

GN « Capes & Crocs »

Aventures, dans un monde inspiré... Avec panache !

Un Grandeur Nature organisé par l'association Terra Ludis.

Règles de Jeu

Mise à jour du 15 septembre 2010

Avec des remerciements particuliers

à Alain Ayroles et Jean-Luc Masbou, ainsi qu'aux Editions Guy Delcourt.

Retrouvez de nombreuses informations sur le GN sur le site dédié :

<http://www.gn-capes-et-crocs.fr/>

Pour vos questions, en direct : les zorgas sur Zorgas_TL@yahoogroupes.fr

Résumé des modifications

24 aout 2010	Ajout règles de simulation d'un acte charnel
28 aout 2010	Ajout règles de réputation
15 septembre 2010	Précision sur les enveloppes de destins

Sommaire

1. Sommaire	2
1. De l'Esprit des Choses.....	3
2. Du Panache !	4
2. Pour débiter.....	4
3. Règles de santé	5
1. La santé.....	5
2. Des blessures.....	6
1. « En pleine santé »	6
2. « Légèrement blessé »	6
3. « Gravement blessé »	6
4. « Entre la vie et la mort »	7
5. « Raide mort »	8
6. « Assommé »	8
3. Soigner une blessure légère.....	9
4. Soigner les autres blessures	9
5. Des « Enveloppes de destin »... ..	9
6. De l'achèvement et de l'épithaphe.....	11
1. L'achèvement simple.....	11
2. L'achèvement avec épithaphe	12
7. Schéma récapitulatif	14
4. Règles de combat	14
1. Généralités sur le combat	15
2. Des armes en général.....	16
1. Des armes blanches.....	16
2. Des armes de tir.....	16
3. Des armes de pugilat	17
3. Du Comportement lors d'un combat.....	18
1. Armes dégainées ?!	18
2. Pas plus de trois contre un !.....	18
3. Marquer les coups	19
4. Rappels élémentaires de Sécurité	19
4. Les Bretteurs !	19
5. Des Bottes !	21
1. Annoncer sa botte... ..	21
2. ... puis enchaîner... ..	21
3. ... pour enfin conclure !.....	22
4. Pour "connaître" une Botte il faut :	22
5. Un exemple de Botte (très simple).....	23
6. Du Duel... ..	23
1. Mano a mano	24
2. Débotter son adversaire	24
7. Le Pugilat.....	24

1. Score de pugilat d'un personnage	25
2. Déclenchement d'un pugilat	25
3. Déroulement du pugilat	26
4. Intervenir alors qu'un pugilat est en cours	27
5. Vous faire refaire le portrait !	27
5. De la Menace.....	27
6. Système de réputation.....	28
1. Introduction	28
2. Le système.....	28
1. Score de Réputation Temporaire.....	28
2. Score de Crédit	29
3. Faire évoluer la réputation d'un autre personnage.....	29
4. Conséquence de l'évolution de la réputation	29
5. Un exemple	30
1. Situation initiale	30
2. Une bien belle affaire!	30
3. Quelle filouterie!	31
4. Variantes et idées	31
7. Et plus si affinités... ..	31

En Préambule

De l'Esprit des Choses

Notre volonté, en créant un nouveau système de règles pour ce GN « Capes&Crocs », était de retranscrire le panache, l'action et la légèreté propres aux films et à la littérature du genre. Le défi fut de taille mais nous espérons être sur la bonne voie.

Nous avons finalement conçu un ensemble de règles qui favorisent l'interprétation du personnage, le panache et la légèreté. Pour parvenir à cela nous sommes partis d'un postulat simple: Faisons confiance aux joueurs et demandons leur de nous faire confiance. Tout notre édifice tient donc sur le bon esprit, la convivialité et l'envie de faire un GN autrement.

D'une manière générale, comme pour tout ce qui est simulé par les règles dans ce GN, les bases sont le fair-play et le panache. Les protagonistes doivent en faire preuve pour l'amusement et le plaisir de tous.

Du Panache !

Qui mieux pourrait nous parler du panache que l'auteur de « Cyrano de Bergerac » ?

« ... Ah ! Le panache ! Voilà un mot dont on a un peu abusé, et sur le sens duquel il faudrait bien qu'on s'entendit. Qu'est-ce que le panache ? Il ne suffit pas, pour en avoir, d'être un héros. Le panache n'est pas la grandeur, mais quelque chose qui s'ajoute à la grandeur, et qui bouge au-dessus d'elle. C'est quelque chose de voltigeant, d'excessif et d'un peu frisé. Si je ne craignais d'avoir l'air bien pressé de travailler au Dictionnaire, je proposerais cette définition : le panache, c'est l'esprit de la bravoure. Oui, c'est le courage dominant à ce point la situation qu'il en trouve le mot. Toutes les répliques du Cid ont du panache, beaucoup de traits du grand Corneille sont d'énormes mots d'esprit. Le vent d'Espagne nous apporta cette plume ; mais elle a pris dans l'air de France, une légèreté du meilleur goût. Plaisanter en face du danger, c'est la suprême politesse, un délicat refus de se prendre au tragique ; le panache est alors la pudeur de l'héroïsme, comme un sourire par lequel on s'excuse d'être sublime. Certes, les héros sans panache sont plus désintéressés que les autres, car le panache, c'est souvent, dans un sacrifice qu'on fait, une consolation d'attitude qu'on se donne. Un peu frivole peut-être, un peu théâtral sans doute, le panache n'est qu'une grâce ; mais cette grâce est si difficile à conserver jusque devant la mort, cette grâce suppose tant de force (l'esprit qui voltige n'est-il pas la plus belle victoire sur la carcasse qui tremble ?) que, tout de même, c'est une grâce que je nous souhaite.
» Edmond Rostand.

Pour débiter...

Ce qui est commun à tous les personnages

Tous les personnages savent se servir de tous types d'armes, armes blanches, armes de pugilat, armes de tir et armes à feu pourvu qu'elles soient chargées. (plus de précisions dans le chapitre consacré aux armes)

Tout le monde sait effectuer une menace en surprenant un adversaire qui n'est pas en train de se battre, afin de le laisser entre la vie et la mort... (voir le chapitre sur la menace)

Tout le monde sait se battre avec ses poings ou avec des armes de pugilat, conformément à un score qui détermine à l'avance l'issue du combat. (voir le chapitre sur le pugilat)

Tout le monde sait compter, lire et écrire le Français, certains mieux que d'autres mais c'est à vous de juger en fonction du passé de votre personnage. Pour les documents écrits en langue étrangère, ce sera clairement précisé en entête.

Tous le monde peut voler des objets **en jeu**. Ils devront alors se rendre en salle Zorgas pour signaler ce qu'ils ont pris et à qui afin que les Zorgas puissent dirent au joueur volé qu'il ne s'agit pas d'une perte si celui-ci vient leur demander.

Enfin, beaucoup de personnes peuvent soigner des blessures légères, lorsque c'est le cas c'est indiqué sur leur fiche de personnage.

Avantages spécifiques

Chaque personnage aura accès à trois avantages spécifiques voire uniques en fonction de ses tempéraments et de son occupation. Ils pourront évoluer au fil des GN suivants, selon leur interprétation et les actions effectuées. Les Zorgas feront des propositions concernant ces avantages par rapport à ce qu'ils ont prédéterminé en respectant les tempéraments, le besoin du jeu et la pertinence vis à vis du background.

