



Spadassin

Règle de cape et d'épée

INTRODUCTION

Matériel Nécessaire

Dés

Des dés à six faces avec le « 1 » remplacé par une tête de mort de couleurs différentes.

Outils de mesure

L'aire de jeu doit faire 60cm x 60cm au minimum et doit être divisée en case de 2,5cm x 2,5cm.

Gabarits et marqueurs

Certaines situations du jeu réclament l'utilisation de marqueurs à placer à proximité d'une figurine.

Feuille de marque et bloc-notes

Elles servent à noter tous les détails concernant votre bande. Vous aurez aussi besoin d'un bloc pour prendre des notes pendant la partie, ne serait-ce que pour noter combien de blessures a subi un combattant.

Figurines

Chaque camp joue une bande de 4 à 5 combattants en moyenne.

Soclage

Le soclage n'a pas d'importance mais doit tout de même être identique pour toutes les figurines et ne pas être plus grand que les cases de l'aire de jeu.

CREATION DE BANDE

Vous devez vous constituer une bande de 4 à 5 combattants en respectant un background, un budget en point, etc.

Background

Bande, secte, complot ou cabale, appelez votre bande comme vous l'entendez mais celle-ci doit être définie par une sorte d'allégeance, de côte d'honneur, de serment secret, etc. qui permettra ou pas à ses membres un certain type d'actions, Par exemple, un coupe jarret appartenant une bande de ruffian pourra poignarder un combattant dans le dos, utiliser du poison etc. sans perdre de point de réputation. Au contraire, un mousquetaire en perdra s'il agit comme un vulgaire assassin.

En termes de jeu, il y a trois catégories : les bons, les mauvais et les truands. Quelle différence y a-t-il entre un mauvais et un truand me diriez-vous ? C'est que le premier a un sombre secret qu'il veut conserver quitte à tuer à tour de bras, une ambition démesurément meurtrière, etc. tandis que l'autre n'agit que par cupidité.

En termes de jeu, les bons seront limités par leur « sens de l'honneur » mais les truands fuiront à la première occasion...

La constitution de votre bande

Celle-ci doit être constituée d'au moins et au maximum de :

- un chef,
- un ou deux hommes de confiance, « bras droit(s) », etc.
- un à quatre « hommes de main », sbires et autres « seconds couteaux ».

Les membres d'une bande sont d'abord différenciés par leur statut.

Les membres de votre bande

Chaque combattant a un profil de base constitué de caractéristiques de base :

Tir/lancer : sa compétence au tir et/ou sa dextérité à viser

Combat : sa compétence à se battre au corps à corps

Force: sa force physique pour lancer ou pour blesser au corps à corps.

Endurance : sa capacité physique à endurer la fatigue et les blessures.

Attaque(s)/parade(s) esquive(s) : le nombre d'attaque, de parade et d'esquive dont dispose le combattant.

Audace/cran/loyauté : cette caractéristique représente la capacité du combattant à faire face aux situations périlleuses, à la mort, etc.

Réputation : cette caractéristique représente l'aura du combattant.

Destin/foi : cette caractéristique représente la chance du combattant.

Le statut

Le statut représente la place occupée par le combattant au sein de son groupe et lui octroie :

- des points de réputation.

- des points de destin.
- des compétences/talents (spéciaux) qui représentent tout son savoir-faire.
- des objets spéciaux qui peuvent être achetés à la création de la bande ou « collecter » tout au long des parties.

La réputation (la perfidie/le sens de l'honneur, le panache, etc.)

Chaque combattant possède une réputation qui varie de 0 à 4 et qui pourra évoluer de partie en partie. Plus le combattant est connu ou reconnu par ses pairs, craint par ses ennemis, plus sa réputation est élevée et augmentera. Chaque point de réputation peut être utilisé pour réussir automatiquement un test de moral. Chaque combattant gagnera des points de réputation à la fin de chaque partie mais il pourra en perdre durant le jeu s'il ne respecte pas son « code de l'honneur » s'il en a un.

C'est à vous de déterminer de la manière la plus objective si au cours du jeu l'un des combattants perd « son honneur ».

Le destin, la foi ou le « mauvais œil »

Chaque combattant possède des points de chance qui varie de 0 à 3 et qui lui permettent de faire appel à leur bonne étoile, au tout puissant, etc. En termes de jeu, le combattant pourra effectuer une action « héroïque » qui lui est impossible en temps normal sans jeter de dés sur la table ou retirer un dé avec une tête de mort. A l'inverse, un combattant peut dépenser plus de points pour annuler ceux de l'autre ou l'obliger à jeter des dés.

