

Chima Gongjian Shou

Caractéristiques

Origine : Cathay.

Description : Chima Gongjian Shou est le style de tir à l'arc monté de précision des cavaliers des steppes du Xian Bei. Il s'agit d'un dérivé de l'école Vahiy de la tribu des Atlar'vahir de l'Empire du Croissant de Lune. Contrairement à la technique Vahiy, Chima Gongjian Shou n'est pas basé sur la stratégie. Au lieu de cela, c'est plutôt un style de combat de masse où chaque cavalier est libre d'attaquer la cible de son choix. Ses actions individuelles ne nuisent pas à l'unité de sa formation, car elle n'existe pas. De plus, l'indépendance du combattant lui permet d'être à son potentiel maximal même s'il n'a pas une armée avec lui.

Ce style, comme beaucoup de techniques de combat monté, repose sur la capacité de se déplacer rapidement, de harceler ses ennemis, et de se dégager promptement. Parce qu'il tente de minimiser son exposition au feu de l'adversaire, le combattant doit tirer rapidement et avec précision s'il veut optimiser son efficacité. La précipitation est la principale faiblesse de cette école.

Académies et lieux d'apprentissage : Chima Gongjian Shou ne peut être appris qu'au sein des tribus du Xian Bei.

Spécialisations : Arc, Cavalier.

Armes de prédilection : Arc court.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

On enseigne à aux apprentis à ce que chacun de ses tirs fasse mouche. Quand vous déterminez les dommages pour une flèche, lancez +1g0 dés par Niveau de Maîtrise (1 pour Apprenti, 2 pour Compagnon, 3 pour Maître). Ils peuvent aussi utiliser Tir d'instinct (Arc) en étant à cheval.

Compagnon

Les compagnons ont appris à sortir et tirer une flèche en un clin d'oeil, même à cheval. Quand vous utilisez Tir d'instinct, le ND est simplement le ND pour être touché de votre cible.

Maître

Un Maître de l'école Chima Gongjian Shou est comme flou dans un combat, fonçant et frappant très rapidement. Quand vous êtes à cheval, vous pouvez réduire vos dés d'Action de votre rang dans la compétence Charge (jusqu'à un minimum de 1) juste avant la phase 1 de chaque round de chaque combat, au lieu de le faire uniquement avant le premier round.

Compétences

Attaque de cavalerie

Le personnage tente de frapper tôt et souvent, puis se replie pour se mettre à l'abri. Vous pouvez diminuer deux de vos dés d'action de votre rang dans cette compétence (jusqu'à un minimum de 1) juste avant la première phase de chaque tour de combat lorsque vous êtes à cheval, ce qui vous permettra d'attaquer puis de vous replier avant que votre adversaire ne puisse faire quoi que ce soit excepté se défendre.

Charge

Le cavalier charge son adversaire en galopant sur une distance d'au moins 50 mètres en ligne droite. Cette manœuvre est très impressionnante, en particulier si l'adversaire est à pied. Il voit le cavalier se précipiter sur lui en pointant son arme. Le but du cavalier est de lui porter

Nations



Xian Bei

un coup dans la charge de son allié à quatre pattes. Si la charge est un succès, le cavalier ajoute un dé (lancé et gardé) aux dégâts plus un pour chaque augmentation effectuée (non gardés ceux-ci).

Exploiter les faiblesses (arc)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Tir d'instinct

Cette compétence permet au personnage de tirer sur une cible à l'instinct et, donc, à une vitesse ahurissante. S'il se fait attaquer et qu'il n'a pas le temps de réagir sans effectuer d'interruption, le joueur peut avancer l'un de ses dés d'action de (rang dans la compétence) x 2 phases (phase 1 au minimum) et peut tirer avant si sa nouvelle phase précède celle de son adversaire. Cette compétence est effective, même en cas d'attaque surprise, si l'arme est dans les mains du personnage.

Tir en cloche

Les spadassins qui maîtrisent cette compétence passent des mois à apprendre à faire mouche sur une cible très éloignée. Pour chaque rang dans cette compétence, le tireur augmente la portée de son arc de 5 mètres et l'arbalétrier de 10 mètres.

Chin Te

(Main du matin)

Caractéristiques

Origine : Cathay.

Description : Chin Te, un paysan du Lanna qui conduisit ses agriculteurs à renverser un bureaucrate gouvernemental corrompu, dit à ses hommes d'utiliser leurs fléaux comme des armes. Aujourd'hui, le style de combat portant son nom utilise le seurng tjat koen, un arme dérivée de ces fléaux. Chin Te savait que ses forces étaient largement en sous nombre, alors il développa des techniques pour permettre à ses hommes de résister contre de multiples adversaires.

Les pratiquants du style Chin Te se battent parfois avec une paire de seurng tjat koen, mais n'en portent habituellement qu'un seul. Ce style est bâti autour du fait de garder l'arme toujours en mouvement afin d'avoir suffisamment d'élan lorsqu'une attaque devra être portée, ou en adoptant différentes positions avec l'arme tenue par une main sur chaque barre, permettant à son porteur d'utiliser n'importe laquelle de ses mains pour sa prochaine attaque. La faiblesse de cette école vient de son utilisation d'une arme qui ne peut en aucun cas servir à parer des attaques.

Académies et lieux d'apprentissage : on ne peut apprendre l'école Chin te que dans la province du Lanna, où il est né.

Spécialisations : Athlétisme, Fléau.

Armes de prédilection : seurng tjat koen.



Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis s'habituent à utiliser un fléau avec l'une ou l'autre de leurs mains, annulant la pénalité de main non directrice lorsqu'ils utilisent une seule arme. Vous gagnez également une Augmentation Gratuite sur vos jets d'Attaque (Fléau) en utilisant un seurng tjat koen.

Compagnon

Un compagnon maîtrise une attaque circulaire qui lui permet de frapper une seconde fois en utilisant le rebond de son premier coup. Pour ce faire, effectuez votre première attaque normalement. Ensuite, si le coup porte, vous pouvez dépenser immédiatement un autre dé d'Action (sans vous préoccuper du fait que celui-ci soit "légal" pour agir dans la phase courante) pour lancer une seconde attaque, dont le jet s'effectue normalement.

Maître

Les Maîtres ont appris que même un fléau peut être utilisé pour arrêter des attaques, mais au prix d'efforts particuliers. Vous pouvez dépenser un dé d'Action (qu'il soit en réserve ou de la phase courante) pour faire tourner votre arme. Lancez pour cela Esprit + Attaque (Fléau). Utilisez alors le résultat de ce jet comme votre ND pour être touché par des armes de mêlée, des armes de jet ou à mains nues jusqu'à votre prochaine action (utilisation d'un dé d'Action). Votre ND pour être touché par des flèches, carreaux ou autres projectiles reste inchangé, mais quiconque vous tire dessus avec une arme à feu bénéficie d'une Augmentation gratuite.

Compétences

Désarmer

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de l'adversaire de votre PJ vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin de faire un jet d'opposition (Gaillardise + Désarmer) du PJ et [Gaillardise + Attaque (arme utilisée)] de son adversaire. Si vous remportez l'opposition, votre PJ lui fait sauter son arme des mains ; si vous remportez l'opposition avec un ND augmenté de 10, votre PJ peut même se retrouver avec l'arme de son adversaire en main si vous le désirez. De plus, pour le Désarmement, plutôt que d'utiliser la force brute, vous pouvez utiliser la ruse et la dextérité. Dans ce cas, le jet sera effectué à l'aide de Finesse + Désarmer du PJ contre Esprit + Attaque (arme utilisée) de l'adversaire.

Exploiter les faiblesses (Fléau)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Feinte

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous n'avez pas besoin de l'annoncer. Tout d'abord, vous effectuez votre attaque de façon classique (sans spécifier que vous envisagez une feinte). Si vous réussissez votre attaque mais que votre adversaire la pare, alors seulement vous pouvez déclarer avoir en réalité effectué une feinte. Vous refaites alors votre jet d'attaque (en utilisant Finesse + Feinte) contre un ND égal à sa Défense active + 2 augmentations. Si votre coup porte, il ne peut effectuer une nouvelle défense active. Par contre, si votre coup échoue, votre adversaire effectuera ses dommages en gardant un dé supplémentaire, car vous vous serez mis dans une sale situation.

Tourbillon

Le Tourbillon est une attaque rotative conçue pour terrasser plusieurs ennemis inexpérimentés à la fois. Pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, ajoutez deux fois ce dernier à votre jet d'attaque lorsque vous combattez des brutes. Ainsi, un maître disposant de 5 rangs dans la compétence Tourbillon fera passer le résultat de son jet d'attaque de 19 (+ 2 x 5) à 29.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Daphan

Caractéristiques

Origine : Empire du Croissant.

Description : le style de Daphan utilise un cimenterre pour faire des attaques rapides et agressives. Tandis qu'il effectue des attaques de taille avec la partie incurvée du cimenterre (son point fort), il est également capable d'attaquer de taille avec la section plus droite de la lame située près de la poignée. Un autre mouvement typique du style de Daphan est une technique permettant de briser les armes de leurs adversaires en effectuant une puissante rotation du poignet tandis que l'arme de l'adversaire est coincée entre la lame et la garde du cimenterre. La faiblesse de ce style est son manque de modération ; presque chaque attaque, parade, et feinte est faite avec tout le poids du spadassin. Un adversaire observateur et alerte remarquera les mouvements des muscles du spadassin et pourra donc disposer du temps nécessaire pour réagir convenablement.

Académies et lieux d'apprentissage : le style de Daphan ne peut être appris qu'au sein de la tribu des Aldiz'ahali.

Spécialisations : Athlétisme, Escrime.

Armes de prédilection : cimenterre.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

La première leçon qu'un apprenti de l'école de Daphan apprend est d'attaquer énergiquement. Vous pouvez attaquer une phase avant le chiffre indiqué par vos dés d'initiative. Si un dé d'action indique la phase 1, vous agissez bien à la phase 1 mais votre total d'initiative est augmenté de 5.



Compagnon

Les compagnons de Daphan ont appris comment briser les armes de leurs adversaires en les coinçant entre la lame et la garde de leur cimenterre. Quelques spadassins de Daphan, y compris Kheired-Din, emploient un cimenterre modifié avec une lame dentelée pour faciliter l'exécution de cette manœuvre. Un cimenterre équipé d'une telle modification voit son coût augmenté de 50%. Quand votre adversaire réussit une défense active en utilisant une parade, vous pouvez choisir de dépenser un dé d'héroïsme pour essayer de casser l'arme de votre adversaire. Vous devez réussir un jet de Gaillardise contre le ND de l'arme que vous voulez briser. Armes d'escrime et Couteau - 30 ; Armes lourdes - 35 ; Autres - au choix du MJ, mais au moins 40. Ajuster ce seuil en fonction des modificatifs ci-après : +5 pour une arme de qualité ; -5 pour une arme de médiocre qualité ; +10 pour une arme en dracheneisen ; -5 pour une arme modifiée par une lame dentelée.

Maître

Les maîtres de Daphan peuvent effectuer des attaques extrêmement puissantes. En utilisant un dé d'héroïsme, les augmentations que vous choisissez de prendre pour toucher votre adversaire ne se transforment pas en dés lancés mais en dés lancés gardés ! D'où des possibilités extraordinaires au niveau des dommages.

Compétences

Coup de pommeau

Cette compétence permet de frapper un adversaire au visage en utilisant le pommeau de son arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Le ND est alors augmenté de 10. Si le coup porte, vous infligez 0g2 dés de dommages, le ND pour toucher votre adversaire est réduit à 5 jusqu'à la fin de la prochaine phase et toutes ses actions subissent une pénalité de deux augmentations. De plus, il ne peut effectuer d'interruptions tant qu'il n'aura pas dépensé un dé d'action pour en annuler les effets. De toute façon, ces derniers disparaissent automatiquement au début du round suivant.

Coup puissant

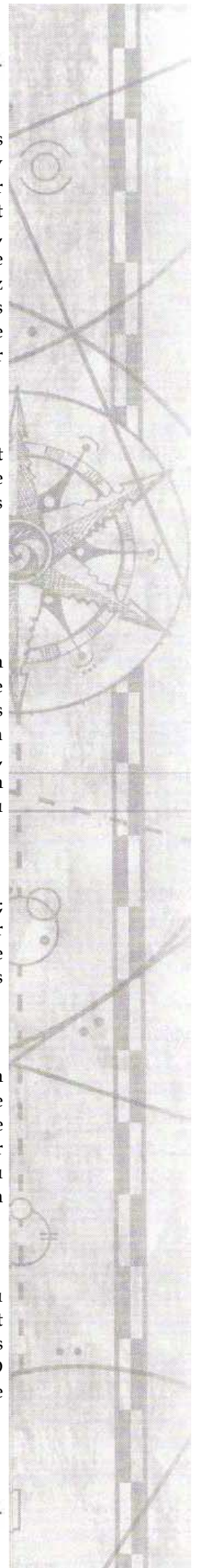
Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous effectuez un jet de Finesse + Coup puissant et devez réussir votre jet en utilisant (rang de Gaillardise de l'adversaire) augmentations pour que cette attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire de votre PJ ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Fente en avant

Cette compétence permet de porter une brutale attaque pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et effectuez normalement votre jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) (rang de Fente en avant) dés de dommages supplémentaires. En contrepartie, le ND pour être touché de votre PJ tombe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de ladite phase.



Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Épées de Salomon

Caractéristiques

Origine : Eglise du Vatican.

Description : la Garde de l'Eglise fut officiellement créée par Salomon Antone en 609 AV, lorsque Carloman fut couronné Haut Imperator par l'Eglise du Vatican. Le style de combat des Gardiens puise son origine dans un séjour qu'Antone fit au Cathay. Les Gardiens portent souvent un bouclier rectangulaire pour protéger la personne qu'on leur a confiée tout en combattant aux côtés de leurs camarades. En effet, bien peu de spadassins apprennent à combattre contre un pavois ou un trinôme. Les Épées de Salomon apprennent à combattre en petits groupes de trois individus et exécutent donc souvent leurs missions en trinôme.

Académies et lieux d'apprentissage : il faut être membre de la garde de l'Eglise pour apprendre l'école des Épées de Salomon.

Spécialisations : Escrime, Bouclier (la compétence Attaque passe compétence de base à la création).

Armes de prédilection : épée longue et bouclier rectangulaire.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

La première chose qu'apprend un Gardien est d'escorter ou de protéger l'individu qu'on lui a confié. On lui apprend donc à se battre en se tenant aux côtés d'un individu sans défense ou même d'un prisonnier, mais aussi en utilisant son pavois pour que personne ne soit blessé. Si le Gardien se sert de son pavois, il ajoute 3 points à sa défense passive car il doit garder un œil sur plus d'une cible à la fois. En outre, l'apprenti n'est victime d'aucune pénalité de main non directrice quand il se bat à l'aide d'un pavois.

Compagnon

A ce niveau, le Gardien apprend à se battre aux côtés de ses Frères. Quand ils sont encerclés, les Gardiens se mettent dos à dos et voûtent les épaules, se protégeant au maximum à l'aide de leur pavois. Souvent ils protègent une personne, disposée au centre, quand ils combattent de cette manière. Lorsqu'un groupe d'au moins trois Gardiens de l'Eglise combat ainsi, ils s'attachent à combattre la cible située devant eux, laissant leurs frères veiller sur leurs flancs. Chaque Gardien bénéficie d'une action supplémentaire durant le combat (généralement entreprise pour se mettre près de son protégé). Cette action supplémentaire se déroule toujours en phase 5.



Maître

Le Gardien apprend le plus grand secret des épées serpentes de Salomon. Il peut donc ajouter 5 points à tout jet qu'il effectue à l'aide de son épée. Cela inclut les jets d'attaque, de dommages, de défense active et de compétences de spadassins.

Compétences

Charge au bouclier

Le spadassin qui utilise cette technique doit disposer d'au moins 5 mètres pour prendre son élan. Il court, bouclier en avant, et frappe violemment son adversaire avec son pavois afin de l'envoyer voler au loin. Contre cette attaque, les parades (actives ou passives) ne servent à rien (ND chute à 5). Il vous faudra utiliser Jeu de jambes, Pas de côté ou Feinte de corps comme défense. Si l'adversaire rate sa défense active, il "s'envole", il est précipité à $(1D6 + 2) \times 0,5$ mètres de distance où il touche le sol avec violence ; il encaisse 1g0 de dommages par mètre de "vol" en sus des dommages normaux. S'il rate un jet de Finesse contre un ND de 20, son arme lui échappe et tombe au sol. Cette manœuvre peut être intéressante à utiliser contre un adversaire au bord d'une falaise, attention à la chute !

Désarmer

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de l'adversaire de votre PJ vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin de faire un jet d'opposition (Gaillardise + Désarmer) du PJ et [Gaillardise + Attaque (arme utilisée)] de son adversaire. Si vous remportez l'opposition, votre PJ lui fait sauter son arme des mains ; si vous remportez l'opposition avec un ND augmenté de 10, votre PJ peut même se retrouver avec l'arme de son adversaire en main si vous le désirez. De plus, pour le Désarmement, plutôt que d'utiliser la force brute, vous pouvez utiliser la ruse et la dextérité. Dans ce cas, le jet sera effectué à l'aide de Finesse + Désarmer du PJ contre Esprit + Attaque (arme utilisée) de l'adversaire

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Emprisonner

On ne peut utiliser cette compétence que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer l'épée de votre PJ (ou son bouclier, son Panzerfaust ou autre) dans celle de son adversaire. Annoncez votre intention d'y recourir, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous le réussissez, votre PJ a momentanément immobilisé l'épée de son adversaire. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée. Pour tenter de se dégager, l'adversaire de votre PJ doit utiliser un dé d'action (voir les règles sur les interruptions et les actions de réserve), puis faire un jet d'opposition de [Gaillardise + Parade (arme coincée)] contre Gaillardise + Emprisonner de votre PJ. S'il remporte l'opposition, il débloque son arme ; elle reste coincée dans le cas contraire. Vous pouvez, vous, utiliser un dé d'action pour renforcer la prise de votre PJ : chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque votre adversaire tentera de dégager son arme. L'adversaire de votre PJ peut également choisir de lâcher son arme : votre PJ en aura alors deux. Si vous subissez une blessure grave, les armes sont automatiquement débloquées.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces

écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Fadh-Righ



Caractéristiques

Origine : Bryn Bresail.

Description : l'école de Fadh-Righ est fondée sur l'une des plus anciennes légendes d'Inismore, l'astucieux guerrier Sidhe connu uniquement sous le nom de Long-Arm (Fadh-Righ en cymrique), qui défendit sa patrie contre les Firbolgs et aida à la création de la plus belle nation de Théah. Le combattant de Fadh-Righ utilise une lance dans sa main principale et un bouclier dans l'autre pour sa défense. Comme il convient d'un Seigneur Sidhe, le style de Long-Arm est extrêmement voyant et se base sur un éblouissant éventail de coups flamboyants afin de tenir son adversaire à distance.

Ce numéro de théâtre est à la fois sa force et sa faiblesse.

Académies et lieux d'apprentissage : cette école n'est connue que des Sidhes, mais de nombreux Inishs sont fort intéressés et cherchent à en découvrir les secrets.

Spécialisations : Lance légère, Bouclier.

Armes de prédilection : lance et rondache

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis de l'école de Long-Arm ne subissent pas la pénalité liée à l'utilisation concomitante d'une lance et d'un bouclier. Votre style audacieux vous permet d'ajouter votre rang dans la compétence Marquer à toutes les actions d'intimidation que vous effectuez.

Compagnon

Les compagnons de l'école Fadh-Righ gardent leurs ennemis à distance, réduisant de ce fait les effets des éventuelles contre-attaques. Lorsque vous vous battez contre un adversaire qui utilise une arme plus petite que la vôtre, vous pouvez utiliser votre allonge supérieure à votre avantage. Quand vous effectuez une attaque contre une telle cible, vous pouvez prendre des augmentations. Si vous réussissez votre attaque, vous augmentez votre ND pour être touché lors de la prochaine attaque de votre adversaire de cinq fois le nombre d'augmentations que vous avez prises.

Maître

Les maîtres de Long-Arm frappent dur et fort. Lorsque vous prenez des augmentations pour infliger des dommages supplémentaires avec votre lance, les trois premières vous font bénéficier d'un bonus de +1g1 au lieu de +1g0 au jet de dégâts. Au-delà de la troisième, la procédure reprend normalement, toute augmentation fait bénéficier d'un bonus de +1g0 au jet de dommages.

Compétences

Exploiter les faiblesses (lance légère)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Emprisonner

On ne peut utiliser cette compétence que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer l'épée de votre PJ (ou son bouclier, son Panzerfaust ou autre) dans celle de son adversaire. Annoncez votre intention d'y recourir, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous le réussissez, votre PJ a momentanément immobilisé l'épée de son adversaire. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée. Pour tenter de se dégager, l'adversaire de votre PJ doit utiliser un dé d'action (voir les règles sur les interruptions et les actions de réserve), puis faire un jet d'opposition de [Gaillardise + Parade (arme coincée)] contre Gaillardise + Emprisonner de votre PJ. S'il remporte l'opposition, il débloquent son arme ; elle reste coincée dans le cas contraire. Vous pouvez, vous, utiliser un dé d'action pour renforcer la prise de votre PJ : chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque votre adversaire tentera de dégager son arme. L'adversaire de votre PJ peut également choisir de lâcher son arme : votre PJ en aura alors deux. Si vous subissez une blessure grave, les armes sont automatiquement débloquentées.

Fente en avant

Cette compétence permet de porter une brutale attaque pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et effectuez normalement votre jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) (rang de Fente en avant) dès de dommages supplémentaires. En contrepartie, le ND pour être touché de votre PJ tombe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de ladite phase.