Règles de santé

La santé

Un personnage est normalement en "pleine santé". S'il lui arrive des bricoles, il passera par des états de gravité croissante:

- "légèrement blessé"
- "gravement blessé"
- "entre la vie et la mort"
- "raide mort" (ce qui est une mauvaise nouvelle).

Au départ, c'est simple: une blessure (un coup reçu ou un autre incident fâcheux) vous fait passer dans l'état de santé plus grave.

Une fois gravement blessé, vous êtes à la merci de votre adversaire.

Si celui-ci vous achève, il vous laisse entre la vie et la mort. Le destin sous la forme d'une enveloppe cachetée décidera de votre sort.

Si votre ennemi vous fait en plus l'honneur d'une épitaphe, vous

tomberez raide mort et personne ne pourra plus rien pour vous.

Enfin, Une mauvaise rencontre dans une ruelle sombre et vous pourrez vous faire "assommer", indépendamment de votre état de santé.

Un schéma synthétise les règles de santé à la fin de cette section.

Des blessures...

« Il vaut mieux se battre en bonne santé! » Baron de Lapalisse.

« En pleine santé »

Vous êtes au sommet de votre forme.

« Légèrement blessé »

Alors que vous êtes « En pleine santé » vous subissez une blessure : vous êtes maintenant « légèrement blessé ».

Vous ne pouvez plus courir ni faire de grandes esquives.

Vous pouvez continuer à vous battre, mais après l'engagement, il vous faudra vous asseoir quelques instants pour reprendre vos forces.

Votre score de pugilat est réduit de 3 points avec un minimum de 1 (voir le chapitre consacré).

Si vous n'êtes pas soigné, vous vous retrouvez naturellement « En pleine santé » après une heure sans combattre (y compris un pugilat).

« Gravement blessé »

Alors que vous êtes « Légèrement blessé » vous subissez une blessure : vous êtes maintenant « gravement blessé ».

Vous êtes au sol et vous ne pouvez plus que ramper et murmurer.

Vous ne pouvez plus tenir d'objet.

Un coup supplémentaire reçu dans l'état gravement blessé n'aggrave pas votre état: vous restez « gravement blessé », mais par contre ça fait mal.

Votre score de pugilat est de 0 (voir le chapitre consacré).

Si vous n'êtes pas soigné, vous vous retrouvez naturellement « Légèrement blessé » après une demi heure sans avoir repris de coup (y compris un coup d'une arme de pugilat).

« Entre la vie et la mort »

Alors que vous êtes « Gravement blessé » vous subissez un achèvement sans épitaphe, vous tombez « entre la vie et la mort ». (Voir plus bas le paragraphe sur l'achèvement)

Vous êtes au sol et êtes totalement inerte pour une durée de trois minutes.

Vous ne vous réveillerez pas pendant ce sablier même si l'on entreprend des actions vives sur vous comme par exemple vous secouer, vous crier aux oreilles ou vous asperger d'eau...

On peut vous fouiller, vous transporter ou vous insulter sans risque de vous réveiller - et pour cause...

Si vous subissez une blessure alors que vous êtes « entre la vie et la mort » vous ne vous réveillerez ni ne verrez votre état s'aggraver... vous êtes déjà aux portes de la mort. Il est donc inutile de s'acharner sur votre corps au sol, à part si vos ennemis tiennent vraiment à maculer de sang leur chemise ou se faire une réputation de boucher.

Pour la suite, il y a quatre cas de figure :

1. **Personne n'est là pour vous aider** : au terme des trois minutes, vous ouvrez votre enveloppe de destin et lisez la conséquence de votre blessure non soignée.
2. **Un médecin intervient et réussit à vous soigner** : vous ouvrez votre enveloppe de destin et lisez la conséquence de votre blessure soignée.
3. **Un médecin intervient mais ne parvient pas à vous soigner** : il peut vous maintenir activement " Entre la vie et la mort " pour un maximum d'une heure, par exemple jusqu'à ce que quelqu'un d'autre se penche sur votre cas. Si le médecin vous quitte ou si personne ne peut agir, vous ouvrez votre enveloppe de destin et lisez la conséquence de votre blessure non soignée.
4. **Quelqu'un effectue un nouvel achèvement, cette fois avec épitaphe** : vous tombez "Raide mort" immédiatement.

« Raide mort »

Alors que vous êtes « Gravement blessé » vous subissez un achèvement avec épitaphe, vous êtes « raide mort » (Voir plus bas le paragraphe sur l'achèvement)

Alors que vous êtes « Entre la vie et la mort » et pas votre enveloppe de destin sur vous (ou à proximité), au terme de trois minutes d'agonie, vous êtes « raide mort »

Alors que vous êtes « Entre la vie et la mort », pendant trois minutes sans assistance, ou bien après l'échec de soins. Comble de malchance l'enveloppe que vous ouvrez annonce votre trépas: vous êtes effectivement « raide mort »

Suivant la situation, vous resterez en jeu quelques temps pour les besoins de la scène, néanmoins, il est inutile de passer une heure au fond des bois si personne ne vous a trouvé.

Rendez vous en salle Zorgas.

« Assommé »

Quelque soit votre état de santé, vous subissez une attaque assommante : vous êtes maintenant « assommé ».

Vous perdez connaissance pendant trois minutes.

Vous ne vous réveillerez que si l'on entreprend des actions vives sur vous, comme par exemple vous secouer, vous crier aux oreilles ou vous asperger d'eau...

Vous pouvez cependant être fouillé, transporté (avec précautions), ou insulté doucement sans risque de vous réveiller.

Si vous subissez une blessure alors que vous êtes « assommé », vous vous réveillez immédiatement et votre état de santé se dégrade d'un niveau.

Par exemple :

Arnaud est « légèrement blessé » avant qu'un fâcheux ne l'assomme proprement. Un autre fâcheux, sans doute piqué par la curiosité, décide de l'aiguillonner de son épée pour voir de quoi il en retourne et le blesse.

Notre pauvre Arnaud est maintenant tout réveillé mais s'en retrouve « gravement blessé ».

Soigner une blessure légère

Pour soigner un blessé léger, si votre personnage en a la capacité, vous devez simuler le soin

Quelque soit la méthode choisie, ce soin doit être réellement simulé avec du véritable matériel. Vous pouvez par exemple : poser un bandage, une atèle, recoudre une plaie (un fil blanc cousu dans le tissu du vêtement), faire ingurgiter un remontant, appliquer un baume...

La durée d'un soin léger est laissée à l'appréciation du soigneur **en respectant un temps minimum de 30 secondes**. Seul le soigneur peut décider du moment auquel son soin est terminé (et non le soigné).

A l'issue d'un soin léger le personnage qui était "légèrement blessé" retourne à l'état de "pleine santé".

Soigner les autres blessures

Soigner un personnage "Gravement blessé" ou "Entre la vie et la mort" est chose moins évidente, cela sera détaillé dans la fiche des personnages ayant cet avantage.

Des « Enveloppes de destin »...

