

Systeme de répartie

Les railleries et les joutes intellectuelles sont des éléments essentiels du genre dit de cape et d'épée, et encore plus dans les différentes Cours de Théah où les mots peuvent être aussi dangereux que l'acier. Ceux qui n'ont pas d'"Esprit" peuvent se retrouver victime du dédain et de la dérision. Cela peut paraître sans importance, car, après tout ce ne sont que des insultes. Cependant, les maîtres de la joute oratoire ne cherchent pas simplement à ennuyer leur victime ou à paraître grossiers. Leurs moqueries peuvent toucher même le spadassin le plus expérimenté. Ceux qu'ils brisent peuvent être bannis de la bonne société, douter de leurs compétences ou, parfois même, être conduits au suicide par des mots blessants.

Si vous observez le gentil monde de la cour de Montaigne ou de Vodacce, vous pourriez ne voir que d'élégantes soirées et une société très polie. Cependant, ceux qui connaissent les intrigues qui s'y nouent savent qu'il s'agit d'un monde de guerres et de trahisons abjectes qui cause nombre de blessés et de morts. Les salons de la cour sont des champs de bataille au moins aussi sanglants que ceux d'Eisen ou de Castille.

Malheureusement, nous ne sommes pas tous aussi spirituels que les héros que nous incarnons, c'est pourquoi vous trouverez ci-dessous un destiné à vous aider à simuler les effets, en termes de jeu, des railleries et des duels d'esprit.

Table des matières

Plus mortel que l'acier	1	Intrigant	4
Cancanier	2	Jenny	4
Chant	2	Jouer	4
Comédie	2	Masseur	5
Corruption	2	Mode	5
Création littéraire	2	Narrer	5
Danse	3	Philosophie	5
Diplomatie	3	Séduction	5
Droit	3	Sincérité	5
Eloquence	3	Théologie	5
Enigmes	3	Trait d'esprit	6
Etiquette	3	Domages Sociaux	6
Galvaniser	4	Retrouver confiance en soi	7
Interrogatoire	4	Résumé du système de répartie	8
Intimidation	4		

Plus mortel que l'acier

Les joutes oratoires impliquent des duels d'esprit et d'humiliations. Les adversaires ne doivent jamais sembler déconcertés ou manifestement grossiers dans leur comportement, mais les règles dans ce domaine varient selon la classe sociale et l'esprit du concurrent. Le système de règles fonctionne d'une manière similaire à celui du duel physique, à la différence que les combattants utilisent la pointe de leur langue plutôt que celle de leur épée. Il n'y a pas beaucoup de maîtres de cet art, mais vous feriez bien de rester très polis si vous en rencontrez. Les dégâts sociaux qu'ils peuvent causer pourraient ruiner votre réputation ou détruire votre amour-propre.

Systeme de répartition

Quand vous débutez une joute oratoire, vous lancez un nombre de dés d'action égal à votre Panache, comme pour un combat physique. La plupart des combats sociaux se résolvent ensuite en utilisant le trait Esprit, mais les dommages seront encaissés avec le Panache.

Les attaques sont réalisées en effectuant un jet d'Esprit (plutôt que Finesse dans les duels physiques) et en ajoutant la compétence appropriée à la situation. Voici les compétences utilisables, mais le MJ est le seul juge de la bonne utilisation d'une compétence en fonction des circonstances :

Cancanier

Une rumeur se répand deux fois plus vite que la flèche la plus rapide et est deux fois plus mortelle. Les amateurs de ragots ne sont jamais loin de leurs sources habituelles et connaissent toujours les derniers potins avant les autres, mais ils savent aussi déterminer lesquels sont assis sur un fond de vérité et lesquels sont importants. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire de loin (depuis l'autre bout de la salle de bal par exemple). Pour se défendre contre une attaque verbale utilisant la compétence Cancanier, il faut utiliser Discrétion en Défense passive.

Chant

Le héros a une voix pure comme le cristal, mais ce n'est que la partie visible de son talent ; le contrôle de la respiration, ainsi que la qualité de l'élocution sont aussi importants. Cette compétence permet au héros de tirer le maximum de ses capacités vocales. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire en chantant une chanson à son encontre.

Comédie

Le héros sait se glisser à la perfection dans la peau de divers personnages. Il peut très facilement se faire passer pour un représentant de n'importe quelle couche sociale, jouant tour à tour l'humilité d'un mendiant ou l'arrogance d'un noble. Bien évidemment, la supercherie a plus de poids quand on porte le costume approprié. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire en imitant ses techniques verbales ou en montant une comédie le dénigrant.

