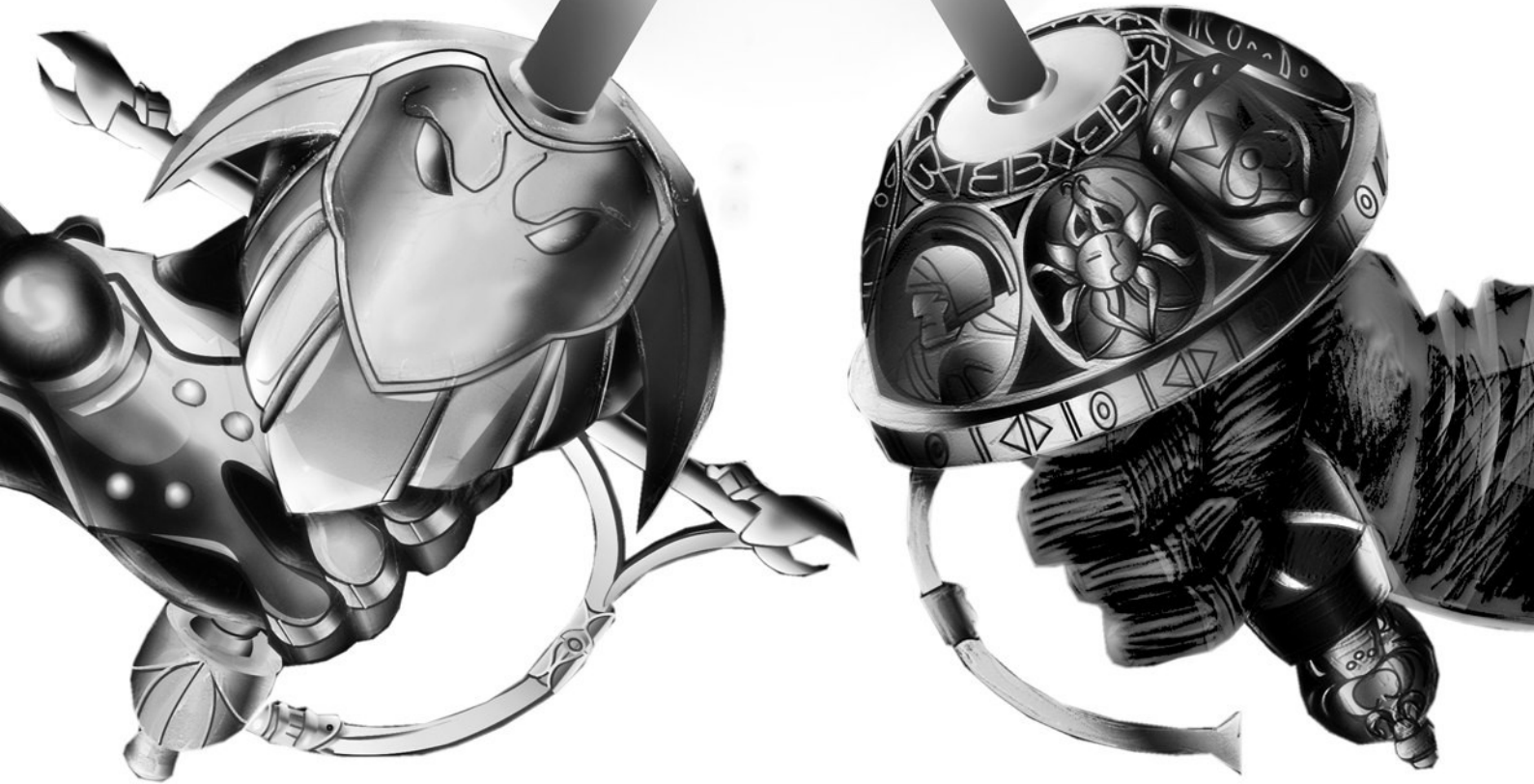




Mousquetaires de l'Ombre

Le jeu de Cape et d'E.T.



PHÉNIX

Bienvenue dans l'univers de Mousquetaires de l'Ombre, le jeu de capes et d'E.T.

1654 : un navire prison d'Outre-Espace s'écrase dans la forêt de Fontainebleau. Des centaines de prisonniers Extra-terrestres s'échappent.

1657 : pour rattraper les échappés qui parcourent le royaume, Mazarin crée les Mousquetaires de l'Ombre.

Vous rentrez dans l'univers de Mousquetaires de l'Ombre, le jeu de capes et d'E.T.