« Chacun de nous a sa blessure : j'ai la mienne - Toujours vive, elle est là, cette blessure ancienne - Elle est là, sous la lettre au papier jaunissant - Où on peut voir encore des larmes et du sang ! » - Cyrano de Bergerac.

Chaque joueur portera sur lui de manière **hors-jeu** une « enveloppe de destin » qui lui aura été remise en début de GN.

Il s'agit d'une enveloppe cachetée que vous devrez toujours avoir sur vous. Bien sûr il est impossible (et inutile !) de la subtiliser. Si une enveloppe est découverte elle doit être ramenée aux Zorgas. Si vous avez

perdu votre enveloppe, vous devrez rapidement vous en procurer une autre.

Si pour une raison ou une autre, vous n'avez pas ou plus d'enveloppe sur vous, vous risquez la **mort** pure et simple sans possibilité d'être soigné ! Pensez donc à récupérer une enveloppe dès que votre précédente a été ouverte, ou si vous l'avez perdue. Profitez-en pour ramener l'enveloppe précédente, qui sera récupérée par les Zorgas.

Présentation du contenu d'une enveloppe de destin

Une enveloppe de destin contient

- une indication sous forme d'un symbole pour les médecins.
- la description de la conséquence de votre passage dans le coma, qui peut être plus ou moins grave et que l'on appelle « **séquelle** ».

La séquelle est localisée en fonction de l'une des trois zone du corps ou bien spécifiquement si il s'agit d'un empoisonnement :

- la tête
- le torse (qui contient les bras)
- les jambes
- L'empoisonnement

La médecine et la résistance d'un corps ayant leurs limites, il est possible qu'une séquelle soit tout simplement l'état « **Raide Mort** ». Dans ce cas l'aventure s'arrête là pour votre personnage.

Comment cela fonctionne

Si vous vous trouvez « Entre la vie et la mort », vous devrez ouvrir votre « enveloppe de destin » :

- soit au bout de trois minutes;
- soit dès qu'un médecin vient s'occuper de vous.

Au moment de l'ouverture vous devez choisir la localisation de votre séquelle : tête, torse, jambes (ou empoisonnement si spécifié).

Si un médecin s'occupe de vous, le symbole que l'on trouve dans l'enveloppe lui indiquera s'il connaît un moyen de vous soigner. Si votre blessure lui est familière, il aura un certain nombre de choses à faire pour vous soigner.

Les séquelles



Si un médecin a réussi à vous soigner, il faut prendre connaissance de la description de la séquelle « **soin réussi** » et la jouer.



Si vous n'avez pas été soigné correctement, il faut prendre connaissance de la description de la séquelle « **soin raté ou pas de soin** » et la jouer.

Parfois, un choix vous est laissé au niveau de la séquelle, vous choisissez celle que vous préférez interpréter.

Convalescence

Si la séquelle de votre passage dans le coma est un « état légèrement » ou « gravement blessé », vous ne pouvez pas faire appel de nouveau à la médecine ou à un soigneur pour revenir à l'état « En pleine santé ». Il vous faudra alors attendre le temps défini par les règles pour revenir dans cet état intermédiaire jusqu'à être de nouveau « En pleine santé ». Cette durée représentera votre temps de « **convalescence** ».

Récupération de votre « enveloppe de destin »

Si c'est un médecin qui vous a soigné, que le soin réussisse ou pas, il vous en donnera une nouvelle et récupèrera celle que vous venez d'utiliser.

Si vous n'avez pas été soigné par un médecin, rendez-vous en salle Zorgas pour en récupérer une nouvelle. Nous récupérerons celle utilisée.

De l'achèvement et de l'épitaphe...

"Il vaut mieux mourir selon les règles, que de réchapper contre les règles." Molière.

L'achèvement simple

Pour faire passer un ennemi de "gravement blessé" à "entre la vie et la mort".

Vous devez porter un coup fatal à votre ennemi à terre, après avoir fait obligatoirement **une croix sur la victime** avec votre arme.

L'achèvement est effectif **seulement lorsque le coup fatal est porté**. Il est tout à fait possible d'achever quelqu'un avec une arme à poudre, pourvu qu'elle ne fasse pas long feu.

Dans tous les cas, il ne faut pas qu'il puisse subsister un doute concernant l'état de votre victime après l'achèvement, autant pour elle que pour d'éventuels témoins. Nous apprécierons donc que vous preniez le temps de théâtraliser cet achèvement.

Si une tierce personne intervient de manière hostile lors d'un achèvement, ce dernier est interrompu et doit être repris depuis le début.

L'achèvement avec épitaphe

« *Épitaphe* /e.pi.taf/ féminin : genre littéraire désignant un petit poème à vocation nécrologique. »

C'est un achèvement pendant lequel l'agresseur fait l'épitaphe de sa victime, pour faire passer un ennemi de "gravement blessé" à "raide mort", ou bien de "entre la vie et la mort" à "raide mort".

Une épitaphe signe inéluctablement et volontairement l'arrêt de mort d'un personnage sans aucune possibilité de soins.

On commence par

- soit déclamer l'épitaphe de **vive voix, haut et fort** devant au **minimum deux témoins**.
- soit **déposer en vue sur le corps de la victime, par le tueur et aucun autre**, une épitaphe écrite au préalable.

Dans les deux cas, le texte doit comporter le terme **épitaphe**, le **nom de la victime**, et **quelques vers**.

Puis vous devez porter un coup fatal à votre ennemi à terre, après avoir fait obligatoirement **une croix sur la victime** avec votre arme.

L'épitaphe est effectif **seulement lorsque le coup fatal est porté**. Il est tout à fait possible d'achever quelqu'un avec une arme à poudre, pourvu qu'elle ne fasse pas long feu.

Si vous achevez une victime "entre la vie et la mort", cette action doit être accomplie avant que la victime n'ouvre son « Enveloppe de destin » donc pendant les trois minutes de l'état "Entre la vie et la mort".

Exemple :

Raoul du Forez, répétant avant un duel, l'épitaphe qu'il destine à sa némésis Philippe de Bernier : « *Bernier voici ton épitaphe ! Bien que ta lame fut aussi fine que tes moustaches, ton funeste destin était de mourir comme un lâche !* »

