

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

BLOODLUST / MÉTAL LÉGER V.3 *(par François)*

**Bloodlust Édition Métal revisité à 30% de matière crunch
Nouvelle recette ! Sans huile de truc ! Plus de moins !**

N°192 - 10 JUIN 2020

Les infos importantes sont à côté, dans le texte. Donc passez votre chemin, y'a rien à voir.

Désolé, pas de bêtise, de dialogue idiot, ou autre délire fiévreux. Fin de journée un peu dure. Vous comprendrez en lisant le Chagar. Ou en le testant. Parce qu'on est là pour ça non ? Jouer ?

Voici une nouvelle version du système **Métal Léger**, que vous aviez déjà pu apercevoir dans le tout premier kit de démo de Bloodlust Édition Métal, puis révisé et revu, dans le Chagar #78 (mars 2016) pour la version 2.

C'est une version repensée, plus cohérente et plus travaillée, destinée à ceux qui n'ont pas trouvé leur bonheur avec la version complète de Métal.

Métal Léger est avant tout destiné aux gens qui préfèrent des jeux un peu moins crunchy et plus rapides, quitte à perdre un peu de précision ou de jeu technique, mais en conservant la tactique, les choix et les prises de risques. Même si les noms changent, les principes sont toujours là.

Note importante :

Si les règles présentées ici sont complètes et utilisables sans besoin d'un autre document technique, ce livret n'est toutefois pas un « stand-alone ».

Vous aurez besoin du livre de base de Bloodlust Métal pour toutes les informations liées au monde, et pour les descriptions « précises » de certains pouvoirs et concepts.

Métal Léger est destiné à évoluer, à mesure de nos tests et découvertes des points à améliorer. D'ailleurs si vous décidez de jouer avec cette version, nous sommes preneurs de tous vos retours.

Les règles pour les Armes-Dieux suivront rapidement. Enfin...

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari et Matthieu Chalaux.



MATÉRIEL

Ce système utilise exclusivement des dés à six faces. La plupart du temps vous en lancerez moins de dix, mais dans la plus extrême des situations cela pourrait monter jusqu'à une quinzaine.

SOMMAIRE ET RÉFÉRENCE

Personnages	02
Compétences	
Aspects	03
Spécialités	
Désirs	
Moniteur d'état	
Création de PJ	
Expérience	04
Exemples de PJ	
Jets de dés	05
Difficulté	
Poignée de dés	
Seuil de réussite	
Assurer des Qualités	
Lancer les dés	06
Résultat de l'action	
Jet en opposition	
Quelques finesses	07
Spécialités	
Bonus d'équipement	
Échec critique	
Préparation	
Aide	
Utiliser un désir	
Combat	08
Défense	
Aspect de circonstance	
Surprise	
Initiative	
Actions	
Attaque	09
Coups spéciaux	
Riposter	
Protéger un allié	10
Santé	
Neutralisé	
Éliminé	
Blessures	
Récupération	
Gain et perte de tension	11
Équipement	
Armes et armures ...	12
Les figurants	13
Exemples de figurants	14

LE PERSONNAGE

D'un point de vue technique le personnage est défini par des Compétences, des Aspects, des Spécialités, des Désirs et un moniteur d'État.

COMPÉTENCES

Une compétence possède un score allant de 1 à 5.

- (1) – Niveau commun. Tout le monde a au moins (1) dans toutes les compétences.
- (2) – Indique un domaine d'activité habituel du personnage.
- (3) – C'est un niveau professionnel, un talent essentiel dans l'activité du personnage.
- (4) – Comme le niveau (3), mais le personnage a un haut niveau de compétence.
- (5) – Un maître en la matière, hautement compétent et polyvalent.

Description des compétences

Athlétisme – pour effectuer toutes les actions physiques nécessitant vigueur, puissance, agilité, souplesse, coordination. La compétence représente la forme physique générale du personnage, son souffle, son énergie, son habitude du mouvement et des besoins exigeantes.

Combat – pour agir lors des confrontations physiques et des interventions d'urgence. La compétence mesure le sang-froid du personnage face aux réflexes de panique ou son courage face à une situation potentiellement dangereuse, ainsi que sa maîtrise du maniement des armes.

Éducation – pour savoir et se souvenir. La compétence mesure la culture et l'éducation du personnage, mais aussi sa mémoire, sa logique, sa capacité à analyser, à inférer et à extrapoler à partir de données et d'informations complexes et nombreuses ou au contraire particulièrement rares.

