

# Quelques règles

## Conflits entre personnages

Vos personnages pourront avoir toutes sortes de raisons d'être en conflit. De la convoitise d'un objet ou d'une information, jusqu'à la convoitise de la femme de son prochain, en passant par tout ce que vous pourrez imaginer : une plaisanterie à vos dépens, la remise en cause de votre autorité légitime, que sais-je ! Tous ces conflits se règlent par l'**honneur**.

C'est pour cela que personne ne ceinture ni n'assomme un personnage. L'on ne se bat pas non plus à mains nues, comme de vulgaires paysans. Les joueurs s'affrontent systématiquement à l'épée. Si l'on est amené à provoquer une personne désarmée, on fera évidemment en sorte de lui trouver une épée. Un groupe s'attaquant à une personne seule ne se permettra pas de l'assaillir de toutes parts : chacun des attaquants l'affrontera à son tour.

Une personne qui gagne un combat à l'épée prend le dessus sur l'autre. Quoi qu'il ait pu se passer (cocufiage ou plaisanterie mal venue), son honneur est sauf. Le perdant est honteux et résigné, et donnera ce qu'on lui demande (dans la mesure du raisonnable !). Il peut montrer de la mauvaise humeur et un peu de mauvaise foi (fichu coup de vent qui m'a fait vaciller au moment critique !), mais il sait bien qu'il a perdu, et ne remet pas cela en cause.

Les combats à l'épée ne sont pas des combats à mort. En aucun cas, on n'achève son adversaire : un vrai gentilhomme secourt au contraire l'homme qu'il a blessé. Si l'on souhaite réellement donner la mort, il faudra prévenir un orga avant le début du combat (et assumer ensuite les réactions indignées des autres joueurs).



# Règle de combat à l'épée

Cette règle est inspirée du système du "Train sifflera une dernière fois" de Frédéric Barnabé. Merci !

## Règle d'Or

La première règle est "**le panache**". Que vous le gagniez ou que vous le perdiez, il faut que votre combat soit un beau spectacle, pour votre adversaire comme pour les autres joueurs. Monter sur un muret, faire une roulade, invectiver votre adversaire, ou toute autre action caractéristique des romans de capes et d'épées sont recommandés ! Il faut d'autant moins hésiter à soigner vos mouvements, que les coups reçus ou portés n'auront aucune importance dans le résultat du duel.

## Cartes pour le Combat

Chaque combattant possède cinq cartes de Lys de valeurs différentes. Elles seront distribuées par les organisateurs en fonction du niveau des personnages au début du jeu.

Le joueur doit avoir ces cinq cartes sur lui durant toute la durée du jeu, mélangées et accessibles. Nous vous conseillons de prévoir à cet effet une poche, une bourse, ou le compartiment d'une sacoche.

Chaque carte porte un nombre, et la valeur la plus élevée l'emporte sur la plus faible. Un bon escrimeur aura des cartes plus intéressantes qu'un mauvais escrimeur.

## Niveaux de Combat

Il y a quatre niveaux pour les combats :

- **Novice**
- **Pratiquant**
- **Maître**
- **Fine Lame**

Les **Novices** ne savent pas réellement se battre. Soit ils n'ont jamais pris l'épée, soit ils ne se sont jamais entraînés sérieusement à cette discipline.

Les **Pratiquants** sont les personnes qui s'entraînent régulièrement. Ils pratiquent l'escrime et en ont appris les principales techniques.

Les **Maîtres** sont des experts en combat à l'épée. Ils connaissent toutes les techniques de combat et les ont pratiquées de nombreuse fois.

Les **Fines Lames** excellent dans l'art de l'escrime. Pour eux en effet, c'est un art de précision pour lequel ils ont un don. Ils savent élaborer des stratégies pleines d'habileté et de ruse.

Inutile de préciser qu'il existe très peu de Fines Lames, car cela demande un don particulier et une assiduité digne des plus grands orfèvres. Les autres niveaux dépendent du temps passé à la pratique de l'escrime, ainsi que de l'affinité naturelle des personnes à cette discipline.

## Déroulement d'un Combat

Entre la provocation en duel et le début du combat, les deux joueurs s'isolent sous un prétexte ou un autre.

