

Nightproowler

règles 1.5

par Tchernopuss'

Table des matières

<i>Nightproowler</i>	<i>1</i>
<i>règles 1.5</i>	<i>1</i>
Table des matières	1
La crasse	2
Points de crasse	2
Faire une crasse	2
Effets pervers	3
Les attributs	4
Valeur des attributs	5
Course-poursuite	5
Expérience	6
Niveaux	6
Caractéristiques	7
Attributs	7
Compétences	7
Le combat	8
Passe d'arme	8
Déroulement	8
Les options de combat	8
Rôle des Attributs	9
L'allonge	12
Les options de combat	12
Le combat à distance	19

Voilà, NP2 est bien, les règles ont de nombreux points sympas, dont bien des trucs que j'ai eus envie d'appliquer à NP1. Voici donc les nouveautés du système de jeu pour NP1, qui devient ainsi une sorte de NP1.5...

La crasse

Tirée de la Seconde Edition et repompée telle quelle, la crasse est un truc sympa qui permet aux joueurs de modifier à leur avantage le déroulement du jeu.

Points de crasse

Les voleurs ont 5 cases libres de crasse, à remplir à chaque fois qu'ils font une crasse. Elles sont vides au départ. Les gens normaux ont 2 cases vierges.

Faire une crasse

Voici un aperçu des utilisations possibles ayant pour conséquence de faire engranger au personnage 1 Cercle de Crasse. Toutes les actions entreprises de cette manière doivent systématiquement s'orienter vers un objectif égoïste, vil ou néfaste pour autrui. Il n'est pas question d'aider qui que ce soit par ce biais – ami ou ennemi.

« Il n'y a de chance que pour la racaille ! »

Le joueur peut modifier une description effectuée par le meneur de jeu pour tourner la situation à l'avantage de son personnage.

Lors d'une poursuite, par exemple, il se pourrait bien qu'un cul-de-sac fatal dévoile finalement une échelle ou un conduit étroit dans lequel s'engouffrer ; qu'un poursuivant pose malencontreusement le pied sur une planche pourrie ou qu'un pot de fleurs se décroche accidentellement de l'étage d'une maison.

Un personnage pourrait aussi avoir la chance de retrouver un couteau dans sa botte pour couper ses liens, de voir l'arme d'un milicien se briser ou la sienne résister contre toute attente. Avec une telle chance, les gardes d'une maison pourraient regarder ailleurs ou éternuer au moment opportun pour faciliter une fuite ou une infiltration.

Toutes ces utilisations mettent en avant la chance du personnage avec, en règle générale, de fâcheuses conséquences pour autrui.

« *La vermine s'insinue partout !* »

Ecooper d'un Cercle de Crasse permet également de faire intervenir l'un des contacts crapuleux du personnage (pour peu qu'il en dispose) au moment adéquat. Cette arrivée à point nommé concerne généralement quelqu'un qui ne devrait normalement pas se trouver dans les parages. Les hasards de la vie font qu'il déboule au bon endroit au bon moment – sans toutefois que cela nuise totalement à la crédibilité de la scène.

Lorsque les personnages des joueurs sont séparés et que l'un d'eux tombe sur une embûche, gagner un Cercle de Crasse constitue un moyen efficace – grâce à une pirouette astucieuse et une ellipse bien sentie – de ramener près de soi l'un de ses compagnons (pour peu que son joueur soit d'accord).

Dans tous les cas, cela ne change en rien les rapports qu'entretient le personnage avec ces intervenants de la dernière chance.

« *Envers et contre tout !* »

Autre type d'usage de la Crasse, plus pragmatique, le personnage peut sortir les crocs et avilir l'action entreprise pour transformer un jet raté (mais pas un échec critique) en réussite (avec un score au dé valant sa compétence/caractéristique moins 1D10, minimum 2). Ceci faisant, on considère qu'il emploie les pires méthodes, les plus déloyales et les plus déshonorantes – mais visiblement les plus efficaces – pour parvenir à ses fins.

Technique

Il n'est jamais possible de faire plus d'une Crasse par action. Lorsque tous les Cercles sont noircis, le joueur ne peut plus lancer de Crasses jusqu'à ce qu'il ait subi un Retour de bâton de la part de son meneur de jeu, ce qui aura pour effet d'effacer tous ses Cercles.

Effets pervers

Les Effets pervers constituent le côté face de la pièce, comme un semblant de morale ou d'équilibre en ce bas-monde. En tant que tels, ce sont des accessoires dont le meneur de jeu se servira contre les personnages de ses joueurs, au même titre que leurs Crasses.

« *Tout se paye !* »

Le fait de posséder des Cercles de Crasse influence la perception qu'a autrui du personnage. Ce dernier semblera instinctivement moins fiable, plus roublard, pourri parmi les pourris et

cela risque de biaiser sa réputation. Cet Effet pervers n'est pas véritablement quelque chose de remarquable mais plutôt une impression inconsciente mais elle cause au personnage autant de points de malus dans ses interactions sociales basées sur le respect, la confiance et la crédibilité qu'il détient de Cercles de Crasse.

« *Retour de bâton !* »

A court de chance insolente – c'est-à-dire lorsque l'intégralité des Cercles de Crasse est cochée – le personnage s'expose à un Retour de bâton. Techniquement parlant, il s'agit d'une Crasse dont les effets sont souvent graves ou, plus prosaïquement, d'une occasion pour le meneur de jeu de faire payer le personnage pour ses actes malfaisants.

