

# Aide-mémoire

## ÉPREUVES : DIFFICULTÉ ET RÉUSSITE AUTOMATIQUE

La Ténacité représente le temps qu'il faut parfois consacrer à une épreuve et permet ainsi de simuler des efforts prolongés (je lime des barreaux...), les tâches répétitives (je grimpe de 5 mètres en 5 mètres), la résistance d'un PNJ lors d'une interaction sociale (le tavernier crasseux et suspicieux ne va pas parler d'emblée), etc. Un point de Ténacité correspond toujours à une unité de temps. Exemple :

*Laincourt désire obtenir des renseignements auprès du tavernier. L'épreuve est difficile (le tavernier est méfiant et peu amène) et sa Ténacité est de 3 (il est très coriace). L'unité de temps de sa Ténacité est fixée à dix minutes. Le temps de base pour faire parler le tavernier est donc de 3 x 10 mn. Avec 6 en compétence Persuasion, Laincourt peut choisir une réussite automatique et il éliminera 1 point de Ténacité automatiquement toutes les 10 mn. Au bout de 30 mn, il aura obtenu les informations. S'il est pressé ou s'il a moins de 6 en Persuasion, il tire ses cartes (1 par point de compétence) dans le paquet des Lames et doit éliminer en une ou plusieurs fois les 3 points de Ténacité de son opposant avec des réussites (cartes de la **couleur** du signe associé mais pas besoin que ce soit du même signe).*

REUSSIR UNE EPREUVE OU ELIMINER 1 POINT DE TENACITE		
Epreuve	Difficulté à égaler <sup>(1)</sup>	Réussite Automatique <sup>(2)</sup> si compétence > = à
Moyenne	1	2
Difficile	2	4
Très Difficile	3	6
Dramatique	4	8
Infaisable	5	10

TEMPS CONSACRÉ À L'ÉPREUVE <sup>(3)</sup>	
Ténacité de l'Epreuve	Point(s) de Ténacité à éliminer
Simple	1
Résistante	3
Inébranlable	6
Héroïque	9
Archéenne	12

- <sup>(1)</sup> Si nombre de réussites > à la Diff, chaque point supplémentaire donne 1 point de Panache qui permet, au choix :  
→ d'accomplir une action en un temps réduit ou avec brio  
→ d'éliminer un point de Ténacité

- <sup>(2)</sup> Une réussite automatique évite le tirage de cartes mais alors, il n'est pas possible de réduire la durée de l'action

- <sup>(3)</sup> L'unité de temps est déterminée par le MJ au cas par cas

## SIGNE CHOISI LORS DES OPPOSITIONS DRAMATIQUES

Certaines situations offrent de considérer un autre signe que celui auquel la compétence est normalement associée. Par exemple, en utilisant Souffle plutôt que Sang pour séduire, la Lame jouera davantage sur l'humour que sur les sentiments. L'escrime est toujours associée à l'école d'escrime choisie. Exemples :

Signe	Escrime (figé)	Bagarre	Rhétorique	Séduction	Persuasion	Autorité
Griffe	Coup offensif brutal	Coup offensif brutal	Insulte	Méthode directe	Intimidation	Intimidation
Souffle	Coup offensif précis	Coup offensif précis	Ironie	Humour	Charisme	Charisme
Ecaille	Parade	Encaissement	Argument	Pudeur	Logique	Logique
Sang	Esquive	Esquive	Sentiment	Sentiment	Sentiment	Sentiment

## ARCANES

Les Arcanes qui sont mis dans la Rivière Draconique augmentent la difficulté des épreuves de 1. Ils ne donnent pas -1 à la compétence.

## CONVERSION DE CARTES EN RÉUSSITES AVANT TIRAGE DE LA MAIN

Pour tirer le moins de cartes possible du paquet des Lames et réduire le risque de tirer un Arcane, il est possible, si le MJ le souhaite, de convertir deux points de compétence en une réussite avant même de tirer sa main. On peut donc convertir un certain nombre de points de compétence et tirer un nombre de cartes égal au potentiel restant. Une compétence de niveau 7 pourra être ainsi découpée en 2 réussites + 3 cartes à tirer (marge, p13).