Les compétences/talents

Seul le chef ou ses hommes de confiance peuvent choisir des compétences à la création de la bande. Le chef peut en choisir deux et les hommes de confiance un(e). Les hommes de main pourront tout comme le reste de la bande en gagner en fin de partie. Attention, certaines compétences sont interdites en fonction de votre bande.

Déplacements

Acrobatie : Le combattant ajoute +1 au jet d'acrobaties

Agile : Le combattant relance ses jets de franchissement et d'escalade.

Discret : Le combattant ne peut être pris pour cible ou chargé si la figurine se trouve à 6 cases ou plus d'un ennemi.

Promptitude : Le combattant peut avancer de 1d6 cases dans la phase de tir s'il ne tire pas et ne combat pas.

Force/endurance

Endurance : le combattant récupère 2 fois plus vite que les autres. Il récupérera 2 points en un seul tour s'il ne fait rien qui génère de la fatigue.

Force : le combattant double sa force dès qu'il touche

Combat

Botte (plusieurs options non-cumulables) :

- le combattant gagne une attaque supplémentaire pour chaque adversaire présent dans le combat.
- le combattant gagne une parade.
- le combattant désarme son adversaire sur 5 ou 6 pour une touche réussie seulement si celui-ci pare.

- le combattant ajoute +1 à tout jet pour blesser en combat rapproché.
- le combattant mutile son adversaire en le blessant et lui fait perdre un point de réputation.
- Bagarreux : le combattant est redoutable avec ses poings/pieds et les utilise comme des armes blanches.
- Bretteur impulsif : le combattant gagne une attaque quand il charge.
- Empoisonneur : le combattant utilise des poisons et augmente le nombre de blessures qu'il occasionne.
- Soldat vétéran : le combattant gagne tout combat rapproché se terminant par une égalité de touches.
- Vieux : le combattant utilise tout ce qu'il peut pour faire mal. +1 dé d'attaque.
- Acrobatie : Le combattant ajoute +1 au jet d'esquive.
- Artificier/grenadier : Le combattant peut manipuler des explosifs et jeter des grenades.

Tir

- Tireur aguerri : le combattant ajoute +1 à ses jets de tir.
- Œil de lynx : le combattant gagne +1 sur les jets pour blesser.
- Chargeur doué : le combattant peut recharger en se déplaçant.
- Pistolier : Le combattant peut tirer deux fois dans la même phase de tir.

Audace/cran/loyauté

- Grandiloquent : Le combattant peut relancer un jet de moral de son choix.
- Nerfs d'acier : Le combattant peut relancer le premier jet de « cran » qu'il rate dans n'importe quelle partie.
- Prédicateur/exalté : Le combattant est un « illuminé » qui ne craint que dieu. Il ne teste jamais son « cran »
- Réputation effrayante : Tout adversaire a un malus égal à la réputation du combattant s'il veut l'attaquer.

Les défauts/tares (optionnel)

Couard : Si le combattant perd son combat, il loupe automatiquement son jet de « cran ». Jetez le dé pour vérifier qu'il n'y a pas d'as de tirer.

Superstitieux : Le combattant retire :

- 1 à ses tests de cran s'il combat un religieux, prédicateur, etc.
- 2 à ses tests de cran s'il combat le porteur d'un objet « saint ».

Tare/malformation ou amputation :

- 1/2/3 de malus à une caractéristique en fonction de la cécité.

Maladroit : un seul dé « tête de mort » suffit à provoquer une maladresse.

Dément : en cas d'échec à un test de cran/moral, le combattant jette 1d6. Si le jet a pour résultat « 1 », le combattant devient fou et attaque la première figurine à portée. S'il est déjà engagé en combat, il le poursuit jusqu'à ce que mort s'en suive et cela jusqu'à la fin de la partie.

Objets spéciaux

Chaque chef de bande peut choisir un objet/événement spécial en début de jeu pour lui ou pour l'un de ses hommes.

1 dose de Poison* (utilisation unique) :

1 de virulence (10 écus) : le combattant rajoute 1 blessure si son adversaire rate son jet de sauvegarde.

2 de virulence (20 écus) : le combattant rajoute 2 blessures si son adversaire rate son jet de sauvegarde.

3 de virulence (40 écus) : le combattant rajoute 3 blessures si son adversaire rate son jet de sauvegarde.

* Ne peut être acheté qu'avec la compétence « empoisonneur »

1 relique « sacrée » (1 par bande maximum)

Le combattant est en possession, on ne sait comment, d'une relique de saint ou autre qui lui permet d'ajouter +2 au jet de moral de sa bande.

1 pistolet à 2 ou 3 coups (1 par bande maximum)

Le combattant peut tirer 2 ou 3 fois sans recharger.