Étiquette – pour lire et comprendre les dynamiques sociales et politiques, les gens ou les milieux et se comporter en adéquation. La compétence sert aussi bien à agir selon les us et coutumes d'une société particulière qu'à passer inaperçu dans la foule ou à saisir les émotions ou les motivations d'une personne.

Influence – pour communiquer avec d'autres personnes, négocier, baratiner, mentir, séduire. La compétence permet au personnage d'imposer ses vues, sa présence, sa volonté à ses interlocuteurs, par la parole autant que par la gestuelle ou les attitudes.

Perception – pour sentir et percevoir l'environnement et ses perturbations. La compétence mesure l'attention aux détails du personnage, ses intuitions, son sens de l'observation, sa mémoire auditive et visuelle, sa capacité à réagir aux stimuli brusques et à anticiper les problèmes.

Technique – pour comprendre et manipuler les outils, les objets usuels et la technologie. La compétence indique la familiarité du personnage avec les techniques artisanales et industrielles variées, sa capacité à envisager des solutions concrètes à des problèmes et à les mettre en œuvre avec sûreté et efficacité.

Ténacité – pour résister à toutes sortes de vicissitudes morales et physiques. La compétence mesure la force d'âme du personnage, sa volonté, sa résistance à l'effort et à la douleur autant qu'à la mélancolie et à l'angoisse.

Compétences spécifique :

Dans le cas – probable – ou vous voudriez jouer des Porteur d'Armes à Bloodlust, une compétence spécifique s'ajoute à cette liste

Porteur – pour utiliser les pouvoirs de son Arme, savoir interagir avec elle, comprendre certaines logiques inhérentes aux Armes-Dieux. Cette compétence ne peut être développée que par les Porteurs d'Arme. Contrairement aux autres compétences elle commence à 0.

Les compétences spécifiques

Ce sont des compétences particulières, qui permettent de gérer en jeu un aspect de l'univers. Ce sont les compétences **Porteur** ou **Sorcier** pour Bloodlust. Ce seront les compétences **Magie** ou **Foi** dans un jeu de fantasy, ou encore **La Force** dans un jeu de Science Fiction spécifique⁽¹⁾.

(1) Ceci n'est ni une attaque de copyright ni un usage abusif de licence. No copyright infringement intended. Disney est Dieu, Mickey Mouse est son prophète. Respect à la sainte souris.

ASPECTS

Un aspect est une courte phrase ou quelques mots. Il décrit une période de la vie du personnage (jeunesse, métier, autres occupations), des informations sur ses origines ou ses relations.

Spécialités

Ce sont des termes (un ou deux mots) qui correspondent à des spécialités et des maîtrises du personnage. Ils sont listés à part des aspects mais doivent être en cohérence avec ces derniers.

DÉSIRS

Ces traits représentent les grandes lignes directrices de la personnalité du personnage. Les cinq désirs sont : Connaissance, Plaisir, Pouvoir, Richesse et Violence.

Un désir possède un score allant de 0 à 5.

- (0) – Rejet ou dégoût du désir
- (1) – Désir faible
- (2) – Désir ordinaire
- (3) – Désir marqué
- (4) – Désir majeur
- (5) – Désir difficilement contrôlable

MONITEUR D'ÉTAT

Le moniteur d'état du personnage est défini par deux jauges, la Fatigue et la Tension, et trois cases de Blessure.

Fatigue et Tension ont un score allant de 4 à 8. Ce score indique le nombre de cases par ligne pour la jauge correspondante.

À chaque ligne du Moniteur correspond un seuil de réussite : 6, 9, 15 et 24.

Les 3 cases de Blessure correspondent aux seuils de réussite 9, 15 et 24

Un exemple ?

Fatigue – 4	Tension – 6	Blessures	Seuil
○○○ ○	○○○ ○○○	6
○○○ ○	○○○ ○○○	<input type="checkbox"/>	9
○○○ ○	○○○ ○○○	<input type="checkbox"/>	15
○○○ ○	○○○ ○○○	<input type="checkbox"/>	24

CRÉATION DE PERSONNAGE

De base le personnage a automatiquement :

- (1) point dans toutes les Compétences (sauf compétences spécifiques).
- Un score de (4) en Fatigue et Tension.

Le joueur répartit (12) points entre les Compétences, la Fatigue et la Tension.

- Une seule Compétence à (4). Pas de compétence à (5).
- Maximum de (6) en Fatigue et Tension.

Le joueur répartit (12) points entre les Désirs.

- Au maximum un seul Désir extrême – à (0) ou (5).

Le joueur choisit trois Aspects.

