

Aides de jeu pour Les Lames du Cardinal compilées par Vaevictis

Compilation des 50 premières pages de questions/réponses postées sur le Forum du Site de Sans-Détour

1 Arcanes

1.1 Dans le paquet des Lames

■ *Lorsque tu pioches un arcanes du paquet, ça n'a aucun rapport avec ton arcanes personnel : c'est juste une carte du paquet, qui a un effet particulier et est défaussée immédiatement après l'avoir piochée/jouée. Donc, si tu pioches ton arcanes béni dans le paquet, il vaut n'importe quelle carte, et il est défaussé dès que tu l'as joué. Ton arcanes personnel n'a pas bougé, il reste dispo. Donc rien ne t'empêche d'utiliser les 2 arcanes en même temps, par exemple pour déclencher une botte. Tu défausses alors les 2 arcanes dès qu'ils ont été joués.*

■ *Il existe un seul lien entre l'arcanes personnel et l'arcanes pioché du paquet : si, justement, tu n'as pas d'arcanes personnel, tu peux récupérer l'arcanes que tu viens de piocher, au prix de 2 points de vitalité. Mais c'est rarement intéressant de récupérer un arcanes béni de cette façon... C'est au moment de la DÉFAUSSE que l'on peut reprendre l'arcanes en main, donc on applique les effets D'ABORD (notamment l'échec critique). Et donc, on peut récupérer aussi un arcanes défaussé par un autre.*

■ *Pourra-t-on transformer les arcanes bénis ou personnels en points de ténacité ?*

On ne peut pas transformer un arcanes (pioché ou personnel) en points de ténacité. Par contre, un arcanes non béni fait dépenser un point de ténacité, ça oui.

■ *Que se passe-t-il si un PJ tire un arcanes (neutre, béni ou opposé peu importe) lors de sa pioche pour un combat ?*

Quand on tire un arcanes en combat, c'est comme le reste du temps, comme pour toutes les épreuves. 3 possibilités :

- c'est l'arcanes béni du perso, il remplace n'importe quelle carte.
- c'est son arcanes opposé, il défausse tout, échec total de l'action. Il lui reste encore la possibilité d'utiliser un point de ténacité ou d'utiliser un point d'unité (dépensé par ses amis) pour piocher des cartes quand même, pour éviter de se prendre plusieurs attaques dans la tronche. Pour en mourir, il faut quand même qu'il se prenne 5 coups d'épée sans pouvoir réagir... ça n'arrive pas tous les jours !
- ce n'est ni un arcanes béni, ni un opposé : le joueur défausse la carte et perd un point de ténacité.

■ *Quand une Lame tire son arcanes opposé (perte d'1 point de ténacité + défausse de la main + échec de l'action... avec toutefois la possibilité de dépenser 1 point de ténacité pour récupérer des cartes), il semble qu'on puisse (ou pas) annuler ces effets dans un seul cas si la Lame dispose toujours de son arcanes personnel elle peut le défausser. La Lame perd quand même 1 point de ténacité, mais ne défausse pas sa main et a la possibilité de jouer d'autres cartes pour la résolution de l'action (par contre l'arcanes personnel comme l'arcanes opposé sont défaussés et ne comptent pas dans l'action).*

1.2 Arcanes bénis / opposés

■ *Les arcanes bénis / opposés : ils sont comme une « astrologie » : ils sont marqués sur la feuille de personnage et marquent le personnage à vie. C'est comme une trace laissée par les dragons. On le/les choisit à la création et ils sont définitifs.*

1.3 Arcanes personnels

■ *Les arcanes personnels : on en pioche un en début de chaque partie, au hasard. Il sert à remplacer n'importe quelle carte dans la main à tout moment de la partie. Par contre, cela ne peut être fait qu'une seule fois, car ensuite l'arcanes est défaussé dans le paquet. C'est donc un choix stratégique. Au départ d'un scénario, il y a donc un arcanes dans le paquet, et un arcanes personnel par joueur. En fin de partie, généralement, 2 à 3 joueurs ont utilisé leur arcanes personnel, et le paquet compte donc de 3 à 4 arcanes.*

Il est possible de dépenser son arcanes personnel comme un point de ténacité. Dans ce cas, les cartes sont tirées, puis l'arcanes rejoint le paquet des Lames.

Il est bien souvent plus avantageux d'utiliser son arcanes personnel pour obtenir une figure de la couleur de son choix.

■ *Arcanes personnel celui-ci lui confère bien un bonus de +1 à la compétence associée tant qu'il l'a en avant de lui ?*

Pour le bonus de +1 de l'arcanes personnel : ce n'est pas prévu, mais si tu veux appliquer cette règle, c'est assez sympa et héroïque. Mais ça incite moins à dépenser son arcanes. Donc c'est toi qui vois.

■ *Qu'est-ce qui se passe si on tire un arcane opposé comme arcane personnel ?*

Pour l'arcane personnel opposé : si tu le défausses, il te hante pendant toute la partie et multiplie pour toi les échecs critiques. Donc il est très très coûteux de le dépenser, par rapport aux autres Lames.

1.4 Rivière Draconique

■ *Les arcanes de la rivière : ils servent à poser une ambiance et à donner un petit ton particulier au scénario. Un élément de décor fait que la compétence liée à l'arcane est affublée d'une difficulté de +1.*

Par exemple :

- l'arcane 21 propose l'ambiance « orage » et augmente la difficulté des tests d'équitation. Un scénario impliquant un long voyage ou une course-poursuite à cheval sera tout indiqué pour utiliser cet arcane pour mettre des bâtons dans les roues des personnages.

- un autre, le 13, propose l'ambiance « discorde » et des difficultés aux tests de séduction. Vous pouvez l'expliquer par un complot des dragons sur Paris ayant créé un scandale dans le milieu libertin, ou par un simple souci politique (la peur de la guerre, des tensions entre 2 clans, etc.). Lors d'un bal, il sera plus difficile d'obtenir des informations.

- l'arcane 7 pour l'escrime : Il faut jouer sur les potentiels des adversaires : tu leur ajoutes 2 actions (attaques/défenses, réparties à ta guise) pendant les combats. Si tu mets cette carte dans la rivière, c'est ton

scénario va être vraiment très difficile. Choisis-le de préférence pour un scénario de fin de campagne.

Mettre 1, 2 ou 3 arcanes dans la rivière modulera la difficulté générale du scénario, en proposant 1, 2 ou 3 compétences handicapées.

Pour un scénario nostalgie dans lequel Marciac revenait à Paris et, en une nuit, se mettait dans une situation infernale et s'endettait de nouveau auprès de la Rabier, j'avais utilisé l'arcane qui ajoutait de la difficulté au jeu, non seulement pour expliquer que Marciac se soit endetté ainsi, mais aussi parce que le scénario se passait en partie dans des cercles de jeux divers.