Marquer

Cette compétence permet de faire une véritable démonstration d'escrime afin de décourager temporairement un adversaire. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de ses cheveux, tailler les initiales du PJ dans sa chemise...). Vous ferez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence à la place de la compétence d'attaque habituelle de votre PJ. Si vous réussissez votre jet, votre PJ ne blesse pas son adversaire mais bénéficie de l'un des deux effets suivants : soit il y a un public, il bénéficie alors d'un point de réputation supplémentaire (un seul possible lors du même combat), soit son adversaire se retrouve avec un ND diminué de 10 (minimum 5) jusqu'à ce qu'il reprenne confiance en réussissant une passe d'arme contre l'auteur du marquage.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le

combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Hua Shao Ren Te

(Style de la lame étincelante)

Caractéristiques

Origine : Cathay.

Description : Hua Shao Ren Te combine différentes attaques d'escrime avec des mouvements d'arts martiaux défensifs. L'épée utilisée par cette école est le jian, une arme droite à double tranchant d'une grande flexibilité, dont se servent les nobles et les érudits. Les étudiants apprennent leurs mouvements au ralenti, faisant bien attention à leurs positions afin d'éliminer toute imperfection de leur technique. En fait, la seule expérience du combat à vitesse réelle de beaucoup de pratiquants se fait sur le tas, ce qui fait que certains ont parfois du mal à s'adapter à un rythme accéléré.

Académies et lieux d'apprentissage : l'école Hua Shao Ren Te n'est enseignée que dans la province du Han Hua.

Spécialisations : Escrime, Arts martiaux défensifs.

Armes de prédilection : jian.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti apprend les positions et les pas qui le protégeront des coups. Vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite pour toute Défense Active utilisant la compétence Jeu de jambes.

Compagnon

Les compagnons maîtrisent une nouvelle position, le Mi Jian (La Main de l'Épée Secrète), dans laquelle vous pouvez étendre votre main libre pour cacher la pointe de votre épée. Votre rang dans la compétence Feinte est augmenté de 1 gratuitement, ce qui peut le porter éventuellement à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez plus tard le faire passer de 5 en 6 en dépensant 25 XP.

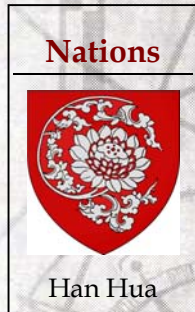
Maître

Les maîtres ont perfectionné le She Yan Shi (Attaque de l'Oie Sauvage en Piqué), position dans laquelle le spadassin tient son jian d'une manière et à un angle rappelant ceux d'une flèche pointée vers des oiseaux dans le ciel. Ceci lui permet de se fendre en avant et de placer tout le poids de son corps derrière sa lame. Quand vous effectuez une Fente en avant, vous gardez les deux dés de dégâts supplémentaires, passant le bonus de +2g0 à +2g2.

Compétences

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou



de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Feinte

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous n'avez pas besoin de l'annoncer. Tout d'abord, vous effectuez votre attaque de façon classique (sans spécifier que vous envisagez une feinte). Si vous réussissez votre attaque mais que votre adversaire la pare, alors seulement vous pouvez déclarer avoir en réalité effectué une feinte. Vous refaites alors votre jet d'attaque (en utilisant Finesse + Feinte) contre un ND égal à sa Défense active + 2 augmentations. Si votre coup porte, il ne peut effectuer une nouvelle défense active. Par contre, si votre coup échoue, votre adversaire effectuera ses dommages en gardant un dé supplémentaire, car vous vous serez mis dans une sale situation.

Fente en avant

Cette compétence permet de porter une brutale attaque pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et effectuez normalement votre jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) (rang de Fente en avant) dès de dommages supplémentaires. En contrepartie, le ND pour être touché de votre PJ tombe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de ladite phase.

Marquer

Cette compétence permet de faire une véritable démonstration d'escrime afin de décourager temporairement un adversaire. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de ses cheveux, tailler les initiales du PJ dans sa chemise...). Vous ferez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence à la place de la compétence d'attaque habituelle de votre PJ. Si vous réussissez votre jet, votre PJ ne blesse pas son adversaire mais bénéficie de l'un des deux effets suivants : soit il y a un public, il bénéficie alors d'un point de réputation supplémentaire (un seul possible lors du même combat), soit son adversaire se retrouve avec un ND diminué de 10 (minimum 5) jusqu'à ce qu'il reprenne confiance en réussissant une passe d'arme contre l'auteur du marquage.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Ki Kwanji

Caractéristiques

Origine : Cathay.

Description : Ki Kwanji est un art martial récent, créé depuis une cinquantaine d'années. Contrairement aux autres arts martiaux, qui sont destinés à la défense ou à des exercices

Nations



Lanna

spirituels, ce style s'est développé comme un sport. Il y a des tournois organisés au Lanna où deux hommes échangent des coups de poing et des coups de pied jusqu'à ce que l'un des deux soit K.O., et ce style s'est répandu en dehors de ces compétitions brutales.

Il s'agit d'un style de combat très agressif, mais avec un nombre de mouvements assez limité, ce qui le rend assez prévisible, mais toujours difficile à affronter et divertissant pour ceux qui aiment ça.

Académies et lieux d'apprentissage : on ne peut apprendre l'école Ki Kwanji que dans la province du Lanna.

Spécialisations : Arts martiaux offensifs, Pugilat.

Armes de prédilection : Art martial offensif.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les mains des Apprentis bougent aussi vite que l'éclair. Vos Attaques (Pugilat) et Attaque (Arts martiaux offensifs) sont considérées comme étant une seule et même compétence : Attaque (Ki Kwanji). Cela signifie que, comme votre apprentissage comprend les entraînements Arts martiaux offensifs et Pugilat, vous démarrez avec Attaque (Ki Kwanji) à un rang de 2, avant même de dépenser des PP sur ces compétences.

Compagnon

Le Compagnon attaque son ennemi pendant la préparation de ses attaques, avant même qu'il ait pu les lancer. Vous gagnez un rang gratuit en Coup de pied réflexe, ce qui peut porter votre rang à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez le faire passer plus tard de 5 à 6 en dépensant 25 XP.

Maître

Le Maître donne des coups de pied bas en sautillant, puis en frappant tibia contre tibia. Pour effectuer une telle attaque, faites un Coup de pied normal, que vous ne pourrez pas localiser. Si vous réussissez votre coup, votre adversaire encaisse automatiquement une Blessure Grave, puis vous lancez votre jet de dommages comme d'habitude.

Compétences

Coup de pied réflexe

Un tel coup de pied est une contre-attaque faite sans penser à votre propre défense. Il s'agit d'un coup de pied rapide lancé contre un adversaire au moment où il tente de vous attaquer, dans l'espoir que votre pied l'empêchera de continuer son assaut. Quand un ennemi vous attaque, vous pouvez dépenser une action (de réserve ou de la phase en cours, mais pas une interruption) pour donner un coup de pied réflexe. Lancez un jet d'Esprit + Coup de pied réflexe comme une attaque contre votre opposant. Si vous le touchez, vous lui infligez 2g2 dés de dégâts (sans ajouter votre Gaillardise). S'il reçoit une Blessure Grave, alors l'attaque qu'il tentait d'effectuer est purement et simplement annulée. Vous pouvez prendre des Augmentations sur votre jet pour augmenter vos dommages ou localiser votre coup.

Coup de pied sauté

Cette compétence nécessite la dépense de deux dés d'action pour être efficace dont seulement le premier doit être dans la phase en cours. Vous effectuez un violent bond vers le haut, en gardant la jambe repliée et en la détendant violemment dans le visage de votre adversaire. Pour cela, vous devez effectuer un coup visé au visage (+ 4 augmentations). Si vous réussissez, votre adversaire encaisse une blessure grave. De plus, vous lancez les dés de dommages comme d'habitude. Ensuite, la victime effectue un jet de Gaillardise avec un ND égal à trois fois le résultat que vous avez obtenu. Si ce jet est un échec, la victime est alors inconsciente. Si le jet est réussi, elle encaisse les dommages et peut continuer le combat. Si l'attaque est

effectuée sans que la victime en soit consciente (embuscade, etc.), le ND est incrémenté de deux augmentations.

Enchaînement

Grâce à cette compétence, le personnage peut enchaîner une multitude de coups rapides sur son adversaire. Il peut ainsi enchaîner sur un dé d'action, rang en Enchaînement attaque avec le ND pour être touché de l'adversaire qui augmente de 10 par attaque en sus de la première. Les dommages sont également réduits de 1 dé lancé par attaque au-delà de la première. Les attaques possibles par enchaînement sont les suivantes : attaque (arts martiaux défensifs, arts martiaux offensifs, combat de rue, pugilat), coup de pied, coup de tête, direct ou uppercut.

Exploiter les faiblesses (Arts martiaux offensifs)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Malone

Caractéristiques

Origine : Guilde des jennys.

Description : c'est en utilisant cette technique que Jenny Malone put tuer le client qui l'avait insultée et devenir célèbre en faisant de la légitime défense un droit pour tout citoyen.

Jenny, une prostituée donc, utilisa les objets de travail qu'elle avait sous la main : un fouet et un couteau. Aujourd'hui encore, toutes les techniques de cette école résident sur l'utilisation concomitante de ces deux armes. Bien sûr, elles sont plus adaptées au combat, le couteau a été remplacé par une dague et le fouet est maintenant d'une longueur d'au moins quatre mètres avec un manche et une lanière solides.

Le principe consiste à utiliser le fouet comme première attaque, pour jeter son adversaire au sol ou le désarmer, puis de frapper à l'aide du couteau quand l'adversaire est en position défavorable.

Le défaut principal de cette technique est sa dépendance au fouet. Désarmez une femme utilisant l'école Malone et elle sera incapable de se défendre correctement avec seulement son couteau.

Groupes



guilde des
Jennys

Académies et lieux d'apprentissage : seules les membres de la guilde des Jennys peuvent apprendre l'usage du fouet selon les techniques de Jenny Malone.

Spécialisations : Couteau, Fouet.

Armes de prédilection : fouet et n'importe quel couteau.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprentie ne subit pas le malus lié à l'utilisation concomitante d'un fouet et d'une dague. Elle bénéficie aussi d'un bonus de 5 points à son ND pour être touché contre les gentilshommes (enfin, ceux qui se refusent à frapper une femme).

Compagnon

Une compagne de l'école Malone bénéficie d'une compétence supplémentaire : Double parade (Fouet/Couteau) au niveau 2 qui progresse normalement et d'une augmentation gratuite sur ses attaques au fouet.

Maître

Une maîtresse est capable de "saucissonner" son adversaire à l'aide de son fouet. Elle frappe de côté en utilisant toute la puissance qu'elle peut y mettre. La lanière du fouet s'enroule alors autour de sa victime, lui immobilisant les bras le long du corps. Il suffit ensuite au maître de garder la lanière tendue en tirant sur le manche pour maintenir le belligérant immobilisé et l'empêcher d'utiliser ses attaques. Pour se sortir de ce pétrin, l'adversaire de la maîtresse devra dépenser un dé d'action et effectuer un jet de Finesse + Contorsionnisme contre un seuil de 25 + les augmentations prises lors de l'attaque, ou rester empêtré jusqu'au prochain round.

Compétences

Arracher une arme

Votre PJ peut utiliser cette compétence pour arracher l'arme de son adversaire et la projeter au loin. Le spadassin utilise son fouet qui va s'enrouler autour de l'arme de son belligérant et le lui arrache des mains en tirant un coup sec sur la poignée de son fouet. Pour réussir cette manœuvre, le spadassin doit d'abord réussir un jet d'attaque contre le ND de son adversaire avec deux augmentations (il vise l'arme) ; s'il y parvient, il doit ensuite réussir un jet d'opposition Gaillardise contre Détermination de son adversaire avec un bonus de 10 points (rares sont ceux qui s'y attendent !). Celui qui remporte ce jet arrache l'arme de son adversaire et l'envoie à 2D6+3 mètres. Le spadassin doit donc faire attention de ne pas se retrouver lui-même désarmer lors de cette manœuvre particulièrement difficile.

Coup de pommeau

Cette compétence permet de frapper un adversaire au visage en utilisant le pommeau de son arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Le ND est alors augmenté de 10. Si le coup porte, vous infligez 0g2 dés de dommages, le ND pour toucher votre adversaire est réduit à 5 jusqu'à la fin de la prochaine phase et toutes ses actions subissent une pénalité de deux augmentations. De plus, il ne peut effectuer d'interruptions tant qu'il n'aura pas dépensé un dé d'action pour en annuler les effets. De toute façon, ces derniers disparaissent automatiquement au début du round suivant.

Exploiter les faiblesses (Fouet),

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou

de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Mise à terre

Cette compétence permet au spadassin de jeter son adversaire au sol. Le duelliste utilise son fouet qu'il enroule autour de la (les) cheville(s) de son ennemi et tire énergiquement sur la poignée de son arme, projetant ainsi brutalement son adversaire au sol, tête la première. Vous devez utiliser cette aptitude comme compétence d'attaque et réussir votre jet avec deux augmentations (vous visez ses jambes). Si vous touchez, votre adversaire est violemment projeté au sol sur la tête et encaisse un coup qui peut l'assommer (il doit réussir un jet de Gaillardise contre un ND de 10 + 5 par augmentation au-delà des deux premières). De plus, il devra ensuite dépenser un dé d'action pour défaire sa (ses) jambe(s) emmêlée(s), la contrepartie étant que votre fouet est également inutilisable pour vous.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Marcina

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Aldana ou Gallegos.

Caractéristiques

Origine : colonie de Marcina

Description : L'école de Marcina a été développée par et pour les colons de cette île de l'Archipel de Minuit. Elle combine les fortes traditions continentales castillanes relatives à l'escrime avec le bon sens instinctif des indigènes de l'île s'ils veulent survivre dans leur milieu hostile. Les jungles et autres terrains de Marcina sont souvent si denses que les manœuvres des Ecoles Aldana, Torres et Soldano sont inutilisables. Le style de Marcina a été développé afin de lutter contre ce phénomène. Les spadassins ne s'exercent pas seulement dans une salle d'entraînement, mais aussi à l'extérieur, sur les plages et dans les forêts tropicales de l'île. Dans la jungle, un ennemi peut apparaître à tout moment et à portée immédiate de combat. Le spadassin doit donc apprendre à réagir avec une vitesse exceptionnelle à des attaques pouvant venir de n'importe quelle direction. Marcina incorpore également certaines des techniques de combat des indigènes Erego. Ainsi, la manœuvre de Corps à corps de l'École Marcina est effectuée grâce à un croc-en-jambe plutôt qu'avec l'utilisation classique d'une torsion du corps.

Il est facile de reconnaître le style de Marcina en faisant attention à ses mouvements de balancement et à l'utilisation intensive qu'il fait de son jeu de jambes. Les techniques de combat à la rapière de manière "rapprochée" ne sont pas très appréciées de leurs cousins du continent qui les trouvent laides, mais les habitants de Marcina leur répondent qu'elle n'est peut-être pas du plus bel effet esthétique, mais qu'elle est extrêmement pratique et évite de

Nations



Île de Marcina

voir son arme empêtrée dans les broussailles ou échappée par accident depuis le haut d'une falaise...

La principale faiblesse de cette Ecole est l'habitude qu'on ses pratiquants de se battre dans des espaces très restreints, ainsi un adversaire expérimenté saura qu'il vaut mieux se maintenir à distance afin de réduire la marge de manœuvre du spadassin Marcina.

Les maîtres du style Marcina pensent aujourd'hui sérieusement à envoyer l'un des leurs passer les épreuves de la Guilde des Spadassins à Kirk. Pour le moment, ils hésitent encore car les Castellians du continent exercent sur eux une certaine pression politique afin que cette Ecole de "sauvages, d'exilés et de marins" reste sur son île, ils ne souhaitent pas qu'elle soit associée aux nobles styles castellians. Cela a amené les spadassins de l'Ecole Marcina à se scinder en deux groupes aux opinions divergentes : le premier veut se rendre à Kirk, se moquant bien de ce que raconte les Castellians, le second se moque bien de l'opinion de ces bellâtres du continent et se demande pourquoi il faudrait que leur Ecole fasse partie de la Guilde, après tout, "Croyez-vous sérieusement qu'un pirate ou un Urub s'enfuira en apercevant votre broche ?"

Académies et lieux d'apprentissage : cette école de combat ne peut être apprise que sur l'île de Marcina.

Spécialisations : Athlétisme, Escrime.

Armes de prédilection : rapière ou sabre.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti apprend qu'une attaque ennemie peut venir de n'importe quelle direction et doit donc se tenir prêt à réagir à tout moment. La compétence Guet-apens devient ainsi une compétence de base s'ils la connaissent déjà ou une spécialité dans le cas contraire. Ils reçoivent également une augmentation gratuite sur leurs jets de Qui-vive et de Jeu de jambes lorsque celui-ci est utilisé en défense active.

Compagnon

Les spadassins de l'Ecole Marcina apprennent à utiliser les imperfections du terrain à leur avantage en manoeuvrant leur adversaire pour l'amener dans une situation défavorable (si tous les environnements ne sont pas aussi traître que les profondeurs de la jungle, les rues sont pavées de pierres instables, les tavernes sont remplies de chaises et de tables, ainsi, tous les terrains ont des imperfections que le spadassin de Marcina peut utiliser à son avantage). Ainsi, le compagnon Marcina peut choisir de dépenser une action pour mettre son adversaire en difficulté. Pour cela, il effectue un jet de Finesse + Jeu de jambes contre le ND pour être touché de l'adversaire. S'il réussit, la marge de réussite est transformée en augmentations qu'il peut utiliser ensuite librement sur n'importe quelle autre attaque, défense active ou compétence de spadassin pendant tout le round. Ces augmentations peuvent être réparties sur plusieurs jets mais doivent absolument être employées dans le même round que l'attaque. Exemple : Ignacio réussit son jet de Finesse + Jeu de jambes (jet : 37, ND : 25), il reçoit alors deux augmentations ($37 - 25 = 12$, soit 2 augmentations) qu'il peut utiliser librement sur ses deux prochaines actions encore à sa disposition.

Les compagnons de l'Ecole Marcina peuvent également employer leur compétence Jeu de jambes comme défense active dans toutes les situations qui exigent normalement un jet d'Equilibre.

Maître

Le maître a encore perfectionné sa capacité de réaction aux attaques surprises. Il esquivera des attaques sans même s'en rendre compte. Une fois par round, le maître Marcina peut effectuer une défense active, avec la compétence Jeu de jambes, sans dépenser de dé d'action.

Compétences

Corps à corps

Cette compétence recouvre l'art du combat rapproché avec une arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si l'attaque porte, vous n'infligez que 0g1 de dommages en attaque à mains nues, mais votre adversaire peut tomber à terre. Vous devez pour cela lui infliger au moins 5 x Gaillardise de dommages. S'il chute, votre adversaire perd toutes ses actions gardées et il devra dépenser une action pour se relever. Au sol, ses défenses actives et passives sont basées sur la compétence Roulé-boulé. S'il essaie d'attaquer en étant au sol, il ne peut le faire qu'en utilisant une augmentation (à moins d'utiliser la compétence coup de pied) et le MJ est le seul juge de ce qui est possible ou non (pas de Corps à Corps ou de Coup de poignard par exemple). Pendant la phase au cours de laquelle il se relève, sa défense passive tombe à 5, mais il peut tout de même effectuer une défense active avec deux augmentations. S'il subit une blessure grave alors qu'il se relève, il retombe aussitôt. Cette action ne peut permettre d'envoyer au sol un adversaire dont le poids est au moins trois fois supérieur au vôtre.

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Feinte

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous n'avez pas besoin de l'annoncer. Tout d'abord, vous effectuez votre attaque de façon classique (sans spécifier que vous envisagez une feinte). Si vous réussissez votre attaque mais que votre adversaire la pare, alors seulement vous pouvez déclarer avoir en réalité effectué une feinte. Vous refaites alors votre jet d'attaque (en utilisant Finesse + Feinte) contre un ND égal à sa Défense active + 2 augmentations. Si votre coup porte, il ne peut effectuer une nouvelle défense active. Par contre, si votre coup échoue, votre adversaire effectuera ses dommages en gardant un dé supplémentaire, car vous vous serez mis dans une sale situation.

Riposte

Cette compétence permet d'effectuer une parade suivie immédiatement d'une contre-attaque. Vous devez tout d'abord tenter une défense active pour éviter l'attaque visant votre PJ, puis, si vous y êtes parvenu, vous pourrez effectuer une attaque contre l'adversaire de votre PJ. Lorsque vous ripostez, vous recevez (rang de Parade) divisé par 2 (et arrondi à l'entier inférieur) dés pour votre défense active et (rang d'Attaque) divisé par deux (arrondi à l'entier inférieur) dés pour votre contre-attaque et le ND de ces deux actions est augmenté de 10. Pour chaque rang de Riposte, vous pouvez ajouter un dé soit à votre compétence de défense active, soit à votre compétence de contre-attaque. Ces dés sont ajoutés après que vous aurez divisé les rangs des compétences concernées. Attention, une Riposte ne peut être utilisée lors d'une interruption.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils

bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Monastic Order of Avalon

Caractéristiques

Origine : Eglise du Vaticine.

Description : les Frères constituent un groupe d'individus roublards qui semblent incarner les penchants bagarreurs de leur nation d'adoption. L'ordre existe depuis plus longtemps que l'Eglise d'Avalon mais a intégré ses rangs depuis.