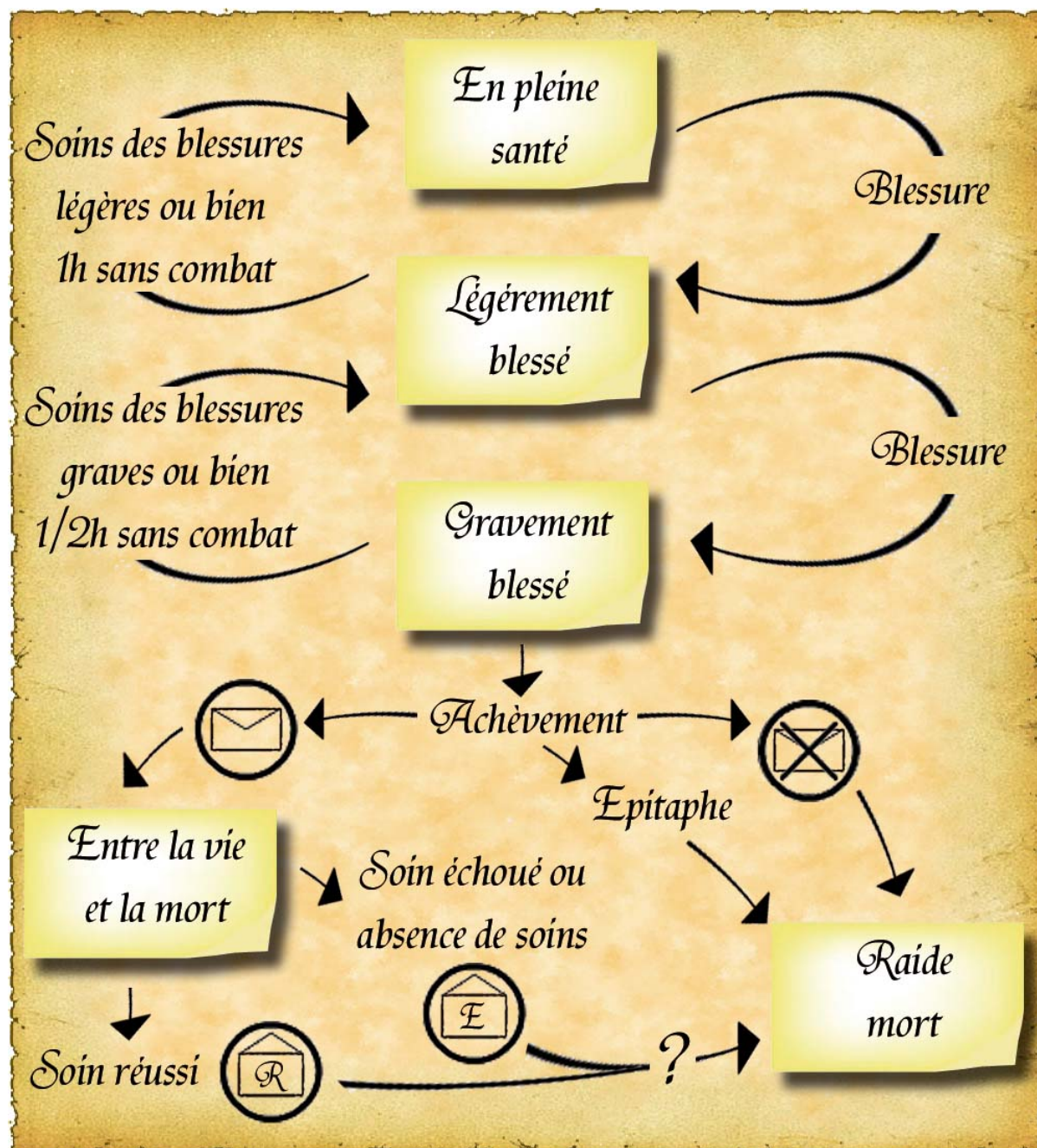
Vous l'aurez compris, si vous souhaitez assassiner discrètement

quelqu'un, mieux vaut prévoir à l'avance l'écriture de son épitaphe. De même, assurez vous lors d'un duel à mort d'avoir au moins deux témoins pour écouter l'épitaphe de votre adversaire.

Il va sans dire que si vous êtes surpris alors que vous déposiez une épitaphe écrite sur le corps de quelqu'un que les témoins de la scène sauront que vous êtes son meurtrier...

L'épitaphe écrite est **en jeu**, à ce titre si une telle pièce est découverte dans vos poches, avant que vous n'ayez eu le temps passer à l'acte, elle constitue une preuve irréfutable de vos mauvaises intentions.

Schéma récapitulatif



Règles de combat

L'escrime de GN est très différente de l'escrime réelle en cela qu'elle interdit tous les coups d'estoc qui sont la base de l'escrime de l'époque. Nous avons travaillé un moment à ce système, en le testant plusieurs

fois.

Même s'il paraît compliqué, le système de combat est finalement plus simple à mettre en œuvre que l'on pourrait le croire en première lecture.

Généralités sur le combat

Combattre c'est affronter physiquement un adversaire. Et comme il faut de la place pour se battre on ne peut le faire à plus de 3 contre 1 en mêlée, car au-delà on a autant à craindre les coups de ses alliés que l'arme de son adversaire.

Il existe deux types de combats : Le pugilat qui vous laissera assommé sous une table pour quelques minutes, et la mêlée armée, qui peut mener à la mort.

*" Dans ce monde de brutes la finesse du combat s'appelle l'Escrime et ceux qui la pratiquent **les Bretteurs**. Un bretteur est un artiste du fer qui peut narguer plusieurs adversaires du simple fait de sa supériorité l'arme à la main. Mais, même le plus habile escrimeur est toujours à la merci d'une balle ou d'une bûche... "*

C'est quand deux Bretteurs se rencontrent que l'escrime prend toute sa dimension. Plus question de frapper à l'improviso dans la garde béante d'un néophyte, pour atteindre son adversaire il va falloir lui placer une botte.

Après, pour ceux qui veulent blesser et faire souffrir mais sans se salir les mains, il reste tout un éventail d'armes qui font couler le sang à distance. Ce n'est pas joli-joli, mais c'est redoutablement efficace.

"Le duel est, pour les personnes bien-nées, le moyen de s'écharper dans l'honneur. Respectez les règles du duel et l'on dira de vous que vous tuez avec élégance. Cependant on oublie trop souvent que depuis l'édit de juin 1626 promu par Richelieu, les duels sont formellement interdits dans le Royaume de France, et sont considérés comme un crime de "lèse majesté". La sanction la plus spectaculaire fut, le 21 juin 1627, la décapitation de François de Montmorency-Bouteville, qui s'était pris la fantaisie de se battre en plein jour, place Royale, avec François d'Harcourt, marquis de Beuvron, qui eut, lui, la chance de pouvoir s'enfuir à temps en Angleterre..."

Des armes en général...

"Tout le secret des armes ne consiste qu'en deux choses, à donner et à ne point recevoir." Molière.

Des armes blanches

Vous pouvez utiliser toutes les armes blanches sur lesquelles vous mettrez la main. Si la longueur de l'arme dépasse 1m10, vous devrez la tenir à deux mains.

Certains avantages, tel que celui de Bretteur, ne s'appliquent qu'avec des armes spécifiques. Les contraintes seront précisées dans la description des avantages concernés.

Le fait que vous puissiez utiliser toutes les armes qui passent à votre portée ne signifie pas pour autant que vous êtes devenu un expert dans leur maniement. Il vous sera spécifié individuellement si vous pouvez manier une arme dans chaque main ou pas, suivant l'enseignement que votre personnage a pu recevoir.

En outre, votre statut peut vous contraindre fortement dans le choix des armes que l'on vous verra utiliser. Souvenez-vous de Gaspard de Fondetierres, qui fut surnommé "le Moissonneur" dans tous les salons après qu'on l'ait vu sortir avec une horreur d'épée à deux mains toute ébréchée. De même un gueux trainant une lame de Tolède ne devra pas s'étonner qu'on l'interroge sur la provenance de son arme...

Les armes blanches sont identifiées après le check armes par un **ruban blanc**.