N'hésitez pas, au cours d'un scénario, à modifier cette ambiance à votre guise si cela apporte quelque chose à l'histoire, voire à en enlever/rajouter. **Pensez aussi que vos joueurs peuvent influencer cette ambiance en plaçant leur propre arcane personnel sur la rivière à la place d'un autre, qui lui est défaussé dans le paquet des Lames.**

Nous n'en avons pas mis dans le scénario, car justement ces cartes changent au cours de l'histoire. Nous aurions pu donner des indications, c'est vrai. Nous pensions que le MJ se sentirait plus libre en choisissant lui-même.

■ *Une fois mon arcane mis dans la Rivière Draconique, les jets liés à la compétence du nouvel arcane prennent-ils +1 de difficulté ?*

L'arcane que l'on met dans la rivière inflige bien une difficulté de +1 pour la compétence concernée. Il fonctionne

exactement comme d'habitude. Mais il y a juste des moments où il vaut mieux avoir des malus en discrétion qu'en athlétisme... d'où l'intérêt de cette option.



2 Combat

2.1 Initiative

■ *Initiative à tirer pour chaque lame :*

Il n'y a pas besoin de tirer une carte pour les adversaires, elle est déterminée par le tirage d'une carte du paquet d'arcanes.

- de 0 à 10 ce sont les adversaires.
- de 11 à 21 c'est la lame.

■ *Après le premier assaut, comment détermine-t-on qui a la main et qui ne l'a pas pour l'assaut suivant ?*

Pour l'initiative en début de nouvel d'assaut, c'est la dernière carte jouée lors de l'assaut précédent qui détermine si tu gardes ou non la main : si tu as joué une carte de 1 à 7, tu n'as pas la main, si tu as joué une carte de 8 à roi, tu gardes la main.

2.2 Attaques

■ *Lors d'un engagement contre plusieurs adversaires c'est le Mj qui décide s'ils portent une attaque en même temps dans la ronde ou les dispatchent dans les autres ?*

Dans les combats, le MJ est maître, oui, du nombre d'attaques que subit un personnage par ronde. Le plus simple est de prévoir une attaque par adversaire, mais ce n'est pas toujours logique (5 adversaires n'attaquent pas en même temps, par exemple, car il n'y a pas la place...) C'est donc à évaluer en fonction du contexte et de la tension dramatique que l'on souhaite instaurer.

On ne peut poser qu'une seule carte noire à chaque ronde sauf si tu réalises un enchaînement avec des cartes du même signe. Et

sauf si on touche l'adversaire et on décide de « pousser son attaque » et donc de jouer plusieurs cartes noires pour aggraver la blessure causée.

■ *Dégâts quand on pousse une attaque :* une figure, même si elle est de ton école, vaut comme n'importe quelle carte noire pour pousser une attaque. L'avantage de la figure est de rapporter une attaque de plus. Pousser une attaque ne veut pas dire jouer des attaques supplémentaires mais améliorer l'efficacité d'une attaque réussie.

■ *Une feinte et une botte ne sont pas considérées comme une action dans une ronde, elles n'empêchent pas la lame d'éventuellement attaquer ou faire autre chose.*

■ *Feintes :*

1 assaut = 6 rondes. On peut jouer chaque feinte une fois par assaut. On peut donc jouer plusieurs feintes lors d'un même assaut, mais chacune une seule fois. On la joue à la ronde qu'on veut.

■ *Bottes :*

Les bottes permettent d'obtenir des effets particuliers quand un certain nombre de figures de la couleur de son école sont jouées lors d'un même assaut. On ne peut donc pas accumuler les figures d'un assaut sur l'autre. Les figures doivent avoir été jouées au cours d'un même assaut. D'où le fait que chaque école propose une feinte permettant de garder une carte pour l'assaut suivant : on peut décider de ne pas jouer sa figure pour essayer d'avoir une botte à l'assaut d'après.

Mais quelles que soient les personnes sur lesquelles tu joues tes figures, ce qui compte c'est

qu'elles aient été jouées et qu'elles te permettent de placer ta botte. Donc si tu joues 3 figures sur 3 adversaires différents, tu peux lancer ta botte. Tu peux même le faire sur un quatrième, si ça te chante.

Si on joue sa dernière figure en quinte ou en sixte, il peut être intéressant, selon les circonstances, de déclencher les effets de la botte en prime de l'assaut suivant.

Pour les « blessures » dans les bottes de l'école allemande, cela signifie « dommage » : c'est une perte de ténacité. Pour les bottes de Talhoffer, de Liechtenhauer, de Besnard et d'Almades on ignore bien l'armure dans les 4 cas. Nous aurions dû le préciser, effectivement.

■ *Charge école allemande : il est dit « en début de combat », on ne peut donc pas la réaliser à chaque assaut ou faut-il comprendre à chaque début d'assaut ?*

Pour la charge de l'école allemande : il faut pouvoir charger. Donc à partir du moment où on est au contact, ça ne fonctionne plus. Par contre, tu peux envisager de l'accorder à nouveau si le personnage a encore une occasion de charger lors d'un combat. Par exemple s'il élimine tous ses adversaires et s'attaque à un personnage ou un groupe éloigné de lui.

2.3 Défenses

■ *Si un joueur subit plusieurs attaques et n'a pas la main, il peut jouer plusieurs cartes rouges (par exemple s'il a plusieurs adversaires). Ces cartes n'ont pas besoin d'être un enchaînement et d'être de même couleur. Pour la défense, tu ne peux pas poser plus de cartes rouges que d'attaques dirigées contre toi,*

sauf si tu réalises un enchaînement, auquel cas les parades en trop réduisent le score d'attaque de tes opposants.

■ *Si la lame subit une seule attaque mais a un enchaînement (rouge) en main et le joue, elle élimine des attaques à son adversaire. Ainsi, un adversaire ayant A 3 / D 2 et qui subit un enchaînement de 3 cartes dès sa première attaque, lors de la ronde prime, il perd toutes ses attaques jusqu'à la fin de l'assaut, soit jusqu'à la ronde sixte. Il devient ainsi inoffensif. On peut le justifier par le fait qu'il a été déstabilisé, troublé, blessé, etc. Ainsi, le joueur peut, par la suite, jouer ses cartes noires tranquillement et garder la main quel que soit le score de sa carte, puisque son adversaire ne peut plus riposter. Il peut donc jouer un 1 de griffe et garder la main. Si tu joues un enchaînement de parades, tu bloques plusieurs attaques, que tu réparties comme tu veux entre tes adversaires. Tu peux donc bloquer les 3 attaques que tu subis lors de cette ronde, ou bloquer les attaques futures d'un seul et même adversaire (tu le déstabilises, tu le troubles, tu le mets en position difficile) et jouer d'autres cartes rouges pour bloquer les attaques de la ronde, voire accepter d'être blessé. Ce sera un choix tactique, qui dépendra de tes adversaires. Si l'un d'entre eux est particulièrement dangereux, ça peut valoir le coup de tout miser sur lui.*

■ *L'intérêt des enchaînements de défenses : il y en a plein, mais qui dépendent tous du contexte :*

- gagner une ou plusieurs rondes, pour pouvoir ensuite faire autre chose (comme tirer, par exemple, ce qui n'est

vraiment pas négligeable, ou essayer d'empêcher quelqu'une qui pisse le sang de mourir en pratiquant un test de médecine).

