

Les Lames du Cardinal création du personnage

L'origine

- Humain, Drac, Sang mêlé
- Gascogne, Bretagne, Artois,..., Saint empire...

Caractéristiques(Carac) :Puissant, Vif, Galant, Fin

8 points à répartir avec un minimum de 1 dans une (Carac)

- **Humain** : 3 maximum,
- **Drac** : 4 maximum en Puissant, et 2 maximum en Galant.
- **Sang mêlé** : une caractéristique maximum à 4

Drac : Il pioche deux arcanes personnelle, et garde celle qu'il retourne face à lui. Il n'a pas d'arcane bénie. Les cartes de la rivière draconique ne lui donne pas de -1. (Pour moi au contraire leurs influence lui confère un +1 à la place)

Sang mêlé : Il a un signe draconique visible. Il pioche deux arcanes personnelle, et garde celle qu'il retourne face à lui. Max qu'une arcane bénie, Uniquement la cartes du centre de la rivière draconique ne lui donne pas de -1. (Pour moi au contraire leurs influence lui confère un +1 à la place). (Lien) avec les lames max à +1.

Choix de deux Archétypes

Chaque (PJ) choisie deux archétypes différent (et différents des autres (PJ). Faire pour chaque compétence la somme des deux archétypes.

Le joueur a de plus 4 points à répartir où il le souhaite, ces points permettent d'aller a 6 maximum dans une compétence.

Choix des arcanes bénie

Choisir de 0 à 2 arcanes bénie. Appliquer +1 à la compétence associé, et bien noter l'arcane opposé associé. Il est interdit d'avoir deux arcanes opposé. Les joueurs doivent tous avoir des arcanes différentes. Attention les Dracs n'ont pas d'arcane bénie, et les Sang Mêlé sont limité à une.

L'escrime, les bottes et les feintes

Les joueurs choisisse leurs écoles d'escrime (liée a une caractéristique) leurs valeurs dans la compétence escrime divisé par deux arrondi au supérieur donne le nombre de botte et de feinte achetable.

Contact et ressources

Les contacts et les ressources sont lié. Un contact est limité à +2 a la création. (P11 du Livre 2)

- 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

Activité régénérante préférentielle.

Le joueur doit choisir quelle activité double sa régénération de ténacité. (P5 Livre 2)

L'Expérience

Expérience personnelle (PEX)

Les augmentations sont *limité à un niveau par mission*.

- Compétence : Niveau à atteindre (PEX)
- Botte et feinte : 5 (PEX)
- (Lien) entre les Lames : 2xNiveau à atteindre (PEX). Attention limité à +1 pour les sang mêlés.
- Lien avec un figurant ou un groupe : Niveau à atteindre (PEX)

Expérience par les (PU)

Les augmentations sont *limité à un niveau par mission*.

- Formation d'une Lame par une autre : Niveau à atteindre (PU)
- (Lien) entre les Lames : Niveau à atteindre (PU). Attention limité à +1 pour les sang mêlés.

Mise en place des missions

- Choix de une a trois arcanes pour la rivière Draconique
- Mise d'une arcane au hasard dans le paquet des lames
- Pioche au hasard d'une arcane personnelle par joueur (sauf Drac et Sang Mêlé qui en pioche deux et ne garde que celle qu'ils révèle à l'endroit).
- 1 Point d'Unité par joueur (plus ce qu'il restait éventuellement de la mission précédente)
 - Augmente si action combinée réussit
- 1 Point de Jusqu'ame par joueur
 - Augmente en fin d'acte de 1 à 3 point suivant la discrétion des Lames.
 - A chaque séparation du groupe et a chaque désaccord.
 - Librement en fait pour le MJ sans raison mais aussi avec l'apport d'objet magique...

Les Lames du Cardinal concept généraux

Caractéristiques(Carac) :Puissant, Vif, Galant, Fin

De 1 à 5, avec 3 maximum pour les joueurs humain, pour les sangs mêlés un à 4 et pour le Dracs les max est 4 en Vigueur mais 2 en Galant). 8 points à répartir, et aucune augmentation possible par l'expérience (PEX). Chaque (Carac) est lié à un **Signe (Sign)** {Griffe, Souffle, Sang, Ecaille} du jeu de taro, et donc à sa **Couleur (Coul)** {**Rouge (Rou)** ou **Noire (Noi)**}.

