



le Scriptorium

présente :
une aide pour
Mastercraft



L'ART DU DUEL



© Crafty Games

UNE RÈGLE OPTIONNELLE POUR MASTERCRAFT

Idée originale : Scott 'Morgenstern' Gearin

Traduction et mise en page : Aegis

Illustration de couverture : Ben McSweeney (inkthinker.deviantart.com)

Mastercraft est un système de jeu par Alex Flagg, Scott Gearin & Patrick Kapera :
www.crafty-games.com

Introduction

Cette courte règle optionnelle présente un premier exemple non-officiel de confrontation : le duel. Mais qu'est-ce qu'une confrontation exactement ? Dans Spycraft 2.0, on les appelait *dramatic conflicts*, et ils recouvraient toutes les situations conflictuelles autres que le combat, y compris les courses-poursuites, le piratage informatique, les interrogatoires et même la séduction ! Les confrontations sont l'adaptation de ces concepts au système de règles Mastercraft. Leur usage était et reste optionnel : vous pouvez parfaitement jouer sans ces "mini-jeux dans le jeu". Mais si vous voulez accorder une importance particulière à certaines scènes, comme les interrogatoires dans les scénarios policiers ou les courses-poursuites dans les aventures pleine d'action, les confrontations sont là pour ça !

Confrontation : duel

Le duel est un sous-système de combat censé incarner toute la violence et le déchaînement d'adrénaline des films de cape et d'épée ou de samourais. Tout le monde peut participer à un duel, mais certains personnages se spécialisent dans ces affrontements *mano a mano*.

L'Art du duel est une nouvelle valeur qui représente la prédisposition naturelle et l'entraînement d'un personnage au duel. Tout personnage disposant d'au moins une spécialisation peut sacrifier des manèges d'armes pour augmenter son Art du duel. Chaque manège ainsi dépensé augmente l'Art du duel du personnage de +1.

MENER UN DUEL

Si le duel commence hors combat, les deux participants doivent lancer l'Initiative. Le duel est alors géré par une série de jets opposés. Avant chaque jet de duel, le personnage dont l'Initiative est la plus faible doit déclarer toute manœuvre qu'il souhaite utiliser. Ensuite, c'est au tour de son adversaire. Les deux personnages effectuent alors un jet opposé, en utilisant leur Bonus de Base à l'Attaque + leur modificateur de caractéristique le plus faible + leur Art du duel respectif. Le meilleur l'emporte et obtient un succès. En cas d'égalité parfaite, nul n'obtient de succès. Un duelliste peut abandonner à tout moment, conférant par là même assez de succès à son adversaire pour lui permettre de l'emporter (voir ci-dessous). Un maximum de deux jets de duel peuvent être effectués à chaque round. Ils prennent effet au cours de l'Initiative du duelliste ayant la valeur la plus élevée.

Pour remporter un duel, le personnage doit accumuler un nombre de succès égal à l'Art du duel ou au nombre de dés d'action de départ de son adversaire, en choisissant la valeur la plus élevée. Après avoir obtenu le dernier succès nécessaire, le vainqueur peut se saisir d'une ou deux de ses armes par une action libre (si nécessaire) et profite d'une demi action immédiate. S'il choisit d'attaquer son adversaire avec cette action, son ou ses jets d'attaque sont considérés comme des 20 naturels et il peut les convertir en coups critiques sans dépenser de dé d'action. Contrairement à la plupart des jets automatiques, ces résultats peuvent être améliorés à l'aide de dés d'action.



par leventep.deviantart.com

Dans le cas où les deux adversaires remportent le duel simultanément, tous deux bénéficient d'une demi action et des avantages associés. Ces actions sont résolues simultanément.

Si un des personnages subit des dégâts d'une source extérieure au cours d'un duel, celui-ci est annulé. Interrompre ainsi un duel est un acte extrêmement déshonorant.

DUELS FORMELS

Les duels formels prennent place en dehors de tout combat et sont "au premier sang" si les duellistes en conviennent (sinon, ils sont toujours "à mort"). En fonction du cadre de jeu, un individu défié peut désigner un champion pour se battre en son nom. Le personnage défié partage généralement le destin de son champion au terme du duel.

Un duel formel au premier sang est remporté lorsque le vainqueur inflige ne serait-ce qu'un point de dégâts à son adversaire, et les beaux joueurs éviteront généralement de convertir leur attaque en coup critique. Si une aptitude venait à réduire ces dégâts à 0, le duel continue comme un combat normal jusqu'à ce que l'un des personnages parvienne à infliger des dégâts à l'autre.

Un duel formel à mort continue comme un combat normal dès le round suivant la résolution du duel (à condition que le perdant ne soit pas instantanément tué ou incapacité par le coup critique).

DUELS EN COMBAT

Les duels en combat peuvent démarrer spontanément au cœur d'une bataille. Lorsqu'un personnage spécial est touché par une attaque au corps-à-corps ou à mains nues, il peut dépenser 2 dés d'action pour tenter un jet de Réflexes avec un DD égal au résultat du jet d'attaque. En cas de réussite, l'attaque est annulée et un duel débute entre l'attaquant et le défenseur.