Les Frères viennent de Montaigne. Il s'agissait d'un groupe composé de trente moines qui protégeaient la veuve et l'orphelin avec un style qui attirait souvent les crapules rancunières jusqu'aux portes de leurs monastères. Un Frère avait généralement pour habitude d'humilier son adversaire afin d'attirer une foule aussi grande que possible, les sarcasmes et huées de son enthousiaste public l'aidant à vaincre son ennemi.

Les Frères furent chassés de Montaigne lorsque sept d'entre eux se trouvèrent enfermés dans leur monastère alors qu'on y mettait le feu. Les Frères avaient à plusieurs reprises insultés une famille locale de nobliaux, les Barnave de Montabert, et l'ordre la tient encore pour responsable du crime.

Sans les preuves nécessaires pour étayer leur accusation, les Frères émigrèrent en Inismore, où ils s'établirent de manière permanente et construisirent un monastère plus humble que le précédent. Certains voyagèrent dans les Îles Enchantées et appliquèrent leurs bonnes œuvres, étouffant les révoltes et contrariant les criminels, tout en conservant l'apparence de membres du clergé. On pensait de la plupart de ces hommes qu'ils poursuivaient l'œuvre de Robin Goodfellow, rehaussant ainsi l'image des Frères.

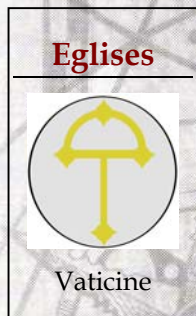
Lorsque le vent de leurs exploits commença à se répandre, leur nouveau monastère tripla de volume, attirant de nombreux acolytes qui souhaitaient se joindre aux "Coquins de la Croix". Les Frères réalisèrent bientôt que les liens émotionnels et politiques qu'ils entretenaient avec le peuple des Trois Royaumes étaient plus étroits que ceux qui les unissaient au lointain Hiérophante. Ainsi, lorsque la Reine Elaine fonda l'Eglise d'Avalon, ils devinrent les ardents défenseurs de cette nouvelle foi.

Les Frères combattent le plus souvent avec ce qui leur tombe sous la main mais savent tout de même se servir d'une épée ou d'un gourdin. Souvent, ils portent une ceinture de cuir bouilli sous leur robe, ce qui leur permet d'exécuter une manœuvre surnommée "les torons de Theus". Celle-ci est réalisée lorsque le Frère laisse approcher son adversaire. Le Frère passe alors à l'offensive, usant de ses talents pour désarmer ou assommer son adversaire. Toutefois, même si cette technique fonctionne particulièrement bien dans le cadre des combats à mains nues, les ceintures n'offrent que peu de protection contre des épées affûtées. Un Frère tue rarement, préférant punir le pécheur en lui faisant des bleus et en lui brisant quelques os.

Académies et lieux d'apprentissage : seuls les "Coquins de la Croix" peuvent apprendre les techniques de combat Monastic Order of Avalon.

Spécialisations : Combat de rue (la compétence Attaque [Arme improvisée] passe de base), Pugilat.

Armes de prédilection : armes improvisées.



Niveaux de maîtrise

Apprenti

A ce niveau, maîtrisant véritablement ses poings, le Frère bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous ses jets de Pugilat. Lors d'un combat au cours duquel le Frère a frappé son ou ses adversaires à trois reprises au moins, il peut utiliser un dé d'héroïsme pour ajouter un point à son total de Réputation. Pour que cela prenne effet, le personnage doit être accompagné de deux témoins en plus de ses adversaires.

Compagnon

Le Frère apprend à se battre avec tout ce qui lui tombe sous la main sans briser l'objet en question. Le Frère manie l'Arme improvisée comme s'il s'agissait d'une arme normale, ce qui lui permet de conserver les 10 obtenus aux dommages sans risquer de la briser.

Maître

Le Frère sait quelles Armes improvisées sont les mieux adaptées face à l'armement de son adversaire. Ainsi, il bénéficie d'une augmentation gratuite sur toutes les attaques qu'il porte à l'aide d'une arme improvisée. De plus, le Frère apprend la technique des "torons de Theus" qui lui permet d'utiliser une ceinture de combat. Le Frère pousse son adversaire à frapper à un endroit protégé dissimulé par sa robe. Cela relève du Corps à corps, sauf que le Frère laisse venir l'assaillant et lui offre une ouverture pour le frapper.

Le Frère déclare d'abord qu'il souhaite employer les torons puis son adversaire le frappe. Si le Frère évite l'attaque de son assaillant en réussissant un jet de Défense Active, alors son ND pour être touché s'éleve de 10 sur son attaque suivante. S'il n'attaque pas avant la fin du tour, ou s'il change d'adversaire, le ND pour être touché retrouve son niveau normal. Un Frère ne peut se servir de cette technique sans sa ceinture de combat.

Compétences

Corps à corps

Cette compétence recouvre l'art du combat rapproché avec une arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si l'attaque porte, vous n'infligez que 0g1 de dommages en attaque à mains nues, mais votre adversaire peut tomber à terre. Vous devez pour cela lui infliger au moins 5 x Gaillardise dé de dommages. S'il chute, votre adversaire perd toutes ses actions gardées et il devra dépenser une action pour se relever. Au sol, ses défenses actives et passives sont basées sur la compétence Roulé-boulé. S'il essaie d'attaquer en étant au sol, il ne peut le faire qu'en utilisant une augmentation (à moins d'utiliser la compétence coup de pied) et le MJ est le seul juge de ce qui est possible ou non (pas de corps à Corps à corps ou de Coup de pommeau par exemple). Pendant la phase au cours de laquelle il se relève, sa défense passive tombe à 5, mais il peut tout de même effectuer une défense active avec deux augmentations. S'il subit une blessure grave alors qu'il se relève, il retombe aussitôt. Cette action ne peut permettre d'envoyer au sol un adversaire dont le poids est au moins trois fois supérieur au vôtre.

Coup puissant

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous effectuez un jet de Finesse + Coup puissant et devez réussir votre jet en utilisant (rang de Gaillardise de l'adversaire) augmentations pour que cette attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire de votre PJ ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

Désarmer

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de l'adversaire de votre PJ vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin de faire un jet d'opposition (Gaillardise + Désarmer) du PJ et [Gaillardise + Attaque (arme utilisée)] de son adversaire. Si vous remportez l'opposition, votre PJ lui fait sauter son arme des mains ; si

vous remportez l'opposition avec un ND augmenté de 10, votre PJ peut même se retrouver avec l'arme de son adversaire en main si vous le désirez. De plus, pour le Désarmement, plutôt que d'utiliser la force brute, vous pouvez utiliser la ruse et la dextérité. Dans ce cas, le jet sera effectué à l'aide de Finesse + Désarmer du PJ contre Esprit + Attaque (arme utilisée) de l'adversaire

Exploiter les faiblesses (Arme improvisée)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Nadja'hari

Caractéristiques

Origine : Empire du Croissant.

Description : on suppose que l'école Nadja'hari vient du fin fond du désert, là où il est surtout constitué d'un sol pierreux. Les gens de ces régions trouvant autour d'eux assez de munitions pour s'en servir de façon presque continue avec leurs frondes. Ils ont développé des techniques de tir particulièrement puissantes qui font que leurs pierres ont une très grande capacité de perforation, approchant la puissance du pistolet sans les problèmes liés au rechargement, à l'humidité de la poudre, etc. un autre avantage de cette arme est qu'elle est d'une très grande discrétion. En fait, il ne s'agit que d'une bande de cuir que l'on peut facilement faire passer pour une ceinture ou un bandeau. Rien ne vous empêche ensuite de l'utiliser comme un garrot fort efficace.

La principale faiblesse de ce style réside dans l'amplitude nécessaire au frondeur pour réussir adroitement son tir. Il a besoin d'espace pour donner la vitesse nécessaire à la puissance de perforation de son arme. Si ce n'est pas le cas, leur tir n'est qu'un jet de fronde ordinaire sans grande efficacité.

Académies et lieux d'apprentissage : l'art de la fronde s'est étendu à tout l'Empire du Croissant, il suffit donc d'être de cette nationalité pour trouver une personne capable de vous l'enseigner.

Spécialisations : Assassin, Fronde.

Armes de prédilection : fronde.



Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti apprend à donner plus de puissance à ses tirs de fronde. On lui enseigne un mouvement de poignet qui lui permet de démultiplier la puissance de son arme et d'avoir ainsi une capacité de perforation approchant celle d'un pistolet. Les dommages qu'un tireur Nadja'hari inflige à l'aide d'une fronde sont de 1g3 au lieu de 1g2. Pour optimiser ses dégâts, le frondeur devra donc viser en utilisant sa compétence Tir d'adresse afin d'augmenter son nombre de dés lancés et pouvoir effectuer des dommages au-delà de 1g1 et atteindre au moins 3g3.

Compagnon

Le compagnon Nadja'hari apprend à tirer le meilleur partie de sa fronde. On lui enseigne qu'en utilisant plusieurs pierres de taille moindre, il peut toucher plusieurs adversaires en même temps et, ainsi, faire de gros dommages dans les rangs adverses. En effectuant un jet de Attaque (Fronde) avec un ND de 5 par cible supplémentaire, il peut infliger des dommages à chacune de ces victimes. Le nombre de cibles supplémentaires qu'il peut atteindre est limité par sa compétence Tir d'adresse et les dommages qu'il inflige à chacune de ses victimes sont de 1g2 au lieu de 1g3.

Maître

Le maître de l'école Nadja'hari sait utiliser sa fronde pour servir ses desseins d'assassin. Il sait parfaitement étrangler ses victimes. Il bénéficie, en effet, d'une augmentation gratuite sur tous ses jets de Garrotter effectués à l'aide d'une lanière de cuir (ce qui comprend sa fronde). Il sait également parfaitement la dissimuler sur lui, lui permettant de bénéficier de deux augmentations gratuites dans sa compétence Dissimulation. Enfin, il a appris une technique qui lui permet, même lorsqu'il est complètement désarmé, de pouvoir attaquer ses ennemis. En effet, il est capable de lancer des pierres de fronde avec ses mains et une efficacité bien plus qu'honorable. Il utilise sa capacité d'Attaque(fronde) en lieu et place de sa compétence Lancer (armes improvisées) avec les mêmes dommages qu'une fronde utilisée par un tireur lambda (c'est-à-dire, autre qu'un frondeur Nadja'hari), soit 1g2.

Compétences

Exploiter les faiblesses (fronde)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Garrotter

Cette compétence permet à un assassin de tuer sa cible dans un silence presque total. A cette fin, il utilise une lanière de cuir ou un fil de métal, se glisse silencieusement derrière sa proie, lui passe le fil autour du cou et l'étrangle. La victime ne peut alors ni crier (à cause du filin qui lui écrase la trachée), ni se défendre (l'assassin se gardant d'être trop proche de sa cible).

L'étranglé aura beau se débattre, il ne fera que rendre son agonie plus douloureuse. Cette compétence ne peut être utiliser qu'après que le spadassin est réussi un jet de Discrétion ou Déplacement silencieux (en bref, sa cible ne doit pas se rendre compte de ses intentions, sinon son attaque est vouée à un échec cuisant). Le garrotteur effectue ensuite son attaque en utilisant sa compétence Garrotter contre un ND diminué de 5 en raison du fait que sa victime ne s'y attend pas. Cette dernière n'a ensuite plus qu'une option, essayer d'échapper à la mort. Pour cela, elle doit réussir un jet de Finesse + Contorsionnisme contre un ND de [20 + (Compétence Garrotter de l'assassin x 5)]. Si elle n'y parvient pas, elle est victime des règles

de noyade dès le deuxième round de combat Il vaudrait mieux qu'elle arrive à échapper à la prise de l'assassin très rapidement !

Marquer

Cette compétence permet de faire une véritable démonstration d'escrime afin de décourager temporairement un adversaire. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de ses cheveux, tailler les initiales du PJ dans sa chemise...). Vous ferez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence à la place de la compétence d'attaque habituelle de votre PJ. Si vous réussissez votre jet, votre PJ ne blesse pas son adversaire mais bénéficie de l'un des deux effets suivants : soit il y a un public, il bénéficie alors d'un point de réputation supplémentaire (un seul possible lors du même combat), soit son adversaire se retrouve avec un ND diminué de 10 (minimum 5) jusqu'à ce qu'il reprenne confiance en réussissant une passe d'arme contre l'auteur du marquage.

Tir d'adresse

Pour chaque rang dont vous disposez dans cette compétence, vous soustrayez 5 points à toutes les pénalités relatives au tir (portée, couverture, etc.). Tir d'adresse ne vous permet pas de descendre votre ND sous le niveau de difficulté pour être touché de base, tout comme il ne peut augmenter les dommages infligés. Cependant, cela s'applique aux coups ciblés. Par exemple, si une cible à un ND pour être touché de 20, plus 15 pour les modificateurs (comme un coup ciblé à la main), un spadassin ayant 5 rangs dans la compétence Tir d'adresse annulera les 15 points de modificateurs mais ne pourra baisser le ND pour être touché de base (soit 20).

Tir en ricochet

Chaque ricochet confère une augmentation de 5 points au ND du tir et retire 1 dé lancé mais pas gardé aux dommages infligés mais octroie 1 dé d'héroïsme qui doit être utilisé avant la fin du round.

Nahgem

Caractéristiques

Origine : Kanuba.

Description : Nahgem est le style de combat traditionnel des natifs de Kanuba. C'est un style frénétique, plein d'énergie et de vigueur, et totalement exempt de toute trace d'inquiétude. On enseigne aux élèves de ce style à lancer avec une grande exactitude leur lance sur leur ennemi à distance et à entrer dans un état frénétique si ce dernier vient à portée de mêlée.

Nahgem enseigne que la crainte mène à l'échec et qu'elle sape l'énergie du guerrier. Lors d'une bataille, le combattant peut se déplacer rapidement en aveugle et, apparemment, de manière étrange. En vérité, ces mouvements semblent sauvages et erratiques car ils mélangent des attaques à la lance, des coups de pied et le jeu de jambes afin de décontenancer et déconcentrer son adversaire. Parfois (en particulier quand un ennemi est trop près ou trop loin), le guerrier Nahgem utilisera sa lance pour s'en servir afin d'effectuer un saut à la perche et se remettre dans une position plus favorable.

La principale faiblesse de ce style est que chacune de ses attaques énergiques consomme toute la vitalité que le guerrier peut rassembler. C'est pour cette raison que chacune de ses attaques est précédée d'une brève pause tandis que la suivante n'aura lieu que dans un instant. Un ennemi sachant prévoir et identifier ces pauses peut en profiter pour attaquer son adversaire lors de sa préparation, le frappant au moment où il est le plus faible.

Académies et lieux d'apprentissage : il faut être membre de la tribu des Kanus ou leur être redevable pour apprendre les techniques de l'école Nahgem. Également, Maître Kazi, au sein des Kreuzritter peut dispenser son enseignement.

Spécialisations : Lance légère, Athlétisme.



Armes de prédilection : sagaie

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les débutants dans le style Nahgem apprennent tout d'abord à mettre de côté leurs craintes, de sorte qu'elles n'influent pas sur leur maniement de la lance. Vous obtenez une augmentation gratuite sur tous vos jets de résistance à la peur. Les compétences Coup de pied et Lancer (Arme d'hast) sont des compétences de base.

Compagnon

Les guerriers Nahgem entraînés utilisent leur lance afin de changer d'emplacement durant le combat, sautant d'un endroit à un autre. Les compagnons ont appris à éviter les attaques en sautant promptement loin d'une attaque. Vous pouvez utiliser votre compétence de Saut à la perche comme Défense Active, avec un ND augmenté de 5. Si vous réussissez votre défense, vous recevez un dé d'héroïsme pour le combat. Vous ne pouvez gagner plus de trois dés d'héroïsme de cette manière.

Maître

L'une des dernières bottes du style Nahgem est une attaque par coup de pied haut. Le maître plante le bout de sa lance dans le sol, balance son corps vers le haut, en lançant un coup de pied puissant en direction du visage de son ennemi. Quand vous effectuez une telle attaque, vous utilisez votre compétence Coup de pied, mais vous ajoutez votre rang dans la compétence Saut à la perche à votre jet d'attaque et à votre jet de dommages. En outre, toutes les deux augmentations prises lors du jet d'attaque avec la compétence coup de pied, vous bénéficiez d'une augmentation supplémentaire sur les dommages.

Compétences

Désarçonner

A la différence de la compétence Réception de charge, vous utiliser la manœuvre Désarçonner pour faire quitter les étriers au cavalier auquel vous êtes opposé, qu'il vous charge ou non. Pour cela, vous devez réussir un jet d'opposition de Gaillardise + Désarçonner contre la Détermination + Equitation de votre adversaire. Il encaisse alors 0g1 dés de dommages (plus votre valeur totale actuelle d'initiative si jamais il vous chargeait) et se retrouve à terre.

Exploiter les faiblesses (Lance légère)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Maintenir à distance

Cette compétence permet de frapper un adversaire tout en le maintenant à une distance respectable afin qu'il ne puisse effectuer d'attaques contre vous. Cette manœuvre difficile à réaliser peut être très payante ; en effet, même si vous n'infligez pas de gros dégâts, votre adversaire, lui, ne peut vous en faire aucun. Quand le spadassin utilise cette tactique de combat, le ND de sa cible augmente de 10, ce qui simule la difficulté à le maintenir à distance tout en le frappant, et les dégâts que vous infligez sont alors réduits de 2 dés (à lancer mais pas à garder) ; votre adversaire, par contre, ne peut attaquer que s'il possède une arme au moins aussi longue que la votre (d'où l'intérêt d'utiliser des armes d'hast particulièrement grandes). Votre antagoniste essaiera forcément de passer votre défense ; pour cela, il devra dépenser un dé d'action et réussir un jet de Jeu de jambes contre un ND égal à votre score de

Maintenir à distance multiplié par 5. S'il y parvient, vous ne pourrez plus utiliser cette tactique contre lui car il restera forcément proche de vous afin de ne pas se retrouver de nouveau dans la même position.

Saut à la perche

Vous avez appris à utiliser une perche afin d'améliorer les distances de saut (longueur et hauteur) que vous êtes capable d'effectuer. C'est une nouvelle compétence avancée de l'entraînement d'Athlétisme. Les spadassins Nahgem l'utilisent comme une compétence de base. Vous devez utiliser une perche d'une taille au moins égale à la votre. Vous effectuez un jet de Gaillardise + Saut à la perche, vous pouvez ajouter votre taille à un saut en hauteur, ou deux fois votre taille à un saut en longueur. Le ND de ce jet est de 15. Pour chaque augmentation que vous prenez sur ce jet, vous pouvez ajouter 0,25 mètres à un saut en hauteur ou 0,5 mètres à un saut en longueur. Vous ne pouvez augmenter la distance d'un saut en hauteur au-delà de la longueur de la perche que vous utilisez ou de deux fois cette distance pour un saut en longueur.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Qurra

Caractéristiques

Origine : Corsaires du Croissant.

Description : c'est une situation malheureuse mais indéniable que la grande majorité des marins des bateaux croissantins n'ont pas choisi cette vie. Peut-être ont-ils été victime d'un enlèvement ou capturés et mis en esclavage ou pour toute autre raison.

Certains d'entre eux ne sont que les victimes des circonstances, servant sous la bannière de Kheired-Din parce qu'ils n'ont rien d'autre dans la vie. Ces infortunés reçoivent rarement une instruction martiale convenable dans l'art de l'escrime, car il est facile de les remplacer une fois qu'ils sont tombés au combat. C'est qu'il en a toujours été, et, sans doute, qu'il en sera toujours de même.

L'un de ces esclaves inconnu était esclave à bord du Ciel étrange et ne parvenait pas à se satisfaire d'un destin si cruel. Il remarqua que tous ses camarades d'infortune se battaient aussi courageusement que n'importe qui, même s'ils étaient captifs ; il leur appris alors à se battre comme un seul homme. Il remarqua également que ceux qui parvenaient à survivre sous les coups de fouet d'Edahgo avaient développé résistance, force et souplesse, qualités intrinsèques de tout escrimeur.

Cet homme, que l'on connaît simplement sous le patronyme de Qurra incita alors ses camarades à s'entraider les uns les autres dans la violence des combats. Ils développèrent

Groupes



Corsaires du
Croissant

ainsi des techniques de combat à plusieurs et s'entraînaient dans les rares périodes de calme. Puis, une fois au cœur de la bataille, ils s'entraidèrent efficacement les uns les autres.

On ne sait jamais quelle arme va vous tomber entre les mains lorsqu'un bateau corsaire engage un navire ennemi, ainsi Qurra et ses camarades ont appris à utiliser tout ce qui leur tombait sous la main. Kheired-Din était ravi de l'efficacité de son équipage jusqu'à ce que Qurra et un grand nombre de ses apprentis rejoignent Espera lorsqu'il s'échappa à bord de la Clef de Liberté.

Les esclaves restants furent sévèrement punis, pour décourager toute nouvelle tentative d'évasion, mais il permit que ses hommes continuent de s'exercer avec les techniques de combat de Qurra, car leurs compétences s'étaient révélées à plusieurs reprises capitales dans le cours des batailles navales. Entre la puissante flotte des corsaires et les évadés, ce style s'est répandu parmi la communauté pirate et n'importe quel boucanier servant à bord d'un navire croissantin peut aujourd'hui l'apprendre auprès de l'un de ses congénères.