Compétences (Comp)

De 0 à 7 peut être augmenté par l'expérience avec une dépense d'autant de point d'(PEX) que le niveau à atteindre. Un Niveau 8 est possible qu'à la création avec une « Arcane Bénie ».

Paquet des Arcanes (PA) & Paquet des Lames (PL)

- **(PA)** : Paquet de *cartes* comprenant **22 atouts** {0 à 21}, certaines seront pioché au hasard au début de la séance. Une pour chaque **Joueur (PJ)** et devient son **Arcane Personnelle (ArcP)**. Une autre sera par le Maître de Jeu (MJ) et est mise directement dans le **Paquet des Lames (PL)**. Enfin un certain nombre seront choisi par le (MJ) et placé sur la **Rivière Draconique (RivD)**.
- **(PL)** : Paquet de *cartes* comprenant **quatre Signes (Sign)** {Griffe, Souffle, Sang, Ecaille} de 14 cartes {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Vyverne, Dame, Roi} réparti en **deux Couleurs (Coul)** {**Rouge (Rou)** ou **Noire (Noi)**}. {Valet, Vyverne, Dame, Roi} sont nommé des **Figures (Fig)**. Elle contient aussi une **Arcane (Arca)** dès le début, et contiendra toutes les **Arcanes Personnelles (ArcAP) défaussés** en cours de jeu. Le **(PL)** est **mélangé avec** la **défausse** si, **tirage** d'une (Arca), **Ajout** d'une (Arca) au **(PL)**, **Epuisement** du **(PL)**, **Après chaque Assaut, A la demande** d'un **(PJ)** au prix **d'un point** de **Jusqu'ame (Jusq)** pour le (MJ)

Une Epreuve (Epr)

Une épreuve est définie par :

- Une **(Comp)** mise en oeuvre pour sa résolution
- Un **Niveau (N)** = allant de 0 à 4
- Une **Ténacité (T)** = allant de 1 à 12
- Une **Difficulté (D)** = (N) + 1
- Une unité de **temps (t)** (en secondes, minutes ou jours...) entre chaque **Test (Test)** nécessaire pour accomplir totalement cette **(Epr)**.

Réussir une Epreuve (Epr)

- Pour **réussir** une **(Epr)** il faut **éliminer tous les points** de **(T)** avec **un ou plusieurs (Test)** de la **(Comp)** mise en oeuvre par l'**(Epr)**, espacé par le temps **(t)** prévu par le **Maître de Jeu (MJ)**.
- Pour avoir un **(Test)** **réussit** il faut **au moins** qu'il **égale** en nombre de **Réussite (R)** la **(D)** de l'**(Epr)**.
 - Si **(R) = (D)** cela **réduit de 1 (T)**
 - Pour tout **(R) au dessus** de **(D)** on **gagne un point** de **Panache (Pan)**, chaque point de **(Pan)** peut servir soit a **diminuer de 1** la **(T)** action nommé « usure », soit **accélérer** le **(t)** action nommé « Rapidité ».
- Une **Réussite Automatique (RA)** est possible si **(Comp) >= 2 * (D)** dans ce cas le **(t)** ne peux pas

être accéléré par de la « Rapidité » et il ne peut y avoir de **(Pan)**.

Temps Total = **(t)** * **(T)**

Un Tester (Test) sa compétence (Comp)

Piocher une main de cartes du **Paquet des Lames (PL)**. Il faut *autant de cartes que la valeur* de la **(Comp)**.