- parer des attaques d'adversaires communs avec un allié : je pare à la fois mon adversaire mais aussi ceux des autres, ce qui me permet d'aider un compagnon.

- jouer une botte plus vite en cas d'enchaînement de figures de mon école, et donc faire basculer éventuellement l'issue d'un combat mal engagé.

- jouer plus de cartes dans un assaut. Exemple : si j'ai 7 en escrime et que je joue un point de ténacité, j'ai 9 cartes pour 6 rondes. Grâce aux enchaînements, je peux espérer placer 9 actions en 6 rondes... Ça marche aussi quand j'ai 6 en escrime et que je veux jouer mon arcane personnel, ou quand j'ai 5 en escrime et qu'un ami me passe 3 cartes. Imaginez le nombre d'actions possibles si je combine tout !

- décrire une action spectaculaire et me la péter (ne me dites pas qu'aux lames ça n'a pas d'importance) : attendez juste la tronche d'un de vos joueurs de l'école italienne qui joue vyverne de sang + cavalier de sang + dame de sang, et qui, en plus de ses 6 parades d'un seul coup, place une botte qui tue 3 adversaires d'un coup... Vous reviendrez me dire si le joueur n'en pas juste pissé dans sa culotte de bonheur ludique tellement il a pu faire le kéké devant ses potes (une ronde, 3 adversaires à terre... qui dit mieux ?)

■ *Les avantages sont à peu près les mêmes pour les enchaînements d'attaques.*

■ *Dans le cas où un personnage joue plus de défenses que ce que ses adversaires ont d'attaques, vous pouvez jouer sur l'effet « panache » : accordez à votre personnage de s'approcher d'un autre par ce biais, ou de faire une « parade à distance » (envoi d'une chope de bière ou d'un tabouret sur un adversaire éloigné), ou de faire une action simple, etc.*

■ *École italienne feinte volte : si vous posez deux cartes sang consécutives, piochez 1 carte. Les 2 cartes sang peuvent-elles être posées dans 2 rondes différentes et déclencher la feinte ? Oui. Si je pose une carte sang ronde 2 et une carte sang ronde 3. Quelle que soit la carte sang.*

2.4 La reprise de souffle

■ *En cas de reprise de souffle, j'ai 3 adversaires, y-a-t-il une attaque par adversaire, ces attaques sont-elles déduites du potentiel d'attaque des mes opposants ?*

En cas de reprise de souffle, c'est comme dans n'importe quel cas où je n'ai pas la main : le MJ choisit combien d'attaques subit la lame, et on retire bien sûr ces attaques des potentiels des adversaires. Ce n'est pas « gratuit » comme attaque.

■ *Reprise de souffle et parade.*

Je suis en ronde seconde. J'ai la main. Je décide de faire une reprise de souffle. Je perds donc la main, et je peux être attaqué par mon adversaire. Cependant, je peux parer. Alors, je joue une carte rouge supérieure à 8. Je reprends donc la main pour la ronde tierce. Il est plus intéressant de reprendre son souffle quand on a des cartes rouges hautes. Il est plus intéressant de reprendre son souffle pour les écoles d'escrime

défensives (logique, elles temporisent plus), puisque ça offre l'opportunité éventuelle de poser une figure et d'éliminer 2 attaques.

2.5 Le tir

■ *Comment gérer la compétence de Tir ? Tir est une compétence Rouge et prend deux rounds idéalement. Comment vous l'intégrez dans la séquence Dramatique ?*

Comme dit dans les règles, une Lame qui a la main peut déclencher une action simple si elle a la main. À la suite de cela, elle perd la main.

Le tir réclame en effet deux rounds pour être mis en œuvre. Ce qui veut dire que si tu as un adversaire face à toi, tu déclenches ton tir (ronde 1) et perds la main, tu en manges une bonne car ton tir t'occupe pendant ta ronde (ronde 2) et qu'ensuite tu détermènes ton tir.

Conclusion : tant que tu as des adversaires, tirer est très déconseillé (c'est voulu, pour que le jeu soit avant tout un jeu d'escrime et pas du gunsling – surtout au vu des pistolets de l'époque qui font une taille démentielle).

Par contre, si tu n'as plus d'adversaire en cours d'assaut (ça arrive fréquemment) et qu'il te reste des cartes, tu peux déclencher un tir. (exemple : je me bats en prime et seconde et je me débarrasse de mes adversaires). il me reste trois cartes en main, je peux déclencher une action simple : tirer par exemple.

Dans ce cas, tu défausses une carte (il faut toujours poser une carte) et fais un test normal, en piochant tes cartes dans la

pioche (d'où l'intérêt de surveiller ce qui s'est passé lors de l'assaut), et ça prend deux rounds.

Si tu n'as plus de cartes suite à ton escrime, c'est que celle-ci t'a épuisé et tu ne peux plus agir.

Tu n'utilises jamais les cartes de ta main d'escrime directement pour tirer.

Comme je conseille dans les règles, pour toutes les actions simples qui interviennent durant une grosse séquence d'escrime, on utilise en priorité les succès automatiques. La plupart du temps, ça suffit.

Petit détail voulu aussi : dans les oppositions compliquées, sachant que l'on bat la pioche dès qu'un arcane survient, la pioche a tendance à recéler une proportion d'arcanes importantes (je m'explique : 5 Lames tirent leur main d'escrime, disons 30 cartes au total. L'une d'elle a un *a r c a n e*, le *d é f a u s s e* obligatoirement et on rebat le paquet... sans les 29 cartes qui sont toujours dans les mains des joueurs !).

Quelqu'un qui tente un tir à ce moment-là a pas mal de chances de tirer l'arcane et voir son tir échouer.

La raison ? Armes à Feu contre Dragon, vraiment ? Car ils ont offert cette technologie aux hommes, par le passé, et la maîtrisent donc magiquement. Alors certes, plusieurs grenades c'est difficile à contrer, mais faire faire long feu à un pistolet, ça c'est plus simple...