En sus des utilisations déjà évoquées, un Retour de bâton peut être employé par le meneur avec encore plus de latitude : réduire à néant un butin durement gagné, infliger une réussite automatique à l'un des personnages non-joueurs, corser une situation ou aggraver une relation déjà tendue par exemple.

Les attributs

Les attributs sont au nombre de quatre et permettent des actions spéciales, particulièrement en combat. Leur valeur dépend des caractéristiques et ils sont symbolisés par un certain nombre de cercles...

L'Attribut Initiative

L'Initiative d'un personnage représente la combinaison de sa rapidité et de sa justesse de réaction. Pour calculer sa valeur, faites la moyenne de votre Adresse, de votre Agilité et de votre Rapidité, puis reportez-vous au tableau ci-dessous.

L'Attribut Aplomb

L'Aplomb d'un personnage figure essentiellement son sang-froid. Pour calculer sa valeur, faites la moyenne de votre Courage, de votre Elocution et de votre Morale, puis reportez-vous au tableau ci-dessous.

L'Attribut Santé

La Santé représente la vigueur et l'endurance du personnage. Pour calculer sa valeur, faites la moyenne de votre Endurance et de votre Force, puis reportez-vous au tableau ci-dessous.

l'Attribut Lucidité

Le raisonnement et l'adaptation du personnage définissent sa capacité à maîtriser une situation. Pour calculer sa valeur, faites la moyenne de votre Perception et de votre Mémoire, puis reportez-vous au tableau ci-dessous.

Valeur des attributs

En fonction des moyennes calculées ci-dessus (arrondies à l'inférieur jusqu'à .5 et au supérieur ensuite), reportez-vous au tableau ci-dessous pour connaître votre valeur d'attribut.

Moyenne	valeur
01 – 04	1
05 – 08	2
09 – 12	3
13 – 16	4
17 – 21	5

Attention, si en passant de niveau vous augmentez une caractéristique, recalculez la moyenne pour voir si votre attribut gagne un point...

Course-poursuite

Deux compétences primordiales gèrent les inévitables courses entre voleurs et miliciens : *Course* et *Acrobatie*. La première pour la vitesse pure et le souffle, la seconde parce qu'il n'est pas rare d'improviser des détours par un marché encombré d'étalages branlants, une rue noire de monde ou de toit glissant en toit délabré.

Lors d'une poursuite, les participants effectuent chacun un test de leur compétence *Course*. Le score obtenu sur le dé se traduit directement en mètres gagnés ou perdus par le personnage, selon qu'il s'agit d'un échec ou d'une réussite. La course s'arrête dès que les poursuivants ont rattrapé les poursuivis.

Une course de longue haleine épuise la Fatigue et la Santé du personnage. Celui-ci peut courir sans fatigue durant un nombre de Passes d'arme égal au nombre de Cercles de Santé qu'il possède au début de la course. Au-delà de cette limite, il lui faudra dépenser 1 case de Fatigue ou 1 Cercle de Santé, au choix, par Passe d'arme. Lorsque le coureur atteint sa limite de Fatigue (juste avant le seuil du K.O.) et qu'il ne lui reste plus de Cercles de Santé, il est exténué et doit se reposer pour récupérer 1 case de Fatigue par Passe d'arme. Les Cercles

dépensés se regagnent comme indiqué dans le chapitre L'art du duel. Dans certaines situations particulièrement dangereuses pour le personnage ou lorsque celui-ci est terrorisé, le meneur de jeu peut accorder au joueur de dépenser ses Cercles d'Aplomb en dernier recours afin de continuer à courir, mû par la force de sa volonté. La conséquence d'un tel dépassement fait qu'au terme de sa cavalcade, le personnage récupérera sa Fatigue trois fois plus lentement.

A fond les manettes

Le joueur, qu'il soit poursuivi ou poursuivant, a la possibilité de dépenser des Cercles de Santé pour gagner quelques mètres sur son adversaire. Chaque Cercle de Santé ainsi dépensé fait directement gagner 1 mètre au joueur, indépendamment du résultat du jet de dé.

Un coureur se livrant à des acrobaties comme le saut de toit en toit ou par-dessus un étal verra ses Compétences et Attributs mis à contribution. Une tentative visant à gêner le poursuivant réclamera 1 Cercle de Lucidité ; une réaction brusque face à un événement imprévu ou une accélération demandera 1 Cercle d'Initiative ; des cabrioles complexes appelleront 1 Cercle de Santé ; des sauts dangereux au-dessus du vide pourront imposer 1 Cercle d'Aplomb. Dans tous les cas, la situation doit dicter au meneur de jeu la dépense à effectuer. De telles actions ne surviennent que lorsque la poursuite ne se limite plus à une simple course de fond. En cas de défaut d'Attribut, le personnage ne se verra qu'exceptionnellement refuser son action - il écopera le plus souvent d'un malus relatif à la difficulté de son ambition.

Expérience

Le système d'expérience reste basé sur celui de la Première Edition pour ce qui est des niveaux et du gain de points de caractéristiques (ne pas oublier de vérifier si vos attributs n'augmentent pas en augmentant l'une d'elles), mais diffère pour les compétences. Chaque joueur reçoit normalement ses points d'expérience (PE) à la fin de chaque séance de jeu. Il reçoit aussi des points de compétence (PC) au nombre de 1 pour chaque 10 PE.

Niveaux

A certains stades, l'accumulation de PE permet de monter d'un niveau, selon le tableau suivant. Cette montée de niveau symbolise l'évolution du personnage dans la sphère criminelle des Cités. A certains niveaux, comme indiqué, le personnage reçoit des points de caractéristique et d'attributs à distribuer.

