point de Panache (Livre 2, page 15).
- Si le MJ l'estime judicieux, les figurants peuvent aussi bénéficier de points de Panache !

Camille et Mahyar (en chœur) : *Un sang-mêlé ! Il ne manquait plus que ça.*

Jérôme : *4 ?! Mais bon sang de puteborgne je ne peux pas éviter le tir ?*

Meneur : *Non. Le tireur était très discret. N'oublie pas que vous étiez occupés en mêlée. Qui plus est (il désigne l'arcane Sentinelle silencieuse dans la Rivière) les Dragons sont contre toi. Avec une perte de 4 points, tu t'en tires presque bien, en fait. Et tu dois avouer quand même que c'est un très bon tireur, non ?*

Jérôme hoche la tête et se reconcentre sur sa main.

Un tir embusqué sur des Lames inconscientes du danger, dépend de la compétence du tireur. Sinon, un test d'Athlétisme est envisageable, qui représente une action simple.

Ronde en Seconde

Leprat

À ce stade, il a une coche de Ténacité et 4 de Vitalité. Le personnage accuse le coup.

Jérôme : *Je lance une attaque en couronné sur le reître dans l'idée de me charger ensuite de notre nouvel ami sang-mêlé. Pour déclencher la fuite immédiate de mon adversaire actuel, j'arrête le tranchant de mon arme à quelques centimètres de son visage en lui lâchant un « Bouh ! ».*

- Le joueur pose son 8 de Griffe.
- Au lieu de donner un coup d'épée, Leprat opte pour une intimidation. Cette manœuvre est gérée comme une attaque normale, mais permet d'apporter de la variété au combat.

Meneur : *Le reître ne demande pas son reste et prend ses jambes à son cou, presque soulagé.*

- Les figurants peuvent fuir si la situation devient critique. Le MJ décide de leurs comportements.

Laincourt

Il décide de se rapprocher du sang-mêlé. Le MJ annonce que le figurant se trouve à distance moyenne, on estime donc qu'il faudra 2 rondes à Laincourt pour se trouver au corps à corps. Il devra en outre défausser deux cartes de sa main.

Mahyar : *Mes camarades vont s'occuper du dernier drac, je me rue alors vers le balcon. Je prends successivement appui sur un banc renversé, le comptoir, avant de me hisser à l'étage en m'accrochant à un voilage.*

- Le joueur pose une figure de sa main, le Roi d'Écaille.
- Avec cette manœuvre, Arnaud profite de son mouvement spectaculaire pour se rapprocher automatiquement d'un cran de distance. Il passe ainsi de distance moyenne à distance courte. Les détails de ce déplacement sont laissés à la libre interprétation du joueur. Mahyar se montre très inspiré, en l'occurrence.

Meneur : *Le sang-mêlé est quelque peu surpris, mais se reprend vite. Il tire son épée et sort une longue main gauche. Il te toise en laissant poindre sa langue bifide.*

- Comme le sang-mêlé a effectué une action dans la première ronde, le MJ décide qu'il a une attaque en moins sur son potentiel, soit :

Sang-mêlé 3/3 T3 X

X indique une attaque déjà utilisée

Mahyar : *Jessaie de passer dans sa garde en enroulant son arme dans le tissu.*

- Mahyar brandit alors le Chevalier au dragon, son arcane personnel et annonce une Dame d'écaille.
- Au lieu de décrire une action d'escrime pure, Mahyar préfère mettre en avant la ruse de son personnage en utilisant un élément de décor. Cela ne change pas le résultat, à savoir la neutralisation des attaques adverses.

Meneur : *Le sang-mêlé s'emmêle dans le tissu, dégage à grand peine sa rapière et recule sous l'effet de ta manœuvre. Dans son œil couve une haine farouche.*

- Le meneur note 2 X supplémentaires sur la ligne du sang-mêlé.

Un arcane vient d'être posé. Un joueur saisit le paquet des Lames et la défausse, mélange les deux et reforme une nouvelle pioche.

Agnès

La baronne n'a plus la main, car sa dernière carte posée est un 6.

Meneur : *Te sentant vulnérable, le drac balafré se ramasse sur lui-même et bondit. Il alterne coups d'épée et griffures, et tente de te faire trébucher.*

- Le MJ a utilisé le point de Jusquiamé conféré par l'artefact pour permettre à son drac d'agir, car il n'avait plus d'attaque disponible.

Camille : *Épuisée par mes efforts soutenus, je me contente de maintenir le monstre à bonne distance par des parades décidées.*

- Camille joue son 3 d'Écaille.

