

Talents et taches

Il existe six domaines de compétences, chacun correspondant à un champ d'expertise générale auquel correspond trois valeurs chiffrées : la première correspondant à la capacité d'action du personnage, la deuxième à ses connaissances et contacts dans ce domaine et la troisième sa réputation.

Ces valeurs sont des scores fixes et n'impliquent pas de jets de dés, ils peuvent être utilisés directement en opposition pour résoudre les différentes actions, un certain nombre de bonus venant s'ajouter ou se soustraire selon la situation.

Lorsqu'un joueur veut obtenir un score supérieur à celui de son niveau, il peut tenter de prendre des risques et de tenter le tout pour le tout. Il dépense alors autant de points de résolution qu'il désire et annonce le bonus qu'il souhaite se donner. Il doit alors jeter autant de dés qu'il a dépenser de points et faire plus que le bonus annoncé. Si il échoue, son action est un échec retentissant. Si tous les dés lancés ont un score de un, il s'agit automatiquement d'un échec (cuisant, qui pis est).

Dans les cas d'opposition entre deux adversaires, chacun décide en début d'action comment il répartit son score entre attaque et défense. Celui qui, le cas échéant, dépense le plus de points de résolution, a l'initiative et attaque en premier. Si il réussit, son adversaire a alors un malus égal à cette marge de réussite, et il garde l'initiative.

Si aucun des deux adversaires ne dépense de points de résolution, l'initiative va, sauf manœuvres spécifiques, à celui possédant le plus haut score global.

De plus, associés à chaque domaine, chaque personnage possède un certain nombre de hauts faits, talents particuliers qu'il a développé en lien avec ce domaine de compétence. Ceux-ci possèdent une valeur chiffrée. Si le personnage réussit son action avec une marge supérieure ou égale à cette valeur chiffrée, il applique les effets du haut fait particulier, sinon il réussit son action de manière générique.

Hauts Faits

Prouesses physiques

« Combat de bar » : permet d'utiliser tout mobilier ou accessoires de bar ou assimilé comme armes non-léthales, celles-ci mettent l'adversaire hors de combat.

« Même pas mal » : permet d'ignorer les conséquences de blessures, la marge utilisée est la différence entre prouesse physique et la réussite de l'adversaire.

« Oh, un lustre » : permet un déplacement acrobatique exagéré.

« Moi, je l'ai trouvé rapide » : permet de prendre l'initiative indépendamment de votre compétence de combat.

« Je vous prends tous » : permet d'affronter un grand nombre d'adversaires en même temps avec n'importe quelle arme.

« Et maintenant tu la ferme. » : permet de mettre fin à toute tentative adverse de vous embrouiller ou vous convaincre. Si vous ratez, il double ses futures marges de réussite.

Filouterie

« L'ombre masquée » : permet de se cacher et de se déplacer dans les

ombres mais aussi d'ignorer les malus dus aux ténèbres (de -2 à -8 normalement).

« Rien dans les mains » : permet de dissimuler sur sa personne n'importe quel objet jusqu'à une petite arme aux regards et à la fouille.

« Embuscade » : vous permet de préparer une embuscade dans laquelle vous et vos acolytes auront automatiquement l'initiative.

« Oh, une porte » : vous permet de disposer des outils et compétences nécessaires à tout type d'effraction.

« Arg, je meurs » : vous permet de faire croire à votre adversaire que vous chutez. En combat, vous reprenez l'initiative. Hors combat, il est distrait et vous gagnez un bonus de 2.

Humanités

« Ma, laissez-moi vous montrer » : permet de produire des œuvres d'art dans un domaine spécifique avec l'assurance que celles-ci seront appréciées et diffusées.

« Notre seigneur Jésus-Christ » : permet d'argumenter des points de théologie et de maintenir ou établir des contacts favorables avec les membres du clergé.

« Laisse-moi te montrer » : vous permet de donner à un élève un bonus de 2 pour une action spécifique en dépensant un point de résolution si vous possédez la compétence en question à un niveau au moins égal au sien.

« Linguiste » : permet de connaître diverses langages et formes écrites.

« C'est écrit » : vous disposez d'une érudition importante dans de nombreux domaines et avez toujours une chance de connaître un élément ou un indice se rapportant aux questions posées.

Escrime

Styles :

- Florentine : Vous permet de frapper même si votre rapière est immobilisée.
+1 / 0 / +1

- Combat à la cape : Réduit de 2 votre score pour désarmer. Vous donne un bonus de 2 en défense.
0 / 0 / 0

- Combat à la lanterne : Vous permet de dépenser des points de résolution pour abaisser la défense de votre adversaire au prix de 1 pour 2.