Qurra est un style de combat acrobatique et ses praticiens font un usage fréquent des compétences qu'ils ont appris à bord des navires (Escalade, Equilibre, Sauter, Nager, etc.). Ensuite, ce style se fonde sur des attaques et des défenses à plusieurs spadassins. Les spadassins Qurra sont beaucoup plus dangereux lorsqu'ils sont en groupe. Entre un combattant effectuant une roulade entre vos jambes pour vous frapper dans le dos et un autre sautant vers votre visage pour vous attaquer aux épaules, même les spadassins les plus expérimentés ont des difficultés à se défendre efficacement contre un tandem de spadassins Qurra.

La faiblesse de Qurra est que ce style repose sur des mouvements particulièrement sportifs. Il suffit donc de l'acculer contre un mur ou dans un angle pour rendre ses attaques beaucoup moins efficaces. Sans ses attaques audacieuses et ses défenses acrobatiques, un duelliste de l'école Qurra est vulnérable aux coups d'un spadassin expérimenté.

Académies et lieux d'apprentissage : sur les bancs de nage des galères des Corsaires du Croissant.

Spécialisations : Acrobate, Combat de rues.

Armes de prédilection : armes improvisées.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Un apprenti de l'Ecole Qurra considère toutes les armes qui lui tombent sous la main comme des armes improvisées tout en gardant leurs différents bonus et malus. Ensuite, comme ils passent leur temps en mer à développer leurs compétences, ils reçoivent un rang dans la compétence Natation, qu'ils possèdent ou non un métier ou un entraînement permettant de développer cette compétence.

Compagnon

Le style Qurra encourage les actions collectives, ainsi les compagnons qui agissent au moins à deux lors d'une bataille peuvent coordonner leurs manœuvres. Lorsqu'au moins deux spadassins Qurra combattent ensemble, ils peuvent ajouter leur rang dans la compétence Acrobatie à toutes les attaques de leur camarade, et cela de manière réciproque. De plus, si le groupe attaque la même cible (un groupe de brutes compte comme une cible), ce bonus s'applique également aux défenses actives faisant appel à cette compétences.

Maître

Un maître de l'Ecole Qurra a dû faire face à une grande variété d'adversaires, de style de combat et d'armes variées et est pourtant toujours en vie. Ainsi, il a appris beaucoup de tous ces ennemis. Ainsi, il peut dépenser un dé d'héroïsme pour utiliser n'importe laquelle des compétences de spadassin suivantes au rang 2 : Corps à corps, Coup de pommeau, Coup puissant, Désarmer, Double Attaque, Emprisonner, Feinte, Fente en avant, Frappe à deux mains, Marquer ou Riposte. Ces compétences peuvent être utilisées en utilisant la

compétence Arme improvisée et une arme adaptée (à la discrétion du MJ). Ainsi, comme il dispose de deux rangs dans cette compétence de spadassin, ses dés explosent. Ces compétences ne peuvent pas être augmentées (à moins que le maître n'ait accès à ces compétences via une autre école d'escrime).

Compétences

Double parade

Cette compétence permet de parer un coup en se servant de deux armes (généralement une arme d'escrime et une arme de parade). Vous pouvez utiliser cette compétence en défense active à la place de la compétence parade habituelle de votre PJ ; vous devez l'annoncer. Et elle ne peut être utilisée avec une interruption. Si vous réussissez votre jet, vous bénéficiez d'un dé d'héroïsme que vous pourrez utiliser pendant (rang de Double parade) phases. Dans tous les cas, si vous n'avez pas utilisé ce dé d'héroïsme avant la fin du tour, il est perdu.

Esquive acrobatique

Le spadassin utilise ses capacités acrobatiques exceptionnelles pour se défendre en toutes circonstances. Double saut périlleux arrière, roulade, pirouette par-dessus son adversaire, etc. Cette technique de défense peut être utilisée comme défense passive avec 2 fois le niveau de la compétence Acrobatie en bonus. Ainsi, par exemple, Joachim qui possède un score de 2 en Esprit, apprenti, de 3 en Esquive acrobatique et de 4 en Acrobatie aura une défense passive en esquive acrobatique de : $12 + 4 \times 2 = 20$.

Exploiter les faiblesses (Armes improvisée)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Tourbillon

Le Tourbillon est une attaque rotative conçue pour terrasser plusieurs ennemis inexpérimentés à la fois. Pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, ajoutez deux fois ce dernier à votre jet d'attaque lorsque vous combattez des brutes. Ainsi, un maître disposant de 5 rangs dans la compétence Tourbillon fera passer le résultat de son jet d'attaque de 19 (+ 2 x 5) à 29.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Rogers

Caractéristiques

Origine : Confrérie de la Côte.

Description : l'école de Rogers est un style de combat qui se transmet de pirate à pirate au fil des ans. On dit que capitaine Rogers en a inventé les techniques de base, mais elles ont connu tant de remaniements au cours du temps qu'elles ne ressemblent plus au style d'origine. Les vieilles feintes disparaissent pour être remplacées par de nouvelles après qu'elles aient fait leur temps.

L'école de Rogers dépend beaucoup d'astuces destinées à l'emporter sur l'adversaire et à le plonger dans la plus grande confusion, mais elle enseigne également à ses spadassins à s'adapter au roulis d'un navire durant un combat. Pendant que le marin d'eau douce va s'écraser contre le bastingage, le pirate se rue à la curée.

La principale faiblesse du style Rogers réside dans la technique d'équilibre enseignée aux étudiants. Efficace en temps normal, elle permet à un adversaire bien informé de prévoir le moment où le spadassin ne peut plus esquiver, en observant une flexion de jambes particulière. Ce fléchissement est si bien enraciné dans la technique qu'il se produit même sur la terre ferme.

Académies et lieux d'apprentissage : auprès des pirates, sur les bateaux des nombreuses factions maritimes : Sea Dogs (et corsaires d'autres nations), Gentilshommes de Gosse, Confrérie de la Côte, Crimson Rogers et même Corsaires du Croissant ou Faucons vestens, sans oublier les indépendants.

Spécialisations : Combat de rue, Escrime.

Armes de prédilection : sabre d'abordage

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Vous pouvez utiliser votre compétence Equilibre à la place de n'importe quelle compétence de parade. En outre, vous apprenez une feinte de pirate.

Compagnon

Vous ajoutez +5 à votre ND pour être touché si vous êtes sur un bateau, à moins que vous ne soyez surpris. En outre, vous apprenez une nouvelle feinte de pirate.

Maître

Vous gagnez un bonus de +2 à votre niveau de peur. Si vous n'en disposiez pas, vous avez maintenant un niveau de peur de 2. Vous acquérez également deux nouvelles feintes de pirate.

Feintes de pirate

Les pirates qui apprennent le style de combat de Rogers emploient toutes sortes d'astuce et d'artifices pour surpasser leur adversaire. Ils peuvent donc choisir ces feintes dans la liste suivante :

A l'abordage ! durant les actions d'abordage, vous augmentez les jets d'abordage de votre camp d'un point. Jusqu'à trois spadassins de l'école de Rogers peuvent modifier ensemble le jet d'abordage dans un même camp.

Amarre donc ça ! vous lancez et gardez un dé de dommages supplémentaire lorsque vous attaquez votre adversaire avec un cabillot d'amarrage (votre attaque inflige 2g2 dés de dommages, sans compter la Gaillardise). Vous ne souffrez pas de la pénalité de main non-directrice lorsque vous maniez un tel instrument.

Pirates



Confrérie de la Côte



Corsaires du Croissant



Crimson Rogers



Faucons vestens



Gentilshommes de Gosse



Pirates du Tiakhar



Seadogs



Pirates indépendants

Deux mains droites : vous ne subissez pas de pénalité de main non-directrice lorsque vous utilisez un pistolet.

Embrasse le bastingage ! vous recevez une augmentation gratuite quand vous utilisez Corps à corps au moment où votre adversaire se sert d'Equilibre comme compétence de défense.

La mort fond sur sa proie : si vous vous trouvez à au moins un niveau au-dessus de votre cible, vous pouvez dépenser une action pour vous balancer et l'attaquer dans le même mouvement en effectuant un jet de Panache + Acrobatie. Si vous réussissez votre attaque, elle inflige 3g1 dés de dommages et votre adversaire se retrouve face contre terre. Si elle échoue, vous devez faire un autre jet de Panache + Acrobatie contre un ND de 15 ou vous affaler vous-même.

Pied marin : vous lancez et gardez un dé supplémentaire lorsque vous utilisez votre compétence Equilibre. Cela n'augmente pas votre ND pour être touché quand vous l'utilisez comme compétence de défense, mais cela améliore vos jets de défense active.

Porté par la dague : en dépensant une action, vous pouvez planter une dague dans une voile proche pour vous laisser descendre jusqu'au pont, évitant ainsi les dommages de chute. Ce faisant, il vous est possible d'attaquer quelqu'un qui se trouve au-dessous de vous en effectuant un jet de Finesse + Equilibre. Si vous réussissez votre attaque, vous infligez un dé de dommages pour chaque tranche de deux niveaux descendus, en arrondissant à l'inférieur.

Sabre au poing : vous pouvez vous saisir d'une épée tombée au sol et attaquer avec en une seule et même action du moment que vous vous teniez prêt d'elle au début de ladite action.

Tiens bon la bière ! vous recevez gratuitement l'avantage Grand Buveur. En outre, vous recevez une augmentation gratuite quand vous attaquez avec une chope de bière (Arme improvisée : dommages de 0g1).

Tir éclair : vous pouvez dégainer un pistolet et faire feu en une seule action.

Compétences

Corps à corps

Cette compétence recouvre l'art du combat rapproché avec une arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si l'attaque porte, vous n'infligez que 0g1 de dommages en attaque à mains nues, mais votre adversaire peut tomber à terre. Vous devez pour cela lui infliger au moins 5 x Gaillardise de dommages. S'il chute, votre adversaire perd toutes ses actions gardées et il devra dépenser une action pour se relever. Au sol, ses défenses actives et passives sont basées sur la compétence Roulé-boulé. S'il essaie d'attaquer en étant au sol, il ne peut le faire qu'en utilisant une augmentation (à moins d'utiliser la compétence coup de pied) et le MJ est le seul juge de ce qui est possible ou non (pas de corps à Corps à corps ou de Coup de pommeau par exemple). Pendant la phase au cours de laquelle il se relève, sa défense passive tombe à 5, mais il peut tout de même effectuer une défense active avec deux augmentations. S'il subit une blessure grave alors qu'il se relève, il retombe aussitôt. Cette action ne peut permettre d'envoyer au sol un adversaire dont le poids est au moins trois fois supérieur au vôtre.

Désarmer

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de l'adversaire de votre PJ vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin de faire un jet d'opposition (Gaillardise + Désarmer) du PJ et [Gaillardise + Attaque (arme utilisée)] de son adversaire. Si vous remportez l'opposition, votre PJ lui fait sauter son arme des mains ; si vous remportez l'opposition avec un ND augmenté de 10, votre PJ peut même se retrouver avec l'arme de son adversaire en main si vous le désirez. De plus, pour le Désarmement, plutôt que d'utiliser la force brute, vous pouvez utiliser la ruse et la dextérité. Dans ce cas, le jet sera effectué à l'aide de Finesse + Désarmer du PJ contre Esprit + Attaque (arme utilisée) de l'adversaire

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Emprisonner

On ne peut utiliser cette compétence que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer l'épée de votre PJ (ou son bouclier, son Panzerfaust ou autre) dans celle de son adversaire. Annoncez votre intention d'y recourir, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous le réussissez, votre PJ a momentanément immobilisé l'épée de son adversaire. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée. Pour tenter de se dégager, l'adversaire de votre PJ doit utiliser un dé d'action (voir les règles sur les interruptions et les actions de réserve), puis faire un jet d'opposition de [Gaillardise + Parade (arme coincée)] contre Gaillardise + Emprisonner de votre PJ. S'il remporte l'opposition, il débloque son arme ; elle reste coincée dans le cas contraire. Vous pouvez, vous, utiliser un dé d'action pour renforcer la prise de votre PJ : chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque votre adversaire tentera de dégager son arme. L'adversaire de votre PJ peut également choisir de lâcher son arme : votre PJ en aura alors deux. Si vous subissez une blessure grave, les armes sont automatiquement débloquées.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Rossini

Caractéristiques

Origine : Eglise du Vaticine.

Description : cette école fut créée par un dévot Gardien de l'Eglise en guise d'alternative à l'école de Salomon. Elle s'appuie sur le maniement de la hallebarde, une arme d'hast qui n'est plus à la mode de nos jours. Les Gardiens de l'Eglise l'utilisent toujours lors des cérémonies officielles et savent parfaitement se servir de cette arme archaïque. Si un hallebardier bien entraîné peut faire des ravages, un adversaire avisé saura trouver une ouverture. Les Gardiens de l'Eglise apprennent à maîtriser leurs adversaires en leur infligeant un minimum de dommages.

Eglises



Vaticine

Bien que cela évite de blesser de fervents fidèles, cela peut être une gêne face à un adversaire qui est au courant de cette faiblesse.

Académies et lieux d'apprentissage : il faut être membre de la garde de l'Eglise pour apprendre l'école Rossini.

Spécialisations : Armes d'hast, Lutte.

Armes de prédilection : hallebarde ou pertuisane.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis apprennent avant tout à protéger ceux qu'on leur confie. Ainsi, ils peuvent, sans la moindre pénalité, utiliser leur compétence de Parade ou n'importe laquelle de leurs compétences de spadassin contre tout individu s'en prenant à une personne qu'ils veulent protéger située dans les 3 mètres.

Compagnon

S'attachant toujours davantage à la sécurité de celui qu'on lui confie, le compagnon apprend à anticiper toutes les attaques. Une fois par tour, le Gardien peut utiliser une interruption pour parer une attaque en ne dépensant qu'une action au lieu de deux.

Maître

Les maîtres manient leur hallebarde à une vitesse surprenante et parent facilement tous les coups. Si le Gardien de l'Eglise utilise la compétence Parade (Arme d'hast) en guise de Défense Passive, son ND pour être touché est augmenté de 10 points et il bénéficie d'une augmentation gratuite sur sa Défense Active en Parade (Arme d'hast).

Compétences

Coup puissant

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous effectuez un jet de Finesse + Coup puissant et devez réussir votre jet en utilisant (rang de Gaillardise de l'adversaire) augmentations pour que cette attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire de votre PJ ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

Désarmer

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de l'adversaire de votre PJ vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin de faire un jet d'opposition (Gaillardise + Désarmer) du PJ et [Gaillardise + Attaque (arme utilisée)] de son adversaire. Si vous remportez l'opposition, votre PJ lui fait sauter son arme des mains ; si vous remportez l'opposition avec un ND augmenté de 10, votre PJ peut même se retrouver avec l'arme de son adversaire en main si vous le désirez. De plus, pour le Désarmement, plutôt que d'utiliser la force brute, vous pouvez utiliser la ruse et la dextérité. Dans ce cas, le jet sera effectué à l'aide de Finesse + Désarmer du PJ contre Esprit + Attaque (arme utilisée) de l'adversaire

Exploiter les faiblesses (Arme d'hast)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Emprisonner

On ne peut utiliser cette compétence que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer l'épée de votre PJ (ou son bouclier, son Panzerfaust ou autre) dans celle de son adversaire. Annoncez votre intention d'y recourir, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous le réussissez, votre PJ a momentanément immobilisé l'épée de son adversaire. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée. Pour tenter de se dégager, l'adversaire de votre PJ doit utiliser un dé d'action (voir les règles sur les interruptions et les actions de réserve), puis faire un jet d'opposition de [Gaillardise + Parade (arme coincée)] contre Gaillardise + Emprisonner de votre PJ. S'il remporte l'opposition, il débloque son arme ; elle reste coincée dans le cas contraire. Vous pouvez, vous, utiliser un dé d'action pour renforcer la prise de votre PJ : chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque votre adversaire tentera de dégager son arme. L'adversaire de votre PJ peut également choisir de lâcher son arme : votre PJ en aura alors deux. Si vous subissez une blessure grave, les armes sont automatiquement débloquentes.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Salinas

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Aldana, Gallegos, Hirojosa ou Soldano.

Caractéristiques

Origine : pirates et marins.

Description : cette école a été créée par le grand duelliste Roberto Salinas, reconnue pour sa grande connaissance des styles castillians et son burlinguage à travers le monde. Elle a prit naissance alors que Salinas se promenait dans le port de Barcino.

Après avoir beaucoup navigué, il avait pu observer les Ecoles des pirates. Un aspect remarquable de ces styles était la prédominance des sabres d'abordage avec de grande garde-panier plutôt que des armes plus légères. Plus tard, il se rendit compte que cela venait des mauvais traitements que cette arme supporte pendant les traversées. Une arme de marin doit supporter de longues années d'utilisation, d'exposition aux éléments et être capable de parer les coups de ces ennemis, qu'ils utilisent des masses, des rapières, des haches de bataille, des claymores ou des épées longues ; on ne sait jamais contre qui l'on va se battre en haute mer.

Salinas en vint à apprécier ces sabres, mais il se rendit rapidement compte qu'elles étaient la cause du manque de grâce et de compétence des marins dans les Ecoles d'escrime. Aussi développa-t-il une nouvelle école d'escrime, appropriée aux sabres des marins. L'École Salinas est le résultat de ses travaux.

Nations



Pirates



Toutes les factions

Salinas est facile à apprendre et inspirée de plusieurs Ecoles castilliennes. Fondamentalement, ce modèle apprend à son pratiquant à éviter et parer les coups de son adversaire tout en se positionnant idéalement pour le frapper. Cette Ecole enseigne également à tirer profit du poids et de la puissance accrue du sabre sur la rapière, afin de causer des dommages plus importants. Salinas est pratique, fiable et rapide, comme son créateur l'a voulue, car les besoins d'un marin en matière d'escrime sont différents de ceux d'un spadassin.

Comme dit précédemment, il est relativement facile d'apprendre l'Ecole Salinas, en particulier pour les marins. D'abord, ils apprennent à utiliser leur sabre d'abordage avec grâce et vitesse, à la manière d'un spadassin utilisant une rapière ou un fleuret. Une fois habitués à l'utilisation de cette arme, on leur enseigne à frapper là où leur arme peut infliger un maximum de dommages. Ils apprennent ainsi à effectuer une douzaine de coups différents qui touchent tous des endroits vitaux : muscles, veines et artères qui causent une grande douleur et réduisent les capacités de l'adversaire. Les maîtres de cette Ecole terminent souvent leurs combats en quelques secondes ; leurs assauts sont rapides et mortels, visant avec soin les zones vitales et maximisant la puissance de son sabre d'abordage.

Académies et lieux d'apprentissage : à l'heure actuelle, il n'y a que trois maîtres du style Salinas et Roberto est l'un d'entre eux. Il faut donc trouver l'un de ces trois maîtres d'armes pour pouvoir apprendre cette école.

Spécialisations : Escrime, Marin.

Armes de prédilection : sabre d'abordage.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Salinas enseigne d'abord à ses apprentis à utiliser leur sabre d'abordage avec grâce et vitesse. Vous ignorez le malus d'une augmentation en attaque normalement infligé à l'utilisateur de cette arme.

Compagnon

Les compagnons apprennent à infliger des dommages handicapant qui réduisent les compétences martiales de leurs adversaires. Pour chaque blessure grave infligée à votre adversaire, il subit une pénalité de 1g0 à toutes ses actions tant qu'il n'a pas bénéficié de Premiers soins.

Maître

Les maîtres du style Salinas savent terminer un combat très rapidement, en finissant avec leur adversaire en un seul coup mortel. Une fois par round, vous pouvez effectuer une attaque spéciale : vous obtenez deux dés gardés supplémentaires sur vos dommages et votre adversaire subit un malus d'une augmentation sur sa parade active.

Compétences

Coup puissant

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous effectuez un jet de Finesse + Coup puissant et devez réussir votre jet en utilisant (rang de Gaillardise de l'adversaire) augmentations pour que cette attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire de votre PJ ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou

de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Feinte de corps

Cette technique de défense est très difficile à exécuter. Le spadassin reste fixe et attend l'attaque de son adversaire (comme le torero attend le taureau) puis se déplace d'un pas ou deux par rotation sur le côté, toujours à la manière d'un torero, ce qui lui permet d'être ensuite idéalement placé pour porter son attaque. Vous ne pouvez utiliser cette compétence lors d'une interruption. Ajoutez (rang d'Esprit x 5) de l'adversaire à votre seuil de difficulté quant il s'agit de connaître le score que vous devez obtenir pour réussir votre défense active. Mais, si vous réussissez cette défense particulièrement épineuse, vous pouvez alors placer une attaque contre un adversaire dont le ND n'est que de 5 et vous bénéficiez d'un dé de dommages supplémentaire (à lancer mais pas à garder) pour chaque tranche de 10 points au-delà de ce seuil de 5.

Riposte

Cette compétence permet d'effectuer une parade suivie immédiatement d'une contre-attaque. Vous devez tout d'abord tenter une défense active pour éviter l'attaque visant votre PJ, puis, si vous y êtes parvenu, vous pourrez effectuer une attaque contre l'adversaire de votre PJ. Lorsque vous ripostez, vous recevez (rang de Parade) divisé par 2 (et arrondi à l'entier inférieur) dés pour votre défense active et (rang d'Attaque) divisé par deux (arrondi à l'entier inférieur) dés pour votre contre-attaque et le ND de ces deux actions est augmenté de 10. Pour chaque rang de Riposte, vous pouvez ajouter un dé soit à votre compétence de défense active, soit à votre compétence de contre-attaque. Ces dés sont ajoutés après que vous aurez divisé les rangs des compétences concernées. Attention, une Riposte ne peut être utilisée lors d'une interruption.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Sersemlik

Caractéristiques

Origine : Empire du Croissant

Description: l'école de Sersemlik utilise le dilmekiri, une épée à deux mains massive et incurvée. Beaucoup de gens utilisent cette épée à deux mains en raison de sa grande taille, afin de permettre à l'élan et à la vitesse circulaire de fournir la force nécessaire pour trancher un homme en deux. Les spadassins de l'école Sersemlik sont habitués à l'utiliser avec une seule main sur la garde de leur arme en même temps, et exécutent des manœuvres en changeant régulièrement de mains afin de percer la défense de leurs adversaires. En dépit de

Nations



Ruzgar'hala

la taille et du poids du dilmekiri, le spadassin Sersemlik peut l'utiliser avec une précision étonnante.