Ronde en Tierce

Leprat

Le Chevalier d'Orgueil, en posture offensive, fait face à un dernier adversaire, le drac balafré.

Jérôme : *J'enchaîne des attaques en couronné, suivies d'une fente basse me permettant de garder la main sur le combat.*

- Le joueur pose un 7 de Souffle.
- La valeur de la carte (7) ne permet normalement pas de garder la main. Mais la feinte FENTE l'autorise si une carte Souffle est jouée, qu'elle que soit sa valeur.

Meneur : *Le drac pare avec brio tes attaques, dégageant ta dernière tentative avec une certaine facilité. Cela dit, tu gardes la main grâce à ta feinte.*

- Le Meneur note une défense au drac balafré.

Laincourt

Il affronte en ce moment-même un terrible adversaire. Un sang-mêlé.

Mahyar : *J'accomplis une attaque frontale pour occuper le bretteur et je prie mes compagnons de vite m'épauler.*

- Le joueur pose son 5 de Souffle et perd la main.

Meneur : *Souple comme un serpent, ton adversaire enchaîne les esquives rapides. Ta lame fouette l'air.*

- Le Meneur note une défense au sang-mêlé.

Agnès

Elle n'a pas la main. Camille, soupçonnant à juste titre l'extrême vilénie du MJ, décide de dépenser un point de Ténacité pour piocher deux nouvelles cartes. Mais la pioche révèle deux arcanes ! Agnès subit la perte de 3 points de Ténacité (1 pour piocher deux cartes, 1 pour chaque arcane révélé).

La baronne affiche à présent 4 coches de Ténacité et 2 de Vitalité.

Meneur : *Tandis que tu t'essouffles, le drac amorce un mouvement latéral d'une brutalité extrême et vient te percuter de plein fouet.*

- Le MJ arbore une expression de fouine. Il profite de la séquence dramatique d'Agnès pour dépenser un nouveau point de jusquiamé et faire attaquer son figurant.

Camille lance un regard implorant à Jérôme. Mais celui-ci n'a plus de carte de Défense à lui offrir, car il lui a déjà donné 2 cartes.

Camille : *Je ne peux éviter la brute et je m'écrase au sol sous la violence du choc, le visage en sang.*

- Agnès vient de perdre encore 2 points de Vitalité.

Ronde en Quarte

Leprat

Le personnage sent bien que le combat bascule en leur défaveur.

Jérôme : *J'envoie une nouvelle attaque en couronné, en y mettant toutes les forces qu'il me reste.*

- Le joueur pose le 10 de Griffes.

Meneur : *Le drac noir oppose sa lame. Vos visages se touchent presque et tu sens son haleine chargée.*

- Le meneur utilise le dernier point de Jusquiamé de sa réserve pour contrer Leprat. Il ne note pas de défense.

Laincourt

Il a perdu l'initiative et se retrouve en posture défensive.

Meneur : *Une fois tes attaques esquivées, le draconique, investi d'une énergie redoublée, parvient à pénétrer dans ta garde avec sa main gauche.*

- Le MJ vient d'utiliser un point de Jusquiamé pour engager cette nouvelle offensive du sang-mêlé. Ce point a été puisé dans l'artefact draconique du figurant.

Mahyar : *Mais je lui ai enlevé toutes ses attaques !!*

Meneur : *En effet. Mais tu distingues dans l'air comme de minuscules fils dorés qui émanent du torse du sang-mêlé. Un pendentif étrange brille d'une lueur maléfique.*

Mahyar, pantois : *Un artefact draconique ! Par le Vieilleux !*

L'enchaînement a en effet neutralisé toutes les attaques, mais la jusquiamé suit un fonctionnement à part et son utilisation n'est pas impactée.

Résumé

Fin de Seconde, la feuille du meneur évolue de cette manière :
Visage anguleux 1/1 T1 X // X O Fin

Drac Yeux jaunes 4/2 T5 XXXX // XX Fin
Drac Balafré 4/2 T5 XXXX // O XXXX

Sang-mêlé 3/3 T3 XXX

Points d'Unité : 2
Points de Jusquiamé : 2

Leprat
Griffe : 10
Souffle : 7
Sang : 7

Laincourt
Souffle : 5
Sang : 3, Roi
Écaille : Cavalier

Agnès

Fin de Tierce, la feuille du meneur évolue de cette manière :
Visage anguleux 1/1 T1 X // X O Fin