1 épée pistolet (1 par bande maximum)

Le combattant peut tirer 1 fois tout en combattant.

1 grenade (1 par bande maximum)

(voir section des tirs)

Secret et trahisons

1 « terrible secret » (utilisation unique)

Le combattant en force un autre à changer de camp en faisant un jet d'opposition (Cran contre cran) sur la table des blessures.

1 « Trahison » (utilisation unique)

Votre chef a soudoyé un membre de la bande adverse qui rejoindra la vôtre si vous réussissez à faire 10 ou + sur 2d6 – votre réputation.

SEQUENCE DE JEU

Déploiement

1. Phase de déplacements
2. Phase de détections
3. Phase de tirs
4. Phase de combats
5. Phase de moral



DEPLOIEMENT

Placement générique

Chaque joueur pose une figurine à tour de rôle du même côté et pas au-delà de la ligne médiane de la table. Lancer un dé pour savoir qui commence ou tirer une carte par exemple.

Scénario

Les figurines qui sont embusquées (dissimulées) ne sont pas placées sur l'aire de jeu. Elles ne peuvent l'être au-delà de la ligne médiane du plateau de jeu. Le joueur doit noter précisément où elles sont. Attention, certaines catégories de combattant refusent ce genre de stratagème et perdront des points de réputation.

Les « civils »

Vous pouvez placer sur l'aire de jeu des civils sans restriction, un commerçant derrière son échoppe par exemple, etc. Les « civils » sont ignorés mais peuvent faire écran et gêner la visibilité. En cas de tir ou de combat, si un civil se trouve dans les 6 cases, jetez sur la table des réactions pour savoir comment réagit un « civil » qui se trouve à porter de charge.

Table des réactions

Résultat du dé	Réactions
1	Le civil n'est pas décidé à se laisser faire. Il attaque n'importe quel combattant à porter.*
2	Le civil reste tétanisé et ne bouche plus.
3-5	Le civil se met à couvert dès qu'il le peut.
6	Le civil se met à hurler et fuit vers le bord de table le plus proche.

* Le civil attaque un combattant pendant un tour à 6+ puis fuit s'il n'est pas mort.

1. PHASE DE DEPLACEMENTS

Tous les combattants peuvent de déplacer :

- de 4 cases droit devant ou 2 s'ils se « méfient ».
- de 6 s'ils se déplacent à vive allure ou pour charger,
- de 1 à 3 cases droit devant et faire un pas chassé ou plus (maximum 3) à droite ou à gauche.

(Ex : le combattant avance de 3 cases en avant et fait un pas chassé sur la gauche)

- de 2 cases et faire volte-face,
- de X cases et s'orienter en pivotant de 90° à gauche ou à droite.

(Ex : le combattant avance de 3 cases et pivote de 90° sur la gauche)

- de 2 cases et faire feu ou jeter un objet.
- Ramasser un objet et se déplacer de 2 cases.
- de 1 case en diagonale maximum et avancer de trois cases devant ou en pas chassés etc.
- ☞ Si un combattant se déplace à vive allure au moins 2 tours consécutifs, il prend 1 point de fatigue.

Terrain et obstacles

Référez-vous à cette table pour connaître les restrictions de mouvement en fonction de terrain :

Type de terrain	Exemples	Modificateur
Normal	Rue, place	Aucun
Difficile	Escaliers	Demi-déplacement
Très difficile	Murs hauts	Table escalade
Obstacle	Barrières, murs, tables, banc, chaise renversée	Table franchissement

Table escalade

Si le combattant grimpe le long d'un obstacle au moins deux fois plus haut que lui, il doit faire un jet sur la table escalade.

1 Chute	Le combattant échoue et tombe au sol. Il encaisse un coup de Force 2. S'il survit, il est placé couché au sol.
2-5 Réussite	Le combattant a réussi son action. Arrivé au sommet, il ne peut plus se déplacer ce tour.
6 Réussite critique	La figurine a magnifiquement réussi son action. Elle peut se déplacer ce tour, s'il lui reste du déplacement.

Table franchissement

Le combattant veut se déplacer mais doit franchir un obstacle tel qu'une table, un tonneau, etc. (+1,25cm de haut). Il doit faire un jet sur la table des franchissements.

1 Trébuche	Le combattant échoue et reste de son côté.
2-5 Réussite	Le combattant a franchi l'obstacle mais il ne peut plus se déplacer ce tour.
6 Réussite critique	La figurine a franchi l'obstacle. Elle peut se déplacer ce tour, s'il lui reste du déplacement.

Dans le cas où un décor utilise 2 cases, le combattant peut décider de le franchir (mais seulement en deux temps) s'il a réussi son test, il peut rester dessus comme sur une table par exemple ou en descendre le tour suivant. Par contre, il devra refaire un test pour en descendre.