PE	Niveau	Caractéristiques	Attributs
----	--------	------------------	-----------

0-1'199	1	0	0
1'200-2'399	2	2	1
2'400-4'799	3	0	2
4'800-9'599	4	2 *	1
9'600-18'999	5	0	2
19'000-37'999	6	2	1
38'000-75'999	7	0	2
76'000-149'999	8	2 *	1
150'000-299'999	9	0	2
Dès 300'000	10	2	1

Caractéristiques

Les points de caractéristiques peuvent être dépensés comme bon vous semble, mais ne permettent de dépasser 20 qu'aux niveaux indiqués par une *. N'oubliez pas de vérifier si vos attributs sont modifiés.

Attributs

Les points d'Attributs peuvent être dépensés comme bon vous semble. Le maximum dans un attribut est de 10.

Compétences

Les compétences s'augmentent en dépensant des PC, de manière différente selon que l'on augmente une compétence privilégiée ou pas.

Compétences privilégiées

Le coût en PC pour augmenter une compétence privilégiée correspondant au niveau à atteindre, soit par exemple 6 PC pour passer de 5 à 6. On ne peut pas sauter des niveaux. Pour passer de 11 à 13, il faut d'abord acheter le niveau 12, ce qui fait 12+13 PC, soit 25 PC. Une compétence privilégiée peut dépasser 20, mais le coût devient alors de deux fois le niveau à atteindre.

Autres compétences

Le coût est ici de deux fois le niveau à atteindre. Une compétence non privilégiée ne peut pas dépasser 20.

Passer une compétence en privilégiée

Il est possible de prendre une nouvelle compétence en privilégiée, mais en abandonnant ce statut dans l'une des compétences privilégiées actuelles. Il en coûte 15 PC, et le nombre de compétences privilégiées reste donc le même. Si l'on enlève le statut de privilégiée à une compétence dépassant 20, elle tombe directement à 20.

Ce changement est soumis à l'approbation du MJ qui doit vérifier que le changement correspond à un changement d'orientation de carrière ou de manière d'agir. La nouvelle compétence privilégiée doit être utile au personnage.

Le combat

Alors ici il y a beaucoup de changements. Finies les phases et tout ce merdier, place aux Passes d'armes. Ce système est très proche de celui de la Seconde Edition, juste adapté aux personnages et caractéristiques de la première...

Passes d'arme

Les séquences de combat sont découpées en courtes unités de temps que l'on nomme Passes d'arme. Chacune d'entre elles dure approximativement de une à trois secondes, selon les besoins narratifs du meneur de jeu.

Déroulement

La lutte s'engage ! A chaque Passe d'arme les belligérants choisissent leur option de combat et résolvent un jet d'opposition simultané. Le résultat est comparé à la Compétence utilisée en tenant compte des modificateurs propres à chacun : positions, Techniques, Manœuvres, blessures, etc.. Le combattant obtenant le score le plus élevé parvient à toucher son adversaire (à qualité égale il s'agit d'un match nul) ; on reporte les dégâts sur la feuille de personnage. La Passe d'arme s'achève et l'on passe à la suivante jusqu'à ce que l'affrontement parvienne à son terme.

Les options de combat

Elles se répartissent entre trois Attitudes, deux Techniques d'arme et une Technique d'école pour un total de six options. Avant de lancer le d20, chaque joueur décide en secret de

l'option que son personnage va utiliser pour cette Passe d'arme. Tous les combattants dévoilent leur choix simultanément ; les options étant toujours numérotées de la même façon, il est donc facile de les symboliser à l'aide d'un dé à six faces.

Rôle des Attributs

Les paragraphes suivants détaillent le fonctionnement des Attributs dans le cadre d'un affrontement. Toutefois, ces réserves peuvent être mises à contribution dans d'autres domaines du jeu avec une très grande latitude d'interprétation.

Rôle de l'Attribut Initiative

L'Initiative d'un personnage représente la combinaison de sa rapidité et de sa justesse de réaction.

Prendre l'avantage

Lors de la première Passe d'arme d'un affrontement, le combattant possédant le plus de Cercles prend l'avantage de la vitesse en contraignant son adversaire à l'adoption d'une Attitude Défensive pour ce tour.

Réaction

Lorsque les choix tactiques d'une Passe d'arme sont dévoilés, il est possible d'utiliser un Cercle pour changer d'Attitude en réaction au choix adverse. On ne peut changer d'Attitude qu'une seule fois par Passe d'arme.

Si plusieurs combattants décident de faire de même, celui qui possède le plus de Cercles parle en dernier ; il n'est possible de réagir que fasse à un adversaire disposant de moins de Cercles que soi.

Réflexe défensif

Lors d'un Guet-Apens, le personnage surpris peut dépenser un Cercle par adversaire pour adopter une Attitude Défensive à leur rencontre plutôt qu'être complètement pris au dépourvu. Même dans ce cas il n'aura toutefois pas la possibilité de répondre à l'attaque par un contre.

Initiative à zéro ?

Le personnage s'épuise et n'est plus capable de réagir avec la même vivacité. Il subit 2 points de malus dans ses actions physiques jusqu'à la fin de l'affrontement.

Rôle de l'Attribut Aplomb

L'Aplomb d'un personnage figure essentiellement son sang-froid.

Précision

Lorsque le résultat d'une Passe d'arme débouche sur un match nul, le combattant possédant le plus de Cercles remporte l'assaut, annulant ainsi l'égalité par une meilleure maîtrise de la situation.

