

ARMAND D'HUBERT ET GABRIEL FÉRAUD

Deux officiers français à l'époque napoléonienne. Gabriel Féraud, du 7e régiment de hussards, est brun et Gascon. Armand d'Hubert, du 3e rég. de hussards, est blond et Picard.

Pour un prétexte futile, Féraud s'est mis en tête de se battre en duel avec D'Hubert et veut recommencer à chaque fois qu'il le rencontre.

D'Hubert, quoique moins motivé, accepte à chaque fois.

Personnages créés par Joseph Conrad dans la nouvelle Le Duel publiée en 1908 (c'est dans le domaine public) et repris par le film Les Duellistes de Ridley Scott (1977).

Deux figurines de hussards Brigade Games (photo ci-dessus) leur ressemblent.



L'un et/ou l'autre peuvent apparaître comme PNJ ou faire partie de la troupe d'un autre personnage. Féraud cherche à rencontrer D'Hubert s'il le sait dans les environs. Quand il le trouve il le défie en duel pour un combat immédiat ou aussitôt que possible. D'Hubert ne peut pas refuser. Le duel se déroule de manière honnête (Féraud est fou mais sincère) en principe devant deux témoins, au sabre (arme courte) à pied ou à cheval, ou éventuellement au pistolet avec un, ou deux, pistolets chargés chacun ; ces conditions et le lieu du duel sont décidés par accord honorable entre eux.

Caractéristiques pour Argad

ARMAND D'HUBERT

classe 4, vêtue légère, cavalier

tir normal

escrimeur rapide au sabre

(frappe au sabre en même temps que les armes semi-longues)

GABRIEL FÉRAUD

classe 4, vêtue légère, cavalier

tir normal

escrimeur rapide au sabre

(frappe au sabre en même temps que les armes semi-longues)

Chacun des deux a un seul "point de vie" contre tout autre ennemi. Pour simuler le rythme de leur histoire, en duel régulier l'un contre l'autre ils ont deux "points de vie" chacun. **Une touche cause une blessure** qui arrête le duel (jusqu'à une prochaine rencontre). Les témoins vont voir le blessé (ou les blessés simultanés), **relancer aussitôt ce dé**, un second résultat touché indique qu'on a tué (ou gravement blessé si on applique une règle de soins) son adversaire.

Règles optionnelles réservées aux duels : À cheval, subir un résultat "recul" en duel fait tomber à terre. À pied, un résultat "recul" en duel contre un piéton (ou contre un monté ce qui le fait tomber) permet de le frapper en premier au tour suivant si on avance aussitôt pour rester en contact (*l'autre peut tenter de rompre le contact au mouvement du tour suivant mais ne pourra pas frapper s'il est alors rattrapé, règle générique page 31*).

Variantes

L'un ou l'autre personnage, ou les deux, peuvent être PJ représentant un joueur : dans ce cas, classe 5, 2 points de vie contre tout adversaire, peut être très rapide escrimeur (frappe avec 2D6 contre un seul ou deux adversaires, sans additionner ces dés) en plus de la rapidité (frappe en même temps que les armes semi-longues). Ce sont d'énormes avantages.

Il est bien sûr possible de changer les noms pour les adapter au scénario d'une campagne, et/ou de replacer cette rivalité à toute époque du seizième au dix-neuvième siècle ou en fantasy.

On peut aussi organiser ce duel rapide, avec la règle Argad comme ci-dessus, pendant une pause en marge d'une grosse escarmouche ou bataille jouée avec d'autres règles de jeu plus massives.