Chacun des deux combattants tire alors une carte lys au hasard, et en annonce discrètement la valeur à son adversaire. Celui qui a le nombre le plus élevé va gagner le combat. Ils rangent ensuite la carte tirée à l'écart,

dans une autre poche par exemple. Le combat peut alors commencer. Bien sûr, l'isolement des combattants doit

alors cesser car un duel nécessite des témoins (au moins un).

Les escrimeurs se mettent en garde, et se donne en spectacle, tout en connaissant secrètement l'issue du combat. La durée du duel peut assez logiquement dépendre de la différence entre les valeurs des cartes lys, mais il faut de toute façon compter plusieurs minutes.

Lorsqu'il considère que le combat a suffisamment duré, le joueur ayant tiré la valeur la plus élevée décide de porter le coup final de façon explicite (gestes plus amples, paroles incisives, ...), afin que l'adversaire puisse prendre en compte cette information et jouer correctement la blessure.

En cas d'égalité, les deux combattants sont blessés, personne n'ayant réellement pris le dessus sur l'autre. Dans ce cas, c'est le joueur dont le personnage a été provoqué qui signifie à l'autre qu'il est temps de terminer le duel, selon son appréciation.

## Les bottes secrètes

A l'occasion d'un combat, le joueur ayant le dessous peut décider d'utiliser une botte s'il en possède une. Pour cela, lors de l'échange des valeurs qui a lieu avant le combat, il tire une nouvelle carte parmi les 4 autres qui lui restent, et en annonce discrètement la valeur à son adversaire. Si la nouvelle valeur tirée est plus haute que celle annoncée par son adversaire, alors l'issue du combat va changer.

Dans tous les cas, le joueur devra effectuer sa botte pendant le combat. Si c'est lui qui l'emporte, la botte met fin au combat en blessant l'adversaire. Si au contraire il a tiré à nouveau une valeur plus petite, l'adversaire va contrer cette botte (en essayant d'y mettre du panache, lui aussi !)

Au moment d'effectuer sa botte le joueur récite l'alexandrin correspondant.

Une botte secrète ne peut être utilisée qu'une seule fois durant tout le jeu (qu'elle ait réussi ou non). Rares sont les escrimeurs à connaître plusieurs bottes.

Bien sûr, on peut riposter à une botte par une nouvelle botte.

### **Exemple :**

#### ▪ préliminaires discrets

Joueur A tire un Lys 3.

Joueur B tire un Lys 4.

Joueur A choisit d'utiliser sa botte. Il tire alors un Lys 6, qui lui donne le dessus !

Joueur B tient à tout prix à gagner ce combat. Il tente le tout pour le tout, et riposte par une botte, lui aussi.

Malheureusement, il tire un Lys 5, et sa botte est perdue !

#### ▪ déroulement du combat

Joueur B a le dessus sur le combat, mais Joueur A utilise sa botte, et le blesse. Ne se résignant pas à perdre, Joueur B blessé tente sa botte à son tour, mais elle est contrée par Joueur A, qui porte le coup fatal ! Les blessures de Joueur B ne lui permettent plus de continuer le combat, Joueur A a gagné.

## Combat à plusieurs

Dans tous les cas, les combats se font deux à deux, comme le veut la règle de tout bon escrimeur. Un combattant contre plusieurs devra affronter chacun de ses adversaires en duel, dans l'ordre de son choix. Dans le cas de deux groupes opposés l'un à l'autre, ils feront de même en affrontant chacun un adversaire. Les membres du groupe attaquant choisissent leurs adversaires parmi les défenseurs, et les combattants supplémentaires attendront leur tour.

Le perdant de l'un de ces mini-duels est hors combat pour la durée de cet affrontement. Le gagnant quant à lui peut choisir un adversaire parmi les membres en attente de l'autre groupe. Si tous ses opposants sont occupés, il attend que l'un d'entre eux gagne un mini-duel, afin de l'affronter à son tour.

# *Personnage masqué*



Si un personnage apparaît masqué (visage dissimulé par un masque ou un foulard) il n'est pas reconnaissable. Peu importe sa taille, la couleur de ses cheveux ou ses habits, vous ne pouvez pas le reconnaître.

A vous de jouer en connaissance de cause. Il n'est pas rare dans ce milieu Gascon que les personnes cachent leur visage. L'anonymat permet d'exprimer plus librement leur intention. Et dans le pays de Saint Lys on aime la confrontation, surtout si c'est fait avec panache !