Des armes de tir

Vous êtes capable d'utiliser toutes les armes de tir déjà chargées sur lesquelles vous pouvez mettre la main (pistolet, mousquet, arquebuse, arc ou arbalète).

Le système d'armes à feu fonctionne à l'annonce: vous annoncez l'identité de votre cible au moment où vous faites feu. Votre arme doit faire détonner un pétard (de type claque-doigts ou ceux des pistolets pour enfants) ; si le pétard ne fonctionne pas votre arme à fait long feu. Si le pétard détonne, la cible que vous avez distinctement désignée reçoit une blessure.

Les armes à feu sont puissantes, cependant elles sont complexes à entretenir et à recharger, **seul un personnage ayant l'avantage de Tireur** saura comment s'occuper d'une arme à feu et la recharger correctement.

Elles ont une portée limitée : 15/20 pas pour un pistolet et 25/30 pas pour un mousquet. De nuit ou par une luminosité faible leur portée maximale est de 5 pas.

Elles ne sont pas précises : vous ne pourrez pas toucher quelqu'un qui s'est abrité derrière un couvert qui le cache de plus d'un tiers de son corps.

Des armes de pugilat

« Rien' vaut un bon jambon pour une bagarre d'auberge, parc'que même si tu t'en sers pas, tu peux toujours t'en couper une tranche à la fin de la bagarre. Ramasse tes dents et retiens la leçon gamin. » - dixit Rufus « nez écrasé », pilier de taverne juste après avoir assommé Gaspar d'Armorique, spadassin.

Les armes de pugilat sont des armes de "bagarre" de moins de 80cm, généralement de type contondant, comme par exemple: batte, tabouret, poisson, plateau en argent, casserole, poulet, massue, branche, marteau, bouteille, chaussure...

Ces armes ne sont pas létales: elles n'infligent pas de blessures. Cependant, dans n'importe quel contexte, un personnage touché par une arme de pugilat doit marquer le coup. Les armes de pugilat peuvent parer normalement tout type d'armes.

Les armes de pugilat qui ne sont pas constituées d'une âme solide peuvent être lancées (armes entièrement en mousse/latex).

Les armes de pugilat sont identifiées après le check armes par un **ruban vert**.

Utiliser une arme de ce type dans un pugilat **ajoute 1 à votre score** (voir les règles de pugilat).

Du Comportement lors d'un combat...

Pour que le système fonctionne, il y a des règles de comportement et de « savoir vivre et mourir » à respecter.

Armes dégainées ?!

« Tirer l'arme du fourreau c'est être prêt à faire couler le sang, le votre ou celui de vos ennemis » - dixit Philippe de Bernier.

Avoir une arme en main, même un pistolet, sera compris comme un comportement très hostile. Tenez vous-le pour dit, et de grâce trouvez vous un fourreau !

Pas plus de trois contre un !

« Philippe était déjà en plein combat avec mes spadassins lorsque je suis arrivé. Mais même à trois contre un, mon cousin ne lâchait pas un pouce de terrain à ses adversaires. Caché dans l'ombre de la porte, j'ai attendu qu'il se soit débarrassé du dernier sbire pour discrètement lui planter ma dague dans le dos. » - dixit le Prince de Gonzague.

On ne peut pas combattre quelqu'un à plus de 3 contre 1.

Pour cela, les adversaires doivent se désigner comme assaillants avant un combat afin de faciliter le compte. Intervenir dans un combat ne peut se faire qu'après une annonce claire de son intervention, ou lorsque c'est sans équivoque.

Pour ne plus compter dans le nombre d'assaillants, et donc de la limite du 3 contre un il faut : Soit rompre purement et simplement le combat (par la fuite, ou autre) Soit être hors combat, c'est-à-dire « assommé », « gravement blessé » ou pire.

Un personnage « légèrement blessé », même s'il ne peut plus courir ou effectuer de grandes esquives, compte toujours parmi les assaillants s'il choisit de rester dans le combat.

Marquer les coups

Tout le système fonctionne et donne un rendu visuel uniquement si les protagonistes marquent les coups. Donc lorsque vous portez un coup, laissez à votre adversaire l'opportunité de le jouer !

Si pendant que vous marquez un coup vous en recevez un autre, ce coup est totalement ignoré, même s'il est porté par un autre adversaire.

Lorsqu'un personnage est touché par une arme il doit commencer par marquer le coup, ensuite seulement il joue l'effet de la blessure.

Rappels élémentaires de Sécurité

Le corps humain est divisé en 5 localisations de touche : le torse, les deux bras et les deux jambes.

Les coups à la tête et sur toutes les zones dites « sensibles » sont prohibés et doivent être évités ! Dans tous les cas vous ne devrez vous excuser si vous en avez donné un tel coup par mégarde et **attendre le feu vert de votre adversaire** pour reprendre le combat. Si vous en avez été victime vous ne devez pas en tenir compte dans la résolution du combat.

Merci de nous présenter spontanément toutes vos armes avant le début du GN pour qu'elles puissent être contrôlées et validées par un ruban.

Une arme qui n'aurait ni ruban blanc (arme blanche), ni ruban vert (arme de pugilat) **ne doit pas être utilisée**.

Les armes doivent être faites de mousse et de latex avec une structure en fibre de verre et ne doivent présenter ni pointe, ni aspérité, etc... qui pourraient s'avérer dangereuse à l'utilisation.

Arcs, arbalètes et armes de lancer ne doivent pas faire mal à bout portant ; flèches et carreaux doivent avoir une pointe en mousse plus grosse que l'orbite d'un œil.

Les Bretteurs !

Pour la majorité des personnages, chaque coup inflige une « blessure ». Il y a des personnes, cependant, qui se distinguent du commun des mortels et les surclassent l'épée à la main par leur art de l'escrime : ce sont les

personnages ayant l'**avantage "Bretteur"**.

Un Bretteur possède un niveau novice (1), initié (2) ou maître (3), qui indique le nombre d'adversaires auxquels il peut tenir tête sans être inquiété.

- Un Bretteur novice, peut affronter **sans risque d'être blessé** un adversaire ; si deux ou trois personnes l'affrontent, il pourra être blessé normalement.
- Un Bretteur initié, peut affronter **sans risque d'être blessé** deux adversaires ; si un troisième larron se joint à la bataille il pourra être blessé normalement.
- Un Maître Bretteur peut affronter **sans risque d'être blessé** trois adversaires. Avec la règle du 3 contre 1, il ne peut pas être blessé dans un combat à la loyale.

Dans tous les cas, **un bretteur doit marquer les coups** comme tout le monde, même si il n'est pas blessé.

" En ce siècle qui voit l'Europe déchirée par les guerres les hommes d'armes sont nombreux. Mais s'il n'est pas rare de croiser des Novices, voir même parfois des Initiés, une rencontre avec un Maître Bretteur reste un évènement rarissime. Tout le monde ne peut se prévaloir d'être un Cyrano de Bergerac qui défit pas moins de cent spadassins Porte de Nesle !"

Attention, un Bretteur n'est cependant pas invincible, en effet dans un combat de mêlée, un Bretteur peut être blessé :

- Par une arme à distance.
- Par la Botte d'un autre Bretteur.
- S'il est débordé par le nombre de ses assaillants.
- Par un coup spécial dans le dos (Avantage particulier).
- S'il n'a plus d'arme « d'escrime » en main.