Comme je disais, nous tenons à ce que ça reste un jeu d'escrime, héhé.

■ *Pour le tir* : oui, c'est une action simple. Gérez-le le plus possible avec des réussites

automatiques, pour la fluidité. Quoi qu'il en soit, le joueur défausse une de ses cartes d'escrime (il perd une action) et il peut ainsi tirer, soit par réussite automatique, soit en piochant.

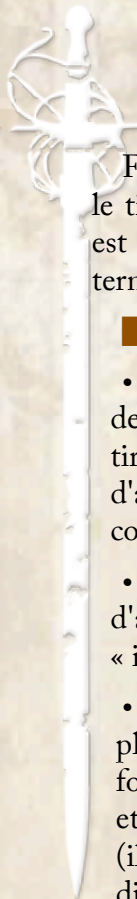
Attention, par contre, cela prend plusieurs rounds :

- *v i s e r* = *u n e r o n d e* (optionnel, mais sans cela la difficulté augmente)
- *d é c l e n c h e r* = une ronde (le rouet s'enclenche)
- *t i r e r* = une ronde (la balle part et atteint l'adversaire)

Donc, tirer une balle est très, très coûteux en temps. Ce qui est logique au vu de la technologie de l'époque...

Pour attaquer avec une arme à feu au contact, c'est très compliqué : les armes sont très lourdes, peu maniables, peu précises. Donc tirer en même temps qu'on se bat est quand même plus que compliqué. Le système prévoit qu'on soit blessé dans l'action, car on ne peut pas défendre et tirer en même temps. Maintenant, si ce n'est pas assez héroïque pour toi, tu as plusieurs possibilités :

- créer une feinte spéciale qui autorise un personnage à tirer tout en ferraillant. C'est donc une technique éprouvée, apprise, et qui lui autorise un test « en plus » de son attaque. Le joueur *i n v e s t i t* ainsi de l'expérience pour y avoir droit.
- une botte offrant une ouverture pour un tir facilité dont la première ronde ne coûterait pas d'action. Je vois bien ça au sein du style allemand vu qu'il prend en compte les armes de main gauche et



qu'il est très orienté « escrime pragmatique de soldat ».

Favoriser l'escrime en rendant le tir au corps à corps hasardeux est à mon avis plus judicieux en termes d'ambiance et de fluidité.

■ *Tir sur une Lame :*

- tu peux leur faire faire un test de vigilance pour repérer les tireurs embusqués, puis un test d'athlétisme pour se mettre à couvert assez vite.
- tu peux demander un test d'adaptation pour avoir une « intuition » et se jeter au sol.
- tu peux blesser un ou plusieurs de tes joueurs en fonction de la distance estimée et de la compétence des gars (ils touchent 1 fois sur 3 à cette distance, j'ai 6 tireurs, je blesse 2 Lames, je suis dans les clous) : ça met une belle tension dramatique et ça fait que tes joueurs commencent le combat avec un handicap.

2.6 Actions en combats

■ *En tierce une Lame « met la main » sur le chef et lance une manœuvre d'intimidation pour faire cesser le combat : « Rendez les armes ou j'exécute votre chef ! » (La Lame n'a pas le niveau pour obtenir une réussite automatique) Comment on gère ça ?*

Le joueur déclenche une action simple d'autorité, oui. Il défause donc une carte de sa main d'escrime et pioche sa main d'autorité. Après, la difficulté dépend du MJ : quelle est la loyauté des gars vis à vis de leur chef ? Leur intérêt à continuer le combat si celui-ci meurt ? Ça dépendra fortement de la situation. Par exemple, une bande de spadassins des rues mal payés ne cherchera pas trop à

comprendre, alors qu'un groupe de dracs très entraînés continuera plus volontiers le combat, et que des mousquetaires auront trop d'honneur pour faire sacrifier leur chef.

On peut aussi considérer des paliers : combien abandonnent pour chaque réussite obtenue sur les cartes ? Par exemple, pour une difficulté 5, on peut dire que 3 gars lâchent leur arme par réussite obtenue, et qu'il en faut bien 5 pour que tous se rendent.

Cependant, j'essaie le plus possible de faire jouer les réussites automatiques, pour fluidifier le jeu (et n'oubliez pas qu'un point de ténacité peut ajouter +2 à votre compétence, on obtient vite un résultat suffisant pour compléter une action simple – athlétisme, saut, tir, voire intimidation, etc.)

Du coup on évite de perdre du temps (et de piocher un arcane !)

■ *On commence en bagarre puis ronde 3 on tire l'épée, on jette sa main de bagarre et on pioche une main d'escrime moins 3 cartes ?*

L'idée est que, quand on intervient plus tard dans la combat (parce qu'on s'est déplacé, parce qu'on a mobilisé d'autres compétences que l'escrime, parce qu'on était inconscient, etc.) on pioche sa main d'escrime **moins** le nombre de rondes qu'on a loupé. Donc si tu commences avec bagarre, ensuite tu pioches escrime **moins** le nombre de rondes de bagarre.

Il faut encourager le plus possible à mobiliser l'escrime, pour l'aspect héroïque et cape et d'épée.

Par ailleurs, utiliser sa bagarre face à une arme dangereuse, ça doit pour moi s'accompagner de quelques difficultés. Par

exemple, puisqu'il est impossible de « parer » avec son bras (sinon ça veut dire que l'épée vous rentre dans la chair), je rendrais inefficace les cartes écailles lors d'un combat où la Lame n'a pas d'épée. Il ne lui reste donc que les cartes sang pour espérer esquiver l'épée adverse.

Dans l'autre sens : un adversaire qui n'a pas d'épée face à une Lame armée perd automatiquement le combat.

2.7 PNJ

Les Lames ont la main ou non. Les PNJ n'agissent que quand les Lames n'ont pas la main.

■ *Au sujet de l'arcane 7 dans la rivière draconique : Rajouter 2 actions ne risque-t-il pas de trop corser la difficulté du scénario avec le -1 en escrime ?*

Pour l'escrime, les cartes rouges ET noires sont efficaces (contrairement aux autres compétences où une seule couleur est efficace). Ainsi pour 1 en escrime chez un ennemi, on lui donne 2 actions (attaques/défenses). Ça correspond donc bien : +1 en difficulté = +2 actions.

■ *Pour la création d'un dragon sous forme humaine, il s'agit d'un figurant central. Donc pour le créer :*

- utilisez 2 archétypes que vous additionnez.
- modulez certains éléments selon vos besoins éventuellement (exemple : ajoutez des points en tir parce qu'on veut un bon tireur).
- pensez qu'un score de 6 en escrime correspond à 6 points de potentiel (donc 3 attaques, 3 défenses par exemple) (attention ici incohérence avec question précédente)...