« Mousquetaires de l'Ombre » est un jeu de rôles qui vous fera vivre des aventures rocambolesques dans le plus pur style de cape et d'épée.

Préparez vous à infiltrer les plus grandes Cours européennes, à battre la campagne française à la recherche de créatures dépassant l'entendement et à des bagarres d'auberges suspendus à des lustres... ou des tentacules.

Vous tenez entre vos mains le kit de démonstration de Mousquetaires de l'Ombre. Il a été conçu pour vous donner un aperçu du jeu et vous permettre de vous faire une idée en jouant une aventure typique, avec quelques personnages prêtirés. Vous y trouverez tout ce qu'il vous faut pour jouer et uniquement cela, afin de vous permettre de passer une bonne soirée sans avoir à lire un livre entier. Ce kit contient :

- un scénario inédit : « Des indiens dans la ville » ;
- cinq feuilles de personnages prêtirés ;
- une feuille de personnage vierge ;
- un résumé des règles ;
- un très rapide survol du monde ;
- des feuilles de référence pour maîtriser plus facilement.

Bien entendu, tout ceci ne vous donnera qu'un rapide aperçu de l'univers de Mousquetaires de l'Ombre. Il vous faudra acheter « Mousquetaire de l'Ombre » pour tout connaître du Grand Secret.

Alors ? Êtes-vous prêt ?

En Garde, Mousquetaire !

L'Équipe de Phénix

MOUSQUETAIRES DE L'OMBRE

Sur une idée de Sylvain Plagne

Chefs de projet : Cyril Hannover,
Jérôme « Brand » Larré

Auteurs : Sylvain Plagne, Matthieu « M » Cuenin, Jean-Marc Dumartin, Eric Fontaine, Cyril Hannover, Jérôme « Brand » Larré, Nathanaël Terrien.

Illustrateurs : Fred Boot, Gwenaël Houarno

Cartes : Sébastien Lamblin

Couverture : Fred Boot

Mise en page : Alexandre « Plantaxl » Labeille


Mousquetaires de l'Ombre




Background

Ce chapitre a pour objectif de vous faire découvrir les premiers éléments de l'univers de Mousquetaires de l'Ombre et de vous permettre de jouer le scénario fourni dans ce kit de démonstration. Bien entendu, vous n'apercevrez qu'une toute petite partie de cet univers, mais cela devrait vous suffire pour passer une bonne soirée et vous permettre de vous faire une idée sur ce jeu.

LES MOUSQUETAIRES DE L'OMBRE ET LE GRAND SECRET

Les aventures de Mousquetaires de l'Ombre se passent dans le Royaume de France, en 1657.

Trois ans auparavant, quelques mois après le sacre de Louis XIV, une éclipse a plongé la capitale dans les ténèbres et le chaos le plus total. Tant et si bien que personne ou presque ne remarqua qu'une étrange galère tombée du ciel s'écrasa en forêt de Fontainebleau. À son bord, quelques centaines de prisonniers venus d'autres planètes, les « Naufragés », en profitèrent pour s'enfuir dans tout le Royaume.

Le capitaine de la galère, surnommé « Le Major », prit alors contact avec les autorités du pays en la personne de Mazarin, et les deux passèrent un accord. En échange de quelques conseils technologiques, le Cardinal accepta de créer une compagnie de gentilshommes spécialement entraînés à pourchasser et retrouver les Naufragés : les Mousquetaires de l'Ombre.

Forte de 150 hommes (et femmes) et dirigée de main de maître par le Capitaine de Beaufort, les membres de la Compagnie jouissent des mêmes prérogatives que tout autre mousquetaire, mais aussi de nombreux autres passe-droits tant qu'ils savent se montrer discrets. Parfois même, les hommes du major viennent conseiller ou prêter main forte à certains d'entre eux pour des missions très particulières.

LA FRANCE DE 1657

La France est un pays dont l'unité a réellement souffert des années précédentes. Les guerres de religion ont marqué une période particulièrement sombre de l'histoire et, bien que finie depuis plus de trois ans, la Fronde reste dans tous les esprits. Le pouvoir central a beau désormais être bien rétabli dans les mains du Roi et surtout de son Ministre, Mazarin, à qui il délègue la plupart de ses décisions, les intrigants sont nombreux et les ennemis se pressent de toutes parts aux portes du Royaume.

L'Espagne, par exemple, a su profiter de la division passée pour dominer les Flandres, le Roussillon et la Franche-Comté et son alliance avec le Saint Empire Romain Germanique n'est pas faite pour rassurer la France.