- Un aspect pour donner des indications sur son peuple et ses origines.
- Un aspect pour évoquer sa jeunesse et la manière dont il a été élevé.
- Un aspect pour représenter l'occupation du personnage.

Le joueur choisit quatre Spécialités. Rappelez vous qu'elles doivent être cohérentes avec les Aspects du personnage.

EXPÉRIENCE

Gains d'expérience

- 1 à 3 points par séance
- Bonus de 1 à 2 en fin de scénario

Dépense d'expérience

Les compétences

Score > total d'expérience

Rang (1) – 5 pts

Rang (2) – 5 pts

Rang (3) – 10 pts

Rang (4) – 20 pts

Rang (5) – 40 pts

Les aspects

Nouvel aspect – 10 pts

Nouvelle spécialité – 3 pts

EXEMPLES DE PERSONNAGES

STÉFIE LA HARGNE

Compétences –

Athlétisme 3 ; Combat 4 ; Éducation 1 ; Étiquette 2 ; Influence 3

Perception 2 ; Porteur 0 ; Technique 1 ; Ténacité 2

Aspects –

- Grande et belle Dérigione blonde, fille de Piorad
- Fut servante chez un marchand d'étoffes de Pôle
- Gladiatrice en quête de gloire
- Plein de contacts et d'amants dans la noblesse
- Apprentie politicienne

Spécialités – Cri de guerre ; Hache d'arme ; Musclée ; Rumeurs

Désirs – Connaissance 1 ; Plaisir 3, Pouvoir 4 ; Richesse 2 ; Violence 2

État – Fatigue 6 ; Tension 5

Équipement –

Harnais de gladiateur (Déf+1) ; Bouclier (Menace+0, Déf+1) ; Hache d'arme (Menace+2) ; Robe d'apparat sexy (+1)

AZMIR EQMET

Compétences –

Athlétisme 3 ; Combat 2 ; Éducation 1 ; Étiquette 2 ; Influence 2

Perception 3 ; Porteur 0 ; Technique 1 ; Ténacité 4

Aspects –

- Batranoban des Renacles, du genre taciturne
- Vagabond prêt à tout pour survivre
- Pilier de bouge, toujours à l'affût d'un bon coup
- Organisateur de combats illégaux

Spécialités – Course, Écouter, Inexpressif, Furtivité

Désirs – Connaissance 3 ; Plaisir 3, Pouvoir 2 ; Richesse 2 ; Violence 2

État – Fatigue 6 ; Tension 5

Équipement –

Tenue de voyage élimée et passe-partout (+1) ; trois poignards de tailles différentes (Menace +1, riposte) ; petite réserve d'épices (récréative, somnifère, stimulant)

JETS DE DÉS

On ne fait des jets de dés que pour résoudre des actions importantes dans le déroulement de la partie.

Quand un jet de dés est nécessaire, le meneur annonce la compétence à utiliser, en fonction des circonstances, ainsi que la difficulté du jet.

RÉSUMÉ DU JET DE DÉS

- Le joueur lance une poignée de dés qui dépend de sa compétence et des avantages qu'il arrive à réunir.
- La somme des dés doit dépasser le Seuil de réussite du personnage pour que le jet soit réussi.
- Si le jet est réussi le joueur compte les Qualités de son jet et les compare à la difficulté
- Moins de Qualité que la difficulté ? L'action n'est que partiellement réussie
- Au moins autant de Qualité que la difficulté ? L'action est complètement réussie.

DIFFICULTÉ

Normale – 0

Difficile – 4

Très difficile – 8

Extrême – 12

POIGNÉE DE DÉS

Le joueur va lancer une poignée de dés qui contient autant de dés que le score de la compétence, plus 2 dés par avantage.

Liste des avantages possibles :

- avoir un *Aspect* adapté à la situation
- faire un *Effort* (cocher une case de Fatigue ou de Tension)
- faire une *préparation* (voir plus loin)
- être *aidé* (voir plus loin)
- un avantage magique, fourni par une Arme ou un épice

Notez que chaque type d'avantage (chaque ligne de cette liste) ne peut être appliqué **qu'une seule fois** sur un jet.

Un exemple ?

Le joueur de Stéfi effectue un jet d'Étiquette pour comprendre les dynamiques étranges liant deux courtisans (c'est un jet difficile). Le joueur lance 2D pour sa compétence, mais ajoute 2D supplémentaires pour son aspect Apprentie politicienne.

Le joueur décide aussi de cocher une case de Tension pour gagner 2D supplémentaires. La poignée de dés finale est de 6D.