0 / +1 / 0

- Castillan classique : +1 / 0 / +2

- Ecole de la rue : vous permet d'acheter les deux coups bas comme une seule manœuvre et de les utiliser avec un bonus de 2.

0 / +1 / 0

Manœuvres :

Sauf indication contraire, il faut avoir l'initiative pour placer une manœuvre.

- Bras de fer : immobilise les deux rapières celui des deux adversaires gagnant une opposition de prouesse physique désarme son adversaire.

- Coup de garde : permet de tenter d'assommer l'adversaire.

- Désarmer : vous permet de désarmer votre adversaire.

- Feinte : vous permet de réaliser votre attaque suivante en payant les points de résolution un pour deux.

- Riposte (défensif) : vous devez répartir également entre votre attaque et votre défense. Si vous arrêtez le coup, vous contre-attaquez avec un bonus égal à votre marge de réussite.

- Coup bas : vous permet de tenter d'incapaciter votre adversaire, votre marge de réussite étant comparée à la moitié des points de vie lui restant.

- Coup bas (défensif) : si vous parvenez à toucher votre adversaire, vous ne le blessez pas mais l'humiliez et prenez l'initiative.

- Double-attaque (florentine) : vous permet de répartir votre attaque en

deux scores différents et simultanés.

- Double parade (cape / possible en florentine) : vous permet de répartir votre défense en deux scores.
- Kolossale finesse : pour chaque round consécutif où vous réussissez cette action, votre adversaire reçoit un malus de 2 en défense.
- Coup de lanterne (lanterne) : vous permet d'attaquer avec votre lanterne, une seule fois, avec des dommages double des dommages normaux, de plus, si les dommages sont supérieurs au physique de votre adversaire, il est aveuglé.
- Avec classe (Castillan) : sur une attaque réussie et avec une tirade adaptée, vous permet de gagner un point de résolution supplémentaire à utiliser pendant le combat.
- Gifle (dames et demoiselles uniquement, défensif) : si votre attaque réussit, vous reprenez l'initiative.
- Rentrer dans la garde (défensif) : vous permet de passer le combat en pugilat. Si vous échouez, vous subissez le double de dommages.
- Rompre l'engagement (défensif) : vous permet, avec un bonus de défense de 4, de reculer et éventuellement reprendre l'affrontement du début.
- Vraiment trop fort : après une attaque réussie, chaque round passé sans que votre adversaire vous touche vous donne un bonus de 1 cumulatif utilisable sur une tentative d'intimidation ou de provocation. Une fois utilisés, les bonus sont perdus.

En bonne société

- « Ecoutez-donc... » : vous permet de capter et de garder l'attention d'un auditoire qui devient captif.
- « Ta mère, elle chausse du deux » : vous permet de provoquer un adversaire, qui doit alors vous affronter avec un malus égal à votre marge de réussite.
- « Est-ce que j'ai l'air d'un fiotte ? » : vous permet d'impressionner votre adversaire, celui-ci tentera de fuir ou de vous éviter pendant un nombre de minutes égal à votre réussite. Si il ne le peut, il subira un malus de 2.
- « Rétorique jésuitique » : vous permet de convaincre et de culpabiliser votre interlocuteur.
- « Cligne, cligne » : vous permet de séduire, éventuellement sans échange verbal (avec alors un malus de 4) un ou une interlocutrice (à noter que des malus s'appliquent quant la cible est une personne d'une classe sociale différente (de 2 à 8) ou une personne moralement engagée à résister (de 4 à 10 selon le cas).
- « Restons logique » : vous permet si vous disposez d'un argumentaire logique de convaincre votre interlocuteur ou de démontrer des faits mais pas forcément les actions qui doivent ensuite être entreprises.
- « Ragots et bruits de chiottes » : vous permet d'obtenir renseignements et rumeurs éventuelles rattachées à une personne ou un événement.

Intendance

- « Un trou dans les comptes » : permet de détourner de manière invisible et à votre profit une partie des fonds que vous gérez dans quelque cadre que ce soit.
- « Il me semble qu'il y a un précédent » : permet d'argumenter jusqu'à stopper ou paralyser une action judiciaire ou fondée principalement sur une base légale à votre encontre menée par une personne ou un groupe respectueux des lois ou de certaines lois.
- « Combien ? ! » : vous permet de faire baisser ou augmenter le prix ou la rémunération d'une transaction d'un pourcentage sensiblement égal à votre marge de réussite.
- « Y a toujours moyen de s'arranger » : vous permet de vous procurer des denrées rares ou introuvables, ou au moins de vous informer de leur localisation.

Autres traits

Réputation générale

La réputation générale fonctionne de manière semblable aux domaines de compétences si ce n'est qu'elle ne correspond qu'à une valeur, celle-ci correspondant au statut et à la gloire du personnage. Ce statut donne accès à certains privilèges et à certaines capacités spécifiques.