La faiblesse de cette école est sa dépendance à l'égard de l'élan nécessaire pour fournir la puissance qui permet à ses attaques de toucher son adversaire. Quand l'un des coups du spadassin est intercepté, ou s'il doit soudainement modifier la direction de son épée, il est momentanément vulnérable.

Académies et lieux d'apprentissage : le style Sersemlik ne peut être appris qu'au sein de la tribu des Ruzgar'hala.

Spécialisations : Epée à deux mains, Athlétisme

Armes de prédilection : dilmekiri.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Une fois qu'un spadassin Sersemlik sait se déplacer avec son épée, il peut maîtriser son poids et sa taille. Vous pouvez utiliser un dilmekiri d'une seule main, à condition d'avoir assez de place (2 mètres) sur ses flancs pour pouvoir la faire virevolter. Vous ne souffrez d'aucune pénalité en utilisant un dilmekiri de cette façon et pouvez combattre aussi bien avec la main gauche qu'avec la main droite. Tu peux également changer de main sans perdre d'action et sans aucune pénalité sur tes jets. Ils peuvent également effectuer d'impressionnantes prouesses en faisant tourner leur épée afin d'effectuer une action d'Intimidation dans le Système de Répartie avec une augmentation gratuite.

Compagnon

Les compagnons du style Sersemlik font non seulement tourner leur lame, mais eux aussi, devenant alors un véritable cyclone armé de nombreuses lames. Vous obtenez un rang supplémentaire dans la compétence Tourbillon. Cela peut porter le niveau de cette compétence à 6. Vous pouvez également ajouter votre rang dans la compétence Tourbillon à votre jet d'Intimidation dans le cadre du Système de Répartie.

Maître

Les maîtres du style Sersemlik ont appris à appliquer leurs capacités à exterminer des brutes à des gens plus entraînés et un peu plus talentueux. Ils peuvent utiliser leurs bonus de Tourbillon contre des hommes de main comme s'il s'agissait de brutes. Vous pouvez également ajouter votre rang de Tourbillon à tous les dommages que vous infligez à des Hommes de Main, des Héros, des Scélérats ou des Vilains.

Compétences

Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Feinte

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous n'avez pas besoin de l'annoncer. Tout d'abord, vous effectuez votre attaque de façon classique (sans spécifier que vous envisagez une feinte). Si vous réussissez votre attaque mais que votre adversaire la pare, alors seulement vous pouvez déclarer avoir en réalité effectué une feinte. Vous refaites alors votre jet d'attaque (en utilisant Finesse + Feinte) contre un ND égal à sa Défense active + 2 augmentations. Si votre coup porte, il ne peut effectuer une

nouvelle défense active. Par contre, si votre coup échoue, votre adversaire effectuera ses dommages en gardant un dé supplémentaire, car vous vous serez mis dans une sale situation.

Marquer

Cette compétence permet de faire une véritable démonstration d'escrime afin de décourager temporairement un adversaire. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de ses cheveux, tailler les initiales du PJ dans sa chemise...). Vous ferez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence à la place de la compétence d'attaque habituelle de votre PJ. Si vous réussissez votre jet, votre PJ ne blesse pas son adversaire mais bénéficie de l'un des deux effets suivants : soit il y a un public, il bénéficie alors d'un point de réputation supplémentaire (un seul possible lors du même combat), soit son adversaire se retrouve avec un ND diminué de 10 (minimum 5) jusqu'à ce qu'il reprenne confiance en réussissant une passe d'arme contre l'auteur du marquage.

Tourbillon

Le Tourbillon est une attaque rotative conçue pour terrasser plusieurs ennemis inexpérimentés à la fois. Pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, ajoutez deux fois ce dernier à votre jet d'attaque lorsque vous combattez des brutes. Ainsi, un maître disposant de 5 rangs dans la compétence Tourbillon fera passer le résultat de son jet d'attaque de 19 (+ 2 x 5) à 29.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Shaktishaalee

("Puissant")

Caractéristiques

Origine : Cathay

Description : Shaktishaalee enseigne l'usage du tulwar, l'arme nationale du Tashil. Le tulwar est une arme à grande lame courbe, conçue pour frapper de taille. Les étudiants de cette école attaquent avec une grande férocité, frappant tous ceux qui se mettent en travers de leur chemin.

Le désavantage de cette technique est d'être basé sur le combat monté, à tel point que des mouvements qui ne sont habituellement pas utilisés à cheval peuvent surprendre ses pratiquants.

Académies et lieux d'apprentissage : on ne peut apprendre l'école Shaktishaalee que dans la province du Tashil.

Spécialisations : Escrime, Cavalier.

Nations



Tashil

Armes de prédilection : tulwar.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Un Apprenti de Shaktishaalee utilise les mêmes mouvements quand il est à pied que quand il est à cheval. Vous pouvez utiliser la compétence Attaque de cavalerie même quand vous êtes à pied, à la place de Attaque (Escrime).

Compagnon

Un Compagnon Shaktishaalee peut montrer pourquoi son école est réputée pour former les meilleurs spadassins montés du monde. Vous gagnez un rang gratuit en Attaque de cavalerie, ce qui peut faire passer votre rang à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez passer plus tard de 5 à 6 en dépensant 25 XP.

Maître

Un Maître Shaktishaalee est capable de démontrer pourquoi son style se nomme "Puissant". Quand vous lancez les dommages d'une Attaque de cavalerie, vous pouvez relancer votre jet, et garder le résultat de votre choix.

Par exemple, si vous avez 4 en Gaillardise et que vous prenez 3 Augmentations pour votre jet, vous lancez $4g0$ (Gaillardise) + $3g0$ (Augmentations) + $2g2$ (dégâts du tulwar) = $9g2$. Votre premier jet donne 1, 4, 5, 6, 6, 7, 9, 16, et 23; en gardant 2 dés, cela fait 39. Votre second jet donne 2, 4, 5, 7, 7, 7, 12, 18, et 19, pour un total de 37 en gardant 2 dés. Vous décidez que vous préférez infliger 39 blessures plutôt que 37, donc votre ennemi encaisse 39 blessures légères.

Compétences

Attaque de cavalerie

Le personnage tente de frapper tôt et souvent, puis se replie pour se mettre à l'abri. Vous pouvez diminuer deux de vos dés d'action de votre rang dans cette compétence (jusqu'à un minimum de 1) juste avant la première phase de chaque tour de combat lorsque vous êtes à cheval, ce qui vous permettra d'attaquer puis de vous replier avant que votre adversaire ne puisse faire quoi que ce soit excepté se défendre.

Charge

Le cavalier charge son adversaire en galopant sur une distance d'au moins 50 mètres en ligne droite. Cette manœuvre est très impressionnante, en particulier si l'adversaire est à pied. Il voit le cavalier se précipiter sur lui en pointant son arme. Le but du cavalier est de lui porter un coup dans la charge de son allié à quatre pattes. Si la charge est un succès, le cavalier ajoute un dé (lancé et gardé) aux dégâts plus un pour chaque augmentation effectuée (non gardés ceux-ci).

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Tourbillon

Le Tourbillon est une attaque rotative conçue pour terrasser plusieurs ennemis inexpérimentés à la fois. Pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, ajoutez deux fois ce dernier à votre jet d'attaque lorsque vous combattez des brutes. Ainsi, un maître

disposant de 5 rangs dans la compétence Tourbillon fera passer le résultat de son jet d'attaque de 19 (+ 2 x 5) à 29.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Shan Dian Dao Te

(*Epée foudroyante*)

Caractéristiques

Origine : Cathay.

Description : Shan Dian Dao Te est un style de combat rapide et percutant, utilisant le dao. Le dao est l'arme standard de l'infanterie impériale du Han Hua, et cette technique est celle des spadassins d'élite de l'armée. Les pratiquants de cette école utilisent la vitesse et la force pour dévier l'arme de leurs adversaires hors de leur position d'attaque en frappant avec une précision mortelle. La principale faiblesse de ce style est son origine militaire, ce qui donne en général des mouvements prévisibles.

Académies et lieux d'apprentissage : on ne peut apprendre l'école Shan Dian Dao Te que dans la province du Han Hua.

Spécialisations : Epée à deux mains, Athlétisme.

Armes de prédilection : Dao.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis de l'école Shan Dian Dao Te apprennent à frapper avec une précision impressionnante. Quand vous faites un jet d'attaque avec un dao, vous lancez un dé non gardé supplémentaire (+1g0). Vous recevez également une réduction de 1 PP sur l'avantage Reflexes de combat.

Compagnon

Le dévouement du compagnon à des mouvements rapides atteint de nouveaux sommets. Quand vous lancez votre initiative, vous lancez un dé d'Action supplémentaire, utilisez ensuite votre Avantage Reflexes de combat pour relancer un dé, avant de choisir lequel écarter. Par exemple, si vous avez un Panache de 4, vous lancerez 5 dés et en choisirez 4 parmi ceux-ci après en avoir éventuellement relancé un.

Nations



Han Hua

Maître

Un maître de Shan Dian Dao Te se déplace si rapidement qu'il est difficile de voir ses actions. Vous gagnez +10 à votre Initiative totale, et lancez et gardez un Dé d'Action supplémentaire.

Compétences

Corps à corps

Cette compétence recouvre l'art du combat rapproché avec une arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si l'attaque porte, vous n'infligez que 0g1 de dommages en attaque à mains nues, mais votre adversaire peut tomber à terre. Vous devez pour cela lui infliger au moins 5 x Gaillardise de dommages. S'il chute, votre adversaire perd toutes ses actions gardées et il devra dépenser une action pour se relever. Au sol, ses défenses actives et passives sont basées sur la compétence Roulé-boulé. S'il essaie d'attaquer en étant au sol, il ne peut le faire qu'en utilisant une augmentation (à moins d'utiliser la compétence coup de pied) et le MJ est le seul juge de ce qui est possible ou non (pas de Corps à Corps à corps ou de Coup de pommeau par exemple). Pendant la phase au cours de laquelle il se relève, sa défense passive tombe à 5, mais il peut tout de même effectuer une défense active avec deux augmentations. S'il subit une blessure grave alors qu'il se relève, il retombe aussitôt. Cette action ne peut permettre d'envoyer au sol un adversaire dont le poids est au moins trois fois supérieur au vôtre.

Coup puissant

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous effectuez un jet de Finesse + Coup puissant et devez réussir votre jet en utilisant (rang de Gaillardise de l'adversaire) augmentations pour que cette attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire de votre PJ ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

Exploiter les faiblesses (Épée à deux mains)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Feinte

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous n'avez pas besoin de l'annoncer. Tout d'abord, vous effectuez votre attaque de façon classique (sans spécifier que vous envisagez une feinte). Si vous réussissez votre attaque mais que votre adversaire la pare, alors seulement vous pouvez déclarer avoir en réalité effectué une feinte. Vous refaites alors votre jet d'attaque (en utilisant Finesse + Feinte) contre un ND égal à sa Défense active + 2 augmentations. Si votre coup porte, il ne peut effectuer une nouvelle défense active. Par contre, si votre coup échoue, votre adversaire effectuera ses dommages en gardant un dé supplémentaire, car vous vous serez mis dans une sale situation.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par

augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Teginbek

Caractéristiques

Origine : Kosars.

Description : cette école d'escrime est très ancienne chez les Kosars, c'est une école féroce qui a toujours un grand succès parmi la jeunesse kosar. C'est un mélange de fauconnerie traditionnelle et de techniques de duel qui est toutefois particulièrement mortel. L'école s'appuie sur des attaques synchronisées de l'oiseau et du spadassin, un peu comme Kiriakin. Ainsi, alors que l'adversaire tente d'écarter le faucon qui essaie de lui crever les yeux, le spadassin pousse une attaque vicieuse et dévastatrice.

Le spadassin apprend également à utiliser dans les duels son gant de fauconnier afin de parer les coups de son adversaire en attrapant sa lame, un peu comme les spadassins de l'École Eisenfaust. Le gant sert aussi, bien entendu, de perchoir au faucon ; il est généralement fait de cuir épais, et parfois renforcé de mailles en acier.

Le yatagan est l'arme préférée des Kosars, mais certains d'entre eux ont adoptés le sabre de cavalerie. La faiblesse de ce style est évidente : son faucon. Éliminez ce volatile et le spadassin Teginbek ne vous posera plus beaucoup de soucis...

Académies et lieux d'apprentissage : cette école kosar n'est enseignée qu'aux fauconniers kosars les plus brillants.

Spécialisations : Escrime, Fauconnier.

Armes de prédilection : yatagan ou sabre de cavalerie et faucon.

Règle spéciale : le faucon peut développer la compétence Coup aux yeux.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti commence à développer un lien empathique avec son faucon. Ils restent ensemble constamment et apprennent à se mouvoir avec le plus de synchronisme possible. Chaque round, si le faucon, n'est pas inconscient, le spadassin Teginbek reçoit un dé d'action supplémentaire et bien identifié (par une autre couleur par exemple) qui ne peut être utilisé que pour le faucon. A ce stade, le faucon est entraîné pour viser la marque faite par le spadassin. Ainsi, lorsqu'il réussit une tentative de Marquer (Escrime), il peut choisir de renoncer aux effets normaux de cette compétence. Ainsi, il fait alors bénéficier son faucon de deux dés lancés non gardés sur sa prochaine attaque.

L'apprenti bénéficie également gratuitement de l'entraînement Gant de combat et ne subit pas la pénalité de main non directrice lorsqu'il l'utilise avec la compétence Emprisonner. Enfin, son faucon peut développer comme tour majeur la compétence Attaque aux yeux.

Compagnon

Le lien entre l'escrimeur et le rapace devient plus aigu et intuitif. L'un de ses tours préférés est d'utiliser le faucon pour attaquer violemment son adversaire. Ainsi, lorsqu'il effectue un jet de Marquer (Escrime), il bénéficie du bonus standard de cette compétence auquel il ajoute celui d'apprenti. Vous pouvez également utiliser vos propres dés d'action pour faire agir le faucon.

Nations



Kosars

Maître

Le maître Teginbek et son faucon agissent maintenant comme un seul être vivant. Ils peuvent coordonner leurs attaques à un degré tel que les griffes d faucon deviennent une prolongation du poing de l'escrimeur. Ainsi, le spadassin Teginbek peut effectuer une attaque (Escrime) avec un ND augmenté de 10 pour effectuer une attaque coordonnée. Si cette dernière réussie, il effectue deux fois les dommages : une pour l'arme du spadassin et l'autre pour le faucon. Si le jet échoue, le ND pour frapper le faucon est réduit à 5 pour le reste du round.

Compétences

Attaque combinée

Votre PJ attaque conjointement à son animal, empêchant, par la même, son adversaire de se défendre efficacement. Pour cela, vous devez retarder votre dé d'action pour intervenir lors de la même phase que votre animal. Votre adversaire ne pourra alors utiliser efficacement ses défenses : il ne pourra utiliser sa défense active que contre l'animal de votre PJ. Il ne vous restera donc plus qu'à passer sa défense passive à l'aide de cette compétence pour le toucher.

Emprisonner

On ne peut utiliser cette compétence que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer l'épée de votre PJ (ou son bouclier, son Panzerfaust ou autre) dans celle de son adversaire. Annoncez votre intention d'y recourir, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous le réussissez, votre PJ a momentanément immobilisé l'épée de son adversaire. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée. Pour tenter de se dégager, l'adversaire de votre PJ doit utiliser un dé d'action (voir les règles sur les interruptions et les actions de réserve), puis faire un jet d'opposition de [Gaillardise + Parade (arme coincée)] contre Gaillardise + Emprisonner de votre PJ. S'il remporte l'opposition, il débloque son arme ; elle reste coincée dans le cas contraire. Vous pouvez, vous, utiliser un dé d'action pour renforcer la prise de votre PJ : chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque votre adversaire tentera de dégager son arme. L'adversaire de votre PJ peut également choisir de lâcher son arme : votre PJ en aura alors deux. Si vous subissez une blessure grave, les armes sont automatiquement débloquentes.

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Marquer

Cette compétence permet de faire une véritable démonstration d'escrime afin de décourager temporairement un adversaire. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de ses cheveux, tailler les initiales du PJ dans sa chemise...). Vous ferez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence à la place de la compétence d'attaque habituelle de votre PJ. Si vous réussissez votre jet, votre PJ ne blesse pas son adversaire mais bénéficie de l'un des deux effets suivants : soit il y a un public, il bénéficie alors d'un point de réputation supplémentaire (un seul possible lors du même combat), soit son adversaire se retrouve avec un ND diminué de 10 (minimum 5) jusqu'à ce qu'il reprenne confiance en réussissant une passe d'arme contre l'auteur du marquage.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces

écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Tie Xiong Kung

(Attaque de l'ours de fer)

Caractéristiques

Origine : Cathay.

Description : Tie Xiong Kung est un art martial aux coups puissants qui se concentre sur le fait d'infliger les plus lourds dégâts possibles afin de neutraliser la menace ennemie rapidement et efficacement. Ce style est enseigné depuis plus de dix-sept siècles, prenant son origine parmi des héros guerriers de ce qui est aujourd'hui connu comme étant le royaume de Koryo, et portant le nom de son fondateur, Tie Xiong, un homme étonnant, plein de force et de courage.

Ce style apprend à ses étudiants à garder leurs adversaires à la limite de la portée de leurs bras, où ils peuvent les frapper avec de puissants coups de pied ou de poing, et où les attaques à leur encontre peuvent être bloquées par des mouvements infligeant eux-mêmes des dégâts. La principale faiblesse de cette école est sa dépendance par rapport à cette distance d'attaque qui doit être maintenue. Un ennemi se rapprochant un peu trop brisera cette tactique, et obligera le pratiquant à reculer ou à forcer son opposant à reculer.

Académies et lieux d'apprentissage : on ne peut apprendre l'école Tie Xiong Kung que dans la province du Koryo.

Spécialisations : Arts martiaux offensifs, Combat de rue.

Armes de prédilection : poings et pieds.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

On apprend aux étudiants de Tie Xiong Kung à frapper aussi fort que possible sur chacune de leurs attaques. Vos Manchettes infligent 1g2 dés de dommages.

Compagnon

Les compagnons apprennent que les armes sont pratiquement des extensions du bras de leurs ennemis, et qu'elles doivent être brisées, comme un bras devrait l'être. Vous pouvez utiliser une Manchette pour tenter de briser des armes. Pour essayer de frapper l'arme, lancez Finesse + Manchette contre le ND de votre opposant, plus deux Augmentations pour localiser votre attaque sur l'arme. Si vous touchez, effectuez un jet de dommages contre l'arme. Pour la briser, vous devez atteindre un ND basé sur l'arme visée. Cette attaque ne peut être parée par l'arme attaquée, et tenter de le faire conduit l'arme à être touchée automatiquement. Vous pouvez prendre des Augmentations sur votre attaque pour augmenter vos dégâts.



Maître

Des années d'entraînement et d'expérience ont rendu les jambes d'un maître assez fortes pour frapper avec la force d'un cheval. Quand vous frappez un adversaire avec un Coup de pied, celui-ci traite vos dégâts comme s'ils provenaient d'un arme à feu, causant une Blessure Grave pour chaque tranche de 10 points sur la marge d'échec de son Jet de Blessures (au lieu de 20).

Compétences

Blocage offensif

Le blocage est l'art de placer votre bras ou votre jambe entre vous et les coups de votre ennemi. Le blocage offensif est l'acte de frapper le bras ou la jambe de votre ennemi alors qu'il vous porte une attaque à mains nues, votre défense devenant ainsi une attaque. Alors que vous ne pouvez pas utiliser Blocage offensif pour déterminer votre ND pour être touché, vous pouvez vous en servir en Défense Active contre toute attaque à mains nues, comme Attaque (Combat de rue), Attaque (Pugilat), Prise, Coup de pied, etc. Si vous réussissez votre Défense Active, vous infligez 1g1 dé de dommages à votre adversaire (vous n'y ajoutez pas votre Gaillardise). Vous pouvez prendre des augmentations pour accroître les dommages infligés comme s'il s'agissait d'une attaque normale, mais vous ne pouvez pas localiser vos coups.

Coup de pied sauté

Cette compétence nécessite la dépense de deux dés d'action pour être efficace dont seulement le premier doit être dans la phase en cours. Vous effectuez un violent bond vers le haut, en gardant la jambe repliée et en la détendant violemment dans le visage de votre adversaire. Pour cela, vous devez effectuer un coup visé au visage (+ 4 augmentations). Si vous réussissez, votre adversaire encaisse une blessure grave. De plus, vous lancez les dés de dommages comme d'habitude. Ensuite, la victime effectue un jet de Gaillardise avec un ND égal à trois fois le résultat que vous avez obtenu. Si ce jet est un échec, la victime est alors inconsciente. Si le jet est réussi, elle encaisse les dommages et peut continuer le combat. Si l'attaque est effectuée sans que la victime en soit consciente (embuscade, etc.), le ND est incrémenté de deux augmentations.