SEUIL DE RÉUSSITE

Le seuil de réussite d'une action dépend directement de l'état général du personnage de sa fatigue, de sa tension ou de ses blessures. Le joueur utilise toujours le seuil le plus défavorable, en se référant à la ligne qui comprend la dernière blessure ou le plus de cases de fatigue ou de tension cochées.

Un exemple ?

Stéfi est en pleine forme. Le seuil de réussite pour son jet d'Étiquette est égal à 6.

ASSURER DES QUALITÉS

Avant de lancer les dés, le joueur peut écarter autant de dés qu'il veut de sa poignée. Chaque dé écarté lui apportera automatiquement 1 Qualité si le jet est réussi.

LANCER LES DÉS

Le joueur lance la poignée de dés et compare la somme des dés à son Seuil de réussite. Il n'est pas nécessaire de faire la somme totale des dés, juste de s'assurer que le Seuil est atteint.

Si la somme n'atteint pas le seuil de réussite, le jet est raté.

Si la somme atteint le seuil de réussite, le jet est réussi.

Sur un jet réussi, on compte 1 Qualité pour chaque dé présentant une face paire.

On ajoute les Qualités « assurées » en écartant des dés avant le jet.

Un exemple ?

Le joueur de Stéfie doit obtenir 6 ou plus sur son jet. Il décide d'écarter 3D pour assurer des qualités et de lancer les 3D qui lui restent en main. Il obtient un total de 11 et deux faces paires – le jet est réussi pour un total de 5 Qualités.

RÉSULTAT DE L'ACTION

- Si le jet est raté, l'action est un échec, net, franc et massif.
- Si le jet est réussi et que le nombre de Qualités est au moins égal à la Difficulté, c'est une réussite complète. Les Qualités au delà de la Difficulté permettent d'améliorer le résultat de l'action ou d'obtenir des bénéfices secondaires.

Un exemple ?

Stéfie, en obtenant 5 qualités, bat la difficulté de l'action.

C'est une réussite complète. Elle bénéficie donc d'une qualité excédentaire qu'elle choisit d'utiliser pour s'assurer que ses questions passent inaperçues des deux courtisans et de leurs agents.

- Si le jet est réussi, mais que le nombre de Qualités est inférieur à la Difficulté, c'est un entre-deux. Cela peut être une réussite partielle ou une réussite avec une contrepartie. Cela peut aussi être un échec dont le personnage tire quelque chose, ou dont il se sort sans dommage. Le meneur et le joueur choisissent en fonction des circonstances et du nombre de qualités.

Un exemple ?

Disons que le joueur de Stéfie a oublié d'assurer des Qualités, et n'obtient qu'un malheureux dé pair sur son jet, pour une difficulté de 4. C'est un entre-deux. Le meneur a alors le choix.

Échec compensé ? Stéfie ne comprend rien à ce qu'elle voit, mais son embarras amuse un des courtisans qui la prend en amitié.

Réussite partielle ? Stéfie comprend qui influence qui, mais ni pourquoi ni comment.

Réussite avec contrepartie ? Le meneur donne à Stéfie les réponses attendues, mais note dans un coin qu'il lui fera payer cette réussite à un moment ou à un autre.

JET EN OPPOSITION

Si un protagoniste tente une action à laquelle un autre essaie de résister ils font tous les deux un jet. Le résultat de la cible sert de difficulté au jet du protagoniste qui a initié l'action.

Un exemple ?

Stéfie tente de corrompre un esclave afin d'obtenir des informations sur son maître. Le joueur effectue un jet d'Influence avec son aspect d'ancienne servante. L'esclave effectue un jet d'Étiquette pour résister à l'attrait de l'argent facile.

Stéfie obtient 2 qualités et l'esclave 3. C'est une réussite partielle : l'esclave accepte finalement de parler, mais ça coûte beaucoup plus cher que prévu – ne serait-ce que pour que l'esclave ne rapporte pas cette conversation à qui de droit.

Si deux protagonistes essaient de réaliser la même action ils font tous les deux un jet. Celui qui obtient le plus de Qualités remporte l'opposition. S'il a obtenu au moins 4 qualités de plus que son adversaire c'est une réussite complète, sinon ce n'est qu'une réussite partielle.

Un exemple ?

Un de ses camarades d'arène l'accusant de s'amollir en fréquentant la haute société, Stéfie le défie au bras de fer. Les deux gladiateurs font un jet d'Athlétisme. Stéfie obtient 6 qualités et son camarade seulement 4. Stéfie gagne, mais encaisse 2 points de Fatigue supplémentaires.