- Chaque carte de la **Couleur (Coul)** {**Rouge (Rou)** ou **Noire (Noi)**} du **Signe (Sign)** {Griffe, Souffle, Sang, Ecaille} associé à la **(Carac)** de la **(Comp)** vaut **1 Réussite (R)**
- Pour une *carte* d'**Arcane (Arca)** **pioché** ainsi il y a **3 cas**. L'**(Arca)** ainsi pioché doit être **immédiatement posé** et donc ne pourra pas être échangé par une mécanique quelconque :
 - Cas général, **(Arca)** ni **Bénie** ni **Opposé** : **0 Réussite (R)** et le **Joueur (PJ)** perd **1** en **(T)**
 - **(Arca) Bénie** : Elle peut **remplacer** la **carte au choix** du **(PJ)**
 - **(Arca) Opposé** : **Echec critique, défausse de toute la main**, perte pour **(PJ)** de **1** en **(T)**

Utiliser ses qualités naturelle (QNat)

Se fait quant le **(PJ)** le désire et permet de **défausser** un **nombre de cartes inférieur ou égal** à la **(Carac)** associé à la **(Comp)** de l'**(Epr)** et d'en **piocher le même nombre**.

Pas dans les règles mais je ferais : Ne peut être **utiliser qu'une fois** par **(Epr)**.

Puier dans ces réserves (PRes)

En **sacrifiant 1 (T)** le **(PJ)** **augmente de 2** sa **(Comp)** pour l'**(Epr)**.

Peut être fait à tous moment, donne droit si c'est fait avant le tirage aux **Réussite Automatique (RA)**, sinon permet donc de piocher deux cartes. Si c'est utiliser avant ces **(QNat)** ces cartes ainsi pioché peuvent être échangé normalement.

Ne peut être **utiliser qu'une fois** par **(Epr)**.

Utiliser une Arcane Personnelle (ArcP)

Le **(PJ)** peut, a *tout moment*, sacrifier et donc **défaussé** dans le **Paquet des Lames (PL)** son arcane personnelle pour :

- **augmenter de 2** sa **(Comp)** pour l'**(Epr)**
- l'utiliser **comme une carte** du signe et de la valeur **de son choix**

Echec au (Test) si (R) < (N) ou Statu Quo au (Test) si (R) = (N)

Dans ce cas le **(MJ)** décide de ce qu'il se passe et si le joueur peut faire un nouveau **(Test)**, ou pas.

Réussite au (Test) si (R) > (N)

Le **Panache (Pan)** = **(R) – (D)** {vaut en général entre 0 et 5, avec 5 réussite mémorable}

Chaque point de **(Pan)** peut servir soit a **diminuer de 1** la **(T)** action nommé « usure », soit **accélérer** le **(t)** action nommé « Rapidité ».

Opposition Dramatique

Fait pour des moments clés et principalement pour l'escrime. Mais peut être dérivé pour d'autres oppositions.

Escrime

- Tout d'abord la **situation** par le (MJ) : elle précise le nombre d'opposants, leurs positions, la position des (PJ), avec les **Distances (Dist)** {Contact, Proche -1 à 5m-, Eloignée -5 à 10m-, Très Eloignée -10à 30m-} entre chaque groupe, et surtout si il y a un effet de surprise.
- L'ordre d'initiative** entre les (PJ) dépend de la (Comp) « *Adaptation* » par **ordre descendant**. {Personnellement en cas d'égalité je rajouterais « vigilance » puis la (Carac) « Vif »}
- L'**Initiative (INIT)** est **tiré** par **chaque (PJ)** dans le **Paquet des Arcanes (PA)** .
 - De **0 à 10** le **Personnage Non Joueur (PNJ)** à **l'initiative** donc la **A la Main (+Main)**
 - De **11 à 21** le **Personnage Joueur (PJ)** à **l'initiative** donc la **A la Main (+Main)**
- En cas de surprise, **le camps surpris** {tous les (PJ) ou tous les (PNJ)} **N'a pas la Main (-Main)**, et aucun tirage ne sera fait

Une Suite d'Assauts (Ass)

- Un **Assaut (Ass)** fait a peut près **10 secondes**. (*Pour moi plutôt 30 secondes, soit 5s la ronde*)
- Un (Ass) est composé de **6 Rondes (Ronde)** {Prime, Seconde, Tierce, Quarte, Quinte, Sixte}
- Chaque (PJ) **joue tour à tour** les (Ronde) dans leurs **L'ordre d'initiative**. { *Le premier (PJ) joue la (Ronde) prime, puis le second (PJ)... Et on revient au premier (PJ) pour la (Ronde) seconde...* }
- Note :** *Le sujet est le « Cape et d'épée » donc il est fortement conseillé au (MJ) d'ajouter des interactions non prévu par le systèmes de jeux, des coups paré par les joueurs sans qu'ils aient de cartes à jouer et sans que cela n'affecte les potentiels des (PNJ)*