LA FRONDE GRISE

Dans ce contexte, et vu que le Royaume de France est le seul à posséder une force spécialement entraînée à les chasser, de nombreux naufragés cherchent à se réfugier dans les autres cours d'Europe. Unis par leur ennemi commun, les fuyards et les autres familles royales formeraient alors une menace majeure.

Toutefois il semblerait qu'à l'heure actuelle, les Naufragés cherchent plus à provoquer le courroux des puissances étrangères sur la France de façon discrète qu'à s'allier au grand jour avec elles. Incontestablement, cela permet aux hommes du Cardinal de gagner un temps précieux et de commencer à essayer de déjouer ces complots, mais nul doute que la situation pourrait rapidement évoluer en leur défaveur...



Le Système

Ce chapitre a pour objectif de vous familiariser avec les règles de base de Mousquetaires de l'Ombre et de vous permettre de jouer le scénario fourni dans ce kit de démonstration. Bien entendu, vous n'aurez pas accès à toutes les finesses du système, mais cela devrait vous suffire pour passer une bonne soirée et vous permettre de vous faire une idée sur ce jeu.

1. COMMENT LIRE LA FEUILLE DE PERSONNAGE ?

Vous trouverez dans ce kit cinq feuilles de personnages comprenant des personnages prêtirés ainsi qu'une feuille vierge, en cas de nécessité. Voici comment inter-

préter les principales informations que vous trouverez dessus, et comment les expliquer à vos joueurs en début de partie.

A - Caractéristiques Primaires

Chaque personnage dispose de deux caractéristiques primaires : le corps et l'esprit.

Le corps intervient à chaque fois qu'un personnage veut effectuer une action physique alors que l'esprit correspond aux actions mentales et sociales. Il s'agit des deux éléments techniques les plus importants dont l'ensemble du système de Mousquetaires de l'Ombre dépend.

Pour donner un ordre d'idée, ces valeurs vont de 1 à 10 pour un humain et un personnage joueur aura une moyenne de 7 dans ces caractéristiques, là où un quidam aura autour de 3. Bien sûr, cette échelle ne s'applique que pour les humains.

B - Caractéristiques Secondaires

Les caractéristiques suivantes découlent des deux précédentes et permettent de gérer tout un ensemble de situations particulières durant le jeu.


La Santé correspond à la résistance physique du personnage et à sa capacité à encaisser des coups sans broncher ;

La Superbe correspond à son amour propre et à sa capacité à supporter les vexations ;

Le Panache correspond au côté héroïque du personnage et à sa capacité à se dépasser pour faire des actions d'éclats dans les situations les plus spectaculaires ;

Le Dé d'encaissement correspond à la capacité du personnage à se remettre des pires blessures et à ne pas succomber même après être tombé dans un état critique suite à un très grand nombre de coups.

Le Prestige correspond à la renommée et à la réputation du personnage.

Nom				
Prénom				
Titre				
Joueur				
Corps	A	Blessure	Normal	
Esprit			Légèrement Blessé	
Santé			Gravement Blessé	
Superbe		Prouesses	Bassesses	
Panache	B	D		
Encaissement				
Prestige				
Aptitudes Physiques				
Armes d'hast				
Bagarre				
Escrime				
Filoutage				
Gymnastique				
Tir / Jet				
C				
Aptitudes Intellectuelles				
Art de la guerre				
Comédie & Jeux				
Savoir-Vivre				
Humanités & Sciences				
Navigation				
Vigilance				
Monture				
Nom				
Acrobatie				
Instinct				
E				
Contacts				
Serveurs				



C – Les Aptitudes

Les aptitudes correspondent à ce que sait faire le personnage et à son degré de compétence dans un domaine spécifique. Concrètement, plus le dé représentant son niveau d'aptitudes aura de faces, plus il sera doué pour réaliser ce type d'actions

Le tableau suivant vous permet d'apprécier le degré de maîtrise d'un personnage dans son art :

Dé	Niveau
1d4	Faiblesse/Défaut
1d6	Normal
1d8	Compétent
1d10	Bien entraîné
1d12	Très compétent
1d14 (1d10+1d4)	Maîtrise
1d16 (1d10+1d6)	Extraordinaire
1d18 (1d10+1d8)	Presque inégalable
1d20 (ou 2d10)	Grand maître

Aptitudes Physiques (liées au Corps)

- **Armes à deux mains** : combat avec les armes à deux mains (armes d'hast, espadon, lance, hallebarde, faux retournée...).
- **Bagarre** : combat à mains nues, armes improvisées ou courtes (gourdin, couteau, hachette, tabouret).
- **Escrime** : combat avec les armes nobles (cannes, épées, rapières...).
- **Filoutage** : filer quelqu'un, se cacher, crocheter une porte, subtiliser une bourse...
- **Gymnastique** : faire une cascade, s'accrocher à un lustre, escalader un mur, se libérer de cordes ...
- **Tir / Jet** : attaquer à distance (Arc, lance, couteau, pistolet, mousquet...).