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire en utilisant de l'argent pour l'acheter.

Création littéraire

La plume du héros effleure et survole les pages blanches. Il manie la prose comme nul autre et ses phrases peuvent amuser le lecteur, offusquer la noblesse, ou pousser le peuple à prendre les armes. D'une sentence, il peut transformer des mendiants en rois et provoquer la chute du tyran le mieux installé. Cette compétence regroupe toutes les formes de littérature (poésie, théâtre...). Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire à travers un livre ou, plus sûrement, un article de chronique ou un pamphlet distribué à la cour.

Danse

Le héros évolue avec grâce et maintien dans les salles de bal. Les bons danseurs de salon sont toujours très demandés dans les réceptions organisées par la noblesse ; les danseurs de ballet pourront gagner leur vie lors de spectacles ou en accompagnant des récitals. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire sur la piste de danse ou pour démontrer son incompétence dans ce domaine.

Diplomatie

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang – et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten. Utilisez cette compétence lorsque votre adversaire se montre physiquement agressif pour le calmer et poursuivre (ou débiter) la joute oratoire.

Droit

Les lois diffèrent de pays à pays, parfois de jour en jour et même les lois les plus claires peuvent être retournées contre vous si vous ne les comprenez pas. Grâce à cette compétence, le héros connaît non seulement les lois en vigueur dans son pays, mais également comment les utiliser à son avantage afin de se sortir de situations délicates. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire par la logique légale et le droit.

Eloquence

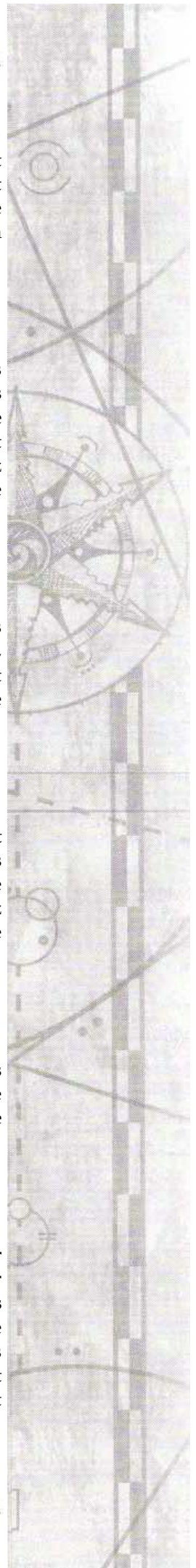
Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire d'une manière générale. Si vous ne souhaitez pas utiliser un type particulier de compétence, alors utilisez Eloquence.

Enigmes

Vous comprenez la nature des énigmes et la sagesse qu'elles dissimulent. Il ne s'agit pas seulement de pouvoir les résoudre, mais également de déchiffrer le message qui se cache derrière elle et de l'utiliser au quotidien. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire via des énigmes et des devinettes.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes). Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire en l'humiliant s'il ne connaît pas bien l'étiquette de la cour où vous vous trouvez.



Galvaniser

Le héros sait inspirer ses hommes, leur faire sentir le parfum de la victoire. Ils l'écoutent avant et pendant la bataille et savent qu'ils ne peuvent être vaincus. Ils savent que le héros prendra les bonnes décisions et que, s'ils meurent, leur sacrifice n'aura pas été inutile. Utilisez cette compétence pour effectuer des attaques verbales contre des foules.

Interrogatoire

La pression psychologique et la brutalité peuvent, tout comme la douceur de la main d'une femme, faire parler un homme. Votre héros maîtrise les techniques d'interrogatoire, sait découvrir les limites de chacun et comment faire le tri entre ce qui est faux et ce qui est vrai. Utilisez cette compétence pour interroger votre adversaire et lui tirer les vers du nez. Avec cette compétence, vous pouvez utiliser des dés de moralité négative et votre niveau de peur éventuel.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire en lui faisant peur. Avec cette compétence, vous pouvez utiliser des dés de moralité négative et votre niveau de peur éventuel.

Intrigant

Les grands esprits se rencontrent. Comme les plus vils. Quand le héros envisage l'univers complexe des machinations politiques, il distingue clairement les fils grâce auxquels chaque participant peut agir. Avec suffisamment de pratique, il parviendra même à identifier le marionnettiste qui les anime depuis les coulisses. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire en faisant usage de la politique.