Intimidation

Lorsqu'il effectue ou subit une tentative d'intimidation, le personnage peut utiliser un Cercle pour relancer le dé (gardant le meilleur résultat).

Effroi

Lorsqu'il est confronté à une situation terrifiante, lorsqu'il sent le souffle glacial de la mort sur sa nuque ou qu'il souhaite tenter une action extrêmement dangereuse – pour ne pas dire suicidaire – le personnage peut tenter de garder sa constance en dépensant un Cercle plutôt que de s'enfuir à toutes jambes.

Aplomb à zéro ?

L'Aplomb symbolise le sang-froid qui différencie généralement l'homme de la rue du combattant expérimenté. Trop nerveux, trop hésitant, il se retrouve dans l'impossibilité d'utiliser la moindre Technique et reste cantonné aux Attitudes.

Rôle de l'Attribut Santé

La Santé représente la vigueur et l'endurance du personnage.

Mordant

L'acharnement physique et la maîtrise du personnage peuvent lui permettre d'ignorer, pour une Passe d'arme, le malus dû à ses blessures au prix d'un Cercle.

Endurance

Le combat est une épreuve exténuante, si bien qu'un personnage doit dépenser un Cercle toutes les dix Passes d'arme.

Dernier souffle

Dépenser un Cercle permet de rester conscient jusqu'à la prochaine blessure alors que l'on devrait tomber évanoui.

Santé à zéro ?

Le personnage est au bout de ses forces, s'il doit dépenser un nouveau Cercle il sera considéré comme exténué et contraint aux Attitudes Défensive et Mouvement.

Rôle de l'Attribut Lucidité

Le raisonnement et l'adaptation du personnage définissent sa capacité à maîtriser une situation.

Vista

Grâce à sa lucidité, un combattant peut annuler, le temps d'une Passe d'arme, les effets donnés par une situation désavantageuse (blessures exceptées) : prise en tenaille, adversaires surnuméraires, ou dans un position tactiquement avantageuse par exemple.

Imprévisibilité

Lors d'un Guet-Apens, le personnage qui prend l'initiative de la Manœuvre peut dépenser autant de Cercles qu'il le souhaite pour rendre la réaction de l'adversaire piégé d'autant plus difficile. Si elle souhaite annuler ce malus supplémentaire, la victime devra dépenser un nombre équivalent de Cercles plus un.

Jugeote

Lorsqu'il provoque ou subit une tentative d'Intimidation, un personnage peut utiliser un Cercle pour relancer le dé (gardant le meilleur résultat).

Lucidité à zéro ?

Le personnage éprouve des difficultés à apprécier la situation. Lorsqu'il est confronté à l'une des Manœuvres suivantes : Guet-apens, Tenailles ou Adversaires multiples, il doit combattre en Attitude Défensive ou offrir à ses adversaires un bonus de 2 points au toucher – car eux profiteront des failles de sa défense. Ce bonus ne s'applique que si les adversaires en question n'ont pas leur Lucidité à zéro eux aussi.

Récupération des Cercles

Un combat dans lequel on s'investit se montre particulièrement éprouvant, tant pour le corps que pour l'esprit. Cette fatigue est symbolisée par les Attributs. A la fin d'une scène de combat, tous les Attributs tombés à zéro remontent d'un Cercle ; les autres conservent leur total actuel.

Récupérer ses maxima demande de prendre du repos : quatre heures de sommeil au minimum. Il est possible de ramener cette condition à seulement deux heures en s'octroyant deux autres heures de bon temps : au lit en bonne compagnie, dans un cabaret, un bar ou un établissement de bains – tout ce qui permet au personnage de se changer les idées et de se faire plaisir.

Toutefois, il n'est possible de récupérer qu'une seule fois par jour. Au-delà, la fatigue trop manifeste contraint le personnage à s'acquitter d'un vrai repos réparateur de sept heures de

sommeil. Dans le même ordre d'idées, il n'est pas possible d'enchaîner plus de deux journées de brève récupération : la troisième devra impérativement compter un sommeil de sept heures. Tant que celui-ci n'aura pas été accompli, le personnage ne pourra pas récupérer de Cercles.

Perte définitive d'un Attribut

Dans certaines circonstances un personnage peut se voir retirer définitivement un Cercle dans un Attribut. Il n'est cependant pas possible de tomber à zéro de cette manière : plutôt que de se voir retirer son dernier Cercle permanent, le personnage perd un point dans une Caractéristique associée (au choix du meneur) et recalcule son nouveau total de Cercles. Tous les modificateurs dont il a pu bénéficier ou qui ont pu le grever à la création de personnage ne sont pas pris en compte.

L'allonge

Chaque arme dispose d'une certaine allonge. Tant que deux combattants ont la même allonge, ils peuvent se battre sans problème.

Dans les mouvements du combat, celui qui a l'allonge la plus élevée tient son adversaire à distance respectable et se trouve hors de portée de l'arme plus courte. Un personnage maniant une arme d'allonge inférieure à celle de son adversaire pourra esquiver et se mouvoir mais pas porter de coup tant qu'il n'aura pas comblé cette différence d'allonge (voir l'Attitude Mouvement). Une fois ceci fait, les deux adversaires pourront se battre normalement (le Meneur pouvant appliquer des malus selon la situation, par exemple à un hallebardier dont on se serait rapproché à portée de dague). Un Mouvement du combattant ayant la plus grande allonge peut à nouveau permettre d'augmenter l'écart.

Au début du combat, on estime que les combattants sont éloignés de la plus grande allonge de leurs armes. En cas de Guet-apens réussi, celui qui prend son adversaire par surprise peut se placer à l'allonge qu'il désire si la situation le permet.