- choisissez un score de ténacité élevé (entre 5 et 8).

- ajoutez-lui des éléments « magiques » : artefacts qui font des effets spéciaux, règles particulières, effets magiques permanents, sorts possibles, rituels possibles.

- faites en sorte qu'il ne se retrouve pas seul face à 5 Lames mais plutôt en situation de « duel » : face à face.

2.8 Dégâts

■ *Dégâts quand on pousse une attaque* : une figure, même si elle est de ton école, vaut comme n'importe quelle carte noire pour pousser une attaque. L'avantage de la figure est de rapporter une attaque de plus. Pousser une attaque ne veut pas dire jouer des attaques supplémentaires mais améliorer l'efficacité d'une attaque réussie.

■ *Par rapport à la taille* :

Si une Lame (taille 3) combat une créature (taille 6 avec une armure 2) :

- il faut faire 6 points de dommages pour en faire 1 : 3 points de taille en plus ($6 - 3 = 3$) et 2 points d'armure (soit en tout 5 points absorbés).

- une carte noire (attaque) permet de faire 2 points de dommage.

- Donc pour réussir à blesser un archéen, il faut jouer 3 cartes noires (soit 2 de plus que la normale --> 2 points de panache).

2 possibilités pour ça :

- jouer un enchaînement (3 cartes ou 2 figures de son école quand on a une école offensive).

- pousser son attaque une fois celle-ci placée.

De même : un archéen de taille 5 inflige 2 dommages de base avec ses armes naturelles (griffes, crocs, queue) et 2 dommages en plus dus à sa taille ($5 - 3 = 2$) soit 4 dommages à chaque fois qu'il touche.

■ *Exemple de taille et poussée* :

Grosselame (école allemande) attaque un dragon taille : 5 armure : 2 avec une dame de griffe, le dragon n'a plus de défense. Le dragon prends donc 2 attaques. Sur la première Grosselame ne pousse pas, elle est donc encaissée par la taille du dragon.

En revanche sur la seconde Grosselame pousse avec le roi de griffe, la vyverne de griffe et le 3 de griffe. Avec la dame de griffe il annule la diff de 2 en taille, avec le roi il annule les 2 points d'armures et il inflige 2 points de ténacité avec la vyverne et 2 de plus avec le 3 de griffe soit 4 point de ténacité sur cette attaque. Il déclenche la botte de *Liechtenauer* et comme il a joué 3 figures pendant cette ronde il inflige 3 point de ténacité en plus au dragon. Soit 7 point de ténacité et il perd la main car il y a le 3 de griffe dans la poussée.

2.9 Le souffle d'un dragon

■ *Pour le souffle du dragon* : tu peux imaginer diverses choses, en fonction de tes besoins, de l'ambiance, de la puissance du dragon :

- il faut dépenser un arcane de défense pour éviter le souffle ou prendre des coches de vitalité (de 1 à 5 en fonction de la puissance du Dragon).

- c'est un souffle de fumée qui aveugle et les joueurs doivent défausser des cartes car leurs actions sont limitées.

- c'est un souffle de jusqu'ame, et le MJ ajoute des points de jusqu'ame dans la jauge qui favorisent les adversaires des Lames présents lors du combat.

- c'est un souffle magique qui fragilise les personnages, et chaque personnage qui en a respiré perd un point de ténacité par assaut pendant plusieurs minutes, pour finir par s'évanouir.

En utilisant les arcanes magiques, on peut imaginer plein d'autres choses originales. Ne vous cantonnez pas, osez faire des choses surnaturelles avec la magie ! Votre seule limite, c'est votre imagination ! Pensez simplement au degré de difficulté que vous voulez établir, et vous pouvez utiliser à peu près tous les éléments du système pour perturber vos joueurs.



3 Création des personnages

1. La somme des deux archétypes pour chaque compétence. Ce qui donne en général 7 max dans une compétence.
2. On distribue ensuite 4 points. Ces 4 points ne permettent pas de dépasser 6 dans une compétence.
3. Ensuite les joueurs **tirent** de 0 à 2 arcanes qui font un effet.

■ *Comment se gèrent les langues, c'est-à-dire combien de langues possède une Lame à la création et sous quelle compétence cela se gère-t-il ?*

C'est érudition qui compte. Je suggère de demander au joueur de choisir les langues qu'il parle dès la création. Pour moi, le joueur parle sa langue maternelle, + une langue pour 2 niveaux d'érudition. Ça fait 4 langues au total pour les plus érudits, 5 pour les grands sages ayant 8 en érudition. Ensuite, des tests d'érudition pourront permettre de comprendre des subtilités particulières de ces langues.

Je pense aussi qu'on peut comprendre des bases d'autres langues lorsqu'on en parle beaucoup. Ainsi, des tests de difficulté élevée pourront être demandés pour réussir à communiquer avec des gens qui parlent une langue que l'on n'a jamais parlée.



4 Les contacts

■ *Pour les contacts* : cela dépend du niveau de vie.

pauvre = 3 niveaux de contacts (exemple : 1 contact niveau 2 et un contact niveau 1).

commun = 2 niveaux (1 contact niveau 2 ou 2 niveau 1).

aisé = 1 niveau de contact.

riche = 0 niveau.

C'est rappelé sur chaque carte archétype.

■ *Est-il possible pour les contacts d'en prendre en négatif (et donc d'avoir de base des ennemis) et de rajouter la diff. aux autres (toujours suivant l'exemple : 1 contact ennemi à -1 et l'autre du coup à +3) ?*

Nous n'avons pas prévu de système de contact négatif. Le principe est d'investir de l'expérience pour développer ses contacts, afin de devenir un espion d'élite. Des ennemis, ils en auront à profusion, et ce sans avoir besoin d'investir de points. Il me semble donc qu'attribuer des niveaux de contact négatif pour gagner du positif est relativement grosbill. Mais bon, tu es maître à ta table, donc si toi ça te botte, lance-toi.

■ *Quelques compétences*

Crochetage : on utilise technique.

Picpocket, je pense que le MJ peut trancher, ou s'adapter en fonction des circonstances. Pour moi, c'est duperie le plus adapté, car c'est la compétence des filous, des malfrats, des manipulateurs. On détourne l'attention et on en profite pour glisser la main (attention aux interprétations inappropriées !) Jeu, pourquoi pas, ça donne de l'importance à cette compétence souvent moins utilisée.