Drac Yeux jaunes 4/2 T5 XXXX // X Fin
Drac Balafré 4/2 T5 XXXX // O XXXX O

Sang-mêlé 3/3 T3 XXX O

Points d'Unité : 2
Points de Jusquiamé : 1

Leprat
Griffe : 10
Sang : 7

Laincourt
Sang : 3, Roi
Écaille : Cavalier
Agnès

Résumé

Fin de Quarte, la feuille du meneur évolue de cette manière :

Visage anguleux I/I T I X // X O Fin

Drac Yeux jaunes 4/2 T5 XXXX //

XX Fin

Drac Balafre 4/2 T5 XXXX //

O XXXX O T2

Sang-mêlé 3/3 T3 XXX O

Points d'Unité : 1

Points de Jusqu'ame : 0

Leprat

Sang : 7

Laincourt

Sang : 3

Écaille : Cavalier

Agnès

-

Mahyar : *J'esquive son attaque de justesse et, le prenant à bras le corps, je nous projette par-dessus le parapet. Nous nous fracassons en bas, avant de nous relever et de continuer nos passes d'armes.*

- Le joueur utilise son Roi de Sang pour effectuer un mouvement spectaculaire qui permet à son personnage de se rapprocher de ses compagnons. Son adversaire suit.

Agnès

Elle se trouve à terre, sans carte et sans possibilité d'user de sa Ténacité (cet usage se limite à une fois par assaut rappelons-le).

Jérôme : *On a besoin de toi, baronne.*

- Le joueur n'hésite plus. Il saisit un jeton d'unité et le donne à Camille. Mahyar l'imité sans réfléchir.

La tension est palpable. Camille accepte les points d'unité et pioche deux cartes.



Le MJ, émoustillé par ce bel esprit de corps, remet l'un des jetons d'unité dans la réserve des Lames. « *Cadeau* », dira-t-il.

Des actions coordonnées et épiques peuvent (doivent) être récompensées par un point d'unité par un meneur soucieux de la dynamique de groupe.

Camille : *Je me redresse en m'arrachant littéralement du sol. Malgré mes blessures, je livre mes dernières forces pour frapper le drac à deux reprises avant de retomber exténuée.*

- Camille vient de poser ses deux cartes en enchaînement !
- L'attaque d'Agnès est censée infliger une perte de 4 points de Ténacité. Toutefois, le drac noir possède un pourpoint de buffle, soit une armure incomplète. **Voir les Protections, Livre 2, page 19.**

En réponses aux deux attaques, le MJ pioche deux cartes de son paquet d'Arcanes :



(10)

(11)

Dans le cas d'une armure incomplète, le MJ tire un arcane par touche. Chaque carte paire révélée bloque un dégât adverse.

Meneur : *Ton arme atteint sa cible mais dévie légèrement. Elle finit sa course malgré tout dans le côté du cou. Le drac, interdit, laisse échapper du sang à gros bouillons, et braque sur toi son regard le plus haineux.*

- En piochant les arcanes 10 et 11, le pourpoint ralentit une attaque d'Agnès. Le drac perd 3 points de Ténacité au lieu de 4.

Ronde en Quinte

Leprat

Le Chevalier voit Agnès au sol et son drac résolu à l'abattre. Il n'y aura peut-être pas de seconde chance pour la baronne...

Jérôme prend alors un risque. Il dépense un point de Ténacité pour piocher deux nouvelles cartes (sa Ténacité descend à 4). Fébrilement, le joueur découvre leur contenu et pousse un soupir de soulagement :



(21)

Un arcane pioché implique habituellement une défausse de cette carte et la perte d'un point de Ténacité. Toutefois, Leprat a obtenu son arcane béni, qui reste dans sa main et remplace n'importe quelle carte.

Jérôme : *Je repousse le drac pour l'éloigner d'Agnès. Puis, en le fixant dans le jaune des yeux, je lance une attaque en piqué vers sa gorge.*

- Le joueur vient de poser son arcane et de l'annoncer comme Roi de Souffle.

Meneur : *Désarçonné, le drac tente vainement d'opposer sa lame. Ta rapière traverse sa gorge. Ses bras battent l'air.*

- Le meneur a tiré l'arcane 19, indiquant que le pourpoint s'est avéré inefficace. Le drac perd 2 points de Ténacité et s'effondre donc.

Jérôme : *Profitant de l'élan, j'effectue un roulé-boulé pour me rapprocher d'Arnaud.*

- Le Mouvement spectaculaire.