«Je jette avec grâce mon feutre - Je fais lentement l'abandon - Du grand manteau qui me calfeutre, - Et je tire mon espadon - Élégant comme Céladon - Agile comme Scaramouche.» Cyrano de Bergerac

Le talent d'un Bretteur ne s'exprime en effet qu'avec une épée, un sabre ou toute autre combinaison d'armes qui furent à l'époque sujette à étude et à enseignement dans les académies d'escrime : rapière et main gauche, rapière et chapeau... Mais pas branche d'arbre et jambon !

Un Bretteur qui se trouve sans son (ses) arme(s) à la main, **ne peut plus se prévaloir de son talent**. Il sera blessé par un coup d'arme blanche comme tout un chacun.

Il est de bon ton pour un Bretteur de saluer son adversaire avant d'engager le combat selon l'école qu'il pratique (Française, Saxonne,

Espagnole, Italienne).

Des Bottes !

Chaque Bretteur connaît une ou plusieurs bottes.

Une botte est un enchaînement de coups d'escrime de GN.

Un enchaînement correctement placé entraîne un effet qui peut varier en fonction de la botte. L'effet le plus courant est une blessure.

Une botte peut s'utiliser en Duel comme lors d'un combat.

Vous aurez bientôt accès à des vidéos qui illustrent ce système, par ailleurs, un briefing individuel pour les bretteurs sera prévu au début du GN.

Annoncer sa botte...

On annonce toujours sa botte avant d'essayer de la placer : « *Monsieur, apprêtez-vous à être terrassé par la Botte du Chat Perché !* »

Le ou les adversaires doivent laisser le temps au Bretteur de déclamer l'annonce de sa botte, ainsi que le cas échéant ses effets si l'adversaire souhaite les énoncer : « *Monsieur, apprêtez-vous à être terrassé par la Botte du Chat Perché ! qui vous fera sur votre séant chuter* » Dans ce cas il n'est pas possible de mentir sur les effets de la botte.

On peut annoncer une botte n'importe quand.

On peut changer de botte au cours d'un combat, mais attention, on ne pourra plus tenter de placer l'ancienne à moins de l'annoncer à nouveau.

... puis enchaîner...

Un enchaînement est une suite de mouvements continus, consécutifs, précis et en partie déterminés.

Un enchaînement est interrompu si l'on reçoit un coup.

Une esquivé de l'adversaire suspend l'enchaînement mais il ne l'interrompt pas. Cette règle est présente pour éviter que votre adversaire n'esquive à tout va.

Un enchaînement n'est pas interrompu par une parade de votre adversaire.

... pour enfin conclure !

«A la fin de l'envoi, je touche.» Cyrano de Bergerac

« **Placer sa botte** » : enchaîner les premiers coups de la botte sans interruption.

« **Interrompre sa botte** » : marquer un coup, effectuer un mouvement d'escrime autre que ceux de l'enchaînement de la botte pendant le placement de celle-ci (et donc avant qu'elle ne soit « validée »).

« **Valider sa botte** » : exécuter le dernier coup de l'enchaînement. Si le dernier coup de l'enchaînement est paré, il ne sera pas nécessaire de refaire le début de l'enchaînement pour la suite. On dit que l'on a réussi à « valider sa Botte ».

« **Terminer sa botte** » : porter le dernier coup de l'enchaînement et réussir à toucher son adversaire, quitte à faire plusieurs tentatives, qui peuvent être entrecoupées par d'autres mouvements ou coups (on parlera de feintes). On peut alors triomphalement annoncer « Botte ! ».

« **Botte !** » : Lorsque l'on a terminé sa Botte et annoncé « Botte ! » on peut en décrire les effets à son adversaire et au témoin (« légèrement blessé », « désarmé », « mortellement blessé », etc, suivant la spécificité de la Botte que l'on maîtrise).

Pour "connaître" une Botte il faut :

- Connaître le nom de la Botte.
- Connaître l'enchaînement complet des coups à porter et dans le bon ordre. Il ne suffit pas de connaître le dernier coup !
- Avoir **validé cette connaissance** auprès d'un Maître d'Armes assermenté.

En effet, si tout le monde sait que la botte de Nevers permet de frapper

entre les deux yeux, ce n'est pas pour autant que ses victimes parviennent à s'en défendre...

Un exemple de Botte (très simple)...

"Revers, Taille, Volte... mais quelle est donc cette étrange parlature???"
Le Vicomte de Plessac tentant de comprendre les explications de son maître d'armes.

Rodrigo se bat contre un spadassin, il lui annonce alors *" Je vais vous placer la botte de la milice, elle va vous percer la jambe et vous blesser "*

La botte est décrite sur la fiche de personnage de Rodrigo comme suit :

La botte de la milice :

- Revers Bras
- Taille bras
- Revers Jambe

Pour l'effectuer, Rodrigo devras porter un coup sur le bras de son adversaire en effectuant un mouvement en revers (comme au tennis) que le coup soit paré ou non, il devra enchaîner encore sur le bras de son adversaire avec un coup de taille (comme un coup droit de tennis) puis conclure avec un revers à la jambe de son adversaire.

Sil il parviens à toucher la jambe de son adversaire sur le dernier coup et si il n'a pas été interrompu lors de son enchaînement alors il peut annoncer " Botte " et annonce à son adversaire qu'il subit une blessure.

Du Duel...

"Sans le duel, on ferait de l'escrime tranquillement..." Jean-Armand du Peyrer, maître d'armes parisien.

On appelle Duel le combat entre deux, et seulement deux, Bretteurs, que ce combat ait lieu au cours (ou au cœur) d'un affrontement à plus grande échelle ou lors d'une rencontre « sur le pré ».

Deux Bretteurs peuvent se défier en duel à n'importe quel moment au cours d'un combat plus général.

Mano a mano

Un duel entre deux Bretteurs se fera toujours à un contre un : si un autre protagoniste intervient, le duel est immédiatement interrompu.

L'importun risque alors de voir son honneur entaché par cette intervention déplacée. Si on soupçonne celle-ci d'être volontaire, c'est également l'honneur de celui à qui aurait ainsi rendu service qui sera fortement égratigné...

Faire un Duel contre un autre Bretteur c'est chercher à placer sa Botte avant que son adversaire ne réussisse à placer la sienne.

L'art de placer une Botte est décrit au chapitre précédent.

A noter que l'on est pas obligé de répondre à l'annonce d'une Botte par l'annonce immédiate d'une autre Botte, même s'il s'agit là de la pratique la plus courante.

Votre adversaire ne saura pas alors si vous ne disposez pas d'une Botte susceptible de le terrasser ou si vous attendez de le « débotter » pour le moquer et ensuite annoncer votre Botte.

Débotter son adversaire

Lors d'un Duel, si vous "**connaissiez**" la botte annoncée par votre adversaire, vous pouvez la contrer.

Il suffit pour cela de parer **réellement** le dernier coup de l'enchaînement qui devait « valider la botte » et d'annoncer « **Débotté !** ».