Les options de combat

Attitudes

Les Attitudes représentent l'essentiel du combat : les mouvements de base, l'attaque ou la prudence. Si les Techniques réclament très souvent un investissement en Cercles quelconques, les Attitudes restent toujours ouvertes aux personnages encore capables de tenir sur leurs jambes.

1) Offensive

L'Offensive met le personnage en position d'attaque, il cherche autant à frapper son adversaire qu'à se protéger sans aucun malus ni avantage particulier.

2) Défensive

Le personnage mise sur sa sauvegarde en privilégiant sa défense à l'attaque. Ce faisant, il inflige un malus de 3 points à son adversaire mais, en revanche, ne touche que sur un contre. Un contre survient lorsque le jet sur la Défensive est un succès tandis que celui de l'attaquant est un échec.

3) Mouvement

Le personnage se défend et sacrifie son attaque à la maîtrise de l'espace. Il ne produit donc aucun dégât en cas de succès mais obtient l'un des avantages suivants : se désengager du combat, combler une différence d'Allonge avec son adversaire, effectuer une action qui ne réclame pas de concentration particulière (le meneur de jeu est libre d'infliger un malus important au personnage s'il tente quelque chose susceptible de représenter une gêne dans son combat), ou bien déplacer le combat de quelques pas dans la direction de son choix – et généralement à son avantage !

Techniques d'arme

Les options numérotées 4) et 5) regroupent les Techniques proposées par les armes. Chaque famille d'arme possède ses propres avantages tactiques. Ceux-ci sont en rapport direct avec la forme, le poids, la maniabilité, l'allonge ou plus simplement l'usage pour lequel l'arme fut créée. Les paragraphes suivants décrivent les Techniques de chaque famille ; cependant, la description des armes reste susceptible d'apporter des modifications particulières.

La parenthèse indique le coût en Cercles pour chaque tentative, réussie ou non, d'utilisation de la Technique. Ce coût est toujours dépensé après utilisation.

Techniques des armes d'estoc

4) Feinte (1 CL)

Le personnage tente de feinter son adversaire en jouant sur la vivacité transperçante de son arme. Il souffre de 2 points de malus mais, en cas de réussite, l'adversaire subit un malus de 5 pour cette passe d'armes. Les dégâts restent inchangés.

5) Perforation (1 CI + 1 CS)

Jouant sur la finesse de l'arme, le combattant pénètre la chair vers un point vital du corps humain. Pour être réussie, l'attaque doit être couronnée de succès avec au moins 5 de plus que

l'adversaire au dé. Dès lors, celui-ci se videra de son sang à chaque nouvelle Passe d'arme en cochant une blessure en Santé jusqu'à ce que des premiers secours lui soient dispensés.

Techniques des lames courtes

4) Percée (1 CI)

La vivacité et la faible allonge de l'arme permettent aux d'enchaîner instantanément une deuxième attaque durant la même Passe d'arme en écopant simplement d'un malus au toucher de 2 points. Le second coup est résolu normalement ; le défenseur est considéré comme adoptant l'Attitude Offensive et une victoire de sa part ne produit pas de dégâts. Préférer une Attitude Défensive reste possible au prix de 1 Cercle d'Initiative. Dans tous les cas, l'attaquant doit obtenir une réussite comptant au moins 5 de mieux au dé que son adversaire.

5) Attaque surprise (1 CI)

La légèreté et la maniabilité autorisent le combattant à faire jaillir son arme pour tenter de prendre son adversaire au dépourvu. Lors de la première Passe d'arme du combat, le personnage peut porter un assaut avec un malus de 2 points ; sa cible devra dépenser 2 Cercles d'Initiative ou souffrir un malus de 5 points lors de cette passe d'arme.

Techniques des lames longues

4) Attaque brutale (1 CS)

Jouant du poids de son arme, le personnage peut porter une puissante attaque au mépris de sa propre défense. Son adversaire bénéficie alors d'un bonus de 2 points pour le toucher mais si l'Attaque brutale est un succès, les dégâts sont augmentés de 4.

5) Destruction (0 C)

Le poids et le tranchant d'une lame longue sont des atouts utilisés pour désarmer l'adversaire en brisant son arme. En ciblant une arme d'Allonge inférieure, une réussite obtenant 5 points d'écart sur l'adversaire casse son arme et la rend inutilisable ; il faut 10 points d'écart pour briser une arme d'Allonge égale. Dans les deux cas, l'attaque ne produit aucun dommage.

Techniques des armes d'hast

4) Charge (0/1 CS)

Profitant de son Allonge, un combattant qui n'est engagé dans aucun combat de proximité peut charger. Il prend automatiquement l'initiative sur sa cible et celle-ci écope d'un malus de 2 points à moins de répondre par 1 Cercle d'Initiative. Lorsque les combattants se chargent mutuellement, l'initiative est résolue normalement (cf. Prendre l'avantage). Dépenser 1 Cercle de Santé permet à la Charge d'infliger des dégâts de 4 points de plus.

5) Mur (1 CL)

Les armes d'hast permettent de maintenir une cible à distance en sacrifiant l'attaque au profit de la défense ou de la contrainte. Le personnage profite des règles de l'Attitude Mouvement en rajoutant à son adversaire un malus de 5 points sur son action. Ce malus est réduit à 3 si l'adversaire dépense 1 Cercle de Lucidité.