#### DISTANCES ENTRE LAMES :

- Contact : moins d'1m
- Proche : 1 à 5m
- Éloignée : 5 à 10m
- Très éloignée : 10 à 30m

#### POINT DE TÉNACITÉ :

- Un point de ténacité = 2 cartes de plus ou +2 à une compétence (utile pour réussite automatique)
- Un seul point de Ténacité peut être dépensé par épreuve ou assaut (hors utilisation de l'arcane personnel).

#### ARCANE PERSONNEL :

- peut aussi être défaussée/dépensée comme un point de ténacité.
- ne donne pas +1 à la compétence ciblée
- peut être utilisée pour obtenir une figure de la couleur de son choix ou pour contrer les effets d'un arcane opposé.
- peut se substituer à un des arcanes de la Rivière Draconique (Sacrifice, p22)

**LIENS ENTRE LAMES :** Si 2 Lames sont à distance proche (<5m) ou au contact (<1m) et qu'elles possèdent un lien entre elles, elles peuvent se donner ou s'échanger un nombre de cartes égal à la valeur de leur lien. Jouer une figure permet, au lieu d'un mouvement spécial, de donner une carte à un compagnon en s'affranchissant de la distance.

#### POINT D'UNITÉ :

- peut être dépensé par un PJ pour permettre à un compagnon de regagner un point de ténacité ou de tirer une carte. Plusieurs Lames peuvent accorder cela à un compagnon.
- peut-être dépensé dans une circonstance dramatique (retraite) pour permettre aux Lames en contact de mettre leurs cartes en commun et de les redistribuer face cachée.

**FEINTE :** une par ronde par joueur, chaque feinte peut être utilisée une fois par assaut juste en la nommant.

**BOTTES :** Si on joue sa dernière figure en quinte ou en sixte, on peut déclencher les effets de la botte en prime de l'assaut suivant. On peut jouer plusieurs bottes dans un assaut mais pas avec les mêmes cartes.

#### DOMMAGES / PROTECTIONS / MORT

- Armes naturels : 1 point de ténacité / attaque victorieuse et point de panache, soumis à l'armure
- Armes blanches/jet : 2 pts de ténacité/vitalité / attaque victorieuse et pt de panache, soumis à l'armure
- Armes à feu : 2 pts de ténacité/vitalité / attaque victorieuse et pt de panache, ignore l'armure
- Armure incomplète : MJ tire une arcane du paquet des Arcanes, si pair alors armure fournit sa protection
- Armure complète : Protection à chaque fois
- PNJ avec ténacité à 0 = hors-jeu (tué, prisonnier, assommé...)
- PJ avec ténacité à 0 = à la merci des opposants, peut être tué en concertation avec le joueur
- PJ avec 0 en vitalité = porte de la mort, dépense d'un point de ténacité / assaut par les autres Lames pour le maintenir en vie jusqu'aux soins

#### COMBAT / OPPOSITION DRAMATIQUE :

- Initiative : sauf conditions spéciales (embuscade...), chaque joueur tire une Arcane du Paquet des Arcanes. De 0 - 10 = Le joueur n'a pas la main /// De 11 - 21 = Le joueur choisit s'il a la main ou pas.
- Carte rouge posée par le joueur : défense
- Carte noire posée par le joueur : attaque
- Carte de valeur <= 7 : le joueur n'a pas la main sur la prochaine ronde
- Figure : action spectaculaire autorisée (modification des distances...) et si même signe que compétence, le joueur obtient deux attaques ou deux défenses.
- une Lame qui a la main peut déclencher une action simple au cours d'un combat. Elle défausse une carte de sa main de combat, elle prend une main pour son action simple, elle résout son action, et à la suite de cela, elle perd la main.
- à noter que si une Lame entreprend des actions simples (faire le tour du bâtiment, tirer, grimper...) avant de se joindre à un combat, elle tirera, pour sa main de combat, 1 carte de moins par ronde de combat loupée.