Aptitudes Intellectuelles (liées à l'Esprit)

- **Art de la guerre** : tactique, stratégie et manœuvre de troupes, mais aussi connaissance des armées du royaume.
- **Comédie & Jeux** : les jeux de dés et de cartes, les échecs et les dames. Mais aussi le théâtre et la musique, mentir et dissimuler ses pensées.
- **Savoir-vivre** : l'art de se comporter en société, faire se pâmer les dames et mettre à mal ses pairs. C'est l'aptitude utilisée pour les joutes oratoires.
- **Humanités & Sciences** : le savoir religieux, scientifique, littéraire et historique.
- **Navigation** : géographie, connaissances maritimes et naviguer.
- **Vigilance** : repérer les malandrins dissimulés, chasser ou pister, trouver des indices lors des enquêtes ou percer un mensonge à jour.

Monture (aptitudes relatives à l'équitation)

- **Équitation** : sert à réaliser des prouesses équestres particulièrement difficiles et résoudre les actions de combat monté.
- **Instinct animal** : est la capacité de l'animal à aider spontanément son maître.

D – Prouesses et Faiblesses

Les prouesses correspondent à des bottes secrètes que connaissent les personnages ou à des aptitudes pour lesquelles ils ont développé leurs propres techniques personnelles et sont donc particulièrement efficace. Elles ne peuvent s'utiliser qu'une seule fois par scénario et nécessitent généralement l'accord du Maître de Jeu.

- **Botte de Nevers** : sur une attaque réussie en Escrime, vous doublez les dégâts.
- **Estocade fougueuse** : lancez deux fois un dé d'attaque (Escrime ou Armes à deux mains) et choisissez le meilleur
- **Sens de la Répartie** : lancez deux fois votre dé de Savoir-vivre et choisissez le meilleur.
- **Puit de Sciences** : sur un jet faisant appel au savoir du personnage (Humanités & Sciences, Navigation, Art de la Guerre ...), lancez deux fois le dé d'Aptitude concerné et choisissez le meilleur.
- **Polyglotte** : d'instinct, vous comprenez le sens général d'une phrase ou d'un texte d'une langue inconnue (pour rappel, une seule fois par session de jeu !)
- **Manchette Mortelle** : vous avez appris un coup mystérieux venu de l'orient lointain. Après une attaque réussie en Bagarre à mains nues vous faites des dégâts normaux (à mains nues les dégâts sont normalement divisés par deux : voir le combat) ou assommez votre adversaire (il est hors de combat pendant autant d'Assauts que de point de dégâts que l'attaque aurait infligés. Ne pas oublier la division par deux des dégâts).
- **Désarmement** : sur un assaut gagné, vous n'infligez pas de dégât mais désarmez votre adversaire (en Bagarre à mains nues, vous le ceinturez).
- **Pistolero** : vous pouvez tirer avec un pistolet dans chaque main en ne lançant qu'un seul jet de Tir / Jet pour les deux armes (les dégâts sont doublés).

Les bassesses sont des parties de la vie du personnage qu'il souhaite garder secrètes sous peine d'avoir de réels ennuis pouvant lui coûter jusqu'à la vie.

- **Noblesse usurpée** : Le personnage s'est octroyé un titre de chevalier de façon illégitime. Cela peut poser de très sérieux problèmes s'il rencontre des nobles issus de la même région que lui.
- **Mariage d'amour** : Le personnage a secrètement épousé une femme de très basse extraction dont il est fort amoureux et se doit de la faire vivre. La situation peut être révélée au grand jour si ses correspondances sont interceptées.

- **Libertin** : Le personnage a pris une indépendance certaine vis à vis du fait religieux et de la foi : il croit plus en la Nature qu'à l'idée de Dieu et peut largement choquer ses interlocuteurs s'il étale trop ses opinions.

Les prouesses et les bassesses ci-dessus sont celles que possèdent les personnages prétirés de ce kit ; il en existe bien entendu beaucoup plus dans le livre de base de Mousquetaires de l'Ombre.