Exploiter les faiblesses (Arts martiaux offensifs)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Manchette

Cette attaque à mains nues inflige 1g1 dé de dommages, mais augmente de 5 le ND que vous essayez d'atteindre. Vous devez déclarer votre intention avant d'effectuer votre jet, et utiliser cette compétence à la place de votre compétence d'attaque normale.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par

augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Wu Tsain

("Pas de problème")

Caractéristiques

Origine : Cathay.

Description : dire que Wu Tsain est un art martial pacifique est largement en dessous de la vérité. Non seulement il enseigne l'utilisation de mouvements de défense, mais il est en plus non violent. Un étudiant contrarie son adversaire en le désorientant et en l'embrouillant avec de soudaines attaques s'arrêtant juste avant le contact.

Il s'agit d'un art relativement nouveau, d'environ soixante-dix ans. Son fondateur était un Feng Shui Shi qui voulait combiner son besoin de se protéger avec la philosophie de sa religion. Toutes les positions et tous les mouvements de ce style sont analogues aux règles de la géomancie. En conséquence, le pratiquant préfère retourner l'énergie d'un adversaire vers lui, plutôt que de s'investir lui-même dans l'énergie négative d'une attaque. La faiblesse de cette école est son pacifisme même. Si un ennemi sait que sa cible ne ripostera pas vraiment, il l'attaquera sans peur de représailles.

Académies et lieux d'apprentissage : on ne peut apprendre l'école Wu Tsain que dans la province du Khimal.

Spécialisations : Arts martiaux défensifs, Feng shui shi.

Armes de prédilection : Arts martiaux défensifs.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Un apprenti reste calme face aux attaques de son ennemi. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lorsque vous utilisez la compétence Esquive en Défense Active.

Ils apprennent également comment effectuer de fausses attaques qui brisent le chi de leur adversaire. Quand vous faites une attaque pour Marquer, vous pouvez renoncer aux deux options habituelles (soit il y a un public, il bénéficie alors d'un point de réputation supplémentaire (un seul possible lors du même combat), soit son adversaire se retrouve avec un ND diminué de 10 [minimum 5] jusqu'à ce qu'il reprenne confiance en réussissant une passe d'arme contre l'auteur du marquage.). Si vous le faites, vous pouvez augmenter son prochain dé d'action de 1, plus le nombre d'augmentations que vous avez pris sur votre jet de Marquer. Si ce dé d'action dépasse 10, il est tout simplement écarté.

Compagnon

Les compagnons se perfectionnent encore plus dans l'art de leur propre défense. Vous gardez maintenant un dé de plus (+0g1) quand vous utilisez Esquive en défense active. De plus, vous n'avez plus besoin d'abandonner l'option sur les dés d'héroïsme lors de l'utilisation de Marquer pour augmenter le prochain dé d'action de votre ennemi. En d'autres termes, quand vous Marquez un adversaire, vous augmentez son prochain dé d'action comme décrit pour les apprentis, ET vous lui faites perdre 1 point de réputation ou 10 points sur son ND pour être touché.

Nations



Khimal

Maître

Les maîtres de Wu Tsain plient comme le roseau face aux attaques. Votre rang dans la compétence Esquive est augmenté de 1, pouvant ainsi le faire passer à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez plus tard le faire passer de 5 à 6 en dépensant 25 XP. De plus, vous n'avez plus aucun choix à faire sur vos actions de Marquer : vous augmentez son prochain dé d'action, vous lui faites perdre 1 point de réputation ET 10 points sur son ND pour être touché.

Compétences

Céder la place

Le but de cette manœuvre est de faire tomber l'adversaire. Si votre adversaire réussit son attaque et passe votre défense passive, vous dégagez votre buste sur le côté afin d'éviter son attaque, saisissez son bras et, au moyen d'un croc en jambe, le fait tomber à terre. Afin de réussir cette manœuvre complexe, il vous faut dépenser une action qui ne peut être une interruption, et réussir un jet dans cette compétence avec un nombre d'augmentations égal à l'Esprit de votre ennemi.

Exploiter les faiblesses (arts martiaux défensifs)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Marquer

Cette compétence permet de faire une véritable démonstration d'escrime afin de décourager temporairement un adversaire. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de ses cheveux, tailler les initiales du PJ dans sa chemise...). Vous ferez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence à la place de la compétence d'attaque habituelle de votre PJ. Si vous réussissez votre jet, votre PJ ne blesse pas son adversaire mais bénéficie de l'un des deux effets suivants : soit il y a un public, il bénéficie alors d'un point de réputation supplémentaire (un seul possible lors du même combat), soit son adversaire se retrouve avec un ND diminué de 10 (minimum 5) jusqu'à ce qu'il reprenne confiance en réussissant une passe d'arme contre l'auteur du marquage.

Retourner les attaques

Le spadassin qui utilise cette compétence retourne l'attaque de son adversaire contre lui. Cette manœuvre doit être utilisée comme défense active avec un ND augmenté de 10 et ne peut être employée lors d'une interruption. Si le spadassin réussit à retourner l'attaque, son antagoniste effectue alors les dommages contre lui-même en gardant les dés qui l'arrangent, c'est à dire les plus faibles afin d'encaisser le moins de dommages possibles.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de

dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Yael

Caractéristiques

Origine : Empire du Croissant.

Description : Yael est un style de combat très obscur, même pour l'Empire du Croissant. Comme le style Aldana, il combine la danse avec l'art de l'épée, mais il utilise les danses tournoyantes et acrobatiques de l'est plutôt que celles lancinantes et sautillantes de l'ouest. En raison de la grâce des mouvements, les étudiants de cette école semblent plus efféminés que les autres, mais ce style n'est pas pour autant dénigré par les hommes comme une "école de filles". Un spadassin de l'école Yael utilise deux shamshirs pour créer une danse sanglante et mortelle avec moult feintes vicieuses et estafilades sanguinolentes, basées sur l'air préféré du spadassin. Comme le style Aldana, la faiblesse de cette école réside dans sa trop grande confiance dans le tempo musical. Si son adversaire parvient à identifier l'air en question, il pourra attaquer dans les points faibles de la musique.

Académies et lieux d'apprentissage : le style Yael ne peut être appris qu'au sein de la tribu Jadur'rihad.

Spécialisations : Bateleur, Escrime.

Armes de prédilection : shamshir.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'école Yael enseigne à ses étudiants l'utilisation concomitante de deux shamshirs. Tu peux dépenser deux actions pour effectuer deux attaques simultanées, mais une seule sera retenue comme étant la phase d'attaque. Ainsi, les deux attaques auront lieu dans la même phase. Par exemple, si tu agis en phase 4 et que tes dés d'action indiquent 4, 7 et 0, tu utiliseras ton 4 et soit ton 7 soit ton 0 pour agir deux fois en 4 (en gagnant donc des phases d'action). Les deux attaques doivent viser le même adversaire (les bandes de brutes comptent comme tel). Tu n'as aucune pénalité de main non-directrice lorsque tu utilises deux shamshirs.

Compagnon

En même temps que tu apprends le style de combat de l'école Yael, on t'enseigne l'importance de la danse au sein de cette école. Cela vous permet d'effectuer des attaques, des parades et des défenses particulièrement gracieuses. Vous pouvez ajouter votre rang dans la compétence Danse à votre défense passive effectuée à l'aide de Jeu de jambes ou de Parade. Vous pouvez également ajouter ce rang à toutes vos attaques, feintes et défense active (si effectuées à l'aide de Jeu de Jambes et de Parade).

Maître

Les maîtres de l'école Yael peuvent effectuer une manœuvre terrible : une impressionnante tornade d'attaques sanglantes et rapides. Vous pouvez effectuer un tel assaut une fois par round. Vous pouvez décider d'effectuer un certain nombre d'attaques d'un seul coup pour un total égal à votre rang de Danse ou de Panache (celui qui est le plus faible).

Notez que ces dés d'actions sont immédiatement dépenser et que vous choisirez le dé qui indique le moment où vous passerez à l'action. Toutes ces attaques ont aussitôt lieu, indépendamment des phases indiquées par les autres dés d'action et toutes doivent viser le même adversaire (une bande de brutes comptant comme un même ennemi). Si l'une de ces attaques ne touche pas car elle ne dépasse pas la défense passive de l'adversaire (on ne parle pas de défense active), toutes les attaques suivantes de la tornade échouent également sans

Nations



Jadur'rihad

qu'il soit besoin de lancer de dés. Par exemple, si un maître de Yael a un Panache de 3 et une compétence de Danse de 5, il effectue 3 attaques dans la même phase. La première attaque touche mais la seconde échoue à dépasser le ND de l'adversaire, la troisième n'aura donc pas lieu.

Compétences

Désarmer

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de l'adversaire de votre PJ vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin de faire un jet d'opposition (Gaillardise + Désarmer) du PJ et [Gaillardise + Attaque (arme utilisée)] de son adversaire. Si vous remportez l'opposition, votre PJ lui fait sauter son arme des mains ; si vous remportez l'opposition avec un ND augmenté de 10, votre PJ peut même se retrouver avec l'arme de son adversaire en main si vous le désirez. De plus, pour le Désarmement, plutôt que d'utiliser la force brute, vous pouvez utiliser la ruse et la dextérité. Dans ce cas, le jet sera effectué à l'aide de Finesse + Désarmer du PJ contre Esprit + Attaque (arme utilisée) de l'adversaire.

Double parade

Cette compétence permet de parer un coup en se servant de deux armes (généralement une arme d'escrime et une arme de parade). Vous pouvez utiliser cette compétence en défense active à la place de la compétence parade habituelle de votre PJ ; vous devez l'annoncer. Et elle ne peut être utilisée avec une interruption. Si vous réussissez votre jet, vous bénéficiez d'un dé d'héroïsme que vous pourrez utiliser pendant (rang de Double parade) phases. Dans tous les cas, si vous n'avez pas utilisé ce dé d'héroïsme avant la fin du tour, il est perdu.

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Feinte

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous n'avez pas besoin de l'annoncer. Tout d'abord, vous effectuez votre attaque de façon classique (sans spécifier que vous envisagez une feinte). Si vous réussissez votre attaque mais que votre adversaire la pare, alors seulement vous pouvez déclarer avoir en réalité effectué une feinte. Vous refaites alors votre jet d'attaque (en utilisant Finesse + Feinte) contre un ND égal à sa Défense active + 2 augmentations. Si votre coup porte, il ne peut effectuer une nouvelle défense active. Par contre, si votre coup échoue, votre adversaire effectuera ses dommages en gardant un dé supplémentaire, car vous vous serez mis dans une sale situation.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois

les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Yesukai

Caractéristiques

Origine : Kosars.

Description : les Kosars sont parmi les meilleurs cavaliers de Théah, mais également des bandits impitoyables capables de raser une petite ville usurane en moins d'une journée !

Comme ailleurs dans le monde, les Kosars règlent leurs différends par l'intermédiaire de duels, mais contrairement aux autres nations, les leurs n'ont pas lieu à pied, mais à dos de cheval, un yatagan à la main. Voltigeurs hors pairs, ces affrontements sont un véritable spectacle équestre au cours duquel les deux cavaliers font usage des acrobaties les plus téméraires pour désarçonner leur adversaire et prouver leur bon droit.

Aussi, afin de toujours être en position de force, certains Kosars s'entraînent spécifiquement pour ces duels, donnant, au fil des siècles, naissance à l'École Yesukai. Un guerrier Yesukai est plus à l'aise sur son cheval qu'au sol lorsqu'il doit combattre. Vous pourrez par exemple le voir vous charger debout sur son cheval, prêt à bondir, ou encore pourrait-il ordonner à son cheval de se mettre à genoux pour qu'il puisse se glisser sous le ventre du votre et se relève violemment pour vous désarçonner. En bref, il est capable de faire à peu près tout ce qu'il souhaite sur sa monture.

Toutefois, les guerriers Yesukai ont deux grandes faiblesses : leur style de combat n'est efficace que sur leur monture, il suffit donc d'abattre cette dernière pour les handicaper de manière importante. Ensuite, leur trop grande confiance en eux peut les amener à faire des erreurs lorsqu'ils effectuent certaines de leurs voltiges, à vous de faire en sorte qu'un tel événement se produise.

Académies et lieux d'apprentissage : cette école kosar n'est enseignée qu'aux cavaliers kosars les plus brillants.

Spécialisations : Cavalier (Voltige devient une compétence de base), Escrime.

Armes de prédilection : yatagan.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'école Yesukai enseigne tout d'abord à ses étudiants à utiliser leur yatagan pour attaquer et leur monture pour se défendre. Lorsque vous utilisez un yatagan d'une seule main, vous obtenez une augmentation gratuite sur n'importe quelle défense active effectuée avec la compétence Equitation, mais également à votre ND pour être touché lorsque vous êtes monté. Enfin, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lorsque vous tentez de maîtriser votre cheval sans vous servir des rênes. Il vous faut bien évidemment être à cheval pour profiter de tous ces avantages.

Compagnon

Les compagnons de l'École Yesukai sont de véritables as de la voltige équestre, ils reçoivent un rang supplémentaire dans leur compétence Voltige, ce qui peut les amener au rang 6. Si tel n'est pas le cas, il pourra, plus tard, augmenter son rang dans cette compétence de 5 à 6. De même ils sont capables d'effectuer une manœuvre qu'ils appellent "Vider les étriers". Cette manœuvre consiste simplement à "déchausser" simultanément les deux étriers pour se laisser tomber en arrière et s'allonger sur l'arrière-train du cheval, évitant ainsi le coup ennemi tout en permettant de porter un coup dans le dos de son adversaire. Pour réussir cette manœuvre,

Nations



Kosars

le compagnon Yesukai doit dépenser une action (de réserve ou d'interruption), réussir un jet de Voltige contre le jet d'attaque de son adversaire +10. S'il y parvient, il peut alors effectuer une attaque avec trois augmentations de malus.

Maître

Un maître de l'Ecole Yesukai est capable d'effectuer des acrobaties équestres en combat absolument époustouflantes. Alors que son cheval est au galop, il peut prendre appui sur le pommeau de sa selle, pour envoyer un violent coup de pied à son adversaire, avant de passer sous le ventre de son cheval pour se remettre en selle ! Et d'autres manœuvres de ce type. Ainsi, un maître Yesukai monté sur son cheval peut effectuer des "attaques de voltige". Pour cela, il utilise sa compétence Voltige en lieu et place de sa compétence Attaque et les dommages sont calculés ainsi : (Gaillardises de la monture et de son cavalier) dés lancés et (Gaillardise du cavalier) dés gardés. Si l'adversaire ainsi frappé était lui aussi monté, il est désarçonné s'il encaisse au moins une blessure grave.

Compétences

Charge

Le cavalier charge son adversaire en galopant sur une distance d'au moins 50 mètres en ligne droite. Cette manœuvre est très impressionnante, en particulier si l'adversaire est à pied. Il voit le cavalier se précipiter sur lui en pointant son arme. Le but du cavalier est de lui porter un coup dans la charge de son allié à quatre pattes. Si la charge est un succès, le cavalier ajoute un dé (lancé et gardé) aux dégâts plus un pour chaque augmentation effectuée (non gardés ceux-ci).

Coup de pommeau

Cette compétence permet de frapper un adversaire au visage en utilisant le pommeau de son arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Le ND est alors augmenté de 10. Si le coup porte, vous infligez 0g2 dés de dommages, le ND pour toucher votre adversaire est réduit à 5 jusqu'à la fin de la prochaine phase et toutes ses actions subissent une pénalité de deux augmentations. De plus, il ne peut effectuer d'interruptions tant qu'il n'aura pas dépensé un dé d'action pour en annuler les effets. De toute façon, ces derniers disparaissent automatiquement au début du round suivant.

Désarçonner

A la différence de la compétence Réception de charge, vous utiliser la manœuvre Désarçonner pour faire quitter les étriers au cavalier auquel vous êtes opposé, qu'il vous charge ou non. Pour cela, vous devez réussir un jet d'opposition de Gaillardise + Désarçonner contre la Détermination + Equitation de votre adversaire. Il encaisse alors 0g1 dés de dommages (plus votre valeur totale actuelle d'initiative si jamais il vous chargeait) et se retrouve à terre.

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles

dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Ying Sun Wo

(Serre du faucon)

Caractéristiques

Origine : Cathay.

Description : Ying Sun Wo est un art martial dangereux, inspiré des attaques du faucon et d'autres prédateurs sauvages. Il ne se limite pas aux mouvements considérés comme fair-play ou même honorables, mais se concentre plutôt sur l'attaque des zones vulnérables ou des points faibles. Petit à petit, les enseignants du Ying Sun Wo ont migré vers le Tiakhar où il est maintenant l'art martial prédominant parmi les nobles et les militaires.

Les créateurs de ce style ont passé l'essentiel de leur temps dans les montagnes du Tashil à observer les animaux sauvages pour trouver de nouveaux mouvements à mimer. Ils ont développé des enchaînements de courts assauts brutaux et de longues attaques qui peuvent être extrêmement efficaces. Toutefois, si un adversaire arrive à percevoir le rythme dans le style du pratiquant, il pourra en anticiper les mouvements.

Académies et lieux d'apprentissage : on ne peut apprendre l'école Ying Sun Wo que dans les provinces du Tashil et du Tiakhar.

Spécialisations : Arts martiaux offensifs, Combat de rue.

Armes de prédilection : Arts martiaux offensifs.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

La première chose qu'un apprenti apprend est de parer les coups. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite quand vous utilisez Blocage comme Défense Active.

Compagnon

Les maîtres enseignent qu'un ennemi est comme un serpent avec qui il faut agir comme le ferait un faucon pour vaincre un adversaire, en fermant ses serres autour du cou du serpent.

Vous avez appris le Sheh Ji Bai Shou ("Main Ecrasant le Serpent"), une attaque avec Griffes frappant à la gorge de l'ennemi. Pour effectuer cette attaque, vous devez utiliser deux dés d'action (un seul doit être "légal" pour cette phase). Lancez ensuite Finesse + Griffes ou Finesse + Coup à la gorge, en choisissant la compétence de rang le plus élevé. Le ND pour ce jet est le ND pour être touché de la cible + 20. Si cette attaque réussit, vous infligez automatiquement une Blessure Grave, réduisez le ND de la cible de 5, et enfin lancez les dégâts pour une attaque à mains nues normale. Vous pouvez prendre des augmentations sur votre jet d'attaque afin d'accroître vos dégâts.

Nations



Tashil



Tiakhar

Maître

Les maîtres du Ying Sun Wo sont devenus très performants sur l'attaque du Sheh Ji Bai Shou, et l'utilisent souvent en conjonction avec un coup supplémentaire du pied ou de leur main libre. Réaliser cette attaque ne nécessite plus 2 dés d'action, et son ND n'est plus augmenté que de 10 points. Vous pouvez augmenter le ND du Sheh Ji Bai Shou de 10 points supplémentaires. Si vous le faites et que votre attaque porte, vous pouvez dépenser un dé d'action (qui n'a pas besoin d'être "légal" pour la phase en cours) afin d'effectuer immédiatement une attaque avec coup de pied, Attaque (Arts martiaux offensifs), ou Attaque (Combat de rue).

Compétences

Défigurer

Cette compétence permet de défigurer son adversaire. Le spadassin inflige de profondes lacerations mais pas particulièrement douloureuses, elles visent surtout à le dévisager et à provoquer un fort saignement. Les dommages sont diminués de un dé (lancé et gardé), mais l'adversaire subit un malus de 5 à toutes ses actions tant qu'il ne sera pas soigné en raison de la gêne provoquée par son hémorragie faciale. De plus, même si des soins sont effectués, cette blessure ne guérira jamais totalement.

Exploiter les faiblesses (Arts martiaux offensifs)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Feinte de corps

Cette technique de défense est très difficile à exécuter. Le spadassin reste fixe et attend l'attaque de son adversaire (comme le torero attend le taureau) puis se déplace d'un pas ou deux par rotation sur le côté, toujours à la manière d'un torero, ce qui lui permet d'être ensuite idéalement placé pour porter son attaque. Vous ne pouvez utiliser cette compétence lors d'une interruption. Ajoutez (rang d'Esprit x 5) de l'adversaire à votre seuil de difficulté quant il s'agit de connaître le score que vous devez obtenir pour réussir votre défense active. Mais, si vous réussissez cette défense particulièrement épineuse, vous pouvez alors placer une attaque contre un adversaire dont le ND n'est que de 5 et vous bénéficiez d'un dé de dommages supplémentaire (à lancer mais pas à garder) pour chaque tranche de 10 points au-delà de ce seuil de 5.

Griffe

Une griffe est un type d'attaque à mains nues qui utilise vos doigts pour appliquer une forte pression sur la peau de votre adversaire. Bien qu'il en résulte une prise momentanée, elle est relâchée immédiatement. Pour réaliser une telle attaque, faites un jet de Finesse + Griffe contre le ND pour être touché de votre ennemi, plus 10. Les dégâts d'une Griffe sont les mêmes que pour une attaque à mains nues ordinaire, mais comme vous agissez sur des points de pression de votre opposant, il sera aussi étourdi, et perdra son prochain dé d'action, s'il lui en reste un dans le round courant.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque

combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Zar'houni

Caractéristiques

Origine : Empire du Croissant.

Description : cette technique de combat est la plus ancienne de tout l'Empire du Croissant. Elle fut développée à l'époque où les numains occupaient le pays. Les envahisseurs enrôlèrent de nombreux mercenaires dans leurs phalanges. Ceux d'origine croissantine étaient appelés les Aronis, que la langue locale transforma petit à petit en Zar'houni. Ils utilisaient l'armement fourni par Numa, c'est-à-dire pilum et armure. Après le départ des numains, les Zar'houni transformèrent au cours des siècles leurs pilums en sagaie et abandonnèrent l'armure. Cette école améliora son style et son armement en suivant les évolutions des techniques de combat et les progressions dans les alliages et artisanats au cours des longs siècles qui l'amènèrent à l'époque moderne.