1 Trébuche	Le combattant échoue et il ne peut plus se déplacer.
2-5 Réussite	Le combattant réussi à monter sur la table ou à en descendre
6 Réussite critique	Le combattant réussi à franchir l'obstacle en 1 seul tour. En revanche, il ne peut plus se déplacer

Portes, portails et escaliers

Pour ouvrir ou fermer une porte ou un portail, une figurine doit sacrifier la moitié de son mouvement tout comme pour monter un escalier. Les figurines peuvent alors être placées à l'intérieur des bâtiments. Si c'est matériellement impossible, en fonction du modèle de terrain utilisé, alors on considère que la porte est verrouillée et que l'on ne peut pas entrer dans le bâtiment.

Se déplacer et faire une acrobatie et/ou une action spectaculaire :

Un combattant peut se déplacer et essayer de passer d'un toit à un autre (vide de plus d'une case), sauter d'une mezzanine et attraper un chandelier, monter sur une table tout en se battant, etc. Pour cela, il doit avoir encore des points de mouvement. Ensuite, il jette un jet modifié sur la table des acrobaties et applique le résultat immédiatement.

1 Chute	La figurine échoue et tombe au sol. Elle encaisse un coup de Force 3. Si elle survit, elle est placée couchée au sol.
2-5 Réussite	La figurine a réussi son action. Elle ne peut plus se déplacer ce tour.
6 Magnifique	La figurine a magnifiquement réussi son action. Elle peut se déplacer ce tour, s'il lui reste du déplacement.

Les combattants inconscients et/ou couchés, tombé à terre.

Les combattants inconscients reprennent leurs esprits et sont maintenant couchés. Les combattants couchés ou tombés à terre peuvent se relever en utilisant la moitié de leur déplacement.

Cases contenant des débris/un mort

Un marqueur doit être posé là où est tombé le projectile ou le combattant afin d'indiquer que la case contient des débris ou le corps du malheureux. Toute figurine qui la traverse est susceptible de tomber et doit faire un jet sur la table des accidents.

Dé	Résultat
1	La figurine glisse et tombe. Faites un jet de sauvegarde.
2-4	La figurine doit s'arrêter juste avant et ne peut plus bouger dans le tour.
5-6	La figurine évite allégrement la chute et poursuit son chemin.

Se dissimuler

Un combattant peut se dissimuler suite à son déplacement s'il ne se trouve pas dans la ligne de vue direct d'un ennemi.

2. PHASE DE DETECTION

Tout combattant peut se dissimuler afin d'attaquer par surprise, dans le dos, etc. un adversaire. Pour cela, le joueur doit déclarer en début de partie s'il y a des combattants embusqués et il doit noter précisément où ils sont. Attention, certaines catégories de combattants perdront des points de réputation s'ils attaquent un adversaire dans le dos.

Dès qu'un ennemi passe à porter de tir ou de charge, le combattant dissimulé déclare ses intentions. S'il décide d'agir, la cible doit faire un test de détection sur la table suivante. Un résultat de 1 non-modifié est toujours un échec.

Couvert	Dé
Dense (l'intérieur d'un bâtiment)	6+
Moyen (derrière une étale)	5+
Léger (derrière un tonneau)	3+

Modificateur

+2 si le combattant se « méfie »

Si le combattant rate son jet :

- il ne peut pas riposter,
- il perd l'initiative s'il est chargé.

3. PHASE DE TIR

Tout combattant disposant d'une arme à feu peut tirer durant cette phase sous certaines conditions.

Distance de tir et visibilité

La cible doit être à portée - déterminée par l'arme utilisée - et visible. Il faut partir du principe : « qui voit peut être vu » même partiellement. Mettez-vous à la hauteur des figurines et des décors pour déterminer les lignes de vue.

Priorité de tir

Le combattant doit prendre pour cible prioritaire un ennemi susceptible de le charger. Sinon, il peut choisir n'importe quel ennemi à porter.

Jet pour toucher

Le jet de dé doit être supérieur à la capacité de tir du combattant pour infliger une blessure. Un jet de « 1 » indique un accident de tir.

Viser

Un combattant qui a passé un tour sans se déplacer et/ou combattre jette deux dés au lieu d'un et garde le meilleur.

Accident de tir

Le combattant jette 1d6.

1 L'arme tombe aux pieds du combattant et l'arme se déclenche. Il doit faire une sauvegarde ou être blessé.

2,3 Un tour supplémentaire pour nettoyer l'arme/préparer l'arme.

4, 5, 6 Problème d'allumage, arme utilisable dès le tour suivant.