E – Langues, serviteurs et contacts

Les langues sont celles parlées par le personnage et le reste ses connaissances. Ces dernières ne devraient guère vous servir pour le scénario de démonstration qui se passe loin de la capitale.

2. LES RÈGLES GÉNÉRALES

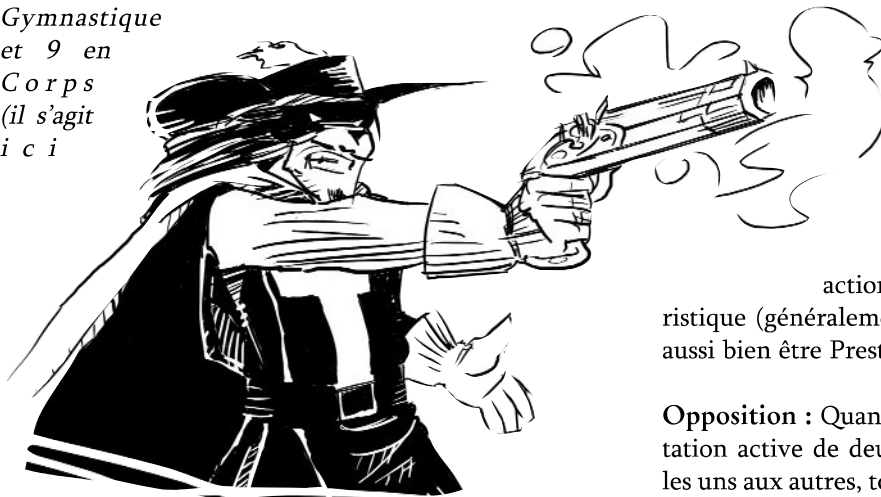
Maintenant les principaux éléments techniques de Mousquetaires de l'Ombre connus, voici un rapide aperçu des règles de bases qui vous permettront de faire jouer le scénario de ce kit sans pour autant maîtriser l'ensemble des règles du jeu.

Résolution d'action

Lorsqu'un personnage fait ou subit une action qui n'est ni automatiquement réussie, ni automatiquement loupée, on teste une de ses aptitudes pour savoir si l'action échoue réussit.

Le jet se fait en jetant un dé avec un nombre de faces correspondant à son niveau dans l'aptitude concernée et on ajoute la caractéristique liée à l'attitude (Corps pour une action physique, Esprit pour une action mentale ou sociale). Si le total atteint ou excède le seuil de difficulté de l'action c'est une réussite. La marge de réussite permet de qualifier le résultat de l'action.

Exemple : Gonzague, chevalier de Montbrun, tente d'escalader le mur de la cour d'un infâme escroc de Toulouse qui a osé lui vendre du vin de mauvaise qualité. Escalader le mur est d'une assez difficulté, le maître de jeu décide alors d'utiliser un seuil de 13. Gonzague à 1d6 en Gymnastique et 9 en Corps (il s'agit ici



d'une aptitude physique, donc on utilise Corps). Le joueur jette son dé et fait 4, ce qui fait un total de 13. Gonzague réussit de justesse à escalader le mur.

Pour vous aider à estimer la difficulté d'une tâche, voici un tableau comprenant une échelle de valeur permettant de moduler le seuil suivant l'action.

Tâche	Difficulté
Aisée	4
Facile	7
Moyenne	10
Assez difficile	13
Difficile	15
Très difficile	20
Extrêmement difficile	25
Quasi-impossible	30

Toutefois, n'hésitez pas à modifier ces valeurs suivant les conditions dans lesquelles se fait l'action. Des conditions climatiques, la vitesse, l'équipement, le stress sont autant de facteurs qui peuvent rendre une action beaucoup plus difficile. Ces modificateurs ne devraient pas toutefois dépasser -4 ou +4.

Décomposer un dé

À partir de D8 dans une aptitude, vous pouvez décomposer votre dé en plusieurs. Le total des faces de ces dés doit être égal à votre Aptitude.

Exemple : On peut décomposer un D8 en deux D4 et un D20 en un D10, un D6 et un D4.

Cas particuliers :

Critiques : Si un test d'aptitude est passé de 5 ou plus, le maître de jeu peut décider que l'action en question fait plus de dégâts ou un effet spécial (comique, dramatique, ou autre à sa convenance).

Inversement s'il est échoué de 5 point ou plus, l'action se passe tellement mal que le personnage subit un contrecoup du fait de sa maladresse (il tombe, se fait mal, ou autre..). Là encore, à la discrétion du maître de jeu.