5 L'occultisme et la magie

■ *L'Occultisme* : Le livre indique qu'il « ne donne lieu à aucun test ». Personnellement je l'utiliserais comme une compétence de connaissance, avec un seuil : il conviendrait de donner un Niveau de difficulté à une information ou autre (tel ouvrage draconique demande 3 en Occultisme pour être compris ; tel rituel exécuté devant les personnages 2, etc.). Il y a, j'imagine, possibilité de faire sa tambouille personnelle à propos de la Griffes Noire, les Gardiens ou les Naos : « Jeanjean, tu as 3 en Occultisme, tu comprends donc que cet envoyé de la Loge est bien plus important qu'il ne veut l'admettre, puisqu'il porte des chausses rouges à pois bleus. »

■ *La Magie* : Par exemple, je pense que proposer une liste de sortilèges pour les dragons aurait totalement dénaturé le jeu : la magie est mystérieuse, et tant que vous avez le pouvoir absolu sur ce qu'elle peut être ou non, elle reste mystérieuse. Vous avez 22 arcanes, et donc 22 concepts magiques exploitables à disposition pour imaginer absolument tout ce que vous voulez. C'est quand même plus sympa, je trouve, que de lancer un dé en début de partie pour savoir quel pouvoir le dragon va déclencher... D'ailleurs, vous auriez de toutes façons fini par créer vos propres sortilèges, car le carcan du livre vous aurait soûlé.



6 Expérience

■ Pour les caractéristiques : non, on ne peut pas les augmenter. Elles sont déjà très, très puissantes en l'état.

■ J'ai en 1 en séduction en ajoutant mes archétypes et mes points de particularisation. Je tire l'arcane béni « la courtisane amoureuse » +1 en séduction. J'ai donc 2 en séduction. Avec les points d'expériences est-ce

qu'on considère que pour monter à 3 en séduction je dois dépenser 3 points d'expérience, ou alors je dois dépenser 2 pour passer ma compétence à 2 et j'ai un bonus de +1 avec mon arcane béni ?

Pour la dépense d'expérience, on regarde le score inscrit sur la fiche. Donc si j'ai 2 dans une compétence, quelle que soit la manière dont je l'ai acquis, ça coûte 3 pour passer de 2 à 3.

7 Prix

- un cheval coûte 100 Livres, donc une vyverne, une tarasque entre 200 et 300. --> riche
- un chien de chasse coûte 30 Livres, un dragonnet dressé 50 Livres. --> aisé
- un dragonnet sauvage 10 Livres. --> commun

8 Notes sur l'ambiance de « cape et d'épée »

■ « J'arrache le rideau afin d'éblouir mes adversaires et je profite de cet avantage pour me placer en garde » Ainsi « Leprat joue ce subterfuge comme une attaque normale. Il pose une Dame de Souffle, le signe de son école de combat ». Il joue une attaque, donc il baisse la défense de ses adversaires de 1. C'est juste qu'au lieu de jouer sa carte noire et de dire « j'attaque » (hum hum) il donne une présentation plus dans l'ambiance. Ce subterfuge est juste une façon d'expliquer que quand vous jouez des cartes noires, ou rouges, vous pouvez être plus imaginatifs que « j'attaque » et « je pare », ce qui est relativement peu flamboyant. Cet exemple voulait montrer comment on peut utiliser le décor pour décrire les actions des personnages, au lieu de juste enchaîner des attaques et parades plates.

■ Le MJ ne tirant jamais de cartes les combats me semblent très rapidement devenir prévisibles pour les PJ car les caractéristiques sont très limitées...

Pour le MJ prévisible, j'avoue que je ne vois pas en quoi... Ce n'est pas parce que les joueurs savent qu'un drac tourne autour de 3-5 attaques/défenses qu'ils vont trouver un scénario « prévisible ». C'est l'histoire que tu leur fais jouer qui les surprendra ou pas. Mais ça, c'est pareil pour tous les jeux. Ce qui va faire le sel du combat, ce sera le décorum que tu mets autour : un combat sur vyverne à des centaines de mètres au-dessus du sol, un combat à cheval à une vitesse folle, un combat dans un manoir bondé en plein bal masqué, une course-poursuite en haut des toits de Paris, un combat sur un bateau avec option « grimper au grément », un combat alors qu'une tarasque affolée se met à tout détruire et s'en prend aux personnages, un combat à découvert contre des

tireurs embusqués, un combat contre les 100 scylles d'un drac Saaskir, un combat à 3 contre 30 spadassins sortant de toutes parts dans une taverne, un combat contre un dragon transformé et gorgé de jusqu'âme, qui crache du feu (perte de points de vitalité automatique quand on est dans son souffle) et dont les écailles sont très dures à percer (moi, on en a combattu un seul lors de notre campagne, et mon perso a sauté sur sa tête et utilisé ses cartes rouges pour le gêner et empêcher son souffle d'atteindre mes camarades), un combat contre des dracs ailés qui plongent et remontent, intouchables, un combat contre des dracs dans le noir total (ils sont nyctalopes), etc.

Bref, c'est un jeu de cape et d'épée. Regarde quelques films et tu verras que tu trouveras plein d'idées sympas de situations pour mettre tes joueurs en difficulté. C'est sûr que si tu joues chaque fois un combat de base, ce sera vite lassant. L'idée est de mettre

en situation épique.

N'oublie pas aussi de jouer sur la jusquiamie : tu croyais qu'il allait mourir ? Et bien non, 2 points de jusquiamie et il a paré ton épée, alors que tu commençais déjà à jubiler. Tu te croyais invincible ? 1 point de jusquiamie et ta dernière parade est percée : le drac te fait une belle estafilade sur le torse. Mets en scène des bottes et feintes pour tes PNJs avec ce système : il touche 3 d'entre vous d'un seul geste, il charge et sa première attaque est d'une terrible brutalité, etc. Inspire-toi des bottes et feintes des écoles d'escrime, et dépense de la jusquiamie pour justifier ces actions : c'est un peu comme si tes PNJs piochaient des figures, eux aussi.

■ *Une botte peut tuer un Dragon Archéen ?*

Donc : les bottes à 4 sont effectivement TRÈS puissantes, mais sortent vraiment peu, statistiquement parlant, et sont donc rarement choisies en premier. ça correspond donc la plupart du temps à des bottes de personnages expérimentés.

Donc, pour tuer un archéen avec une botte, il faut à la fois avoir la botte ET tirer les cartes qu'il faut justement tirer pendant ce combat-là (je pense pas que vous sortiez un archéen tous les 2 scénarios, si ?)... Les probabilités sont quand même très minces.

De plus, si botte il y a, il y a des chances pour que ce soit grâce à des points de ténacité, des points d'unité, la dépense de son arcane et l'aide de ses copains... Donc techniquement, il ne tue pas le dragon TOUT SEUL.

Par ailleurs, comme vous le dites, il faut utiliser une arme en draconite pour l'achever. Donc

au mieux vous tombez sa ténacité à 0 et vous l'envoyez se soigner ailleurs.