Jet pour blesser

3+ Piquet de clôture, fil à linges, poteaux (sauf sur 1 jet de grenade).

4+ Barrière en bois, muret en pierres, chaise à porteur, charrette, carrosse, porte ou fenêtre en bois, table renversée, tonneaux, caisses.

5+ Mur de pierre haut

Jet de sauvegarde

Si l'adversaire à une sauvegarde, lancer un dé pour chaque blessure, sinon enlever les blessures de la figurine. Si la caractéristique « Blessures » atteint 0, le combattant est mis hors de combat.

Sauvegarde

3+ pour une cuirasse

5+ pour un plastron de cuir ou un casque

Modificateur de force (sauvegarde d'armure)

Force	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-------	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Modificateur	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
---------------------	-----------	----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Tir et mêlée

Les combattants engagés dans un corps à corps ne peuvent pas faire usage d'armes durant la phase de tir. Néanmoins certaines armes de tir comme le pistolet peuvent être utilisées dans la phase de combat rapproché.

Test de panique

Tout combattant qui a été la cible d'un tir et quel qu'en soit le résultat doit réussir un test de panique ou se mettre à couvert immédiatement.

Lancer 2d6 et ajouter le Cran du combattant. Si le score est égal ou plus grand que 10, le test est réussi.

Recharger

Il faut un tour complet pour recharger une arme à feu. Attention, le combattant peut être pris pour cible mais ne pas combattre.

Jet de projectile

La procédure est la même que pour un tir classique sauf que :

- Un « 1 » indique une maladresse. Le combattant jette un dé sur la table ci-dessous.

Table des « maladresse »

1	Le combattant se blesse tout seul. Ajouter une blessure supplémentaire à celle(s) encaissée(s) par le combattant.
2-4	Le projectile du combattant est dévié. Il jette deux dés et place le projectile à X cases (1d6) à gauche ou à droite de la cible (1d3).
5-6	Le combattant se déséquilibre, glisse et se retrouve à terre.

Cases contenant des débris

Un marqueur doit être posé là où est tombé le projectile afin d'indiquer que la case contient des débris. Toute figurine qui la traverse est susceptible de tomber et doit faire un jet sur la table des accidents.

Dé	Résultat
1	La figurine glisse et tombe. Faites un jet de sauvegarde.
2-4	La figurine doit juste avant et ne peut plus bouger dans le tour.
5-6	La figurine évite allégrement la chute et poursuit son chemin.

Jet de grenades

Seul un combattant qui a la compétence « artificier/grenadier » peut utiliser une grenade.

La procédure est la même que pour un tir classique sauf que :

- Un « 1 » indique une maladresse. Le combattant jette un dé sur la table ci-dessous.

Table des « maladresse »

1	L'arme tombe aux pieds du combattant et l'arme se déclenche. Il doit faire une sauvegarde
---	---

	ou être blessé.
2-4	Le projectile du combattant est dévié. Il jette deux dés et place le projectile à X cases (1d6) à gauche ou à droite de la cible (1d3).
5-6	La grenade ne fonctionne plus.

L'air d'explosion

Tous les combattants qui se trouve à 2 cases ou moins de la cible sont pris dans l'air d'explosion de la grenade et peuvent subir des blessures.



PHASE DE COMBAT

Tout combattant situé dans une case adjacente (E) à celle d'un ennemi est considéré comme engagé dans un combat sauf si elle est dans le dos de son adversaire (D). Un combattant peut combattre

contre des adversaires, devant, sur les côtés. Toutes les attaques et parades sont simultanées. Les combats sont résolus de droite à gauche.

E	E	E
E	C	E
D	D	D

Test de charge

Un combattant qui veut charger un adversaire doit au préalable tester pour savoir s'il est assez courageux pour cela. Utiliser la caractéristique « audace/cran » modifiée et jetez les dés.

Ordre d'attaque

C'est le combattant qui charge/se déplace qui a l'initiative et qui gagne une attaque. Si les deux combattants se déplacent, ils gagnent tous une attaque. Un combattant chargeant un ennemi déjà engagé dans un combat gagne une attaque supplémentaire dans son premier tour de combat.

Charge et obstacle

Un combattant peut franchir un obstacle avant de combattre s'il réussit les tests de franchissement mais il perdra son bonus de charge et l'initiative.

Attaque et parade/esquive

Les combattants décident secrètement en fonction de leur profile, comment ils répartissent leur(s) point(s) d'attaque/parade en choisissant le nombre de dé(s) d'attaque et de parade/esquive qui correspond. Si un combattant se retrouvent face à plusieurs adversaires, il peut choisir de répartir ses attaques/parades si il en a plus d'une entre ses différents adversaires.