QUELQUES FINESSES

Bonus de Spécialité

Quand un jet est réussi, le joueur peut utiliser une de ses spécialités – une seule par action – pour ajouter 1 Qualité au résultat. Il suffit que les circonstances et la narration soient cohérentes avec la spécialité utilisée.

Bonus d'équipement

Un équipement de bonne facture peut donner un bonus en nombre de Qualité sur un certain type d'action. Ce bonus vaut de 1 à 3 – exceptionnellement 4 ou 5.

Certains équipements peuvent donner plusieurs bonus, s'appliquant à des actions différentes.

Le bonus d'équipement s'ajoute toujours au nombre de Qualités, un fois le test effectué, et seulement quand le jet est réussi.

Échec critique

Si le test est raté et que la majorité des dés lancés affichent des 1, l'échec a des conséquences négatives supplémentaires. C'est le moment pour le meneur de s'amuser, de se venger et de martyriser ses joueurs. Il a le droit : c'est dans les règles.

Préparation

Une préparation permet de gagner un avantage à un jet en prenant son temps ou en s'appuyant sur des compétences complémentaires.

Hors d'un combat, le personnage peut faire une préparation du moment qu'il a les moyens de prendre son temps ou de faire les préparatifs adéquats. En combat, une préparation coûte une action.

Aide

Le personnage actif profite d'un avantage s'il est aidé par :

- une personne ayant un score au moins égal au sien dans la compétence utilisée
- ou une personne ayant un Aspect adapté pour aider dans la situation
- ou plusieurs personnes – si le meneur estime leur aide avantageuse.

Utiliser un Désir

Après avoir jeté les dés, le joueur peut activer un de ses désirs en faisant un Effort (1 point de Tension). Le choix du désir doit être justifié et peut altérer la manière dont l'action se déroule.

Le joueur relance autant de dés que le score du désir, dans la limite du nombre de dés qu'il a lancés.

Si l'action est ratée malgré tout, le personnage encaisse 1 point de Tension supplémentaire.

COMBAT

DÉFENSE

La Défense du personnage sert de difficulté pour les jets d'attaque qui le ciblent.

Au début d'un combat la Défense est égale à 0 :

- +2 si le personnage a un Aspect de circonstance
- +2 si le personnage fait un Effort (dépense d'une case de Fatigue ou de Tension)
- + le bonus de Défense de son armure et d'un éventuel bouclier
- + un éventuel bonus magique

La Défense a un score maximum de 10

ASPECT DE CIRCONSTANCE

Il s'agit d'un Aspect qui implique une familiarité avec l'environnement ou les conditions dans lesquelles se déroulent le combat.

SURPRISE

Un personnage surpris au début du combat ne peut pas faire d'Effort pour augmenter sa Défense jusqu'à sa première action.

INITIATIVE

Un combat est découpé en Passes. Lors d'une Passe tous les participants ont droit à un tour d'action.

Au début du combat les circonstances – le meneur donc – déterminent quel groupe a l'initiative. Ce groupe devient le groupe actif.

Une passe se déroule comme suit :

- Agir : Un membre du groupe actif fait son tour d'action. Les joueurs choisissent librement entre eux quel personnage agit – parmi ceux n'ayant pas agi lors de la passe
 - Enchaîner (optionnel) : un second membre du groupe actif fait son tour d'action. Cela lui coûte un effort (une case de Fatigue ou de Tension).
 - Passer : l'initiative passe au groupe adverse qui devient le groupe actif.
 - La passe continue avec cette succession « Agir, Enchaîner, Passer ».
-
- Quand tous les membres d'un groupe ont agi, l'autre groupe reste actif jusqu'à ce que tous ses membres aient fait leur tour d'action. Cela ne coûte aucun Effort.
 - Lorsque tous les participants ont fait leur tour d'action, une nouvelle Passe débute, en commençant par le groupe n'ayant pas conclu la passe précédente.

ACTIONS

Un personnage peut faire 2 actions par Passe. Chaque action ne peut être choisie qu'une fois par Passe.

À son tour d'action une action permet de :

- Se déplacer
- Attaquer
- Faire une préparation
- Interagir avec l'environnement
- Augmenter sa Défense de 1
- Utiliser un pouvoir nécessitant une action

Hors de son tour d'action une action permet de :

- Protéger un allié (voir plus loin)
- Aider un allié
- Riposter (voir plus loin)

Un personnage peut agir hors de son tour d'action. Les actions ainsi accomplies réduisent le nombre d'actions qu'il peut effectuer à son tour.