- si la lame ne peut opposer de carte rouge à son adversaire, elle subit une perte de Ténacité ou de Vitalité. Elle peut toutefois jouer une carte noire, qui ne sera pas considérée comme une attaque, mais qui pourra lui permettre de reprendre la main si la valeur de cette carte est de 8 ou plus.
- reprise de souffle : en cours d'assaut, une lame peut renouveler certaines cartes. Elle peut défausser de sa main puis piocher un nombre de cartes égal ou inférieur à la caractéristique associée à son école d'escrime. Il est plus intéressant de reprendre son souffle pour les écoles d'escrime défensives (rouges) puisque ça offre l'opportunité de poser une figure et d'éliminer 2 attaques. C'est encore mieux si on a des cartes hautes (= ou > 8) pour reprendre la main. Quand on reprend son souffle et qu'on a la main, les adversaires peuvent attaquer et la lame peut/doit parer. Si on a pas la main, on prend 1 ou plusieurs attaques selon les circonstances.
- l'utilisation d'une caractéristique pour renouveler ses cartes n'est possible qu'une fois par assaut (reprise de souffle comprise).

**TIRER AU PISTOLET AU COURS D'UN COMBAT** : un tir réclame deux rondes pour être mis en œuvre (voire 3 si on vise pour réduire la difficulté pour avoir une réussite automatique).

Si la lame a un adversaire qui a encore des attaques face à elle :

- en ronde 1, elle commence par défausser une carte (comme toujours pour action simple en cours de combat)
- elle prend une nouvelle main de cartes pour son action
- elle vise ou déclenche son tir et perd la main (fin ronde 1)
- en ronde 2, la lame prend une blessure car elle avait perdu la main puis elle résout son tir.
- conclusion : tant qu'une lame a des adversaires, tirer est très déconseillé (c'est voulu, pour que le jeu soit avant tout un jeu d'escrime et pas du gunsling).

Par contre, si la lame n'a plus d'adversaire en cours d'assaut (ça arrive fréquemment) et qu'il lui reste des cartes, elle peut également déclencher un tir. Exemple : je me bats en prime et seconde et je me débarrasse de mes adversaires. Il me reste au moins une carte en main, je peux déclencher une action simple en défaussant une carte comme tirer au pistolet. La lame fait un test normal en piochant ses cartes.

#### COMMENT REPRENDRE LA MAIN QUAND ON N'A PLUS DE CARTE SUPÉRIEURE À 7 DANS SA MAIN ?

Il faut soit attendre que les adversaires aient épuisé leurs attaques, soit obtenir de nouvelles cartes :

- en faisant une reprise de souffle (1 fois/assaut)
- en utilisant un point de ténacité pour piocher 2 cartes (1 fois/assaut)
- en utilisant son arcane personnelle comme une carte de son choix
- en recevant des cartes d'une autre lame avec laquelle on a un lien
- une ou des lames peuvent chacune utiliser un point d'unité pour autoriser une lame à piocher une carte
- si on n'a plus que des cartes noires, on ne peut plus ni attaquer, ni se défendre (acculé, à court de souffle...). Toutefois, si l'une des cartes noires en main est >7, on peut la défausser (mais sans porter d'attaque) pour reprendre la main et utiliser les cartes noires restantes pour attaquer

#### SOIN / RÉTABLISSEMENT

- La ténacité se régénère d'1 point par heure de repos, et de 2 points par heure de repos préférentiel
- Si PV perdus : diff du test de médecine = PV perdus / 2 arrondis inf. → stabilisé et +1 PV par figure rouge.
- Une blessure évolue à la fin de chaque journée. Le PJ blessé tire une carte → Figure rouge (ou toute carte rouge si jet de médecine réussit) = +1 PV /// Figure noire = -1 PV /// Arcane = affliction draconique

#### PANACHE

Les « points de panache » des armes évoqués en fin de p18 et au début de p19 concernent en fait les attaques multiples d'un PJ, par exemple lorsqu'il tire une figure de son école ou quand il fait un enchaînement. Dans ce passage, il faut donc ignorer cette évocation de points de panache.