Combattre avec deux armes (improvisées ou pas)

Certains combattants adroits ou rusés combattent avec deux armes, une dans chaque main, ce qui leur permet de porter de redoutables attaques sur leurs adversaires. Un combattant armé de deux armes gagne une attaque supplémentaire. Un combattant peut aussi ramasser un tesson de bouteille, une barre de fer, etc. et s'en faire une seconde arme « improvisée ».

Parade et attaque avec un objet détourné

Certains combattants aguerris utilisent des objets détournés pour augmenter leurs chances de survie comme par exemple une cape. Le combattant gagne une parade s'il utilise une cape pour se défendre et faire perdre un dé à son adversaire s'il l'utilise pour déstabiliser son adversaire en essayant de le faire tomber, etc.

Attaque dans le dos / à terre

Si le combattant est engagé dans un corps-à-corps, il ne pourra rien faire s'il est attaqué dans le dos. S'il survit, il devra bouger pour se réorienter afin de faire face à son ou ses adversaires. Un combattant à terre ne peut que se défendre. Un combattant qui en attaque un autre dans le dos ou à terre bénéficie d'un dé supplémentaire. Attention, cela fera perdre des points de réputation immédiatement au combattant s'il fait partie d'un groupe qui refuse ce genre de pratique déloyale. Un combattant à terre met 1/2 mouvement pour se relever.

Tir et mêlée

Les combattants engagés dans un corps à corps ne peuvent pas faire usage d'armes durant la phase de tir. Néanmoins certaines armes de tir comme le pistolet peuvent être utilisées dans la phase de combat rapproché.

Combattre en hauteur/position « instable ».

Dans certaines conditions comme le combat dans un escalier, un combattant peut avoir un avantage du fait de sa position dominante sur son adversaire. Une figurine sur un élément de décor et qui est plus élevée que son adversaire gagne une attaque supplémentaire. Si le combattant tire une « tête de mort » ou plus, il doit faire un jet sur la table des maladresses.

Jet pour toucher

Lancer un 1d6 pour chaque attaque et chaque parade et/ou esquive. L'utilisation de dés de couleurs différentes est obligatoire pour éviter toute confusion. Les résultats supérieurs ou égaux à la capacité de combat du combattant sont conservés et comparés à ceux de l'adversaire.

Ex : Un mousquetaire avec 4 attaques affronte un ruffian avec 3 attaques. Le mousquetaire décide de tenter 2 attaques et 2 parades tandis que le ruffian attaque 1 fois et fait 2 parades. La valeur de combat du mousquetaire est de 4+, il obtient 4, 5 pour les attaques et 2 et 4 pour les parades. Le ruffian avec une valeur de combat de 5+ obtient 5 pour son attaque, 3 et 6 pour ses parades. Le mousquetaire obtient 2 attaques, 1 parade réussie, le garde 1 attaque et 1 parade. C'est donc le mousquetaire qui remporte le combat avec une touche portée.

Chaque « 1 » tiré fait perdre un dé au combattant et si le nombre de « tête de mort » représentent au moins la moitié des dés du combattant, celui-ci commet une « maladresse » et tire sur la table immédiatement pour en connaître le résultat. Le combattant qui a commis une maladresse sort toujours perdant d'une passe d'armes.

Table des « maladresse »

1	Le combattant se blesse tout seul. Ajouter une blessure supplémentaire à celle(s) encaissée(s) par le combattant.
2-4	Le combattant fait tomber son arme. Il peut « demander grâce » et la figurine est retirée du jeu. Dans ce cas contraire, il doit encaisser les attaques portées par l'adversaire sans rien faire d'autre*. Il lui vaudra un demi-mouvement pour ramasser son arme si son adversaire lui laisse l'opportunité de la ramasser. S'il la combattant loupe son test de moral, il laissera l'arme à l'endroit où elle est tombée.
5-6	Le combattant glisse et se retrouve à terre. Il encaisse les attaques portées par l'adversaire sans rien faire d'autre.

* Attention, attaquer un homme désarmé est déshonorant.

Toute attaque non parée par l'adversaire est considérée comme une touche et pourra occasionner une blessure.

Esquive

Pour chaque esquive réussie, le combattant supprime deux touches adverses. Dans le cas contraire, le combattant sera blessé automatiquement par son adversaire. Par contre, une seule « tête de mort » provoque une maladresse. L'esquive n'est possible que si une des 8 cases (aire de combat) autour du combattant est libre complètement sans adversaire ni obstacle.