ATTAQUE

Une attaque est un jet de compétence – Combat dans un combat standard – contre une difficulté qui est égale à la Défense de la cible

La difficulté d'une attaque peut être modifiée éventuellement augmentée d'un bonus dépendant des conditions dans lesquelles le combat se déroule – facilité de mouvement, visibilité pour un combat au contact, couverture ou portée pour une attaque à distance, etc.

- Conditions défavorables : +2
- Très défavorables : +4
- Extrêmement défavorables : +6

Si l'attaque est ratée la cible peut choisir de faire une Riposte (voir plus loin).

Si l'attaque est réussie

- La cible perd 1 point de Défense.
- Si le nombre de Qualités de l'attaque est au moins égal à sa Défense, la cible encaisse une Blessure.
- Si sa Défense est dépassée d'au moins 4 Qualités, la cible est Neutralisée en plus d'être blessée. La nature de la neutralisation dépend du type d'attaque et du choix de l'attaquant (inconscience, paralysie de trouille, perte de moyens, etc.).
- Si sa Défense est dépassée qu'au moins 8 Qualités, la cible est Éliminée (mort ou effet similaire).

Aide

Si l'attaquant est aidé, il gagne 1 Qualité supplémentaire pour chaque assistant dont l'arme a au moins une Menace de 1.

COUPS SPÉCIAUX

Sur une attaque réussie, l'attaquant peut choisir de dépenser ses Qualités pour obtenir des effets supplémentaires. Les Qualités ainsi dépensées ne sont pas prises en compte pour déterminer si la cible est blessée. Chaque effet ne peut être choisi qu'une seule fois.

Pour [Défense] Qualités :

- Désarmer la cible ou prendre un objet qu'elle porte

Pour 3 Qualités :

- Faire perdre 1 point de Défense supplémentaire à la cible
- Mettre à terre, repousser ou bousculer la cible
- Immobiliser la cible, ou se dégager d'une immobilisation
- Se désengager (permet d'éviter une riposte)
- Interdire à la cible d'aider un allié jusqu'à son prochaine tour d'action

Pour X Qualités :

- Répartir les Qualités de l'attaque entre X cibles à portée de l'attaque.

Ce coup ne peut pas être réalisé avec une arme de tir ou de jet

RIPOSTER

Une riposte permet de mettre un adversaire en danger lorsque celui-ci rate une attaque ou quand il essaie de rompre le combat sans prendre de précaution.

Faire une Riposte utilise une des actions du personnage, mais ne demande aucun test. Si un personnage n'a plus aucune action disponible pour ce tour, elle est impossible.

La cible de la riposte perd 1 point de Défense.

Il est possible de faire perdre un 1 point de Défense supplémentaire à la cible :

- Si le personnage porte en main gauche une arme ayant le trait Riposte
- Si le personnage fait un Effort

PROTÉGER UN ALLIÉ

Cette action permet d'aider un allié à se protéger contre les attaques.

L'allié que le personnage veut protéger doit être à côté de lui.

L'allié du personnage gagne un bonus de 1 point en défense

Il est possible de passer ce bonus de Défense à 2 :

- Si le personnage porte un bouclier ou tout autre objet avec un bonus de Défense
- Ou si le personnage fait un Effort

Le bonus de Défense s'applique jusqu'au début du prochain tour d'action du personnage.

L'allié perd le bonus de Défense s'il s'éloigne du personnage.

SANTÉ

NEUTRALISÉ

Un personnage est Neutralisé lorsqu'il devrait cocher une case de Fatigue ou de Tension alors que cette jauge est complètement remplie.

Il peut aussi être Neutralisé suite à une attaque (voir plus haut).

Un personnage neutralisé ne peut plus agir. Selon les circonstances il peut être inconscient, sous le choc, paralysé par la peur, confus, épuisé, etc.

Il suffit d'une pause (voir plus bas) pour récupérer de l'état Neutralisé.

Au cours d'un combat un allié peut dépenser une action en étant au contact du personnage pour annuler son état Neutralisé.

ELIMINÉ

La manière dont le personnage est éliminé dépend des circonstances : mort, coma profond, folie, fuite définitive, etc.

Le meneur peut éventuellement donner une occasion de sauver le personnage, mais cela nécessitera des efforts conséquents.

BLESSURES

Chaque case de Blessure permet de noter la nature de la blessure (physique, mentale, morale, magique, etc...).

Si le personnage reçoit une Blessure alors que toutes les cases sont remplies, il est Éliminé.

RÉCUPÉRATION

Pause

Après une scène où le personnage a encaissé de la Fatigue ou de la Tension, il est possible de faire une pause (une seule) d'une dizaine de minutes pour récupérer 2 cases de Fatigue et 2 cases de Tension.