Jérôme poursuit : *Je n'ai utilisé qu'une attaque disponible sur les deux, je peux amorcer une action simple ?*

- Le Roi de Souffle (figure de l'école française) rapporte 2 attaques et Leprat n'en a utilisé qu'une seule. Le MJ valide l'idée.

Jérôme annonce : *Je dirige mon pistolet vers le sang-mêlé et presse la queue de détente.*

Pour déclencher une action simple après une phase d'escrime, il faut avoir encore du potentiel d'action, représenté par les cartes ou les attaques / défenses supplémentaires liées aux figures posées de son école.

Manipuler un pistolet, même sans viser, requiert deux rondes. Leprat effectuera donc son tir en Sixte.

Leprat aurait pu, en utilisant son mouvement spectaculaire, s'approcher suffisamment du sang-mêlé pour porter une attaque d'escrime. Toutefois, Jérôme se dit que le figurant a sans doute quelques Défenses en réserve et qu'un tir à courte portée a plus de chance de le mettre à terre.

Laincourt

Toujours face au sang-mêlé, mais sans potentiel d'attaque.

Il lui reste un Cavalier d'Écaille, qu'il pourrait échanger grâce à une Reprise de souffle. Mais il préfère utiliser sa feinte **CERCLE MAGIQUE** pour la garder en réserve dans l'assaut suivant. Il a dans l'idée qu'une seule attaque ne sera de toute façon pas suffisante pour abattre l'ennemi.

Mahyar temporise, profitant que son adversaire n'a plus d'attaque à jouer.

Agnès

Elle est au bord de l'épuisement, n'ayant plus de carte. Le drac finit de convulser à côté d'elle et la fixe de ses yeux morts.

Ronde en Sixte

Leprat

Il se redresse en déclenchant son tir. La difficulté de base est fixée à 1 (il est en mouvement, mais à bout portant), à laquelle s'ajoute une pénalité de 3 pour un tir sans visée. Le total s'élève à 4.

La valeur de Tir de Leprat est de 6, il a donc l'obligation de tirer les cartes. Avant cela, il défaisse ses dernières cartes, devenues inutiles.

Cf. Livre 2, page 16 pour les actions simples déclenchées en combat, et page 13 pour les règles concernant les réussites automatiques.

Jérôme réfléchit. Il décide de ne piocher que 4 cartes sur les 6 que lui permet sa valeur, pour convertir les deux points restants en un succès automatique.

Il réduit ainsi les chances de piocher des arcanes qui se révéleraient catastrophiques dans cette situation. **Règles sur le Tir, Livre 2, page 17.**

Il est possible, lors d'un test, de transformer des points de compétence en succès automatiques. À raison de 2 points pour 1 succès.

Les quatre cartes piochées donnent :



Meneur : *La balle atteint le sang-mêlé qui se fige brièvement avant de s'écrouler.*

- Le meneur marque fin sur la ligne du sang-mêlé.

Jérôme : *Ma balle l'a atteint au creux du ventre. Je veux pouvoir l'interroger.*

- Les trois cartes rouges offrent 3 succès. Le Roi d'Écaille donne un 1 supplémentaire (Tir dépend de la caractéristique Fin).
- Le tout ajouté au succès automatique, Leprat obtient un remarquable 5.
- Il touche le sang-mêlé, obtient un point de Panache, alors utilisé pour infliger des dégâts supplémentaires.
- 4 points de Ténacité sont retirés à l'ennemi.

Le personnage choisit la façon dont les points de Ténacité sont perdus (pour blesser ou assommer). Si le joueur ne le précise pas, le MJ décide en fonction de la description, de la carte jouée ou du contexte.

Jérôme : *Fin de l'histoire, l'ami.*

Les autres joueurs sont en émoi.

Conclusion

À la fin du deuxième assaut, les Lames se sont débarrassées de leurs adversaires. Fatiguées, blessées pour certaines, elles ont toutefois repoussé une troupe qui aurait sans doute mis à mal nombre de mousquetaires.

Meneur : *Alors que vous savourez votre victoire, de l'extérieur retentit un grondement sourd...*

Camille, Mahyar et Jérôme réalisent que le MJ, loin de se décontenancer, sourit à présent avec des yeux luisants de malice.

Les ennuis commencent.

C'est alors que **Samuel**, interprétant **Saint-Lucq**, pénètre dans la pièce muni de ses bécicles rouges. « *Besoin d'aide ?* » lance-t-il.