Pas d'aptitude : Lorsque vous ne trouvez pas d'aptitude satisfaisante pour déterminer si une action réussit, utilisez juste une caractéristique (généralement Corps ou Esprit, mais cela peut aussi bien être Prestige ou autre) et 1d6.

Opposition : Quand une action dépend de la confrontation active de deux (ou plus) participants s'opposant les uns aux autres, tous les participants testent leur apti-



tude et le vainqueur est celui qui a fait le total le plus grand. On considère que la marge de réussite de l'action est la différence entre les différents jets.

Panache : Mousquetaires de l'Ombre est un jeu qui se veut dans la lignée des romans et des films de capes et d'épées. Les joueurs y sont encouragés à faire faire les actions les plus folles (et surtout les plus cinématiques) à vos personnages. Qu'ils se suspendent à une corde pour traverser l'ensemble d'une taverne de façon rapide, ou qu'ils tentent de sauter d'une tour pour sauver une Dame en se servant de draps pour ralentir leur chute, ils sont totalement dans le temps.

Aussi, à chaque fois qu'un personnage fait une action cinématique avec panache (donc dont la difficulté devrait être particulièrement élevée), il a le droit de rajouter son dé de Panache à son jet d'aptitude pour déterminer le résultat ou d'utiliser son dé de Panache pour faire une action supplémentaire.

Attention, le Panache offre d'autres options en combat.

3. LE COMBAT

Corps à corps :

Le Combat au corps à corps est une action avec opposition. Selon le type d'arme utilisé, les Aptitudes à utiliser au corps à corps sont Armes à deux mains, Bagarre ou Escrime.

Un assaut se déroule en plusieurs étapes.

Tout d'abord le MJ demande à chaque PJ ses intentions générales (participer au combat, s'accrocher à un lustre, se cacher...). Pour ceux qui décident de combattre, il leur demande de répartir leur dé d'Aptitude (Armes à deux mains, Escrime ou Bagarre) entre les attaques (un ou plusieurs dés découpés) et la défense (un seul dé). Les dés correspondant à l'attaque sont pris dans la main droite, la défense dans la main gauche. Bien sûr, une main peut être vide.

Exemple : Agénor a 1D10 en Escrime, il décide de jouer le tout pour le tout (il met 1D10 dans sa main droite, rien dans la main gauche) : son score de Défense est égal à son score de Corps et il fait une seule attaque à Corps + 1D10. Pendant ce temps, Alceste (1D12 en Bagarre) a maille à partir avec deux gardes mal intentionnés : il choisit de faire attention (il met 1D4 dans sa main gauche) et de rosser les deux importuns (il choisit de faire deux attaques, il met donc 2D4 dans sa main droite) : Alceste aura donc un score de Défense de Corps + 1D4 et il aura deux attaques à Corps + 1D4 à répartir entre les deux gardes. 1D4+1D4+1D4 nous donnent bien 1D12.

Si la main droite est vide, le personnage ne lance pas d'attaque. Si la main gauche est vide le score de défense de personnage est sa valeur en Corps, si elle contient un

dé, à chaque fois que le personnage subira une attaque il lancera ce dé et l'ajoutera à sa valeur de Corps pour déterminer sa Défense pour cette attaque.

Lorsque tous les PJ ont choisi secrètement leur répartition (leurs poings fermés), le MJ annonce les intentions des PNJ et leurs répartitions. Ce système empêche les deux parties (PJ et PNJ) de répartir leurs attaques/défenses en fonction de l'autre et introduit une certaine forme de bluff. Les joueurs ouvrent ensuite leurs poings, révélant les actions.

On détermine ensuite qui attaque qui, puis on résout les attaques. Pour chacune d'elle, on lance le dé correspondant que l'on ajoute à la caractéristique de Corps de l'assaillant. On retranche à ce total le score de Défense de l'adversaire (sa valeur de Corps s'il ne s'est pas défendu, sa valeur de Corps plus le dé mis en défense dans le cas contraire) pour obtenir le nombre de points de dégâts infligés au défenseur. Si ce nombre est négatif, l'attaque a échoué, s'il est positif, l'attaque a porté et le Défenseur perd autant de points de Santé. Lorsqu'un personnage gagne une passe d'arme, il n'est pas obligé de blesser son adversaire et peut choisir de retenir son geste au dernier instant.

Les assauts sont simultanés (les dégâts aussi), l'ordre dans lequel on résout les attaques n'a pas vraiment d'importance.