Un duel en combat prend fin lorsque le vainqueur utilise sa demi action. Les deux combattants agissent normalement dès le round suivant.

EXEMPLE DE DUEL

Au cours d'un rude combat contre un dragon, la paladine Alias décide se sacrifier pour que ses compagnons puissent se replier. Elle laisse venir un coup de griffes et dépense 2 dés d'action pour tenter un jet de Réflexes, qu'elle réussit ! Son épée bloquant la griffe du grand dragon, le duel à mort peut commencer.

Comme le combat avait déjà débuté, les adversaires utilisent leur Initiative courante : 11 pour Alias et 15 pour le dragon. Le premier jet opposé de duel commence et c'est à Alias de déclarer sa stratégie. Elle choisit Frappe soudaine et ajoute 8 (son BBA) + 1 (son modificateur le plus faible, l'Intelligence) + 4 (son Art du duel, qu'elle a augmenté grâce à deux dons et en sacrifiant deux manœuvres) = 13 à son jet. Elle lance et obtient 16. C'est au tour du dragon. Même si le duel n'est pas sa spécialité, il dispose d'un BBA conséquent et n'a que peu de points faibles. Aussi, il lance 1d20+15... et obtient 32 ! Premier succès pour le dragon. Mais Alias a utilisé Frappe soudaine, ce qui lui permet de bénéficier d'un bonus de +1 pour la suite.

Un second jet opposé commence, et cette fois Alias choisit Mental d'acier, pour profiter de sa forte Détermination (+15). Elle obtient 27 et le dragon, qui ne possède aucune manœuvre de son côté, 24. Un succès partout. C'est la fin du round pour les duellistes et le reste des personnages engagés dans le combat peuvent agir normalement. Les compagnons d'Alias, grièvement blessés, battent en retraite avec regret.

Au début du round suivant, c'est au dragon d'agir : nouveau jet opposé. Forte de son bonus de +1, Alias choisit encore Frappe soudaine et lance 1d20+14. Elle obtient 28 et le dragon 21. Deux succès pour Alias. Le dragon possédant un Art du duel nul mais 4 dés d'action (en raison du Niveau d'Opposition de 10), il faut encore 2 succès à Alias si elle veut l'emporter.

Quelques jets opposés plus tard, le dragon a accumulé 2 succès (pas assez pour vaincre Alias) et la paladine 4 (suffisamment pour vaincre le dragon). Alias bénéficie donc d'une demi action dont elle se sert pour plonger son épée dans le poitrail du dragon. Ce n'est pas assez pour le tuer, mais au moins, les compagnons d'Alias ont eu le temps de fuir le combat...

Dons de combat de base

CONCENTRATION

Votre concentration est si intense qu'elle vous permet d'accomplir des prodiges.

Avantage : Vous obtenez une manœuvre.

Concentration totale (Manœuvre de jet opposé) : Votre jet bénéficie d'un bonus de +5. Vous pouvez utiliser cette manœuvre un nombre de fois par scène égal à vos dés d'action de départ, mais en cas de succès, vous ne pourrez plus l'utiliser jusqu'à la fin de la scène.



Dons de combat au corps-à-corps

MAÎTRISE DU DUEL I

Vous avez étudié l'art du duel avec grand soin et maîtrisez les bases du combat à un contre un.

Avantage : Vous obtenez un bonus à vos jets d'Initiative égal à votre Art du duel. Au cours d'un duel, si un jet d'Art du duel opposé se solde par une égalité, vous obtenez 1 succès. De plus, vous obtenez une stratégie

Frappe soudaine (Stratégie de Duel) : Vous obtenez un bonus cumulatif de +1 à tous vos futurs jets d'Art du duel jusqu'à la fin du duel.

MAÎTRISE DU DUEL II

Votre maître vous a enseigné à tendre vers la perfection en toutes circonstances.

Conditions : Maîtrise du duel I

Avantage : Le nombre de succès nécessaires pour remporter un duel est toujours égal à l'Art du duel de votre adversaire (minimum 1). De plus, vous obtenez une manœuvre.

Double tranchant (Manœuvre d'Attaque au corps-à-corps) : Si votre attaque porte avec une marge de 4 ou plus, vous infligez les dégâts de votre arme une seconde fois. Si la marge est de 10 ou plus, les deux jets de dégâts bénéficient d'une PA 4. Cette manœuvre est utilisable une fois par round.

MAÎTRISE DU DUEL III

Vous maniez votre lame avec une dextérité quasi surnaturelle.

Conditions : Maîtrise du duel II

Avantage : Vous commencez chaque duel avec 1 succès. De plus, vous obtenez une stratégie.

Frappe instinctive (Stratégie de Duel) : L'Art du duel de votre adversaire est réduit de 2 jusqu'à la fin de ce duel. Cette stratégie est utilisable une fois par duel.

TECHNIQUE DE L'AUTOMNE

Votre concentration est si profonde qu'elle en devient souvent perturbante pour autrui.

Avantage : Votre Art du duel augmente de 1 et vous obtenez une stratégie.