Résumé

Fin de Quinte, la feuille du meneur évolue de cette manière :

Visage anguleux 1/1 T1 X //
X O Fin

Drac Yeux jaunes 4/2 T5 XXXX //
XX Fin

Drac Balafré 4/2 T5 XXXX //
O XXXX O T2 Fin

Sang-mêlé 3/3 T3 XXX O

Points d'Unité : 1
Points de Jusqu'ame : 0

Leprat
Sang : 2, 7

Laincourt
Sang : 3

Écaille : Cavalier (en réserve)

Agnès

Nos chères Lames

À la fin de l'assaut, les personnages sont dans la situation suivante...

Leprat
Ténacité 2 coches
Vitalité 4 croix

Laincourt
Ténacité 1 coche
Vitalité 0 croix

Agnès
Ténacité 4 coches
Vitalité 4 croix

Ci-contre

Exemple de prise de notes des dégâts, sur la fiche de Camille



Des règles adaptées

L'exemple que vous avez lu pousse volontairement dans le détail. Il paraît évident qu'un joueur débutant ne pourra pas décrire avec autant de fluidité et d'imagination ses premiers combats. Ne vous en inquiétez pas, le plaisir ludique n'en sera pas altéré.

Si l'objectif est de parvenir à narrer les combats avec fluidité et inspiration, laissez-vous le temps de maîtriser les facettes du système et agrémentez progressivement vos parties de scènes plus élaborées. Ne soyez pas trop exigeant avec vous-même ou vos partenaires de jeu : chacun trouvera la juste dose d'interprétation qui lui convient. Gardez à l'esprit l'essentiel, à savoir votre amusement.

Du reste, si vous peinez à décrire un combat, utilisez ce principe simple :

- carte Griffes : attaque brutale
- carte Souffle : attaque précise
- carte Sang : mouvement / esquive
- carte Écaille : parade

Ces éléments ne sont pas un cadre formel et figé, mais une aide à la narration, dont vous pourrez vous affranchir lorsque vous vous sentirez plus à l'aise. Par ailleurs, rien ne vous oblige à intégrer dès la première partie toutes les options offertes par la mécanique de jeu. Vous trouverez ci-dessous trois tableaux vous proposant une intégration progressive du jeu.

Ces informations donnent des indications sur la manière dont, selon nous, les MJ pourront adapter les règles en fonction de leur expérience, de leurs goûts personnels ou de ceux de leurs joueurs.

Débutants ou peu versés sur les systèmes complexes (base)

Création de personnage	Règles	Arcanes	Groupe
<ul style="list-style-type: none"> • Choix des archétypes sans répartition des 4 points bonus • Pas d'arcanes bénis • Pas de niveau de vie ni de contacts • Pas de bottes ni de feintes de combat • Pas de score de caractéristique (choisir un qualificatif reste possible) 	<ul style="list-style-type: none"> • Seules les compétences sont utilisées (pas d'utilisation de caractéristique) • Tests simples • La Difficulté est réduite au Niveau • Privilégier la narration et les réussites automatiques • Ajouter le panache et les mouvements spéciaux liés aux tirages de figures • Pas de dépense de Ténacité 	<ul style="list-style-type: none"> • Un arcane personnel (neutre) qui peut seulement remplacer une carte • Rivière draconique limitée à la Manifestation • Pas d'option sur les arcanes : le tirage d'arcane implique juste la perte de 1 Ténacité 	<ul style="list-style-type: none"> • Points d'Unité utilisés • Pas de liens entre les membres • Pas de manœuvres croisées en combat (passage de cartes)

MJ modérément expérimenté ou privilégiant un système épuré

Création de personnage	Règles	Arcanes	Groupe
<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter les contacts et ressources • Un arcane béni maximum par joueur 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter la dépense de Ténacité (premier temps) • Caractéristiques utilisées, mais niveau fixe à 2 (deuxième temps) • Ajouter progressivement bottes et feintes (troisième temps) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les différences entre arcane neutre/béni/opposé • Utiliser les autres possibilités de l'arcane personnel 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les points de Jusqu'au • Ajouter les PEX

MJ chevronné ou amateur de systèmes fouillés

Création de personnage	Règles	Arcanes	Groupe
<ul style="list-style-type: none"> • Intégrale • Deux arcanes bénis par joueur maxi • Choix des caractéristiques 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser toutes les bottes et feintes • Utiliser les caractéristiques 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter la reprise en main et la conjuration d'arcane • Ajouter l'influence de la rivière draconique sur les compétences 	<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter les liens entre Lames et les options d'assistance liées