Ajoutez à cela les points de jusquiamie, a priori nombreux quand un archéen est dans le coin, et qui peuvent lui sauver la mise (tu l'as bien amoché mais pas tué, par exemple...)

Par ailleurs, si vous mettez correctement en scène votre scénario, un archéen :

- ça vole (donc à part en vyverne, c'est un peu chaud à combattre, sauf s'il se pose).
- ça souffle des flammes qui font que c'est difficile à approcher sans se faire ratatiner.
- ça fait putain de peur sa race et donc on y va rarement tout seul comme un crétin.
- même si on y va, on s'en prend plein la tronche avant d'avoir eu le temps de battre des cils et on se retrouve avec 1 pauvre point de ténacité et ses yeux pour pleurer avant d'avoir même pioché ses cartes.
- la bestiole est là pour une bonne raison, ça se joue en fin de campagne, ça fait des mois que les PJs se doutent que ça va leur tomber sur la tronche, et ils ont donc PUTAIN DE PRÉPARÉ LEUR COUP en faisant appel, par exemple, à une louve, ce qui leur évitera d'affronter le dragon en direct. À moins d'être suicidaires.

Ajoutez enfin la magie, qui peut permettre pas mal de choses pour servir de garde-fou si l'un de vos joueurs possède cette botte.

Au final, c'est un jeu héroïque, donc si, malgré tout ça, un de vos joueurs arrive à approcher

suffisamment de l'archéen, avec une Lame en draconite, qu'il a la main, qu'il place ses figures, et qu'il pose sa botte... Moi je dis, il mérite de le tuer, son archéen. Il a quand même bien donné pour y arriver ! S'il y a bien quelqu'un qui peut tuer un dragon d'un coup, à part une louve, ben, y'a une Lame...

Pour les autres créatures, c'est à peu près pareil, avec une puissance adaptée. Combattre une vyverne, ben, si le joueur a la chance de sortir sa botte à ce moment-là, cool pour lui. Un petit dragon, c'est pareil qu'un archéen en moins bourrin, donc même chose, s'il y arrive, tant mieux, non ? Il aura normalement payé cher pour ça. Si vous avez bien fait votre job, le joueur qui lâche ses 4 figures et sa botte, au moment où il le fait, il doit pisser dans sa culotte de bonheur. Et c'est ça, le but des Lames du Cardinal : créer des émotions de malade.

Dernier point : les Lames du Cardinal est sans doute le jeu de rôle dans lequel la chance est la moins prégnante, en tous cas de tous les jeux que je connaisse (à part Ambre mais Ambre y'a pas vraiment de système de jeu). Rien n'arrive par hasard, ou presque. Si vous faites un peu de proba, calculez les chances de piocher 4 figures de la même couleur en piochant 8 cartes... Si botte il y a, je le redis, c'est parce que le joueur a exploité la tactique du système à son max et a bien joué.



■ *Note d'atténuation* : Pour moi, un archéen est normalement intouchable, ou presque, avec une rapière. Entre ses écailles, la magie, ses diverses défenses et autres, faut en vouloir pour le toucher. Donc, si un joueur place sa botte et parvient ne serait-ce qu'à le blesser, il sera déjà très content. Donc moi je décrirais en détail l'action très héroïque, le sang qui gicle, le dragon qui râle, et j'expliquerais qu'il semble blessé, amoché, en souffrance, mais pas mort. Et je continuerais la scène. D'autres possibilités pour l'atteindre sont ensuite envisageables, surtout si les joueurs ont le temps de se préparer (magie des louves, notamment).



■ *Des idées de récompense autre que la mort du dragon* :

- le dragon peut sentir le souffle de la mort, être destabilisé quelques instants (il pense soudain à Saint Georges) et décider de prendre la fuite... Il n'est pas mort mais mis en déroute.
- un généreux don de quelques points d'unité si la botte a été savamment amenée avec la collaboration des autres Lames ?
- plus fort ! Une conjuration des arcanes gratuite ! L'influence draconique est affaiblie un moment du fait de l'héroïsme sauvage des Lames, celui qui a réalisé la botte peut enlever (conjuré) un arcane de la rivière draconique (sans perte de vitalité pour la Lame).

■ *Plusieurs Lames contre un adversaire. (Souvent en fin de scénario lorsqu'ils affrontent le grand méchant et ses sbires, le grand méchant dure plus longtemps que les sbires et donc finit souvent entouré de Lames... étant donné que ce n'est pas forcément un humain, il combat parfois jusqu'à la défaite, sans se rendre.)*

Dans ce cas précis je ne sais pas trop comment gérer le combat. Les questions que je me pose sont :

- *Chaque Lame peut attaquer à son tour ? (Si oui c'est en général vite réglé...)*
- *Mon antagoniste ne peut-il faire qu'une attaque ? (A priori oui, sans compter la jusqu'ame).*
- *Comment gérer les prises et pertes de main ? (C'est là que ça se corse : certaines Lames auront la main et d'autres non, si l'antagoniste a déjà attaqué et que la Lame n'as pas la main, la reprend-elle automatiquement ?)*

Réponse 1 :

- On détermine l'ordre dans lequel les Lames vont jouer en fonction de leur valeur dans la compétence adaptation (on peut trancher les égalités : celui qui a le plus en souffle commence... ou on compare les scores d'escrime, ou un tirage de carte...)
- On détermine en fonction de l'environnement et des circonstances combien de Lames ont l'opportunité d'engager l'adversaire. Je ne permettrais sans doute jamais un assaut à plus de 3 Lames contre 1 adversaire (ou alors ce dernier est vraiment trop stupide pour se laisser totalement encercler et mérite de mourir rapidement). Si possible il faut

intégrer des ressorts permettant à l'adversaire de se retrouver en situation de « duel dramatique »... D'une cabriole magistrale (1 point de jusqu'ame) l'adversaire se hisse dans la charpente où le combat en équilibre sur les poutres maitresses ne peut s'envisager qu'en 1 contre 1...

- Chaque Lame qui s'engage dans le combat résout sa ronde comme un 1 contre 1 habituel. Si des Lames n'ont pas la « place » de s'engager, elles peuvent soutenir à distance (liens, points d'unité...) et faire d'autres actions.
- L'adversaire s'oppose tour à tour à chaque Lame avec son potentiel (attaque / défense / réserve / jusqu'ame), mais il va s'épuiser très vite puisqu'avec un unique potentiel, il va jouer successivement : la ronde 1 de la Lame A, la ronde 1 de la Lame B, la ronde 1 de la Lame C, puis la Ronde 2 de la Lame A, etc.