Le score de réputation générale est calculé sur la base du domaine de compétence de choix du personnage (le plus souvent sa plus élevée mais ce n'est pas obligatoire), éventuellement agrémenté de quelques bonus.

« Caltez, volailles » : permet de faire disperser ou se retirer (éventuellement avec des excuses à profusion) tout valet, serviteur, soldat ou autres second rôle tentant de contrevenir aux objectifs et actions du personnage.

« Pique-assiette » : permet de se faire inviter ou accueillir de manière légitime en un lieu ou un événement auquel on était a priori pas convié.

« On fait comme je dis » : permet d'imposer son autorité à des inférieurs lorsque l'on agit dans son domaine de spécialité (ie celui servant au calcul de la réputation).

Passions et motivations

Chaque passion peut être utilisée dans certains cas spécifiques et permet alors de bénéficier de l'effet de deux points de résolution en en dépensant effectivement un seul.

- Joli cœur : lorsque vous êtes en présence d'un membre du sexe opposé susceptible de vous plaire spontanément.
- Héros du peuple : lorsque vous êtes observé par une foule.
- Paladin : pour la Justice.
- Vrai croyant : lorsque vous oeuvrez pour l'Eglise.
- Vengeance.
- Orgueil : lorsque vous défendez un ou plusieurs domaines dans lesquels vous vous considérez comme supérieur.

Particularités

- L'âge et la sagesse : vous donne un malus de deux en prouesse physique mais un bonus de 3 en réputation générale et pour imposer votre avis.
- Affinité animale : sauf circonstances spéciales, les animaux ne s'en prendront pas à vous et, avec du temps, vous pourrez facilement les apprivoiser.
- Tavernier : vous disposez aisément d'informations si vous êtes en mesure de joindre vos contacts, vous avez alors un bonus de 4 en ragots et bruits de chiottes.
- Apparence : vous donne un bonus de 2 pour toute tentative de charme ou action dépendant de votre apparence physique.
- Réputation : vous avez par vos actions passées (à définir), acquis une réputation particulière, vous gagnez deux en réputation générale.
- Décoré : vous gagnez un bonus de deux pour toutes relations avec des hommes d'armes ou des nobles ainsi que pour exploiter les faiblesses (toutes).
- Lame : vous possédez une lame exceptionnelle, celle-ci donne un bonus de 2 pour toutes les scores d'une école d'escrime spécifique.
- Famille proche : vous disposez d'une famille sur laquelle vous pouvez à tous points de vue compter, et ce à proximité.
- Académie d'escrime : vous gagnez une manœuvre de combat supplémentaire.
- Ami à la Cour : vous disposez de renseignements et parfois d'appuis de la part d'une personne ou faction présente à la Cour Royale.
- Volonté indomptable : vous donne un bonus de quatre pour résister à

toute tentative de faire plier votre volonté.

- Gaucher : en escrime, donne un malus de 1 à votre adversaire si son score est inférieur à 15 ou s'il ne possède pas de style.
- Homme d'église : vous donne les privilèges, notamment sociaux, liés au statut ecclésiastique.
- Hidalgo : vous donne un statut de noble (bien que celui-ci soit souvent contestable, voire contesté). Vous gagnez également deux points de résolution à utiliser lorsque votre honneur est en jeu.
- Chevalier : vous donne un statut noble. Vous êtes affilié à un des trois grands ordres du royaume et pouvez faire appel à des contacts et ressources de l'ordre en question.
- Noble titré : vous donne un statut de noble de plein droit et un titre. Vous bénéficiez également des ressources et finances des domaines associés.
- Grandesse : si vous êtes déjà noble titré, vous donne le statut de Grand de Castille. Vous êtes ainsi considéré comme d'un statut supérieur à tout autre noble et restez debout et couvert en présence de sa majesté.
- Nom Ancien : vous donne un bonus de 2 en réputation générale et un lien avec une lignée ou un personnage célèbre.
- Publié : vous donne un bonus de 2 en réputation générale et un bonus de 2 pour vos réputations d'Humanités.
- Bibliothèque : vous donne un bonus de 4 tant que vous y avez accès pour toutes recherches théoriques ou historiques.
- Enfant de la cathédrale : vous n'êtes pas poursuivi par la justice.