Exemple : Un combat oppose deux extra-terrestres (5 en Corps, 1D10 en Escrime) à 2 Mousquetaires (6 en Corps et 1d12 en Escrime). Le MJ commence par demander aux Mousquetaires de répartir leurs dés entre attaque et défense. Le premier mousquetaire (Agénor), prudent, met autant en défense qu'en attaque (1D6 dans chaque main), alors que le deuxième (Alceste), plus fougueux, ne se défend pas et lance une attaque à 1D8 et une à 1D4 (sa main gauche est vide, sa main droite contient 1D8 et 1D4). Une fois que les joueurs ont mis leurs dés en main, le MJ révèle les intentions des E.T. : ils attaquent tous les deux avec 1D10 sans se défendre.

Les joueurs révèlent alors leur répartition et chacun désigne ses cibles.

Agénor a comme Défense 6+1D6, Alceste a 6, et les E.T. ont 5.

On résout ensuite les passes d'armes

Agénor lance son attaque sur le premier E.T. : 6+1d6=8. Il touche avec une marge de 3, sa victime perd 3 points de Santé.

Alceste lance ses attaques sur le deuxième : 6+1d4=7 et 6+1d8=10. Il lui inflige respectivement 2 et 5 points de dommage, l'E.T. perd 7 points de Santé.

Les deux E.T. attaquent Agénor :

Le premier fait 5+1D10=9 et Agénor se défend avec 6+1D6=10, l'attaque échoue.

Le second fait 5+1D10=11 et Agénor se défend avec 6+1D6=9, l'attaque porte avec une marge de 2, Agénor perd deux points de Santé.



Il existe également un ensemble de règles complémentaires vous permettant d'animer vos combats de façon plus ludique :

« **Pleutre !** » : un joueur ne décidant pas assez rapidement de ses actions est déclaré pleutre par le MJ pour l'assaut et subit un malus de 2 à ses jets, lorsqu'il aura enfin décidé de ses actions.

« **Panache !** » : avec l'autorisation du MJ et si la situation et la description des actions par le joueur s'y prêtent, un personnage peut effectuer une Attaque ou supplémentaire en utilisant son Dé de Panache ou ajouter son dé de panache à l'une de ses Attaques.

Combat monté : lors d'un combat monté (une ou deux des parties montées), tous les intervenants font un jet d'acrobatie s'ils sont monté, ou de gymnastique s'ils sont à pied, et la différence entre les deux s'ajoute au prochain jet d'aptitude du gagnant.

Armes d'Hast

Il est plus difficile de se défendre avec les armes à deux mains. En pratique, quelqu'un utilisant cette aptitude ne peut pas avoir de dé de défense strictement supérieur à son meilleur dé d'attaque (autrement dit, aucun dé dans sa main gauche ne doit être supérieur à un dé de la main droite).

Main Gauche

Utiliser une rapière et une main gauche permet de gagner +2 à toutes ses défenses mais de subir un malus de -2 à toutes ses attaques. On utilise l'Escrime.

Mains nues

à mains nues contre un adversaire armé, on ne peut mettre plus d'1d4 en défense. Par ailleurs si on n'utilise pas d'arme dans une Bagarre, les dégâts sont diminués de moitié, arrondi à l'inférieur.

Combat à distance :

L'attaquant fait un test de Tir / Jet contre une difficulté qui dépend de la distance et de l'arme utilisée. Étant donné les temps d'armement et de préparation du tir, le découpage du dé n'est pas autorisé : on ne peut effectuer qu'une attaque et la Défense du tireur est égal au score de Corps. La cible n'a pas de Défense.

Les dégâts sont la différence entre le résultat du test et la difficulté ; ils sont modifiés selon l'arme et la distance puis retirés à la Santé de la cible.

En cas d'action héroïque, le MJ peut permettre au joueur de rajouter son dé de Panache à son attaque.

Armures :

Les armures terriennes sont peu efficaces face à un acier bien trempé ou à une arme à feu. De plus elles diminuent la mobilité des personnages.

Protection	Réduction des dégâts	Malus de mouvement
Cuirasse	-4	-2
Porte / Table en bois épais	-5	N/A
Armure lourde + Heaume	-6	-5

Tous les dégâts subis par le personnage sont diminués du score Protection (même si les dégâts sont réduits à 0 ou en dessous par l'Armure, on considère que l'attaque a tout de même porté).

Le malus de mouvement s'applique à tout jet d'Aptitude physique lorsque l'armure est portée.