- La stratégie de l'adversaire peut être de rompre le combat (s'il a une voie de sortie). On peut pour cela s'inspirer de ce qui se passe quand une Lame reprend son souffle. Lors d'une ronde l'adversaire dépense 1 de son potentiel afin de fuir. S'il avait la main, les Lames qui n'ont pas encore agit dans cette ronde peuvent placer une attaque (mais l'adversaire peut se défendre). S'il n'avait pas la main, les Lames qui n'ont pas encore agit dans cette ronde peuvent placer une attaque sans que l'adversaire puisse défendre (tourner les talons quand on tente de vous embrocher est une très mauvaise idée...). Si l'adversaire réussit à rompre le combat, la scène continue par un « conflit » de poursuite.

Réponse 2 :

Déjà, si tes Lames se retrouvent à 3 contre 1, à part si en face il y a un dragon sous forme reptilienne, pour moi... ce sont des lâches. Désolée. Fais-leur bien comprendre que c'est vraiment naze et que quand même, une Lame voudra terminer seule son adversaire, sauf si vraiment elle est acculée auquel cas elle peut demander de l'aide par le biais de points d'unité ou de cartes qu'on lui donne. Mais de manière générale, le genre voudrait que les persos soient assez orgueilleux pour refuser ce genre de situation, qui, d'ailleurs, n'arrive jamais dans les films. Et jamais à ma table, en tous cas.

Si vraiment ça arrive, admettons, sur un gros boss final, les règles disent clairement que

- la Lame qui n'a pas la main s'en mange une.
- la Lame qui a la main en met une et enlève une défense.

Donc, tu fais jouer à chaque Lame soit une attaque, soit une défense, en fonction de s'il a la main ou pas. Ton adversaire va vite épuiser ses potentiels, mais c'est le jeu : un adversaire face à 3 Lames ne doit avoir aucune chance de s'en tirer.

Mais ça, c'est TON problème : c'est à toi de faire en sorte que ce genre de situation ne se produise pas. Comment ?

- en entourant toujours tes gros boss de nombreux grosbills puissants (dracs, reîtres aguerris, etc.)
- en prévoyant une échappatoire pour ton boss si tu souhaites qu'il survive, ou une situation qui force au duel si tu veux terminer de façon héroïque (normalement, ça aurait dû venir naturellement à l'idée de tes joueurs, que c'est quand même la classe de tuer le boss tout seul, et la loose de s'y prendre à 4...)
- en utilisant la magie : il a un artefact qui lui ajoute des potentiels de fou, il lance un sort qui fait perdre un point de ténacité par tour, etc.

En fin de combat, il reste effectivement toujours 1 ou 2 adversaires debout. Nous, à notre table, on laisse chacun finir son combat tranquillou. Tu crois vraiment que Porthos accepterait que d'Artagnan vienne achever son adversaire à sa place ? C'est vraiment une question d'ambiance et de roleplay, pour moi.

Quoi qu'il en soit, quand les Lames ont éliminé la majorité de leurs adversaires, il est

parfaitement normal (et agréable en termes ludiques) que le combat soit vite terminé. Il n'y a rien de pire qu'un combat qui traîne en longueur parce que le personnage et le PNJ ratent successivement plusieurs jets de dés... Relis l'exemple gratuit de situations de combat, et tu verras qu'à partir du moment où les dracs sont éliminés, le sang-mêlé n'a plus aucune chance de s'en tirer.

Moi, je t'invite vraiment à réfléchir tes combats en amont pour créer des situations et difficultés qui apportent de la profondeur et qui créent de vraies épreuves pour tes joueurs : prévois qu'ils soient séparés et ne puissent se rejoindre, anéantissant ainsi l'effet de groupe et les forçant à réfléchir pour se réunir de nouveau. Ou prévois que le boss s'enfuit et que l'un des joueurs devra entrer dans une course poursuite avec lui (par exemple, le mec s'envole avec une vyverne, et il n'y en a qu'une seule autre de dispo). Ou imagine un piège qui fait que le PNJ affronte les Lames l'une après l'autre, les mettant toutes en échec au départ. Ou réfléchis à des effets magiques qui vont vraiment handicaper les Lames et rendre le combat périlleux (il suffit d'un Saaskir qui crée une brume qui blesse les Lames et ça met une ambiance de malade).

9 Des questions de bases en vrac

alors si dépenser un point de ténacité « c'est ce qu'on appelle une reprise de souffle »
et si défausser / piocher X cartes en fonction d'une caractéristique c'est « puiser dans ses réserves »

■ Couleur des cartes

carte noire :	griffe		et	souffle	
carte rouge :	sang		et	écaille	

■ Arcane majeur

Par défaut le paquet des Lames ne contient aucun arcane majeur.

Il y a deux moyens pour que des arcanes majeurs y soient ajoutés :

- un joueur utilise son arcane personnel.
- le MJ veut corser la difficulté (ou simuler l'influence grandissante des dragons dans la partie) et alors il ajoute un arcane majeur au paquet des Lames.

■ Ténacité

Lors d'une épreuve simple ou complexe, la ténacité représente l'une des composantes de la difficulté de l'épreuve.

Lors d'une opposition dramatique (l'exemple typique étant un combat) la ténacité est juste les « points de vie » des adversaires des Lames. Ça ne rajoute pas de difficulté pour les toucher.

■ Calcul des réussites

Quelle que soit la valeur affichée sur les cartes, une carte de la bonne couleur représente 1 réussite (sauf les figures du signe associé à la compétence qui valent 2 réussites).

Pour une épreuve simple (ténacité = 1) infaisable (niveau = 4), la difficulté est donc de 5. Après tirage de carte, une Lame doit obtenir au moins 5 réussites pour la réussir.

■ Valeurs des cartes

La valeur des cartes n'a pas d'incidence directe sur la réussite de l'action, seul le fait que ce soit une carte noire ou rouge est important. En combat par contre, si tu n'utilises pas la valeur des cartes il est impossible de faire plusieurs attaques ou défenses dans la même ronde (puisque c'est la mécanique des suites) et tu ne sauras jamais si tes joueurs doivent attaquer ou défendre puisque tu ne sauras pas si ils ont la main.

Pour une opposition simple : il suffit de tirer le nombre de cartes de la bonne couleur pour égaler la difficulté. Pour un combat : une carte noire pour attaquer, une rouge pour défendre. Plusieurs actions sont possibles dans la même ronde si tu joues des cartes d'une valeur qui se suivent (exemple : tu joues un 7 et un 6 de souffle, ça te fait deux attaques en une seule ronde). Si la dernière carte jouée est strictement inférieure à 8 tu devras te défendre à la prochaine ronde, sinon tu pourras attaquer à nouveau. C'est la base du système de combat.

Un jour, Toujours.



LES LAMES DU CARDINAL