Lorsque vous aurez « débotté » votre adversaire, celui-ci devra **vous laisser riposter et placer un coup et un seul sans esquivé ni parade !**

Ainsi, si vous connaissez la botte de votre adversaire, il peut donc être intéressant dès que vous avez réussi à « valider votre botte » de laisser votre adversaire enchaîner la sienne pour le « débotter » et conclure ainsi magistralement votre propre Botte dans la riposte !

Le Pugilat...

« *Vous reprendrez bien un peu de jambon ?* » - dicit Rufus « Nez Cassé », pilier de taverne, juste avant d'assommer Gaspard d'Armorique,

spadassin.

Ces règles de simulation sont une manière « hors jeu » de représenter une rixe.

La rixe se doit d'être réaliste mais avant tout amusante pour tout le monde : les protagonistes comme les spectateurs.

Pensez à ajouter à vos chorégraphies du panache, de la surprise et pourquoi pas, du comique suivant la situation.

Lors d'un pugilat, les contacts physiques sont autorisés mais les **contacts violents sont strictement interdits**, tout n'est que simulation !

Un pugilat **ne se règle pas en dix secondes** ! Pensez à jouer la scène sur une durée raisonnable.

Score de pugilat d'un personnage

Tous les personnages ont un score de pugilat entre 1 et 10 ; il est attribué par les Zorgas suivant le rôle choisi et détermine leur capacité à se battre à main nues ou avec une arme de pugilat.

Ce score peut varier au cours du jeu: certains avantages, blessures, boissons ou entraînements peuvent modifier ce score temporairement ou définitivement.

Utiliser une ou plusieurs armes de pugilat ajoute 1 à votre score. Et même si on a un poulet dans chaque main et un gourdin entre les dents le bonus ne sera que de 1 !

Si votre personnage est "légèrement blessé" son score de pugilat est diminué de 3. Un personnage gravement blessé à un score de pugilat de zéro.

Déclenchement d'un pugilat

A tout moment, un ou plusieurs personnages peuvent provoquer un pugilat.

Pour cela posez votre main sur l'épaule de votre adversaire et dites lui en face à face "pugilat".

Pour refuser un pugilat, vous devez **dégainer une arme blanche**, ou bien **fuir**. Pour fuir un pugilat vous ne devez pas bousculer vos adversaires ou vous mettre en danger (pas de passage en force, et pas de saut par dessus le mur de 3m !). En bref, si vous vous faites coincer par 3 costauds dans un coin d'une ruelle sombre et que vous n'avez pas d'arme blanche, vous serez contraint d'accepter le pugilat.

Il est donc tout à fait possible d'utiliser le pugilat de manière hostile et de s'en servir pour assommer quelqu'un de désarmé. Le pugilat est un combat d'auberge, mais pas uniquement.

Une fois que le pugilat est lancé il n'y a plus de moyen de l'interrompre avant sa résolution.

Déroulement du pugilat

Vous comparez discrètement de manière hors jeu avec vos adversaires vos scores respectifs de pugilat et déterminez le ou les perdants. Vous pouvez toujours décider de perdre volontairement, et dans ce cas vous n'êtes pas obligé de donner votre score à votre adversaire. Vous vous accordez ensuite sur la ligne générale du combat pour le simuler.

Dans le cas d'un combat avec plus d'un adversaire, additionnez simplement les scores.

Exemple : Mustafar s'adressant hors jeu discrètement à Clothaire de Florinette « ... j'ai 8 en pugilat et toi 2, pendant le combat tu vas désespérément me donner de nombreux coups, sans réponse de ma part, et au final je t'assommerai d'un seul coup de poing ».

S'il y a de multiples adversaires, chaque personnage supplémentaire prenant part au combat ajoute simplement son score pour déterminer la victoire du camp auquel il se rallie.

Il se peut alors que plusieurs combattants soient « assommés » au cours du déroulement de la rixe, tout comme il est possible qu'il y ait un unique perdant selon le scénario choisi « hors jeu ».

Comme pour le combat classique, on ne se bat pas à plus de 3 contre 1.

Le perdant d'un pugilat se retrouve "assommé", "captif" ou "libre" au choix du vainqueur.

A l'issue du combat, vous retrancherez le score de vos adversaires à votre score de pugilat pour calculer votre score temporaire de pugilat, avec un minimum de zéro. Vous récupérez votre score initial de pugilat après **une heure sans combat**.

Dans le cas d'adversaires multiples, chaque camp décide comment répartir les dégâts qu'il subit entre ses différents membres. Précisons qu'une personne ne peut subir plus de que son score actuel, puisqu'on ne peut pas avoir un score de pugilat en dessous de 0.

Intervenir alors qu'un pugilat est en cours

Si un ou plusieurs protagonistes supplémentaires souhaitent se joindre aux hostilités, les combattants doivent alors **abréger** leur combat, le jouer, et en calculer la résolution : qui est assommé, combien chaque combattant a perdu. Ils pourront ensuite inviter les nouveaux intervenants à se joindre à eux, pour un nouveau pugilat ou bien pour un combat de mêlée classique.

Vous faire refaire le portrait !

Une fois le pugilat terminé, vous pouvez passer aux cuisines afin de vous faire "arranger le portrait" avec un peu de maquillage et du faux sang ! N'hésitez pas à jouer le jeu ! Une arcade sourcilière fendue ne manquera pas de rendre les donzelles admiratives devant votre bravoure.

De la Menace...

En toute situation, **sauf en combat**, si vous réussissez à **surprendre** un adversaire de dos avec le plat d'une **arme appropriée** (arme blanche acérée, pistolet, etc...) vous pouvez la maintenir sous la menace. Vous lui dites "Menace" (discrètement ou pas).

Lorsque vous menacez quelqu'un, vous pouvez à tout moment soit le libérer, soit mettre votre menace à exécution en le laissant "Entre la vie et la mort". Vous lui dites : "Assassinat".

Certains personnages peuvent avoir un avantage permettant de faire passer directement une victime à l'état "Raide Morte"

NB: pour une menace au pistolet l'amorce doit fonctionner, sinon, c'est raté (attention cependant aux tympans de votre victime le bruit peut faire très mal aux oreilles)

Unique exception à la règle qui veut que l'on doive « marquer le coup » lorsqu'on en prend un :

Si le menaçant devient menacé ou si il reçoit un coup avant que la menace ne soit exécuté, le menaçant a la liberté de mettre sa menace à exécution avant que de subir le coup ou l'exécution de la menace dont il est lui-même victime. Il est toujours dangereux de frapper quelqu'un lorsqu'il tient un couteau sous la gorge d'un autre...

Système de réputation

La réputation est un préjugé vain et fallacieux: souvent gagnée sans mérite et perdue sans justice!

Othello (1604) William Shakespeare

Introduction

Dans le monde de *Cape et Crocs* la réputation est un élément primordial. L'avis des autres vous ouvre les portes ou vous laisse définitivement à l'écart. La réputation n'est cependant pas réservée aux seuls gentilshommes: les malfrats, les commerçants, les scientifiques, les artistes, etc... ont aussi besoin d'être reconnus par leurs pairs. Voici un système de règles simple, une fois de plus basé sur le roleplay et le fairplay, qui permettra de vivre et de faire vivre les réputations. Nous espérons que ces règles vous pousseront vers encore plus de panache, d'extravagance et de jeu.

