

Règles additionnelles - Atouts

Exemple :

Giovanni essaie de sauter d'un tonneau et de transpercer son adversaire d'un coup de fleuret. Il a un malus de -2 car son action demande une grande adresse. Il a 3 en souplesse et 2 en escrime. Il doit donc piocher un 3 ou moins.

S'il pioche un 4 ou plus : son action rate.

S'il pioche un 3 ou moins, un roi ou un cavalier : son action réussit.

Hypothèse : Il pioche un 7 d'atout, puis un 9 de trèfle.

Valeur de la compétence + attribut (+ valeur de l'atout / 2) - valeur de la carte

$$3 + 2 + 7 / 2 - 9$$

$5 + 3 - 9 = -1$ donc l'action rate.

Comme je trouvais le système de cartes de renforts anormalement lourd et rajoutant de la longueur au combat (sauf pour un MJ les maîtrisant parfaitement, ce qui est rarement le cas), je me suis penché sur la question de comment simplifier ce système.

J'ai trouvé une solution mais, attention, elle nécessite deux paquets de 52 cartes et deux paquets de tarot.

1) Pour faire simple :

1.1) Les règles de base :

Pour les pioches normales, il suffit de piocher dans le talon de 52 cartes.

Si vous trouvez les actions trop compliquées à exécuter, alors vous pouvez réduire la valeur des figures à 0, même s'il suffit d'accorder des bonus pour rendre le jeu plus facile.

Pour les pioches « ouvertes », le système de base permettrait de piocher autant de cartes de renfort que d'héroïsme de scène. Celles-ci, associées, permettraient de diminuer la valeur des cartes.

Cela suppose des actions sur plusieurs tours et cela alourdit le combat.

Seconde hypothèse : Il pioche un 11 d'atout, puis un 7 de pique.

Valeur de la compétence + attribut (+ valeur de l'atout / 2) – valeur de la carte
 $3 + 2 + 11 / 2 - 7$
 $5 + 5 - 7 = 3$ donc l'action réussit.

Difficulté

Pour une partie **routinière**, mettez tous les atouts.

(1/3 des cartes).

Pour une partie **facile**, mettez jusqu'au 18.

(2/7 des cartes).

Pour une partie **moyenne**, mettez jusqu'au 15.

(1/4 des cartes).

Pour une partie **ardue**, mettez jusqu'au 12.

(1/5 des cartes).

Pour une partie **compliquée**, mettez jusqu'au 9.

(1/6 des cartes).

Pour une partie **corsée**, mettez jusqu'au 6.

(1/8 des cartes).

Pour une partie **épique**, mettez jusqu'au 2.

(1/13 des cartes).

1.2) Les atouts :

Je propose donc d'utiliser un jeu de tarot : la pioche ne change pas, mais si l'on pioche un atout, sa valeur divisée par deux (arrondie à l'inférieur) se soustrait à la carte piochée ensuite.

Le cavalier prend la valeur de 1.

1.2.1) Dans les règles de base :

Pioche = Valeur de la compétence + attribut (+ cartes de renfort) – valeur de la carte

1.2.2) Avec les atouts :

Pioche ouverte = Valeur de la compétence + attribut (+ valeur de l'atout / 2) – valeur de la carte

2) Cas particuliers :

1.4.1) Piocher un atout avec un joker :

Même chose que ci-dessus si ce n'est que le joker prend la valeur de 15 (la marge ne peut pas être inférieure à -10).

1.4.2) Piocher un atout avec son signe du destin :

Même chose que ci-dessus si ce n'est que le signe du destin prend la valeur de -5. La marge peut mener à des actions plus que légendaires.

3) Réguler la difficulté :

Ce système est facilement adaptable. Mettre tous les atouts reviendrait à trop faciliter le jeu, car il s'agirait de 21 cartes atout et 4 cartes cavaliers sur 77 cartes. Selon la difficulté que vous envisagez pour votre partie, vous pouvez régler (à peu près) son niveau (voir dans la marge).

Variantes :

Les atouts peuvent être remplacés par une couleur, par exemple la couleur du signe du destin du joueur. Les cartes ont les mêmes valeurs mais en positif divisé par deux.

Les figures peuvent aussi devenir des atouts : valet devient +1, dame +2, roi +3.

4) Les écoles d'escrime

Les descriptions sont les mêmes que dans le livre de base. Mais les techniques, même si ce sont les mêmes, sont obtenues différemment.

L'atout de référence est l'atout le plus puissant (c'est selon le degrés de difficulté).

Pioche	Technique
Atout	1
Atout et figure	2
Atout -6 et figure	3
Atout -4 et figure	4
Atout -2 et figure	5
Atout -1 et figure	6
Atout le plus puissant	7

Je développerai peut-être les écoles d'escrime dans d'autres règles additionnelles.

5) Les cartes tapées

Le système est le même que celui des règles de base, c'est-à-dire que le joueur peut garder l'atout pioché sur deux tours en le tournant horizontalement.