Jenny

Le héros pratique l'art délicat de la compagnie, ainsi que ses aspects moins raffinés. Elle peut être utilisée pour marchander le prix de sa prestation ou pour déterminer la qualité de l'acte amoureux prodigué par la jeune femme. Elle peut également servir à attirer les clients avec de subtils regards et un flirt suggestif. Dans un groupe de Jennys, c'est également grâce à cette compétence que la fille pourra se mettre suffisamment en avant pour être choisie par le client potentiel. Cela comprend également quelques capacités linguistiques permettant à la Jenny de se faire comprendre de n'importe quel client grâce à l'association du langage des signes et d'un pidgin de mots universels sur les pratiques sexuelles. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire de manière claire sur les choses du sexe.

Jouer

Les nobles se distraient en pratiquant des heures durant des jeux compliqués, qu'il s'agisse de joutes verbales, des jeux de stratégie éminemment compliqués ou de stupides jeux de chance. Votre héros doit avoir étudié ces jeux pour en saisir toutes les subtilités, ainsi que l'aperçu qu'ils peuvent donner de la façon de raisonner de ses adversaires. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire lorsque vous vous lancez dans des jeux d'argent ou des concours de boissons.

Masseur

Le héros pratique l'art du massage, une compétence très appréciée des représentants de la noblesse. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire via des contacts physiques sensuels.

Mode

C'est faire affront aux sens délicats des représentants de la noblesse que de se présenter mal habillé devant eux. Le courtisan méticuleux gardera précieusement trace des dernières modes, qu'elles soient ridicules ou pas. Avec suffisamment de connaissances, le héros parviendra à confectionner rapidement avec les moyens du bord une tenue présentable. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire sur sa tenue.

Narrer

Assis autour d'un feu crépitant, le héros est au centre des regards. Il joue sur sa voix et ses expressions afin de mieux captiver son auditoire. Les grands narrateurs peuvent parfois gagner un peu d'argent en se servant de leur talent. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire en racontant une histoire le mettant en scène de manière dévalorisante.

Philosophie

Au-delà des faits, il y a les idées, et les idées peuvent changer la face du monde. Votre héros adore les grandes discussions philosophiques et fait souvent triompher son point de vue grâce à cette compétence. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire par un discours philosophique.

Séduction

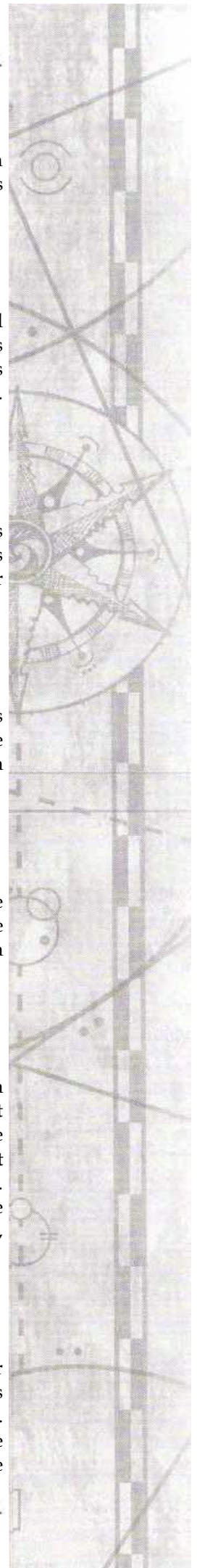
Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que des centaines de soldats. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire en cherchant à le séduire.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire en faisant usage d'un pur mensonge à son encontre. Pour se défendre contre une attaque verbale utilisant la compétence Sincérité, il faut utiliser Observation en Défense passive.

Théologie

Les desseins divins sont un délicat sujet d'étude – tant tout le monde est persuadé d'avoir raison. Votre héros, lui, a étudié toutes les croyances avec recul et sérénité, cherchant les corrélations et les liens invisibles qui les unissent, en mettant de côté ses propres croyances. Votre héros sait comment les autres prient, comment ils font leurs dévotions et l'influence de leur religion sur leur vie quotidienne. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire par un discours théologique.



Trait d'esprit

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cour. Utilisez cette compétence pour attaquer votre adversaire par de bons mots.