Les spadassins de l'école Zar'houni utilisent des lances légères (appelées sagaie) qu'ils peuvent manier à une ou à deux mains. Ils peuvent facilement passer de la main gauche à la main droite ou encore à deux mains en quelques fractions de seconde. Ils sont capables d'attaquer d'estoc comme de taille avec une prédilection pour le premier type d'attaque. Ils sont également très efficaces à distance puisque la sagaie peut atteindre de grandes distances sans perdre de sa puissance. Un spadassin Zar'houni à, la plupart du temps, au moins trois à quatre sagaies sur lui pour répondre à tout besoin impérieux et immédiat.

La faiblesse de cette école réside dans le fait que son style remonte à l'antiquité et que ses techniques de combat ne sont plus en phase avec les nouvelles façon de se battre (armes plus légères mais plus tranchantes, couteaux pour combat rapprochés, armes à feu, etc.). Un adversaire qui utiliserait des techniques de combat modernes viendrait facilement à bout d'un spadassin Zar'houni.

Académies et lieux d'apprentissage : le style Zar'houni ne peut être appris qu'au sein de la tribu Yilan-bazlik.

Spécialisations : Lance légère, Eclaireur.

Armes de prédilection : pilum.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti de l'école Zar'houni apprend à être toujours en mouvement, à bouger ses membres inférieurs comme ses membres supérieurs. Afin que l'on ne puisse jamais connaître ses prochains gestes. De même, on leur enseigne à changer continuellement la position de leur sagaie. Pendant la première phase, ils l'ont dans la main gauche, pendant la deuxième, ils la tiennent à deux mains, à la troisième dans la droite, etc. Pour leurs adversaires, cela est très destabilisant puisqu'ils ne savent jamais où va se trouver la pointe de la sagaie : dirigée sur leur flanc gauche ? Vers leur visage ? Vers leurs chevilles ?

Pour toutes ces raisons, le ND de l'adversaire d'un spadassin Zar'houni est amputé de son rang de maîtrise x 5 et transféré au sien. Ainsi, un compagnon Zar'houni bénéficiera d'un

Nations



Yilan-bazlik

bonus de 10 points sur son ND alors que son adversaire verra le sien amputé de 10. Attention toutefois car cette technique n'est efficace que contre un seul adversaire (une bande de brutes compte comme telle) et pas contre des groupes.

Compagnon

Le compagnon maîtrise une technique de combat à mi-chemin entre le lancer de sa sagaie et une attaque classique. Lorsqu'il passe à l'offensive en estoc, il peut, d'un seul coup, utiliser sa seconde main pour donner plus de puissance à sa lance et la lâcher pour qu'elle parte seule sur son adversaire. Une sorte d'attaque en laissant partir son arme si vous préférez. Il lui suffit ensuite d'en prendre une nouvelle et de continuer le combat. Sur le plan ludique, cette attaque inflige 3g3 de dommages au lieu de 3g2 et ne peut être évitée que par un jet de Jeu de jambes, Pas de côté ou Feinte de corps en Défense Active. Quant au changement d'arme, il ne lui consomme qu'une action pour changer d'arme et attaquer dans la même phase.

Maître

Le maître apprend à utiliser deux sagaies de façon concomitante pour frapper ses adversaires. Il ne subit pas le malus de main non-directrice et bénéficie de deux dés d'action supplémentaire au-delà de son panache. Un combat contre un maître Zar'houni est donc quelque chose de très déstabilisant, il vous attaque de la main gauche, recule, "lâche" son arme dans votre abdomen, dégaine une nouvelle sagaie et vous attaque à deux mains, repasse à une main, en dégaine une seconde et vous attaque à deux mains ! C'est une horreur pour son adversaire qui ne sait jamais exactement à quoi s'attendre d'un ennemi si polymorphe.

Compétences

Coup puissant

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous effectuez un jet de Finesse + Coup puissant et devez réussir votre jet en utilisant (rang de Gaillardise de l'adversaire) augmentations pour que cette attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire de votre PJ ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

Exploiter les faiblesses (Lance légère)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Feinte

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous n'avez pas besoin de l'annoncer. Tout d'abord, vous effectuez votre attaque de façon classique (sans spécifier que vous envisagez une feinte). Si vous réussissez votre attaque mais que votre adversaire la pare, alors seulement vous pouvez déclarer avoir en réalité effectué une feinte. Vous refaites alors votre jet d'attaque (en utilisant Finesse + Feinte) contre un ND égal à sa Défense active + 2 augmentations. Si votre coup porte, il ne peut effectuer une nouvelle défense active. Par contre, si votre coup échoue, votre adversaire effectuera ses dommages en gardant un dé supplémentaire, car vous vous serez mis dans une sale situation.

Fente en avant

Cette compétence permet de porter une brutale attaque pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et effectuez normalement votre jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) (rang de Fente en avant) dés de dommages supplémentaires. En contrepartie, le ND

pour être touché de votre PJ tombe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de ladite phase.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Zheng Yi Quan

(Ancien poing du juste)

Caractéristiques

Origine : Cathay.

Description : Zheng Yi Quan est le plus vieil art martial de tout le Cathay, avec une histoire écrite sur plus de 2000 ans. Cela commença parmi un ordre de moines vivant reclus dans un temple secret dans les montagnes. Durant tous ces siècles, les moines durent quitter leur refuge pour voyager à travers le pays, enseignant leur style de combat aux paysans afin de les aider à se défendre contre les bandits.

Il s'agit de l'un des seuls arts martiaux à combiner à la fois des techniques offensives et des mouvements défensifs. Ce style se concentre sur la mobilité et la défense, en particulier contre les flèches utilisées par les bandits. Sa principale force est sa grande variété d'attaques et de défenses, mais c'est aussi sa grande faiblesse ; avec autant d'options parmi lesquelles choisir, l'étudiant peut parfois hésiter et présenter quelques instants de vulnérabilité qui pourront être exploités par un ennemi rapide.

Académies et lieux d'apprentissage : on ne peut apprendre l'école Zheng Yi Quan que dans la province du Han Hua.

Spécialisations : Arts martiaux offensifs, Arts martiaux défensifs.

Armes de prédilection : Arts martiaux offensifs, Arts martiaux défensifs.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti apprend que la seule utilité du Zheng Yi Quan est sa propre défense. Vous pouvez ajouter votre niveau de Maîtrise du Zheng Yi Quan x 5 à votre ND pour être touché.

Compagnon

Les compagnons apprennent à éviter les dangers en sautant à l'écart. En fait, beaucoup d'entre eux peuvent sauter au-dessus de la tête d'un ennemi pour éviter ses attaques. Vous gagnez un rang gratuit en Esquive acrobatique, pouvant le faire passer à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez le faire passer plus tard de 5 à 6 en dépensant 25 XP.

Nations



Han Hua

Maître

Les maîtres de Zheng Yi Quan ont appris le terrible secret du Lung Shiji ("Attaque du Dragon"), un acte qui se construit et qui concentre le qi du combattant en une puissante attaque extrêmement précise. A la phase 10 d'un round de combat, vous pouvez dépenser toutes vos actions en réserve ou de la phase courante pour effectuer une attaque avec l'une des compétences suivantes : Attaque (Arts martiaux offensifs), Coup de pied, Coup à la gorge, Manchette, Corps-à-corps, Prise, ou Blocage d'articulation. Chaque dé d'action dépensé sur cette attaque vous donne un dé gardé supplémentaire (+1g1) sur votre jet d'attaque.

Compétences

Coup de pied réflexe

Un tel coup de pied est une contre-attaque faite sans penser à votre propre défense. Il s'agit d'un coup de pied rapide lancé contre un adversaire au moment où il tente de vous attaquer, dans l'espoir que votre pied l'empêchera de continuer son assaut. Quand un ennemi vous attaque, vous pouvez dépenser une action (de réserve ou de la phase en cours, mais pas une interruption) pour donner un coup de pied réflexe. Lancez un jet d'Esprit + Coup de pied réflexe comme une attaque contre votre opposant. Si vous le touchez, vous lui infligez 2g2 dés de dégâts (sans ajouter votre Gaillardise). S'il reçoit une Blessure Grave, alors l'attaque qu'il tentait d'effectuer est purement et simplement annulée. Vous pouvez prendre des Augmentations sur votre jet pour augmenter vos dommages ou localiser votre coup.

Esquive acrobatique

Le spadassin utilise ses capacités acrobatiques exceptionnelles pour se défendre en toutes circonstances. Double saut périlleux arrière, roulade, pirouette par-dessus son adversaire, etc. Cette technique de défense peut être utilisée comme défense passive avec 2 fois le niveau de la compétence Acrobatie en bonus. Ainsi, par exemple, Joachim qui possède un score de 2 en Esprit, apprenti, de 3 en Esquive acrobatique et de 4 en Acrobatie aura une défense passive en esquive acrobatique de : $12 + 4 \times 2 = 20$.

Esquive de projectiles

Vous avez appris à dévier les flèches et autres projectiles tirés dans votre direction sans être blessé par eux. Vous pouvez l'utiliser comme compétence de défense quand vous devez vous défendre contre des armes lancées, des flèches, des pierres de fronde, des carreaux d'arbalète, mais pas contre des armes à feu, des attaques au corps à corps, ou des tirs d'artillerie. Si vous choisissez d'utiliser cette compétence comme défense active, vous pouvez utiliser deux Augmentations sur votre jet d'Esprit + Esquive de projectiles pour attraper le projectile plutôt que de le dévier. Si vous parvenez à l'attraper, vous gagnez un dé d'héroïsme qui disparaîtra à la fin du round si vous ne l'utilisez pas.

Exploiter les faiblesses (Arts martiaux défensifs et Arts martiaux offensifs)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque

combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Écoles interdites à la création

Ces écoles sont réservées aux membres de certaines organisations secrètes, ou au moins très discrètes. Elles ne seront donc proposées aux joueurs qu'à la discrétion du MJ.

Bahol

Caractéristiques

Origine : Fraternité de Bahol

Description : l'école de Bahol fut fondée il y a plus de trois cents ans par Bahol lui-même. Comprenant la fragilité des hommes à ne pas respirer dans l'eau et étant déjà maître assassin, il basa les techniques de son école sur deux piliers : le couteau et la noyade. En faisant ce choix, il pouvait porter en permanence son arme de prédilection sans attirer l'attention.

Le principe de base de l'école est de jouer entre le couteau et la main libre, c'est-à-dire, faire en sorte de capter l'attention de l'adversaire d'une main et d'attaquer de la seconde quelle que soit la technique ou l'arme. Il institua ensuite ce principe élémentaire pour base et fonda sa propre école, utilisant même cette dernière pour signer certains crimes de sa société secrète en noyant des gens dans des vasques d'eau ou les fontaines des jardins de certains châteaux.

Ayant pour source l'assassinat, l'école de Bahol n'est, non seulement pas reconnu par la guilde des spadassins, mais cette dernière s'est considérée comme offensée par les techniques "déloyales" employées par Bahol, elle a donc envoyée des Rasoirs à travers Théah pour rechercher et punir ceux qui en font l'usage.

La faiblesse de ce style réside bien entendu par son utilisation de l'eau. Si le spadassin Bahol combat dans un lieu sans étendue d'eau, une partie de ses techniques est inutile. C'est pourquoi les spadassins Bahol cherchent toujours à choisir le lieu d'affrontement.

Académies et lieux d'apprentissage : cette école n'est enseignée qu'aux assassins de la Fraternité de Bahol.

Spécialisations : Combat de rue, Couteau.

Armes de prédilection : Couteau.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les élèves de l'école Bahol apprennent à manier le coutelas d'une main et à garder la seconde libre. Capables de faire changer leur couteau de main à volonté, ils ne subissent pas les pénalités de main non-directrice. De plus, apprenant à se servir de leur main libre pour attraper leur adversaire afin de le noyer, les apprentis reçoivent une augmentation gratuite lorsqu'ils utilisent leur compétence Noyer.

Groupes



Fraternité de
Bahol

Compagnon

Les compagnons Bahol apprennent à attirer l'attention de leur adversaire sur leur main libre afin de pouvoir sournoisement planter leur coutelas pendant ce temps là. Ainsi, les compagnons Bahol bénéficient de deux augmentations gratuites lors d'une attaque au couteau par round de combat.

Maître

Maîtrisant parfaitement les distractions en usant de leurs mains, les maîtres Bahol peuvent faire passer leur coutelas d'une main à l'autre si rapidement que l'adversaire a l'impression de voir un couteau dans chaque main. Ce faisant, le maître, en plus d'une attaque au couteau, bénéficie d'une attaque gratuite à mains nues (toutes les compétences de combat de rue sont comprises), juste après leur assaut au coutelas, et ce sans que cela ne lui coûte de dé d'action (cette technique ne peut être utilisée qu'une fois par round). De plus, le maître est devenu un expert pour noyer ses adversaires et gagne ainsi un rang gratuit dans sa compétence Noyer (cette dernière peut éventuellement atteindre le rang 6, si ce n'est pas le cas, il pourra l'incrémenter ultérieurement en payant 25 XP).

Compétences

Désarmer

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de l'adversaire de votre PJ vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin de faire un jet d'opposition (Gaillardise + Désarmer) du PJ et [Gaillardise + Attaque (arme utilisée)] de son adversaire. Si vous remportez l'opposition, votre PJ lui fait sauter son arme des mains ; si vous remportez l'opposition avec un ND augmenté de 10, votre PJ peut même se retrouver avec l'arme de son adversaire en main si vous le désirez. De plus, pour le Désarmement, plutôt que d'utiliser la force brute, vous pouvez utiliser la ruse et la dextérité. Dans ce cas, le jet sera effectué à l'aide de Finesse + Désarmer du PJ contre Esprit + Attaque (arme utilisée) de l'adversaire.

Exploiter les faiblesses (Couteau)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Feinte

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous n'avez pas besoin de l'annoncer. Tout d'abord, vous effectuez votre attaque de façon classique (sans spécifier que vous envisagez une feinte). Si vous réussissez votre attaque mais que votre adversaire la pare, alors seulement vous pouvez déclarer avoir en réalité effectué une feinte. Vous refaites alors votre jet d'attaque (en utilisant Finesse + Feinte) contre un ND égal à sa Défense active + 2 augmentations. Si votre coup porte, il ne peut effectuer une nouvelle défense active. Par contre, si votre coup échoue, votre adversaire effectuera ses dommages en gardant un dé supplémentaire, car vous vous serez mis dans une sale situation.

Noyer

Cette compétence, après avoir réussi à saisir son adversaire, permet de noyer ce dernier dans n'importe quel récipient d'eau pouvant contenir son visage (et plus). Pour ce faire, le personnage usant de cette compétence doit avoir réussi un jet de Finesse + Noyer contre un ND égale à (Esprit de l'adversaire x 5). Une fois ce jet réussi, l'assassin a pu plonger son adversaire partiellement ou totalement dans l'eau. Evidemment, la victime peut tenter de se dégager comme pour une prise normale mais doit le faire avec un malus de 5 sur son ND. En

outre, pour savoir si l'adversaire est noyé, il est nécessaire de se référer aux règles sur la noyade.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Bonita

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Gallegos.

Caractéristiques

Origine : Collège invisible.

Description : le style Bonita enseigne à ses élèves à tenir ferme contre plusieurs adversaires dans l'attente de trouver une chance de fuir. Il est conçu dans le but de tenir les inquisiteurs vindicatifs à distance pendant que ses assistants rassemblent ses notes afin de les sauver. Il s'agit d'une école d'escrime principalement défensive, qui s'appuie sur d'habiles parades pour la défense et un jeu de jambes lest pour fuir. Les élèves de ce style savent quand tenir bon et quand fuir. Ils gardent un œil attentif sur les environs et tentent de combattre en goulot d'étranglement dès que possible pour réduire le nombre de leurs adversaires. L'école permet de gagner du temps pour le compte d'un collègue tout en minimisant les risques pour soi.

La faiblesse de cette école est son manque relatif d'agressivité et le mouvement constant de la rapière de parade. Un individu qui connaît cette faiblesse distinguera la cadence des parades et trouvera le moyen de l'exploiter sans crainte d'une contre-attaque.

Académies et lieux d'apprentissage : uniquement auprès d'un maître d'arme du Collège Invisible.

Spécialisations : Athlétisme, Escrime.

Armes de prédilection : sabre

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis de l'école de Bonita se livrent à un jeu d'attente, guettant attaques et occasions de fuir. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite quand vous parrez retenez une action, augmentez le dé en question d'un point au terme de la phase. Ainsi, si vous obtenez un 5 à l'initiative et que vous retenez ce dé lors de la phase 5, il passera à 6 au terme de celle-ci. Vous aurez donc plus de chances d'agir le premier lors de phases ultérieures, ce qui vous permettra de fuir lorsque votre adversaire n'aura guère plus d'actions.

Groupes



Collège
Invisible

Compagnon

Le compagnon sait échapper à ses poursuivants et est capable de se préparer à une traque avant même qu'elle ne débute. Vous bénéficiez d'une augmentation supplémentaire au début de toute poursuite. En outre, vous pouvez ajouter votre compétence Mur d'acier à toute tentative de défense active que vous effectuez avec Parade (Escrime).

Maître

Les maîtres de l'école de Bonita se font rarement surprendre dans une situation où ils sont incapables de se défendre. Lorsque vous êtes à court d'actions, il vous est possible de dépenser un dé d'héroïsme pour effectuer une défense active. En outre, vous gagnez gratuitement un rang dans la compétence Parade (Escrime), qui passe alors à 6.

Compétences

Désarmer

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de l'adversaire de votre PJ vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin de faire un jet d'opposition (Gaillardise + Désarmer) du PJ et [Gaillardise + Attaque (arme utilisée)] de son adversaire. Si vous remportez l'opposition, votre PJ lui fait sauter son arme des mains ; si vous remportez l'opposition avec un ND augmenté de 10, votre PJ peut même se retrouver avec l'arme de son adversaire en main si vous le désirez. De plus, pour le Désarmement, plutôt que d'utiliser la force brute, vous pouvez utiliser la ruse et la dextérité. Dans ce cas, le jet sera effectué à l'aide de Finesse + Désarmer du PJ contre Esprit + Attaque (arme utilisée) de l'adversaire.

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Emprisonner

On ne peut utiliser cette compétence que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer l'épée de votre PJ (ou son bouclier, son Panzerfaust ou autre) dans celle de son adversaire. Annoncez votre intention d'y recourir, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous le réussissez, votre PJ a momentanément immobilisé l'épée de son adversaire. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée. Pour tenter de se dégager, l'adversaire de votre PJ doit utiliser un dé d'action (voir les règles sur les interruptions et les actions de réserve), puis faire un jet d'opposition de [Gaillardise + Parade (arme coincée)] contre Gaillardise + Emprisonner de votre PJ. S'il remporte l'opposition, il débloque son arme ; elle reste coincée dans le cas contraire. Vous pouvez, vous, utiliser un dé d'action pour renforcer la prise de votre PJ : chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque votre adversaire tentera de dégager son arme. L'adversaire de votre PJ peut également choisir de lâcher son arme : votre PJ en aura alors deux. Si vous subissez une blessure grave, les armes sont automatiquement débloquées.

Mur d'acier

Votre épée est un outil en mouvement constant qui passe d'une parade à une autre. Vous l'exploitez comme une tortue se sert de sa carapace. Si vous n'avez pas encore attaqué lors de ce tour, chaque rang de Mur d'acier augmente votre ND pour être touché de 2 points si vous employez la compétence Parade (Escrime) pour effectuer votre défense passive.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Charmine

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Swanson.

Caractéristiques

Origine : Société des explorateurs

Description : Tout récemment, une nouvelle école de spadassin s'est développée et gagne un peu de popularité parmi la gent féminine de Théah. Toutefois, cela tient plus à ses inventeurs qu'au style en lui-même.

Lorsque Jeannette de Charmine, une noble dame montaginoise rencontra, lors d'un banquet à la cour en 1667, don Nero Raimundo Ramirez de Guzman, l'ambassadeur castillien qui succéda à don Andrés Bejarano del Aldana, ce fut un véritable coup de foudre. Le Castillien fit la cour à la Montaginoise tout au long de l'année qui suivit avec une telle assiduité que toute la cour bruissait de leur relation. Cependant, le jour où ils décidèrent d'annoncer leur mariage, la guerre éclata entre la Castille et la Montaigne. Chacun dans un camp, leurs familles respectives refusèrent alors de permettre cette union. En réponse, les deux amants fuguèrent et s'enfuirent ensemble pour chercher fortune. Ils seraient morts de faim sans le bruit qu'avait fait leur relation. En effet, les gens qui avaient entendu leur histoire n'étaient que trop heureux de les aider, devinant qu'ils feraient ainsi partie de l'une des plus grandes romances de Théah. Tous ceux qui avaient rencontré le couple avaient vu la façon dont ils faisaient attention l'un à l'autre et personne n'avait le courage de les séparer.

Toutefois, les amoureux savaient que le scandale et le romantisme ne font pas une vie. Heureusement, Nero et Jeannette étaient des érudits ; en fait, leur passion commune pour l'archéologie et l'exploration était l'un des piliers de leur relation. Ils intégrèrent alors pleinement la société des explorateurs (dont ils étaient tous deux mécènes) et partirent ensemble à l'aventure. La société était heureuse de les aider, tandis que la célébrité du couple contribuait à attirer de nouveaux mécènes.