Le système

Chaque personnage dispose de deux scores évolutifs, dont il devra se rappeler et qui vont lui permettre d'agir dans ce système. La réputation évalue le sentiment général positif ou négatif à votre égard et le crédit indique le poids que vous avez pour faire évoluer les réputations des autres.

Score de Réputation Temporaire

La réputation générale de chaque personnage dépend de sa naissance, de ses actions passées et de ses interactions avec ses semblables. Mais la réputation d'un personnage évolue aussi chaque jour auprès des gens qui l'entourent. C'est cette réputation temporaire à laquelle nous allons nous intéresser.

Par souci de simplicité, nous parlerons systématiquement de **réputation** pour dire **réputation temporaire** dans la suite de ce document.

Le score de **réputation** de départ est égal à 0 pour tous les personnages, c'est-à-dire qu'en début de jeu vos personnages sont conformes à l'idée

que les gens se font d'eux. Ce score va ensuite évoluer au cours du jeu sous l'influence des autres personnages.

Score de Crédit

Le crédit représente le poids de vos avis sur *l'opinion publique*. Si vous êtes quelqu'un d'importance ou d'éminemment respecté vos avis ont plus de poids que si personne ne vous connaît ou si on vous prend pour le dernier des crétins.

Votre score de **crédit** initial dépend de votre statut et de votre histoire personnelle, il sera indiqué dans votre background (entre 5 et 15).

C'est votre **crédit** que vous allez pouvoir *dépenser* pour faire évoluer la réputation des autres personnages.

Faire évoluer la réputation d'un autre personnage

A tout moment, pendant le jeu, un joueur (appelons-le Ancelin) peut choisir de faire monter ou descendre la **réputation** d'un autre personnage (appelons-le Bernardo).

Bernardo doit avoir réalisé une action particulièrement remarquable (ou minable) selon le système de valeurs propre d'Ancelin (i.e ses tempéraments).

L'action de distribuer la bonne ou la mauvaise réputation revient à transférer 1 point de **crédit** d'Ancelin au score de **réputation** de Bernardo.

En jeu, cela se traduit par une phrase explicite énoncée par Ancelin à l'adresse du Bernardo:

- Pour augmenter la réputation: "**Par ma qualité**, vous m'avez impressionné", (+1)
- Pour faire baisser la réputation: "**Par ma qualité**, vous m'avez déçu", (-1)
- La phrase exacte peut être légèrement différente, mais elle doit impérativement être précédée de "**Par ma qualité**, ..." et le sens doit être évident.
- La phrase doit être dite face à face, si plusieurs personnes veulent agir en même temps sur la réputation d'un même autre joueur, ils doivent passer le voir les uns après les autres.

Attention, il n'est possible de faire augmenter la **réputation** d'un personnage qu'une seule fois par joueur et par action remarquable. De même, il n'est pas correct de féliciter quelqu'un qui vient de vous féliciter ni le contraire, il ne s'agit pas d'un échange mais bien d'un don.

Chaque joueur devra garder en tête la valeur de ses scores de **réputation** et de **crédit**, qui vont évoluer au cours du jeu.

Conséquence de l'évolution de la réputation

C'est bien gentil tout ça mais à quoi ça sert?

Lorsqu'un joueur voit son score de réputation atteindre une valeur de +10 ou -10, il se rend en salle orga et explique ce qui lui a valu cette évolution.

L'orga lui indique alors la conséquence de ce changement (positif ou bien négatif) sur l'un de ses avantage et en fonction du contexte.

Le score de **réputation** du joueur est remis à 0. Si l'évolution de réputation était positive son score de **crédit** est renouvelé et peut même augmenter.

La réputation générale d'un personnage pourra aussi être utilisée par les zorgas dans le cadre du déroulement du scénario. Par exemple, une personne particulièrement en vue pourra être contactée en priorité par des personnes qui ont eu vent de ses actions...

Un exemple

Voici un exemple qui devrait vous permettre de bien saisir le fonctionnement de ce système.

Situation initiale

Ancelin est un jeune baron de petite noblesse qui s'est illustré à la guerre dans plusieurs batailles et qui ne fait aucune vague par ailleurs (**crédit** 10). C'est une personne particulièrement **honorable**, très **cupide** et assez **puissante**.

Bernardo est un bourgeois qui a fait fortune dans la vente de ronds de serviettes ouvragés en argent. Depuis le début du jeu Bernardo s'est illustré dans plusieurs actions remarquables qui ont portées son score de **réputation** à 8. Son score actuel de **crédit** est de 7.

Une bien belle affaire!

Lors d'une vente aux enchère organisée par le Duc de Luynes, Bernardo emporte une grande propriété champêtre pour une somme modique. Dans les heures qui suivent le Comte de La RocheLiette, qui était arrivé en retard pour la vente, rachète à prix d'or la propriété à Bernardo. Ancelin ainsi que deux autres participants (cupides) à la vente sont impressionnés par l'habileté de Bernardo et la somme coquette qu'il vient d'empocher en quelques heures. Ils s'empressent de venir le féliciter.

- Ancelin à Bernardo: "**Par ma qualité**, Monsieur, vous m'avez **impressionné** en menant habilement cette transaction "

Les trois personnes qui ont félicité Bernardo voit leur score de **crédit** réduit de 1. Ancelin passe à 9 (10 - 1)

Comme trois personnes l'ont félicité, Bernardo voit son score de **réputation** augmenté de 3 et passer à 11 (8 + 3).

Le score de **réputation** ayant atteint 10 (11 en fait), Bernardo se rend auprès des Zorgas. Il obtient un bonus et son score de **réputation** revient à 0. Comme sa réputation a évoluée dans le bon sens son score de **crédit** passe à 10.

Quelle filouterie!

Par la suite Ancelin apprend que le Comte de La RocheLiette n'est pas arrivé en retard par hasard. Son attelage a été saboté et il a perdu une roue. Ancelin rassemble d'autres éléments qui le convainquent de la responsabilité de Bernardo dans ce sabotage. Profondément outré par un tel comportement Ancelin retourne voir Bernardo et lui fait part de sa profonde déception à son égard.

- Ancelin à Bernardo: "Par ma **qualité**, Monsieur, vous me voyez fort **déçu** par vos tristes manigances."

Je me suis bien trompé sur votre compte..."

Pour avoir fait baisser la **réputation** de Bernardo, Ancelin perd un point de **crédit**. Il passe à 8 (9 - 1)

Comme une personne a fait part de sa déception à Bernardo son score de **réputation** se voit réduit de 1 et passe à -1 (0 - 1).

Variantes et idées

Un personnage très **fourbe** pourrait aller voir Bernardo pour le féliciter de la belle réussite de son arnaque.

Ancelin pourrait faire savoir à tous ses amis que Bernardo n'est qu'un triste sire en espérant ruiner à jamais la réputation de ce dernier.

Et plus si affinités...

"Ne la sors pas sans raison, ne la rentre pas sans honneur" devise des maîtres d'armes

Puisqu'il n'y a pas que la guerre dans la vie et que l'époque est particulièrement propice aux histoires d'amour...

La simulation d'un acte charnel se fait par un généreux massage des épaules et du cou, d'une durée suffisante pour votre vanité et l'honneur de votre partenaire.