Dommmages :

Les dommages s'appliquent à la Santé pour les engagements physiques. Il existe trois niveaux de blessures :

Combat à Distance

Portée : (Difficulté)	Bout portant (Aisée - 4)	Courte (Facile - 7)	Moyenne (Moyenne - 10)	Maximum (Difficile - 15)
Mousquet	<2 m	2-15 m	15-30 m	30 m-100 m
Dégâts	x3	x2	x 1	/2
Pistolet	<2 m	2-10 m	10-20 m	20-30 m
Dégâts	x3	x2	x1	/2
Arc	Inutilisable	2-25 m	25-50 m	50-100 m
Dégâts		x2	x1	x2
Arbalète	<2 m	2-20 m	20-50 m	50-100 m
Dégâts	x3	x2	x1	x2
Couteau	Inutilisable	2-5 m	5-10 m	10m-25 m
Dégâts		x2	x1	/2
Fronde	Inutilisable	2-10 m	10-30 m	30-60 m
Dégâts		x2	x1	/3



Normal : Un personnage qui finit un combat avec un score de Santé positif revient au niveau de Santé qu'il avait au début de la scène.

Légèrement blessé : En personnage qui arrive à 0 ou moins en Santé est légèrement blessé. Il peut continuer à agir, mais aura un malus égal à ses points négatifs en santé.

Exemple : un personnage à -6 en Santé aura -6 en malus à TOUS ses jets de dés.

Lorsqu'un personnage est légèrement blessé, il jette un dé d'Encaissement. S'il fait moins que sa valeur de Santé (en valeur absolue), il devient Grièvement blessé. Ce jet est à faire à chaque nouvelle blessure.

Exemple : à -6 en Santé, il faut faire 6 ou plus avec le dé d'Encaissement pour rester debout. Bien sûr ce dé d'Encaissement ne souffre pas du malus de 6 lié à son état de Santé...

À la fin du Combat, on considère que le niveau de Santé du Mousquetaire est de zéro, quelque soit le niveau atteint pendant le combat. Il lui faut donc être soigné avant d'envisager un autre combat.

Grièvement blessé : le personnage sombre dans l'inconscience (il ne pourra en sortir que suite à des soins) et doit faire un jet d'Encaissement. S'il fait 1 au jet ou s'il reçoit une nouvelle blessure, le personnage meurt définitivement (sauf soins rapides d'un artefact E.T.).

À la fin du Combat, on considère que le niveau de Santé du Mousquetaire est de zéro, quelque soit le niveau atteint pendant le combat.

Guérison

avec un minimum de soins et du repos, un personnage peut récupérer (Dé d'Encaissement - 1) points de Santé par jour.

4. SUPERBE ET PRESTIGE

Prestige :

Comme dit précédemment, le prestige correspond à la renommée et à la réputation du personnage. Or, dans Mousquetaires de l'Ombre il est parfois beaucoup plus important de bien paraître à la cour que de savoir se battre. Être reconnu est le premier pas vers le succès.

Pour déterminer si un PNJ connaît ou reconnaît le mousquetaire, le MJ fait en secret un Jet de Prestige et s'appuie sur les résultats de la table suivante: 1d6 + Prestige du Mousquetaire. Bien sûr vous êtes libre d'y ajouter les modificateurs de votre choix

Joutes oratoires :

Comme dans tous les films de cape et d'épées, les personnages se livre parfois à des échanges de bons mots et de piques pour humilier leur adversaire et lui faire perdre la face. Gérez simplement une joute oratoire comme un combat en utilisant Esprit comme caractéristique, Savoir-vivre comme aptitude et la Superbe à la place de la Santé. A 0 un personnage est humilié, il perd définitivement un point de Prestige.

Jet de prestige / Familiarité

1 et -	Doute de la condition du personnage
2	Confond avec quelqu'un de mauvaise réputation
3 à 5	Ne connais pas
6	Sait d'où est originaire la famille du personnage
7	Reconnait le blason du personnage
8	Connaît quelqu'un de la famille du personnage
9	A entendu vaguement parler du personnage
10	A entendu parler du personnage de façon élogieuse
11	Traite le personnage avec respect
12	Est heureux de rencontrer le personnage dont il a tant entendu parler
13	Fais confiance au personnage
14	Connaît des détails sur la vie du personnage
15	Accorde son aide si on la lui demande
16	Serait fier de rendre service
17	Offre spontanément son aide
18	Accorde un soutien sans borne au personnage
19 et +	Est en admiration devant le personnage