Sauf indication contraire, la défense passive est calculée en utilisant la même compétence que celle utilisée pour l'attaque. Il n'y a pas de compétence séparée entre attaque et défense pour le combat social, vous devez utiliser les mêmes armes que celui qui vous attaque. C'est la raison pour laquelle nombre de duellistes sociaux prennent l'initiative dans leurs affrontements afin de bénéficier de l'avantage du terrain. Cette compétence est ensuite couplée au Panache pour calculer la Défense Passive.

Ainsi, comme pour le combat physique, vous effectuez vos jets d'attaque lorsque vous avez une action à la phase en cours, et vous essayez de lui faire des dommages. Si vous parvenez à vaincre la défense sociale passive de l'adversaire, vous faites des dégâts.

Vous pouvez également mettre un dé en réserve et effectuez des interruptions en dépensant deux dés d'action.

La Réputation peut être très utile dans une joute oratoire si elle est bien utilisée. Chaque adversaire reçoit un nombre de dés égal à sa Réputation Sociale pour la durée de la joute. En d'autres termes, ils peuvent utiliser leurs dés de Réputation Sociale comme une réserve de dés d'Héroïsme dédiée aux joutes oratoires. Chacun de ces dés peut être utilisé comme un dé supplémentaire lancé, mais pas gardé, sur n'importe quel jet effectué pendant l'affrontement, mais une fois utilisé, il est perdu. Toutefois, ils ne comptent pas dans le total des dés de Réputation utilisés habituellement. Ensuite, cette réserve sera de nouveau complète au début de la prochaine joute oratoire. Cela rend un adversaire avec un statut social élevé très dangereux car il peut soutenir ses attaques verbales par le poids de son pouvoir social.

Dommages Sociaux

Les blessures sociales peuvent être aussi dangereuses que les physiques pour votre personnage. Elles représentent les dégâts causés à son amour-propre et à sa position sociale. Quand un personnage se lance dans une joute via le système de Répartition, il aura nombre d'opportunités de détruire l'amour-propre de son adversaire et lui faire quitter le lieu de l'échange en pleurs. Les blessures sociales fonctionnent de la même manière que les blessures physiques, avec des traits différents.

On utilise pour le jet de dommages le Trait Esprit de l'attaquant à la place de la Gaillardise, et la compétence ayant servi à l'attaque pour les dés lancés non gardés. Ainsi, par exemple, un personnage disposant d'un Esprit à 2 et d'une Eloquence à 3 fera 5g2 dés de dommages. Ces dommages entraîneront des touches psychologiques (blessures légères) qui peuvent mener à des blessures sociales (blessures graves).

Chaque fois qu'un personnage encaisse une touche psychologique, il doit effectuer un jet de Panache contre un ND égal au total des touches psychologiques qu'il a encaissé (comme un jet de Gaillardise pour les blessures légères). Les blessures sociales sont ensuite encaissées via Esprit, comme les blessures graves sont encaissées via la Détermination. Par contre, les blessures sociales ont un effet additionnel en ce qu'elles coûtent également des points de Réputation. Chaque fois qu'un personnage encaisse une blessure sociale, il perd immédiatement 3 points de Réputation Sociale.

Vous pouvez également gagner de la Réputation grâce à une attaque sociale réussie. Si vous infligez une blessure sociale à un adversaire possédant une Réputation Sociale supérieure ou égale à la votre, vous gagnez 2 points de Réputation Sociale, si sa Réputation Sociale est inférieure à la votre, vous n'en gagnez qu'un seul.

Quand un personnage a reçu un nombre de blessures sociales égal à son rang d'Esprit, son amour-propre est mutilé, ses dés n'explotent plus. Cette pénalité s'applique à tous leurs jets, comme lorsqu'ils sont sonnés, car il ne pense plus être capable de réussir quoi que ce soit, sa confiance en lui est brisée. De plus, il ne peut plus utiliser ses dés de Réputation, y compris comme réserve pour les joutes oratoires. Lorsque les blessures sociales d'un personnage atteignent deux fois son rang en Esprit, son amour-propre est totalement détruit. Il devient catatonique, incapable de faire quoi que ce soit d'autre que s'enfuir ou se recroqueviller en boule, incapable de voir ou parler à qui que ce soit. Il peut même devenir suicidaire. Les chances de base sont de 30%, diminuées de 5% par rang d'Esprit du personnage.