Techniques des masses

4) Assommer (1 à 3 CS)

Neutraliser sans tuer : en obtenant 5 points d'écart avec son adversaire, le personnage lui assène un coup occasionnant une blessure de type « K.O. ». Il doit annoncer avant de produire son attaque le nombre de Cercles qu'il investit. En cas de réussite, la victime peut contrer l'effet assommant et le réduire à un coup normal de dommages -4, -2 ou normaux (selon le prix de l'attaque) en s'acquittant du même nombre de Cercles de Santé.

5) Coup violent (0 CS)

Un coup bien placé – sur la nuque ou la tête le plus souvent – permet d'infliger des dommages mortels à l'adversaire. En recevant un malus de 5 points sur son jet d'attaque, le personnage reporte les dégâts de son arme en Fatigue et en Santé.

Techniques des haches

4) Ecrasement / Piquage (1 à 3 CS / 1 CI + 1 CS)

Hormis les haches de bûcheron qui n'offrent qu'un seul tranchant, les haches de guerre proposent une masse ou un pic en revers. La Technique 4) dépend par conséquent du modèle utilisé et vous permet d'utiliser Assommer (famille des masses) ou Perforation (famille des armes d'estoc) – ici nommés Ecrasement et Piquage. Toutefois, dans ce dernier cas le manque de maniabilité de la hache oblige un malus supplémentaire de 2 points sur le jet d'attaque.

5) Fendage (0 C)

L'épais tranchant de la hache permet de fendre les hampes des armes d'hast ainsi que les boucliers en bois. Une réussite obtenant 5 points d'écart sur l'adversaire casse l'objet ciblé et le rend inutilisable. L'attaque ne produit aucun dommage.

Techniques des fléaux

4) Agripper (1 CS + 1 CI)

Les armes articulées permettent de saisir l'arme adverse pour gêner ou désarmer sa cible. Enrouler la chaîne d'un fléau réclame un jet d'attaque réussi avec 5 points d'écart sur

l'adversaire. Dans ce cas de figure, les deux armes sont immobilisées sans dommage et les combattants ne peuvent qu'utiliser leur main libre et leurs pieds avec un malus de 5 points. Une fois la cible agrippée, le personnage peut tenter de la désarmer (une seule tentative par Passe d'arme et sans qu'aucune autre action soit possible). Ce mouvement nécessite de résoudre un jet d'opposition en Robustesse avec 5 points d'écart sur l'adversaire ; un échec de l'attaquant peut conduire à son propre désarmement.

5) Attaque parfaite (1 CS + 1 CL)

Les chaînes tournoyantes profitent d'impacts mortels par l'action de la force centrifuge et rendent leur approche tout aussi risquée. Le personnage se retrouve en Attitude Défensive et un contre réussi augmente automatiquement ses dégâts de 4. Cette Technique ne peut toutefois être réalisée qu'avec un fléau bénéficiant d'une Allonge strictement supérieure à celle de l'arme adverse (fléau d'arme ou fléau du diable) ; une arme articulée plus petite (nunchaku par exemple) ou en bois remplacera Attaque parfaite par Assommer (famille des masses).

Techniques des arcs, arbalètes et armes à poudre

4) Tir visé (1 CI + 1 CA)

Au même titre que l'attaque de Perforation des armes d'estoc, le tireur cible un point vital du corps humain. Pour être réussie, l'attaque doit être couronnée de succès par au moins 5 points d'écart sur l'adversaire. Dès lors, celui-ci se videra de son sang à chaque nouvelle Passe d'arme en cochant une blessure en Santé jusqu'à ce que des premiers secours lui soient dispensés.

5) Tir réflexe (1 CI + 1 CA)

Un tireur qui n'est pas engagé dans un combat de proximité peut caler ses mouvements sur ceux d'une cible distante et bénéficier alors d'un tir d'opportunité juste avant que celle-ci passe à l'action. Le tir est effectué juste avant l'action de la cible : en cas de réussite, l'adversaire reçoit un malus supplémentaire de 5. Si la cible chargeait le tireur, celui-ci est considéré en Attitude Offensive mais une éventuelle réussite signifiera juste une esquive et ne causera aucun dégât.

Techniques des armes de jet

4) Lancer précis (1 CI + 1 CA)

Equivalent du Tir visé pour le lancer, le lanceur cible un point vital du corps humain. Pour être réussie, l'attaque doit être couronnée de succès par au moins 5 points d'écart sur

l'adversaire. Dès lors, celui-ci se videra de son sang à chaque nouvelle Passe d'arme en cochant une blessure en Santé jusqu'à ce que des premiers secours lui soient dispensés.

5) Lancer puissant (2 CS)

Le personnage propulse son arme avec le maximum de force possible. En cas de réussite, les dommages sont augmentés de 4.

Techniques d'empoignade

4) Immobilisation (1 CI + 1 CS)

Après avoir remporté une Passe d'arme de Mouvement, le personnage peut tenter de saisir son adversaire avec une difficulté rehaussée de 3 points. En cas de réussite, la cible encaisse normalement les dommages mais se retrouve immobilisée. Dès la Passe d'arme suivante il est possible d'essayer de se libérer au prix d'un jet d'opposition en Bastonner avec 5 points d'avance sur le pugiliste ; en cas d'échec, la victime de la Strangulation perd 1 Cercle de Santé et coche 1 nouvelle case de Fatigue si son bourreau tient à lui infliger des dégâts. Si la cible tombe « K.O. », l'attaquant doit choisir s'il l'a étranglée à mort ou simplement jusqu'à la syncope.