Une pause permet aussi d'annuler l'état Neutralisé.

Repos

Une nuit de repos dans de bonnes conditions, ou une journée de détente, permet de récupérer un nombre de cases de Fatigue égal au score de Fatigue et un nombre de cases de Tension égal au score de Tension.

Soigner les blessures

Il faut une semaine de repos et de soins pour annuler une blessure en disposant de soins adaptés à sa nature. L'aide de quelqu'un avec un aspect approprié permet de réduire la période de soins de 2 jours.

Si les circonstances sont peu propices aux soins, il faudra réussir un test adapté .

GAIN ET PERTE DE TENSION

Les désirs

Toute situation qui stimule un Désir de manière notable est appelé une pulsion

Quand un personnage est confronté à une pulsion il peut:

- Suivre cette pulsion et agir en conséquence.

Dans ce cas il perd un nombre de points de Tension égal au score du Désir.

- Résister à cette pulsion.

Dans ce cas il encaisse un nombre de points de Tension au score du Désir.

Le meneur peut décider qu'une pulsion est modérée. Dans ce cas là, le gain/perte est égal à la moitié du score du Désir, arrondi à l'inférieur. Le caractère du personnage, ou les circonstances peuvent permettre de déterminer si une pulsion est modérée.

Un personnage ayant 0 dans un désir n'encaisse jamais de Tension quand il résiste à une pulsion. En revanche il gagne 3 points de Tension quand il cède à une pulsion, ou 1 point si c'est une pulsion modérée.

La peur

Une situation, un événement ou une créature peut provoquer une pulsion de peur ayant un score entre 1 et 5.

Les scores de 1 à 3 sont les plus fréquents. On réservera les scores de 4 et 5 pour des événements extrêmes.

Face à une pulsion de peur, le personnage encaisse immédiatement un nombre de points de Tension égal au score de peur.

Il doit ensuite choisir entre fuir ou confronter sa peur.

- S'il fuit, il n'encaisse aucun point de tension supplémentaire.
- S'il confronte sa peur, il encaisse un nombre de points de tension supplémentaires égal à trois fois le score de peur.

Être porteur d'Arme confère une certaine résistance à la peur. Pour un Porteur tous les scores de peur sont réduits de 1.

ÉQUIPEMENT

ARMES

Une arme de qualité peut avoir son bonus de Menace ou de Défense augmenté de (1). Une arme exceptionnelle peut avoir (2) points répartis entre Menace et Défense.

Une arme doit avoir un bonus de Défense indiqué dans sa description (même à 0) pour bénéficier d'une augmentation de ce score.

Traits d'armes

Deux-mains – l'arme ne peut se manier qu'à deux mains.

Encombrante – un personnage encombré ne peut pas enchaîner son tour d'action (voir règles d'initiative)

Portée (optimal, max) - pour une arme de tir ou de jet, la première valeur est la portée optimale, la seconde la portée maximum)

Rechargement (nombre de coups, durée) – l'arme doit être rechargée après le nombre de coups indiqué. La durée indique combien de temps il faut pour recharger l'arme

Ripošte – l'arme utilisée en main gauche permet d'augmenter de 1 l'effet d'une riposte

Rafale X – l'attaquant peut répartir ses Qualités entre X cibles maximum sans avoir à payer de Qualité.

Armes de mêlée

Armes improvisées – Menace +1

Gourdin, outil de paysan ou d'artisan

Armes simples – Menace +1

Ceste, hachette, massue

Armes légères – Menace +1, riposte

Styilet, dague, épée courte, fleuret

Arme de mêlée – Menace +2

Ceste lourd, cimenterre, épée bâtarde, épée longue, épieu, glaive, fléau d'arme, hache, lance, masse d'arme, rapière

Arme improvisée lourde – Menace +2, arme à deux mains, encombrante

Faux, autres lourds outils de paysan ou d'artisan

Arme de mêlée lourde – Menace +3, arme à deux mains, encombrante

Cimenterre à deux mains, épée à deux mains, hache à deux mains, hallebarde, marteau de guerre

Arme défensive légère – Menace +0, Défense +0, riposte

Petit bouclier

Arme défensive – Menace +0, Défense +1

Bouclier

Arme défensive lourde – Menace +0, Défense +2, encombrant

Pavois

Arme de tir / jet

Arbalète – Menace +3, portée (40m, 80m), rechargement (1, action)

Arbalète lourde – Menace +4, portée (80m, 160m), rechargement (1, action)