Soigner au moins une blessure sociale mettra fin à cet état d'esprit, mais choisir l'occasion de soigner un tel état sera difficile. Un personnage suicidaire ne sautera pas forcément tout de suite par la fenêtre, mais cherchera activement à mettre fin à ses jours et devra être surveillé attentivement. Même si un personnage ne devient pas suicidaire tout de suite après l'agression sociale, le MJ peut réclamer un nouveau jet une semaine plus tard s'il n'a pas été soigné. Lorsque quelqu'un devient suicidaire, il doit compter sur ses amis et sa famille pour le faire revenir à un meilleur état d'esprit.

Retrouver confiance en soi

Guérir des blessures sociales prend du temps et elles doivent être soignées comme n'importe quelle autre blessure. Rare sont ceux qui poursuivent une joute oratoire lorsqu'ils se sentent perdre. Ils préfèrent bien souvent rompre l'affrontement dès qu'elles sont blessées. Après tout, elles ont déjà été suffisamment navrées pour pouvoir rompre la joute sans dommages supplémentaires.

Ces soins ne peuvent intervenir qu'après la fin de la joute oratoire, comme pour un affrontement physique. En général, une blessure sociale peut être guérie lorsqu'un personnage réussit particulièrement bien quelque chose et reconstruit ainsi petit à petit son estime de soi. En termes ludiques, le personnage récupérera une blessure sociale chaque fois qu'il réussira un jet de compétence avec une marge supérieure à 15. Soigner des blessures sociales grâce au soutien de ses amis ou de sa famille est aussi possible. Ceux qui cherchent à rétablir l'estime d'un ami doivent effectuer un jet d'Esprit contre un ND de 5, plus 5 par blessure sociale encaissée par leur ami. Ainsi, un courtisan qui aura reçu 3 blessures sociales nécessitera un ND de 20 pour être guéri. Plusieurs amis peuvent tenter ce jet, mais une seule blessure par semaine peut être soignée par une telle méthode. C'est tout ce que les amis peuvent faire pour le "blessé". En effet, il faut se souvenir que de telles blessures contiennent en elles une part de vérité quant à votre moi intérieur et ne peuvent pas être reniées en une seule journée, le processus de reconstruction psychologique est plus long. Les touches psychologiques disparaissent au rythme de 5 par nuit de sommeil. De telles insultes semblent bien bénignes après une bonne nuit de repos.

Ainsi, vous pouvez constater que les blessures sociales sont longues à guérir. Le MJ est libre de soigner l'une de ces blessures chaque fois qu'il pensera que le personnage aura regagné son amour propre. Un MJ particulièrement complaisant pourrait permettre au personnage de récupérer une blessure sociale si celui qui la lui a infligée en perdait au moins une dans une autre joute oratoire. Pour les pertes de réputation, on ne peut les récupérer par des "soins", il faudra effectuer des actions de Réputation permettant d'en gagner de nouveau.

Résumé du système de répartition

Nombre de dés d'action : trait d'Esprit.

Attaque : elle s'effectue par un jet de compétence+Esprit, on garde Esprit dés.

Défense passive : on utilise le même système que pour le combat physique mais avec la même compétence que l'attaquant et Panache.

Défense active : même compétence que l'attaquant (sauf précision contraire) et Panache.

Réserve de dés complémentaires pour la joute oratoire : égal au nombre de dés de Réputation Sociale.

Mise en réserve : un seul dé d'action possible en réserve.

Interruption : une interruption coûte deux dés d'action.

Dommages : la cible encaisse un nombre de touches psychologiques égal à (Esprit+compétence ayant servi à l'attaque) dés lancés et (Esprit) dés gardés.

Encaissement : jet de Panache contre un ND égal à toutes les touches encaissées depuis la dernière blessure sociale.

Si le jet est réussi, les touches psychologiques se cumulent.

Si le jet est raté, la victime reçoit une blessure sociale et perd 3 points de Réputation Sociale. L'attaquant gagne 2 points de Réputation Sociale si son adversaire à une réputation plus élevée, 1 point dans le cas contraire.

De plus, tous les 20 points d'échec au-delà du ND à atteindre fait encaisser une blessure sociale supplémentaire.

Nombre de blessures sociales maximal : Esprit (les dés n'explodent plus), Esprit x 2 (catatonique).

Récupération : pour les touches psychologiques, 5 par nuit de sommeil. Pour les blessures sociales, une par semaine au maximum ; deux méthodes de récupération : réussite exceptionnelle sur un jet (supérieure de 15 points au ND) ou aide de ses amis (jet d'Esprit ND 5 + 5 par blessure) avec plusieurs jets possibles par des amis différents.