Faiblesses

- Aversion animale : les animaux, sauf conditions spécifiques, seront agressifs ou craintifs envers vous.
- Code d'honneur : vous devez définir votre code d'honneur à partir de principes et d'au moins trois interdits majeurs.
- Amnésie : vous ne savez rien de votre passé avant votre arrivée à la cathédrale.
- Romance : vous êtes désespérément amoureux et ne refuserez jamais rien à votre belle ni à ceux qui la représentent.
- Phobie : vous ne supportez pas un type de situation ou de personnes, vous ne pouvez dépenser de points de résolution dans de tels cas.
- Incompétent : choisissez un domaine de compétences, vous êtes incapable de réaliser quoi que ce soit dans celui-ci. Vos annonces ne seront jamais supérieures à zéro dans ce domaine.

Péripéties

- Code d'honneur : vous devez définir votre code d'honneur à partir de principes et d'au moins trois interdits majeurs.
- Dette : vous devez une somme importante à un individu ou groupe qui ne l'oubliera en aucun cas.
- Vaincu (réputation) ; vous avez été vaincu et perdez 4 en réputation tant que vous n'avez pas défait au moins une fois celui qui vous a vaincu.
- Ridiculisé : vous avez été la cible de textes, chansons ou autres vous tournant en ridicule, vous gagnez 1 en réputation mais attendez-vous à déclencher les rires et les quolibets.
- Ennemi dans la famille : un membre proche de votre famille cherche activement votre chute et votre humiliation, mais c'est la famille...
- Mauvaise réputation : votre réputation baisse de 2 et vous définissez la réputation qui y est attachée de manière négative.
- Hors-la-loi (automatique) : vous êtes recherché par la justice pour vos crimes et délits, à vous de les définir.
- Poursuivi : Vous êtes hors-la-loi pour des raisons particulièrement graves et non seulement la justice mais aussi des mercenaires ou soldats vous poursuivent activement.

Personnage

Description

En premier lieu, définissez pour votre personnage un nom, une profession (actuelle et éventuellement différente de celle pratiquée avant l'arrivée à la Cathédrale) et une description sommaire.

Cette description pourra inclure (ce serait bienvenu) un accessoire particulier qui fasse partie de la personnalité et de la réputation de votre personnage. Le but est ici de typer un peu plus la description et de créer un signe de reconnaissance. Cela correspondrait par exemple à la cape de mendoza, au chapeau du capitaine Alatriste, etc. Quelque chose qui permette de reconnaître votre personnage mais qui donne aussi une idée de sa personnalité et de ses méthodes. Lorsque vous utilisez spécifiquement votre accessoire pour une action typique, vous gagnez un bonus de 1.

Enfin, vous pouvez définir les raisons qui ont amené votre personnage à de trouver réfugié au sein de la cathédrale, les personnes qui le poursuivent mais aussi la manière dont il s'est adapté à ce nouvel environnement.

Mécanique

Vous pouvez ensuite commencer à répartir des points et des compétences afin de définir les capacités de votre personnage. Il n'existe pas de caractéristiques mais seulement des domaines de compétences et des particularités et faiblesses.

En premier lieu, vous pouvez répartir 70 points entre les 6 domaines de compétences. Le maximum pour cette répartition étant de 15 dans un même domaine de compétences.

Ensuite, vous pouvez choisir votre domaine privilégié, dans lequel vous pouvez choisir 4 hauts faits.

Le score de ces hauts faits est d'autant meilleur qu'il est bas. Il commence avec une valeur de 8.

Vous pouvez ensuite choisir 4 hauts faits dans d'autres domaines, celles-ci commençant avec une valeur de 10.

Enfin, vous pouvez soustraire 20 points aux scores de vos hauts faits, sans toutefois soustraire plus de cinq à chaque haut fait.

NB : Chaque style de combat est considéré comme deux hauts faits et vous donne directement connaissance de deux manœuvres, dont obligatoirement celle liée à ce style.

Vous pouvez ensuite choisir une passion ou une motivation et la définir plus clairement en relation avec votre personnage.

Enfin, vous pouvez choisir deux particularités et vous devez choisir une faiblesse et une péripétie (dont hors-la-loi sauf si vous choisissez Enfant de la Cathédrale)

Options

Si vous le désirez, vous pouvez ensuite choisir une faiblesse ou une péripétie supplémentaire qui vous permettra soit de choisir une particularité supplémentaire, soit de soustraire 3 points supplémentaires à un de vos hauts faits.



Nom

Résolution : ____/____

Réputation : _____

Accessoire :

Passion :

Domaines de compétence

	Talent	Conn.	Réput.
Prouesse physique	_____	_____	_____
En bonne société	_____	_____	_____
Intendance	_____	_____	_____
Filouterie	_____	_____	_____
Humanités	_____	_____	_____
Escrime	_____	_____	_____
Style _____	_____	_____	_____
Style _____	_____	_____	_____

Hauts Faits

Nom	Domaine	Marge
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Particularités, Péripéties et Faiblesses