Déroulement

- Chaque (PJ) **pioche autant de carte** que sa (Comp) « *Escrime* ». Si les (PJ) ne sont **pas surpris** ils peuvent **Puiser dans leurs Réserves (PRes)**.
- (Ronde) **prime, seconde, tierce, quarte, quinte à sixte**.
- En fin de la (Ronde) **sixte** on **défausse les cartes non joué**.
- On **mélance** le **Paquet des Lames (PL)**, et **retour en « 1 »**, les (PNJ) **retrouvent** pour la **prochaine (Rond)** leurs **potentiels (Att)** et (Def) **mais pas** leurs **Ténacité (T)**

(Ronde) prime, seconde, tierce, quarte, quinte à sixte.

- (PJ) **A la Main (+Main)**
 - Le (PJ) peut **poser 1 carte Noire (Noi) = 1 Attaque (Att)**. Sauf pour les **Figures (Fig)** du **Signe (Sign)** de son **école d'escrime** {si Française ou Allemande} = **2 (Att)**. *Si il n'a plus de carte (Noi) il perd la main* et devient donc automatiquement (-Main) pour cette (Rond).
 - Le (PJ) peut **poser plusieurs carte du même (Sign) dont les valeurs se suivent** {Ex : 9,8 et 7 de Souffle}. Cela provoque un « **Enchaînement** » de **X (Att)** sur **Y (PNJ)** au « **Contact** » ou « **Proche** ». **X** étant la **somme** des (Att) généré par les cartes posé. **Y** est au choix du (PJ).
 - Le (PNJ) doit **dépenser 1 Deffence (Def)** par (Att) qu'il a **subit**. *Sinon* il est **Touché (Touch)**

- Si* le (PNJ) est (Touch) le (PJ) peut « **Pousser l'Attaque** » : **Poser autant de carte du même (Sign)** qu'il **veut** pour **augmenter** les **Dégâts (Deg)**.
 - En cas d'**infériorité numérique** en défaveur du (PJ) il peut **subir** des (Att) **même** si il à la (+Main), dans ce cas il peut **jouer des cartes** de **Défenses (Deff)**, cartes **Rouges (Rou)**.
 - Toutes** les **cartes joué** dans cette (Rond) par le (PJ) **comptes** pour savoir si il **garde** (+Main). *Si la plus petite de ces cartes* ainsi joué est **8 ou** + il garde (+Main) *sinon* il passe (-Main) pour la **prochaine (Rond)**
- (PJ) **N'a pas la Main (-Main)**
 - Le (PNJ) **dépense 1 (Att)**, *si il ne peut pas* il **perd** automatiquement (+Main) **en faveur (PJ)** pour cette (Rond).
 - (PJ) doit **poser 1 carte (Rou)** par (Att) **subit valant** pour **1 (Def)**. Sauf pour les **Figures (Fig)** du (Sign) de son **école d'escrime** {si Italienne ou Espagnole} = **2 (Def)**.
 - Les cartes « Ecailles » sont des parades
 - Les cartes « Sang » sont des esquives, et donc sont les seules utilisable si (PJ) n'a plus d'armes.
 - Le (PJ) peut **poser plusieurs carte du même (Sign) dont les valeurs se suivent** {Ex : 5 et 4 de Sang}. Cela provoque un « **Enchaînement** » de **X (Def)** sur **Y (PNJ)** au « **Contact** » ou « **Proche** ». **X** étant la **somme** des (Def) généré par les cartes posé. **Y** est au choix du (PJ) { *Cet enchaînement trouble les adversaires qui peuvent perdent ainsi des (Att) de leurs Assaut (Ass) pas encore dépensé* }.
 - (PJ) **n'a plus** de (Rou) pour **bloquer** une (Att) le (PJ) est **Touché (Touch)**. Mais il peut **jouer** une carte (Noi) >= 8 pour pouvoir **reprendre** (+Main) a la **prochaine (Rond)**. Cet carte **ne comptant pas** comme (Att) ni (Def).
 - Toutes** les **cartes joué** dans cette (Rond) par le (PJ) **comptes** pour savoir si il **prend** (+Main). *Si la plus petite de ces cartes* ainsi joué est **8 ou** + il prend (+Main) *sinon* il garde (-Main) pour la **prochaine (Rond)**.