5) Fauchage (1 CI)

En balayant l'adversaire d'un grand coup de pied il est possible de lui faire perdre l'équilibre et de le jeter au sol. L'attaque doit être remportée avec 5 points d'écart sur l'adversaire qui se retrouve alors au sol et subit 1 case de blessure supplémentaire en Fatigue. En cas d'échec avec le même écart, l'attaquant se retrouve contré et le défenseur peut choisir de transformer gratuitement le résultat de son option de combat en Fauchage avec les mêmes conséquences.

Techniques d'école

L'option numérotée 6) correspond à une Technique particulière enseignée au personnage par l'une des écoles. Les académies enseignent différentes techniques à leurs élèves privilégiés. Une fois maîtrisées, elles permettent des enchaînements ou des acrobaties souvent mortels et transforment les élèves compétents en adversaires à ne surtout pas prendre à la légère. Les voleurs pratiquent peu le code du duel mais bénéficient d'une pseudo académie : celle de la rue, qui rassemble de manière informelle bon nombre des crasses à utiliser pour s'avantager un combat.

En sélectionnant cette option, le personnage est libre d'utiliser l'enseignement de son choix pour peu qu'il satisfasse aux conditions imposées par la Technique et qu'il ait eu l'occasion de suivre els cours de cette école.

Ecole assidonienne

La main improvisée (1 CL) : pour peu que sa deuxième main soit protégée, le personnage est capable de gêner les attaques de son adversaire et d'opérer des contres pénétrants. L'adversaire reçoit un malus de 5.

Ecole umélorienne

La corne du bélier (1 CS) : armé d'une rapière ou plus rarement d'une épée longue, le combattant peut transpercer son adversaire d'un coup violent précédé d'une feinte. La première attaque réussie de la sorte n'occasionne aucun dégât. La deuxième attaque de ce type perpétrée au cours du même combat verra ses dommages augmentés de 5 points. Le Cercle de Santé n'est dépensé qu'à l'initiative de la seconde attaque.

Ecole de Madarale

La main sure (1 CA / +1 CI) : à l'aide d'une main-gauche en guise de deuxième arme, il est possible d'opposer des parades d'une efficacité renommée. Le personnage bénéficie d'une Attitude Défensive mais remplace le malus habituel par un bonus de 5 points sur le résultat de son propre jet. En revanche, le contre est exclu à moins de dépenser 1 Cercle d'Initiative si l'opportunité se présente ; dans ce cas, le bonus de qualité ne s'applique pas aux dégâts. Un personnage maîtrisant cette Technique peut la préférer à une Attitude Défensive lorsqu'il change d'option de combat.

Ecole de Kelim

La danse macabre (1 C...) : armé d'un sabre ou d'un cimenterre et sans entraves de mouvement (encombrement important, sac, armure, etc.), le personnage peut recourir à un certain nombre de feintes de corps infligeant à son adversaire un malus de 1 point. L'enchaînement de feintes et d'esquive réclame 1 Cercle dans n'importe quel Attribut, au choix et selon la description faite par le joueur de son style. Chaque niveau d'Acrobatisme rajoute 1 point de malus au total.

Ecole orientale

Le cavalier invincible (0 C) : bien que le nom de la Technique ne corresponde plus à la réalité du combat oriental, le personnage utilise toujours conjointement sabre de cavalerie et petit bouclier rond (bois ou fer). Il est ainsi capable d'employer la Manœuvre Bouclier sans souffrir aucun malus sur son jet d'attaque.

Ecole de la rue

Le fourbe l'emporte (1 CA / 1 CL) : même si l'on ne peut parler d'école au sens strict, les nombreuses fourberies expérimentées dans les bas-fonds se révèlent diablement efficaces. Le coût dépend de l'action choisie. Lorsqu'il effectue une Manœuvre de Bluff victorieuse, le personnage peut jouir d'une attaque éclair supplémentaire pendant la même Passe d'arme et selon les conditions de la Percée (cf. Techniques des lames courtes). Lorsqu'il effectue une Manœuvre de Feinte, il peut remplacer les dégâts normalement occasionnés par une action gênante pour l'adversaire : un mouvement qui va le poster en situation peu envieuse, un jet de sable pour l'aveugler, une intervention judicieuse du décor pour l'immobiliser... les possibilités sont innombrables et varient selon la scène. Dans tous les cas elles ne doivent infliger qu'une gêne – aucun dégât – durant les 3 prochaines Passes d'arme.

Ecole de la Maison sans porte

La maison sans porte (1 CA) : équipé de l'épée si particulière de l'école et de son bouclier, le personnage se retrouve en mesure d'utiliser des Techniques d'épuisement et de contre envers son adversaire. En adoptant une Attitude Défensive, il se concentre sur de violentes parades qui sapent la confiance et la résistance de la cible en causant, au choix du joueur attaquant, la perte de 1 Cercle d'Aplomb ou de Santé.

Le combat à distance

Un combattant peut faire usage de son arme de tir ou de jet tant qu'il ne se trouve pas engagé dans un combat de proximité : aux poings ou à l'arme blanche.

A la différence du duel, le combat à distance ne se résout pas d'un jet d'opposition, à moins que la cible tente consciemment d'esquiver la menace – auquel cas on la considère comme adoptant une Attitude Mouvement. Hormis ce cas précis, tir et lancer sont de simples jets de Compétence auxquels on applique les modificateurs du tableau suivant.

Modificateurs au tir et au lancer

Portée courte	+2
Portée longue	-2
Cible en mouvement (sauf esquive)	-1 à -5
Attaquant en position instable	-1 à -5
Visibilité de la cible	0 à -10

Manœuvres

Les Manœuvres constituent des variantes intégrables à l'art du duel et apportent des précisions de règles pour les situations les plus courantes.