Passe d'armes

Le combattant qui a obtenu le plus de touches a gagné la passe d'armes et peut choisir de :

- faire reculer l'adversaire d'une casse. Si l'adversaire en reculant se retrouve dans une casse adjacente à celle d'un autre ennemi qui n'est pas déjà au corps-à-corps, ce dernier à la possibilité de l'attaquer immédiatement en bénéficiant d'une attaque supplémentaire.

- échanger la position des combattants. Si l'adversaire en reculant se retrouve dans une casse adjacente à celle d'un autre ennemi qui n'est pas déjà au corps-à-corps, ce dernier à la possibilité de l'attaquer immédiatement en bénéficiant d'une attaque supplémentaire.

- s'éloigner de l'adversaire d'une case pour rompre le combat. Si l'adversaire en reculant se retrouve dans une casse adjacente à celle d'un autre ennemi qui n'est pas déjà au corps-à-corps, ce dernier à la possibilité de l'attaquer immédiatement en bénéficiant d'une attaque supplémentaire.

En cas d'égalité de touches, les positions restent inchangées, les combattants s'étant neutralisés. Cependant, des combattants expérimentés peuvent quand même être considérés comme vainqueur.

Se désengager

Un combattant peut se désengager si son adversaire ne peut plus l'attaquer à cause de ses points de fatigue.

Jet pour blesser

Déterminer le score pour blesser en utilisant la table pour blesser. Lancer un dé pour chaque touche portée. Conserver les dés qui ont fait une blessure.

FORCE/ENDURANCE	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	5	6	6	6	6	6	/	/
2	3	4	5	6	6	6	6	6	/
3	2	3	4	5	6	6	6	6	6
4	2	2	3	4	5	6	6	6	6
5	2	2	2	3	4	5	6	6	6
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Combattant blessé

Tout combattant blessé retire un dé pour chaque point de blessure encaissé et ne peut plus se déplacer de 6 casses. Il peut « demander grâce » et la figurine est retirée du jeu. Dans ce cas contraire, le combat continu.

Jet de sauvegarde

Si l'adversaire à une sauvegarde, lancer un dé pour chaque blessure, sinon enlever les blessures de la figurine. Si la caractéristique « Blessures » atteint 0, le combattant est mis hors de combat.

3+ pour une cuirasse

5+ pour un plastron de cuir ou un casque

Modificateur de force (sauvegarde d'armure)

Force	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Modificateur	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

Etourdir/assommer

Le combattant peut décider d'assommer son adversaire. Si celui-ci résiste, il ne reçoit aucune blessure. Par contre, s'il est assommé, il sera «à la merci» de son ennemi. Une figurine portant un casque gagne une sauvegarde de 4+ en cas d'étourdissement. En cas de réussite, l'étourdissement est annulé. Un combattant assommé reçoit un point de fatigue supplémentaire.

Fatigue

A la fin de chaque tour, chaque combattant reçoit un pion « fatigue ». Le combattant déduira autant de dé qu'il a de point de fatigue jusqu'à ce qu'il ait pu se reposer au moins un tour sans combattre.

Les duels ou « combat singulier »

Un combattant peut vouloir engager un adversaire en combat singulier. En général, seules les personnes de même catégorie, les chefs, etc... acceptent ce genre de pratique. Refuser un duel fait perdre des points de réputation égal à ceux de l'adversaire.

Les deux combattants se déplacent vers la zone de duel. Lorsqu'ils sont à moins de 6 cases l'un de l'autre, ils s'arrêtent et ils se saluent. Au tour suivant, le duel se déroulera comme un combat standard avec une rapière et éventuellement une dague.

Le duel peut être au premier sang ou à mort. Si le duel est au premier sang, il s'arrête dès qu'une blessure est infligée. Le vainqueur gagne automatiquement 2 points d'expérience. Le perdant doit quitter le jeu, si c'est le chef de la bande, un test de cran doit être fait.



PHASE DE MORAL

Un combattant doit tester son moral/sa loyauté si :

- il a été pris pour cible,
- il a perdu un corps-à-corps,
- il a été blessé,
- 50% de la bande est hors de combat ou en fuite.
- le chef est mort.
- il a commis une maladresse.

Bonus à appliquer :

+1 pour « Loyal »

+1 « sans foi ni loi » tant que le nombre de combattants de la bande est égal ou supérieur à celle de l'adversaire.

+ 2 « pieux » ou « fanatique »

Si le combattant réussit son test, il peut agir normalement. S'il rate le test, il ne peut rien faire d'autre que de se défendre (tirer et combattre) s'il est pris à partie. S'il le jet est « un » non-modifié, le combattant retraite d'un mouvement complet le tour suivant et ne peut rien faire d'autre que se défendre.

Si le combattant rate deux fois de suite son jet de moral, il est retiré du jeu en se dirigeant vers le coin de table le plus proche.