Arc de guerre – Menace +2, portée (40m, 80m), rechargement (1, libre)

Arc de chasse – Menace +1, portée (60m, 120m), rechargement (1, libre)

Arc de bataille – Menace +2, portée (100m, 200m), rechargement (1, libre)

Fronde – Menace +1, portée (50m, 100m), rechargement (1, libre)

Javelot – Menace +1, portée (30m, 60m), rechargement (1, libre)

Lame de jet – Menace +0, portée (3m, 5m), Rafale 2, rechargement (1, libre)

Armures

Le bonus de Défense d'une armure de qualité est augmenté de 1 point, voire 2 points pour une armure exceptionnelle

Armure légère – Défense +1

Armure de cuir, armure de gladiateur, manteau de cuir traité aux épices, plastron de cuir rigide ou de bois, tenue de tissu épais, etc.

Armure intermédiaire – Défense +2

Brigandine, broigne, chemise de mailles, tenue de cuir renforcée de mailles, lorica portée sur une protection matelassée.

Armure lourde – Défense +3, encombrante

Plastron métallique et protections de cuirs, tenue de cuir renforcée de protections métalliques, tenue de mailles et plaques, tenue de mailles intégrale.

LES FIGURANTS

Un figurant est défini comme suit :

- Un Aspect qui le décrit.
- Un score de compétence « par défaut » qui sera habituellement à (1), mais qui peut monter à (2) ou (3) pour des figurants très compétents / importants.
- La liste des compétences ayant un score différent de la valeur par défaut.
- Des spécialités
- La liste des désirs.
- Un score d'Effort et des scores de Seuil

Défense

Le score de Défense indiqué pour un figurant prend en compte sa dangerosité et ses protections habituelles.

Au début du combat le figurant augmente sa Défense si son Aspect est approprié. S'il n'est pas surpris, il peut aussi faire un Effort pour augmenter sa Défense.

Effort et Blessures

Le moniteur d'état d'un figurant est composé comme ceci :

Une ligne pour chaque score de Seuil

Sur chaque ligne du moniteur, il a autant de case que son score d'effort.

Sur chaque ligne à part la première, une case de blessure.

Les figurants en action

Chaque fois qu'une situation implique de cocher une ou plusieurs cases de Fatigue ou de Tension, le figurant coche autant de cases d'Effort.

Le figurant utilise le seuil de réussite indiqué par son moniteur, comme un PJ.

Il peut être neutralisé si son moniteur est rempli. Il peut aussi être neutralisé ou tué suite à une attaque, exactement comme un PJ.

EXEMPLES DE FIGURANTS

Squelette, Mort-vivant avec la haine de tout ce qui vit

Compétences –

Défaut 0, Athlétisme 2 ; Combat 2 ; Perception 3 ; Ténacité 4

Spécialités – Discrétion

Désirs – aucun

Défense – 2

Moniteur – Effort (8) – Seuils (6/15)

Équipement – Doigts osseux (Me+1)

Pillard piorad, grosse brute nordique montée sur un chagar

Compétences –

Défaut 1, Athlétisme 3 ; Combat 3 ; Perception 2 ; Technique 2 ; Ténacité 3

Spécialités – Combat monté, Endurance, Effrayant

Désirs – Connaissance 1, Plaisir 2, Pouvoir 1, Richesse 2, Violence 3

Défense – 2

Moniteur – Effort (6) – Seuils (6/9/15)

Équipement –

Armure de cuir renforcée (Déf+1) ; Bouclier (Déf+1)

Hache de combat (Menace+2) ; chagar (Aide, Menace+1)

Laysan vorozion grande gueule ; habitant d'un bled de la Modène

Compétences –

Défaut 1, Athlétisme 2 ; Influence 2 ; Technique 3 ; Ténacité 3

Spécialités – Gueuler, Marchander

Désirs – Connaissance 2, Plaisir 2, Pouvoir 3, Richesse 2, Violence 2

Défense – 0

Moniteur – Effort (5) – Seuils (6/9)

Équipement – Serpette bien aiguisée (Me+1), Papiers de délégué rural (+1)

Grand administrateur-chef de quartier ; dérision touche à tout, un peu trop sûr de lui

Compétences

Défaut 2, Éducation 3 ; Étiquette 4 ; Influence 3

Spécialités – Air digne, Anecdotes

Désirs – Connaissance 4, Plaisir 3, Pouvoir 3, Richesse 2, Violence 1

Défense – 0

Moniteur – Effort (5) – Seuils (6/9)

Équipement – Dague décorée (Me+1), bijoux divers, Vêtements qui en jettent (+1)