Adversaires surnuméraires !

Lorsqu'il se retrouve confronté à plusieurs combattants en même temps, un personnage voit sa situation considérablement compliquée. Les attaques demeurent simultanées mais leur résolution peut se trouver légèrement décalée par les descriptions du meneur de jeu afin d'assurer la cohérence de la scène.

Le personnage en infériorité numérique combat normalement en Mouvement ou sur la Défensive et ne peut produire de contre que sur un seul adversaire. S'il décide d'user d'une autre Attitude ou d'une Technique, il offrira un bonus au toucher de 2 points à chacun de ses opposants. Chaque attaquant en supériorité numérique gagne 1 point de bonus sur son jet d'attaque pour chaque personnage combattant à ses côtés.

Tenailles !

Deux combattants ou plus peuvent manœuvrer pour cerner leur adversaire grâce au mouvement classique de la tenaille. Avec en permanence un adversaire dans le dos, la cible demeure dans une position extrêmement délicate. Les règles d'Adversaires surnuméraires s'appliquent normalement.

Pour réussir une prise en Tenailles, l'un des combattants en supériorité numérique doit opter pour une Attitude de Mouvement et la réussir afin de se placer en opposition de son partenaire. Dès lors, la cible devra choisir au début de chaque Passe d'arme sur quel adversaire elle se concentre, offrant à l'autre de remplacer son bonus d'Adversaires surnuméraires par un bonus de 4 aux dégâts.

Pour se libérer de la Manœuvre le personnage n'a d'autre choix que de procéder lui aussi à une action de Mouvement ou bien se mettre en position avantageuse (dos au mur par exemple).

Guet-apens !

Préparée par une approche discrète, cette technique permet à un personnage en embuscade de fondre sur son adversaire au prix de 1 Cercle en Initiative peut porter une attaque prenant sa cible complètement au dépourvu lors de la première Passe d'arme du combat. Considérée comme sans défense et bénéficiant d'une Attitude Mouvement, cette dernière reçoit un malus de 5 sur son jet – tandis que l'attaquant reçoit en parallèle un bonus de 5 supplémentaire sur le sien.

Intimidation !

Intimider son adversaire en résolvant un jet d'opposition de la Compétence éponyme permet de le faire douter en mettant son sang-froid à l'épreuve. La Manœuvre ne peut s'effectuer que lors d'une action de Mouvement ou sur la Défensive et provoque, en cas de succès, un malus de 5 sur le jet d'attaque de la cible. Cet inconvénient dure pendant 5 Passes d'arme. La Manœuvre ne fonctionne qu'une fois par adversaire au cours du même combat.

Bluff !

L'arnaque employée en combat peut renverser une situation mais demande une certaine maîtrise. Bluffer permet d'induire en erreur l'adversaire et ses effets se résument généralement à quatre conséquences possibles : réduire son efficacité en combat, le pousser à parler, l'inciter à fuir, l'inciter à se rendre.

Une tentative de Bluff se résout de la même façon qu'une Intimidation, en utilisant la Compétence Baratin en lieu et place d'Intimider. De la qualité de la réussite dépendent les effets : moins le personnage est crédible, plus le meneur de jeu peut décider de lui infliger un malus. Inciter l'adversaire à fuir ou à se rendre devrait être d'une difficulté exemplaire. Dans tous les cas, un Bluff réussi condamne la cible à faire le mauvais choix, à prendre la mauvaise décision.

Bouclier !

L'usage d'un bouclier pendant un combat est considéré comme une Manœuvre. Lorsqu'il se bat sur la Défensive avec succès, le personnage inflige à son adversaire un malus supplémentaire de 5 sur son jet d'attaque. En revanche, ses propres assauts exécutés avec une autre option que l'Attitude Défensive se voient grevés d'un malus de 2 points.

Combat à deux armes !

Lorsqu'il manie deux armes d'Allonge 1, un personnage subit un malus de 2 points sur son attaque mais peut remplacer ses options 4) et 5) par les options suivantes :

4) **Défense sanglante (1 CI)** : comparable en tous points à l'Attitude Défensive, cette Technique permet d'augmenter de 4 les dégâts effectués en cas de contre en portant une attaque réflexe avec la deuxième arme.

5) **Attaque à outrance (1 CI + 1 CS)** : en se jetant à corps perdu dans le combat, le personnage néglige sa défense au profit d'un enchaînement de frappes très dangereuses. S'il parvient à toucher son adversaire, les dommages sont augmentés de 4. En revanche, s'il rate son jet d'attaque et que l'adversaire réussit le sien, ce dernier jouit d'un bonus de 5 sur son jet de toucher.

Empoignade vs. armé !

Un combattant désarmé face à un combattant armé doit avant tout combler l'Allonge de ce dernier (minimum 1) avant de l'affronter normalement. Il ne peut toutefois utiliser aucune Technique et reste cantonné aux Attitudes. Son adversaire, armé, subit les mêmes désagréments jusqu'à ce qu'il retrouve son Allonge grâce à un Mouvement réussi.

Empoignade ou armé vs. distance !

Pour engager le pugilat face à un adversaire muni d'une arme de tir ou de jet il faut tout simplement parvenir au contact. Un beau sprint permet de progresser de 18 mètres environ mais en offrant une belle cible au tireur et un tir gratuit sans esquive. Une course plus raisonnable et plus défensive permet de parcourir 9 mètres et donne la possibilité de dépenser des Cercles d'Initiative et d'Aplomb pour rajouter autant de points de malus au tireur.