Le chef de bande ne teste jamais quel que soit la situation.

Si la bande est réduite de 75%, elle se disperse sauf si le chef est toujours vivant ou si les combattants sont fanatiques.

BANDES

Vous pouvez choisir l'intégralité d'une bande dans le même milieu ou choisir différents profils pour vous en constituer une tout en respectant une certaine cohérence.

Mousquetaires (Bon)

Chef

Brigadier (1) coût : 40 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
4+	3+	3	3	3	2	3+	2	1

Homme de confiance

Mousquetaire (0-3) coût : 25 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
5+	4+	3	4	2	2	4+	1	0

Règle spéciale : « loyal »

Homme de main

Valets (0-4) coût : 5 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
6+	6+	3	4	1	1	6+	0	0

Règle spéciale : « loyal »

Gardes du Cardinal (Mauvais)

Chef

Brigadier (1) coût : 40 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
4+	3+	3	3	3	2	3+	2	1

Homme de confiance

Garde expérimenté (0-2) coût : 25 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
5+	4+	3	4	2	2	5+	0	1

Règle spéciale : « loyal »

Homme de main

Garde (pas de limite) coût : 10 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
6+	5+	3	4	1	1	6+	0	0

Aventuriers (en fonction du chef)

Chef

Fine lame (1) coût : 40 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
4+	3+	3	3	3	2	3+	1	1

Homme de confiance

Vétéran (0-2) coût : 25 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
5+	4+	3	4	2	2	5+	1	0

Règle spéciale : « Sans foi ni loi » si mauvais

Homme de main

Spadassin (pas de limite) coût : 10 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
6+	5+	3	4	1	1	6+	0	0

Règle spéciale : « Sans foi ni loi » si mauvais

Noble (en fonction du chef) ou conspirateurs (mauvais)

Chef

Noble (1) coût : 40 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
4+	3+	3	3	3	2	3+	2	1/0*

*1 pour les nobles/0 pour les conspirateurs

Homme de confiance

Chevaliers (0-2) coût : 25 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
5+	4+	3	4	2	2	4+	0	0

Règle spéciale : « Sans foi ni loi » si mauvais

Homme de main

Gardes du corps (pas de limite) coût : 10 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
5+	5+	3	4	1	1	5+	0	0

Règle spéciale : « Sans foi ni loi » si mauvais

Coupe-jarrets (Truands)

Chef

(1) coût : 40 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
4+	3+	3	3	3	2	3+	2	1

Homme de confiance

Bras droit (0-2) coût : 25 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
5+	4+	3	4	2	2	5+	1	0

Règle spéciale : « Sans foi ni loi »

Homme de main

Second couteau (pas de limite) coût : 10 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
6+	5+	3	5	1	1	6+	0	0

Règle spéciale : « Sans foi ni loi »

Puritain (bon) ou fanatiques (mauvais)

Chef coût : 40 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
4+	3+	3	3	3	3	3+	1	2

Règle spéciale : « Pieux »

Homme de confiance coût : 25 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
5+	4+	3	4	2	2	3+	0	2

Règle spéciale : « Pieux »

Second couteau (pas de limite) coût : 10 écus

T	C	F	E	B	A	C	R	F
6+	5+	3	5	1	1	6+	0	0

BUDGET

Coût d'une figurine

Additionnez le coût de la classe du combattant + des caractéristiques + de l'armement.

Classe	Coût/valeur
Héros	80*
Chef	40
Homme de main	20
Sbire	10

* Il ne peut pas y avoir de héros à la création d'une bande.

Caractéristique	Coût
6+	1
5+	2
4+	4
3+	9
2+	16

PROGRESSION

A la fin de chaque partie :

- si un combattant survit même mis hors de combat, il gagne 10 points d'expérience.
- le chef de la bande victorieuse gagne 10 points d'expérience.
- un combattant gagne un point supplémentaire par adversaire mis hors de combat personnellement.

Chaque combattant survivant jette sur la table de progressions en fonction de sa classe :

2d6	Héros/chef
2-4	Une compétence au choix
5	-1 au tir
6	-1 au combat
8	+1 attaque ou +1 en force
8	+1 en endurance
9	+1 blessure
10	+1 en cran
11	+1 en réputation ou en foi
12	Deviens un héros

1d6	Homme de main
1	+1 en force ou +1 en résistance
2	-1 au tir ou +1 blessure
3	+1 attaque
4	-1 en combat
5	+1 en cran
6	Deviens un chef

Un combattant qui grâce à son gain d'expérience passe d'une classe à l'autre peut jeter directement sur la nouvelle table.

La bande victorieuse gagne 1d6 x 5 écus.