Puiser dans ces réserves (PRes)

(PJ) **peut une fois par (Ass) dépenser 1 (T) pour piocher deux cartes**.

Reprise de souffle (RSouf)

Comme Utiliser ses **qualités naturelles (QNat)**, mais **une seule fois** par (Ass) :

- (PJ) à (+Main) : Il **perd** (+Main) et peut **subir** une (Att) *qu'il peut* (Def).
- (PJ) à (-Main) : Il **peut subir** une (Att) *qu'il ne peut pas* (Def).

Liens entre les Lames (Lien)

Un (PJ) peut **donner une carte sauf (Arca)** à un **autre (PJ)** si ils sont à (Dist) « *proche* » ou « *Contact* », le **maximum** de carte étant le **niveau** du (Lien) qu'il a avec cet **autre (PJ)** par (Ass).

Attention les **Sang mêlés** sont limité à +1 dans les (Lien). Ce lien est aussi le moyen de faire des épreuves combiné. Par exemple si ils cherchent ensemble les autres peuvent donner au joueur actif (Lien) carte(s).

Points d'Unités (PU)

Un (PJ) peut **dépenser** un (PU) disponible **quant il le veut** pour donner à un **autre (PJ) : +1 Ténacité (T)** ou **+1 Carte**. {Plusieurs (PJ) peuvent le faire en même temps.}

Retraite : Avec un (PU) les joueurs peuvent mettre en commun leurs cartes et les redistribuer au hasard.

Jusquiamer (Jusq) des (PNJ)

Le (MJ) peut utiliser chaque points de (Jusq) disponible pour : Faire faire aux (PNJ) une (Att), une (Def), une Action (Act) de plus. Mais aussi des « Enchainements », voir des « bottes ».

Mouvements (Mouv) et Actions simple (Act) pendant des Assauts (Ass)

Lors d'une (Rond) il faut poser une carte (Rou) ou (Noi) de sa main d'escrime pour pouvoir effectu   une (Act) simple (T  nacit   de 1), mais elle ne comptera pas comme (Att) ou (Def) et l'action est en lieu et place d'une attaque, on ne fait pas les deux dans la ronde (sauf suite).

Pour la fluidit   du jeu il faut au maximum les r  soudre en R  ussite Automatique (RA). Une Action simple (Act)   tant une Epreuve (Epr) avec une T  nacit   (T) maximum de 1.

- Si (PJ) n'est pas engag   au corps    corps avec un (PNJ), il peut faire une (Act) simple ou un (Mouv) de 5m par Ronde (Rond).
- Si (PJ) est engag   au corps    corps avec un (PNJ),
 - il peut faire une (Act) simple si il    (+Main). Mais passe (-Main) pour la prochaine (Rond).
 - Faire un (Mouv) sp  cial si et seulement si il    jou   une (Fig) {L'effet est gratuit en plus des effets normaux de la (Fig)}. Et ainsi par exemple chang   d'un cran une Distance (Dist) {Contact, Proche -1    5m-, Eloign  e -5    10m-, Tr  s Eloign  e -10   30m-}

Si pas (RA) un (Test) classique doit   tre fait avec comme limitation :

- On ne peut utiliser ses Caract  ristique (Carc) qu'une fois par (Ass), donc soit un (QNat) pour ce (Test) soit un (RSouf) pour l'« escrime » mais pas les deux.
- De m  me on ne peut (PRes) qu'une fois par (Ass).

Feintes

On ne peut jouer une Feinte connu qu'une fois par (Ass), Ne compte pas comme (Act) et se joue en la nomment. On peut par contre jouer plusieurs feintes diff  rentes par (Ass), mais qu'une par (Rond).