Sur le fil (Stratégie de Duel) : Une fois par duel, acceptez un malus de -2 sur votre jet. Votre adversaire

doit lancer le dé une fois de plus pour ce jet opposé et doit choisir le résultat le plus faible.

TECHNIQUE DU MIROIR

Vous avez vaincu meilleur que vous en vous servant de la force de votre adversaire.

Avantage : Votre Art du duel augmente de 1 et vous obtenez une stratégie.

Mise à niveau (Stratégie de Duel) : Une fois par duel, vous pouvez accepter un malus de -2 à votre jet. Si vous l'emportez, votre Art du duel augmente pour égaliser celui de votre adversaire, s'il est supérieur, jusqu'à la fin du duel.

TECHNIQUE DU SOLEIL LEVANT

Vous êtes imprévisible et parvenez à surprendre vos ennemis même avec les coups les plus classiques.

Avantage : Votre Art du duel augmente de 1 et vous obtenez une stratégie.

Retour en force (Stratégie de Duel) : Une fois par duel, acceptez un malus de -4 sur votre jet. Si vous l'emportez, vous pourrez réutiliser toute stratégie que vous avez déjà utilisée une fois de plus au cours de ce duel.

TECHNIQUE DU VIDE

Vous avez appris à faire le vide pour sublimer vos compétences de duelliste.

Avantage : Votre Art du duel augmente de 1 et vous obtenez une stratégie.

Instant de grâce (Stratégie de Duel) : Une fois par duel, sacrifiez un dé d'action. La prochaine fois que vous remportez un jet d'Art du duel au cours de ce duel, vous obtenez 1 succès supplémentaire.

Dons secrets

DEUILLISTE DÉLOYAL

Vous ne vous battez certes pas à la loyale, mais vous ne craignez pas d'affronter vos ennemis face à face.

Avantage : Votre Art du duel est égal à la moitié des dons secrets que vous possédez (en arrondissant à l'entier supérieur), s'il n'était pas déjà plus élevé. Cette valeur ne saurait être améliorée davantage. Lorsque vous sélectionnez ce don, vous pouvez réassigner tout manquement d'armes que vous aviez sacrifié pour augmenter votre Art du duel.

Dons de magie

DUELLISTE PROFANE

Adeptes de la magie ou pas, vous n'êtes pas moins habiles avec une lame.

Avantage : Votre Art du duel est égal à la moitié des dons de magie que vous possédez (en arrondissant à l'entier supérieur), s'il n'était pas déjà plus élevé. Cette valeur ne saurait être améliorée d'avantage. Lorsque vous sélectionnez ce don, vous pouvez réassigner tout maniement d'armes que vous aviez sacrifié pour augmenter votre Art du duel.

Dons de style

DUELLISTE À LA COUR

Contrairement à beaucoup de vos pairs, vous préférez régler vos différends vous-même et pas en faisant appel aux services d'un champion.

Avantage : Votre Art du duel est égal à la moitié des dons de style que vous possédez (en arrondissant à l'entier supérieur), s'il n'était pas déjà plus élevé. Cette valeur ne saurait être améliorée d'avantage. Lorsque vous sélectionnez ce don, vous pouvez réassigner tout maniement d'armes que vous aviez sacrifié pour augmenter votre Art du duel.

Nouvelles manœuvres

Ces nouvelles manœuvres ajoutent un peu de variété aux options d'un duelliste. Toutefois, elles n'augmentent pas son Art du duel. Le personnage devra choisir entre polyvalence et puissance pure.

ÉNERVEMENT

Manœuvre de Duel : Vous avez l'art de faire sortir autrui de ses gonds. Acceptez un malus de -2 à votre jet. En cas de succès, vous réussissez aussi automatiquement une action d'Épuisement contre votre ennemi.

MENTAL D'ACIER

Manœuvre de Duel : La volonté est la clef de la victoire. Une fois par duel, effectuez un jet de Détermination (Sag) au lieu d'un jet de duel normal.

OUVERTURE

Manœuvre de Duel : *Par ici !* Une fois par duel, effectuez un jet de Bluff (Dex) au lieu d'un jet de duel normal.

PREMIER COUP

Manœuvre de Duel : Ce coup n'a qu'une chance infime de réussir. Mais si ça passe, tout sera fini. Acceptez un malus de -12 à votre jet. En cas de succès, vous remportez immédiatement le duel.

PRISE DE CONTRÔLE

Manœuvre de Duel : Vous déconcentrez votre adversaire. Acceptez un malus de -2 à votre jet. En cas de succès, vous réussissez aussi automatiquement une action de Diversion contre votre ennemi.

REGARD PROVOQUANT

Manœuvre de Duel : Le personnage fixe son adversaire, lui indiquant bien qu'il compte l'emporter. Acceptez un malus de -2 à votre jet. En cas de succès, vous réussissez aussi automatiquement une action de Menace contre votre ennemi.

RESPIRATION

Manœuvre de Duel : Le personnage échappe un instant au stress et à la tension du moment pour retrouver sa respiration. Une fois par duel, acceptez un malus de -4 à votre jet. En cas de succès, vous perdez tous les dégâts non létaux ou de stress accumulés.



par DevBurnak.deviantart.com