Bottes

Un (PJ) peut d  clencher une botte connu si il    jou   dans l'Assaut (Ass) les X (Fig) de son   cole d'escrime n  cessaire    son d  clenchement. La botte est un effet suppl  mentaire aux effets normaux des (Fig). On peut jouer plusieurs bottes dans le m  me (Ass), mais avec des (Fig) diff  rentes. Une botte jouer en (Rond) sixte peut se d  clencher en prime de l'(Ass) suivant. Mais il faut avoir jouer toutes les (Fig) dans le m  me (Ass).

Tir

Pour la fluidit   je change un peut les consignes. Le Tir est une action simple pour les (PJ), mais cela peut prendre plusieurs (Rond) pour   tre r  alis   :

- sortir l'arme, changer d'arme = une ronde si pas en main
- viser = une ronde (optionnel, mais sans cela la difficult   augmente)
- d  clencher / tirer= une ronde (le rouet s'enclenche et la balle part et atteint l'adversaire)

Recharger prend un assaut complet    ne faire que cela.

Tir PNJ sur les Lames

En gros les chances de bases sont de 1 sur 3 de toucher en cas de tir multiple. Donc touche « gratuite » tous les trois tirs. Si pour les PNJ la difficult   n'est que de 1 l   presque tous les tir doivent toucher (Les forbans ont 3 au tir). Les points de Jusquiamer sont l   pour cela, un point de jusquiamer pour toucher une Lame.

Eviter un Tir

Il faut l'avoir rep  rer via un test de vigilance et un test d'athl  tisme pour   viter (Niveau la comp  tence du tireur avec un de t  nacit  ).. En escrime il faut une figure de sang pour   viter le tir ou une action simple d'athl  tisme (donc perdre la main).

Toucher (Touch)

- La T  nacit   (T) = Fatigues, coups, baisse de moral. Elle se note par un (/) sur le haut de l'  p  e.
- La Vitalit   (Vie) = Blessures {pas de malus}. Elle se note par une (X) sur le bas de l'  p  e.
- Les pertes de (T) et (Vie) convergent l'une vers l'autre.
- La perte de (Vie) est prioritaire sur (T).
- Une arme naturelle (Pieds, poings, t  te) = perte de 1 (T) par R  ussite (R)
- Autres armes = perte de 2 (T) ou (Vie) par R  ussite (R)
- Les armes    feux ignorent les « Armures ».

Armures et Protections

Une armure diminue de X les pertes de points de (T) ou (Vie) subit si elle prot  ge. Si elle n'est pas compl  te un tirage, par (Att) sur le Paquet des Arcanes (PA) d'une Arcane Pair donne la protection, sinon, non.

{X = 1 pour l  g  re, 2 lourde (Vyserne et fer), 3   caille de dragon.}

Les soins

La (T) se regagne au rythme de 1 point par heure de repos. L'activit   r  g  n  rante du joueur double cette valeur.

la (Vie)   volue qu'en fin de journ  e.

- Une blessure mal ou pas soign   entra  ne pour le joueur un tirage d'une carte du Paquet des Lames (PL). Une figure rouge +1 (Vie), une figure noire -1 (Vie), une arcane est une affliction draconique (fi  vre, ranse, ...).
- Pour une blessure soign   : Toutes les cartes rouge +1 (Vie), une figure noire -1 (Vie). (et une arcane???)
- Certain rem  des « +X » permettent de piocher +X cartes au test si ils sont prix. « Goul  e de Belladone : +2 » par exemple. D'autre rem  des « X » quant    eux font reprendre X point automatiquement le soir. « Pr  paration d'astravore : 1 » par exemple. Enfin des pr  parations alchimique rare « Xi » existe et permettent de r  cup  rer imm  diatement X point. « Suc de glande de drac : 1i ».

Le test de « M  decine » pour soigner est de difficult   (D) : point (Vie) perdu /2 arrondi    l'inf  rieur.

Mort

- Un (PNJ)    z  ro t  nacit   est    la merci des joueurs qui peuvent l'achever
- Pour un (PJ) c'est la m  me chose, charge au ma  tre de voir si c'est « normal » d'achever le (PJ).
- Enfin un (PJ) ayant perdu 10 (Vie) est    la porte de la mort. Les autres joueurs peuvent d  penser 1 (T) par assaut pour le maintenir en vie. (J'accepte aussi un (PU))