Malheureusement, Jeannette n'était pas vraiment faite pour l'aventure. Elle portait toujours le style de vêtements que l'on est en droit d'attendre d'une dame de Montaigne, peu importe où elle se trouvait. Comme elle refusait de modifier sa façon de se vêtir, elle s'habitua bientôt à sa robe déchirée et à ses cheveux emmêlés. Elle faisait tout son possible pour, au moins, commencer une aventure dans une tenue décente, même si chaque voyage la conduisait dans la boue et les ronces. Toutefois, ce qui l'irritait profondément, c'était le nombre d'éventails qu'elle devait emporter avec elle. Les délicates créations montaginoises étaient généralement les premières choses à être détruites dans les jungles et les ruines qu'elle et Nero exploraient. C'était, pour elle, un problème ennuyeux car elle appréciait la vie d'aventure qu'elle menait

Groupes



Société des Explorateurs

Nations



Montaigne

avec son mari, mais elle voulait également pouvoir garder un éventail en état de marche plus de cinq minutes.

Nero, en mari dévoué, était sensible à la détresse de sa femme. Pour leur premier anniversaire de mariage, il lui offrit un cadeau spécial. A grands frais, il avait fait faire pour elle un nouvel éventail, qui allait durer. Les ailettes avaient été réalisées avec de fines plaques d'acier, puis avaient été percées de petits trous. Ceux-ci permettaient à la dentelle et au tissu de soie de garder l'éventail assemblé. Il était un peu lourd, mais il était beau et robuste, tout comme la dame elle-même, et Jeannette l'adora.

Il leur fallut un peu plus d'un mois avant de remarquer une autre utilisation à cet éventail. Lors d'une expédition dans l'Archipel de Minuit, ils furent attaqués par des indigènes en colère. Nero, pourtant excellent escrimeur, fut débordé, forçant Jeannette à devoir se défendre. Son éventail était la seule arme qu'elle avait sous la main, et elle fut surprise de voir avec quelle facilité elle pouvait parer les lances de ses adversaires. Avec Jeannette en mesure de se défendre, la pression sur Nero était se relâcha et ils parvinrent à repousser l'assaut de cette tribu.

Le couple comprit alors que l'éventail de Jeannette pourrait servir à des fins plus utiles et débuta le développement de nouvelles techniques permettant de l'utiliser comme une arme. Peu après, ils eurent l'idée d'aiguiser le bord des ailettes, ce qui en fait une arme contondante qui permet de parer lorsqu'il est fermé et une arme tranchante lorsqu'il est ouvert. Nero adapta ensuite certaines de ses compétences de l'école Swanson à l'utilisation de l'éventail pour en faire une arme dangereuse. Beaucoup de personnes pensent que l'idée n'est pas aussi originale que le couple l'affirme. Ils insinuent que leurs compétences à l'éventail ont été apprises lors d'un voyage secret au Cathay, où ces choses-là sont censées être monnaie courante. Cependant, rien ne permet d'affirmer que cette rumeur est vraie et elle n'est sans doute rien d'autre que de la jalousie.

Il n'y a que quelques maîtres de cette école. Elle est toute récente, et Jeannette et Nero restent rarement au même endroit assez longtemps pour enseigner leurs techniques. Si cette école intéresse quelques dames de la cour, elles manquent de constance et devant la rigueur nécessaire pour apprendre une école de combat, elles changent bien souvent d'avis sur la nécessité de maîtriser l'éventail alors qu'elles peuvent faire jouer à un homme le rôle de garde du corps. Toute personne (homme ou femme) qui maîtrise le combat à la rapière considère bien souvent que cette école n'est rien d'autre qu'une distraction à la mode pour les dames de la cour. La force de l'école, c'est qu'elle utilise une arme inattendue, et que son utilisateur se comporte de manière très différente que les spadassins auxquels ses adversaires sont habitués. L'école apprend à utiliser principalement l'éventail afin de se défendre et de maintenir les adversaires à distance. Quant aux attaques, elles sont portées l'éventail ouvert avec de grandes attaques obliques qui permettent d'utiliser le bord tranchant de l'éventail. La faiblesse de ce style est la petite taille des lames l'éventail, qui permet plus de balafrer son adversaire que de lui infliger de véritables dégâts. Une fois que vous connaissez ce style et la variété des attaques possibles avec un éventail, vous pouvez vous maintenir à distance et attaquer lorsque vous voyez une ouverture.

Académies et lieux d'apprentissage : Bien qu'elle soit née au sein de la Société des Explorateurs, elle est aussi enseignée aux dames qui souhaitent l'apprendre, mais elles ne sont pas nombreuses à avoir la détermination nécessaire.

Spécialisations : Courtisan, Eventail.

Armes de prédilection : éventail.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Peu de personnes s'attendent à une attaque portée à partir de l'éventail d'une dame. Ainsi, vous gagnez une augmentation gratuite sur votre première action du combat (soit une défense active, soit une attaque). Le MJ peut ignorer ce bonus si vous vous battez contre

quelqu'un qui se souviendra de vos compétences à l'éventail en raison d'une précédente rencontre. Enfin, vous recevez gratuitement la langue Langage de l'éventail.

Compagnon

Vous avez maintenant appris à utiliser votre éventail aussi bien de la main gauche que de la main droite, ce qui vous permet d'ignorer la pénalité de main non-directrice. Vous pouvez également utiliser le claquement sonore qui se produit lors de l'ouverture de l'éventail pour surprendre et distraire votre adversaire. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur vos défenses active et passive. Toutefois, vous ne pouvez utiliser cette technique dans la même phase que celle où vous tentez un Coup de pommeau (car l'éventail doit être fermé) ou tant que votre éventail n'est pas prêt pour le combat.

Maître

Vous avez maintenant appris à utiliser simultanément deux éventails dans un combat. Vous gagnez un dé d'action supplémentaire à chaque round de combat. La vitesse de vos attaques vous permet également de relancer l'un de vos dés d'action comme si vous possédiez l'avantage Réflexes de combat. Si vous avez déjà cet avantage, il s'ajoute à votre technique de maître, ce qui vous permet alors de relancer deux dés d'action. Enfin, si vous souhaitez combiner cette école avec une autre afin de créer un style de grand-maître, il convient de considérer l'éventail comme un couteau, ce qui peut permettre des combinaisons du type Valroux et Charmine ou Ambrogia et Charmine - voire, encore mieux Hirojosa (qui utilise déjà l'éventail) et Charmine. Egalement, il pourrait être intéressant de créer un style de Grand Maître combinant Charmine et Falisci, mais aucune femme ne s'y est pour le moment essayée.

Compétences

Coup de pommeau

Cette compétence permet de frapper un adversaire au visage en utilisant le pommeau de son arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Le ND est alors augmenté de 10. Si le coup porte, vous infligez 0g2 dés de dommages, le ND pour toucher votre adversaire est réduit à 5 jusqu'à la fin de la prochaine phase et toutes ses actions subissent une pénalité de deux augmentations. De plus, il ne peut effectuer d'interruptions tant qu'il n'aura pas dépensé un dé d'action pour en annuler les effets. De toute façon, ces derniers disparaissent automatiquement au début du round suivant.

Exploiter les faiblesses (Eventail)

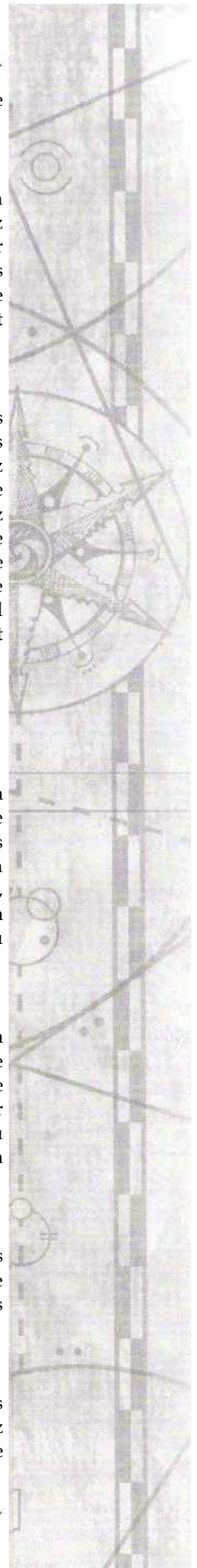
Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Mur d'acier

Votre épée est un outil en mouvement constant qui passe d'une parade à une autre. Vous l'exploitez comme une tortue se sert de sa carapace. Si vous n'avez pas encore attaqué lors de ce tour, chaque rang de Mur d'acier augmente votre ND pour être touché de 2 points si vous employez la compétence Parade (Escrime) pour effectuer votre défense passive.

Tourbillon

Le Tourbillon est une attaque rotative conçue pour terrasser plusieurs ennemis inexpérimentés à la fois. Pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, ajoutez deux fois ce dernier à votre jet d'attaque lorsque vous combattez des brutes. Ainsi, un maître



disposant de 5 rangs dans la compétence Tourbillon fera passer le résultat de son jet d'attaque de 19 (+ 2 x 5) à 29.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Desaix

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Valroux.

Caractéristiques

Origine : la Rose et la Croix.

Description : le style de combat de Desaix est dérivé de celui de Valroux. Il utilise lui aussi la combinaison populaire d'une rapière et d'une main gauche, mais s'éloigne de la stratégie défensive de l'école de Valroux. L'école de Desaix s'avère plus sérieuse que son ancêtre et manque de ces sarcasmes et de cette dérision si chères à celle de Valroux. Elle enseigne toutefois une double attaque particulièrement vicieuse qui fait à la fois appel à la rapière et à la main gauche.

L'école de Desaix est une excellente école offensive. La main gauche s'efforce de créer des ouvertures que la rapière peut alors exploiter, et vice versa. Pendant ce temps, les réflexes éclairs de l'étudiant permettent de réagir immédiatement aux attaques de l'adversaire.

L'actuel aîné de la famille Desaix enseigne exclusivement cette technique aux chevaliers de la Rose et de la Croix. Cette charge se transmet de père en fils depuis de nombreuses générations. Heureusement pour les spadassins de Montaigne, les étudiants qui connaissent déjà l'école de Valroux trouvent celle de Desaix très facile à apprendre.

Toutefois, cet ensemble de techniques possède un énorme point faible : on apprend aux élèves à être très offensif, ce qui les met parfois en danger. Un spadassin expérimenté sait les pousser à attaquer quand il le souhaite puis en profite pour les terrasser lorsqu'ils mordent à l'hameçon.

Académies et lieux d'apprentissage : uniquement au sein des chevaliers de la Rose et de la Croix, en particulier auprès de Sprague, dans le refuge du Donjon.

Spécialisations : Couteau, Escrime.

Armes de prédilection : rapière et main-gauche.

Groupes



Chevaliers de
la Rose et de la
Croix

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti ne subit pas la pénalité de main non-directrice lorsqu'il se sert d'une dague ou d'une main gauche. En outre, il reçoit une augmentation gratuite lorsqu'il pare à l'aide de l'une de ces armes avec sa main non-directrice.

Compagnon

Le compagnon peut dépenser un dé d'action pour effectuer deux attaques (l'une avec la main gauche, l'autre avec la rapière) contre un même individu, moyennant quoi il lance deux dés de moins sur chaque jet de dommages.

Maître

Les réflexes d'un maître de l'école de Desaix sont vifs comme l'éclair. Une fois par tour, il peut dépenser une action afin d'effectuer un jet de défense active via une interruption.

Compétences

Double parade

Cette compétence permet de parer un coup en se servant de deux armes (généralement une arme d'escrime et une arme de parade). Vous pouvez utiliser cette compétence en défense active à la place de la compétence parade habituelle de votre PJ ; vous devez l'annoncer. Et elle ne peut être utilisée avec une interruption. Si vous réussissez votre jet, vous bénéficiez d'un dé d'héroïsme que vous pourrez utiliser pendant (rang de Double parade) phases. Dans tous les cas, si vous n'avez pas utilisé ce dé d'héroïsme avant la fin du tour, il est perdu.

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Feinte

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous n'avez pas besoin de l'annoncer. Tout d'abord, vous effectuez votre attaque de façon classique (sans spécifier que vous envisagez une feinte). Si vous réussissez votre attaque mais que votre adversaire la pare, alors seulement vous pouvez déclarer avoir en réalité effectué une feinte. Vous refaites alors votre jet d'attaque (en utilisant Finesse + Feinte) contre un ND égal à sa Défense active + 2 augmentations. Si votre coup porte, il ne peut effectuer une nouvelle défense active. Par contre, si votre coup échoue, votre adversaire effectuera ses dommages en gardant un dé supplémentaire, car vous vous serez mis dans une sale situation.

Fente en avant

Cette compétence permet de porter une brutale attaque pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et effectuez normalement votre jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) (rang de Fente en avant) dés de dommages supplémentaires. En contrepartie, le ND pour être touché de votre PJ tombe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de ladite phase.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces

écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Desco Numanaïus

Caractéristiques

Origine : Empire numain

Description : cette école a été développée il y a très longtemps comme une méthode de combat des troupes d'élite de l'Empire numain. Si tous les légionnaires numains savaient se battre, ceux formés au sein de l'école Desco étaient de loin les meilleurs. Généralement, un légionnaire ne pouvait espérer apprendre cette école de combat qu'après avoir survécu à sa septième année de service (un légionnaire s'engageait pour vingt-cinq ans). En tant que tel, ils étaient le plus souvent des vétérans de multiples guerres, l'Empire numain étant souvent en conflit, soit avec des factions internes, soit avec des pays limitrophes.

Aujourd'hui, au milieu du XVII^{ème} siècle, les techniques de l'école Desco sont quasiment perdues. Son arme favorite, c'est son esprit brutal, et la volonté de durer sans vouloir être à la mode. Pourtant, malgré ses attributs archaïques, il existe un petit groupe d'hommes et de femmes, des nobles de la ville de Numa, en Vodacce, qui étudient les techniques de cette école et ont à cœur de garder vivant les idéaux des légionnaires Desco Numanaïus. Leur apprentissage est toutefois limité car les techniques du rang de maître se sont perdues au fil du temps, et aucun document décrivant ce niveau n'a été découvert à ce jour. Les abbayes, les académies et les bibliothèques qui auraient pu contenir de tels livres semblent tous avoir été détruit par les guerres, les incendies et d'autres tragédies.

La force de cette école repose sur la pratique de manœuvres bien coordonnées et rabâchées lors des entraînements. Aussi, le combat en unité est privilégié par les soldats numains qui, ensemble, forme un groupe de camarades soudés, forts, rapides et plus puissants que n'importe qui d'autre. Ainsi, plusieurs membres de cette école combattant ensemble forme un ensemble meurtrier alors qu'un légionnaire seul est bien moins efficace.

La majorité des Théans, en dehors de quelques érudits de Numa et d'historiens spécialisés dans l'époque de l'Empire numain ne connaissent pas son existence. Enfin, cette école n'enseigne pas seulement une manière de se battre, elle apprend également une manière de vivre rigoureuse, dure et exigeante.

Académies et lieux d'apprentissage : aujourd'hui complètement anachronique, cette école de combat n'est enseignée qu'à Numa par quelques passionnées d'escrime antique.

Spécialisations : Épée courte, Légionnaire.

Armes de prédilection : glaive.

Niveaux de maîtrise

Frugalis, Severitas et Fidelis sont les idéaux défendus par un spadassin de l'école Desco Numanaïus et ils font partie de leur style de combat à tous les niveaux.

Groupes

Alumno Desco
Nations

Vodacce

Apprenti

Un spadassin Desco est économe en énergie comme en action : ajoutez votre rang de maîtrise au total de votre initiative. Un spadassin Desco est rigoureux, concentré et déterminé et ne se laisse pas facilement intimidé : ajoutez son rang de maîtrise à tous les jets de Gaillardise qu'il effectue pour encaisser des dommages. Un spadassin Desco est loyal envers ses camarades : ajoutez son rang de maîtrise à la défense active et passive de tous les autres spadassins Desco qui l'entourent, vous obtenez respectivement le même bonus.

Compagnon

Un spadassin Desco est économe en énergie comme en action : il peut dépenser un dé d'action pour gagner un dé lancé non gardé supplémentaire sur n'importe quelle action, en défense comme en attaque, car il attend la bonne occasion. Un spadassin Desco est rigoureux, concentré et déterminé et ne se laisse pas facilement intimidé : ajoutez le double de son rang de maîtrise à tous ses jets de dommages. Un spadassin Desco est loyal envers ses camarades : il peut utiliser une action pour effectuer une parade contre une attaque visant un autre spadassin Desco avec lequel il combat sans subir de pénalité.

Maître

Le rang de maître a été perdu dans le vent de l'histoire et ne peut être appris par un Théan moderne. Toutefois, pour être complet, voici la description de ce rang au cas où, en particulier après la découverte d'un vieux manuscrit découvrant la technique en question. Il est bien entendu qu'une telle découverte entraînerait immédiatement l'acquisition de l'épée de Damoclès Pourchassé (2 PP) par les membres de l'école Desco Numanius.

Un spadassin Desco est économe en énergie comme en action : il peut effectuer une attaque sur une interruption (rappel : une interruption nécessite la dépense de deux dés d'action et permet normalement d'effectuer une défense active). Un spadassin Desco est rigoureux, concentré et déterminé et ne se laisse pas facilement intimidé : ajoutez le rang de maîtrise du spadassin en dés lancés non gardés sur tous ses jets de résistance à la peur ou à l'intimidation. Un spadassin Desco est loyal envers ses camarades : si au moins un autre spadassin Desco combat avec le maître, il garde sa défense passive normale lorsqu'il effectue une fente en avant.

Compétences

Coup puissant

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous effectuez un jet de Finesse + Coup puissant et devez réussir votre jet en utilisant (rang de Gaillardise de l'adversaire) augmentations pour que cette attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire de votre PJ ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Fente en avant

Cette compétence permet de porter une brutale attaque pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et effectuez normalement votre jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) (rang de Fente en avant) dés de dommages supplémentaires. En contrepartie, le ND



pour être touché de votre PJ tombe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de ladite phase.

Mur d'acier

Votre épée est un outil en mouvement constant qui passe d'une parade à une autre. Vous l'exploitez comme une tortue se sert de sa carapace. Si vous n'avez pas encore attaqué lors de ce tour, chaque rang de Mur d'acier augmente votre ND pour être touché de 2 points si vous employez la compétence Parade (Escrime) pour effectuer votre défense passive.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

El Puñal Oculto

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Aldana.

Caractéristiques

Origine : Los Vagos.

Description : El Puñal Oculto est basé sur la célèbre école d'Aldana mais dote d'une seconde arme les manœuvres et bottes rythmiques de ce style, qu'il s'agisse d'un puñal (un poignard à simple tranchant) manié de la main non directrice ou d'une dague à ressort installée dans la poignée de la rapière (el puñal del estoque). On tient généralement le puñal contre le bras afin de porter des coups de taille. Bien que l'allonge de cette attaque soit courte, elle rend l'arme moins vulnérable face à une attaque visant à désarmer. Plus important encore, cela cache souvent l'arme aux yeux de l'adversaire, qui ne la voit que lorsqu'il est trop tard. Ce type d'attaque exige de son utilisateur qu'il soit toujours en mouvement. Le spadassin tente de s'approcher autant que possible de son adversaire, bloque son arme et l'achève en usant de son puñal. Comme la plupart des bottes d'El Puñal Oculto s'inspirent de l'école d'Aldana, la majeure partie des adversaires commencent par hésiter, attendant que les mouvements de l'élève paraissent plus prévisibles, et ont une bien mauvaise surprise quand une dague apparaît de nulle part et les transperce.

La faiblesse d'El Puñal Oculto réside dans le fait qu'elle n'offre pas de seconde chance. Une fois la présence du puñal caché révélée, l'effet de surprise est perdu.

Académies et lieux d'apprentissage : cette école n'est enseignée qu'au membre de los Vagos.

Spécialisations : Couteau, Escrime.

Armes de prédilection : sabre et couteau de chasse



Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les élèves d'El Puñal Oculito apprennent à se servir de leurs deux mains au combat, ce qui leur permet d'utiliser efficacement leurs deux armes. L'apprenti n'est victime d'aucune pénalité de main non directrice quand il utilise un puñal et bénéficie même d'une augmentation gratuite quand il en manie un dans cette même main.

Compagnon

Les compagnons savent attaquer à l'aide de leur main non directrice quand ils se battent au corps à corps. Si vous réussissez une attaque de Corps à corps (Escrime), vous pouvez automatiquement effectuer une attaque au couteau à 1g2 sans pénalité. Quel que soit le résultat de cette attaque gratuite, votre adversaire tombe au sol, face contre terre.

Maître

Les maîtres d'El Puñal Oculito font montre d'un grand art pour minuter le moment exact où leur poignard, toujours dissimulé, va infliger le plus de dommages. Une fois par combat, un maître peut infliger un coup de pommeau gratuitement, qu'il doit exploiter après une attaque d'Escrime réussie. Les dommages infligés par le biais de cette attaque sont lancés comme s'il s'agissait d'une attaque au couteau normale. Une fois celle-ci menée, le personnage peut effectuer un coup de pommeau supplémentaire plutôt que d'attaquer normalement, dont les dommages sont calculés de la même façon.

Compétences

Corps à corps

Cette compétence recouvre l'art du combat rapproché avec une arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si l'attaque porte, vous n'infligez que 0g1 de dommages en attaque à mains nues, mais votre adversaire peut tomber à terre. Vous devez pour cela lui infliger au moins 5 x Gaillardise de dommages. S'il chute, votre adversaire perd toutes ses actions gardées et il devra dépenser une action pour se relever. Au sol, ses défenses actives et passives sont basées sur la compétence Roulé-boulé. S'il essaie d'attaquer en étant au sol, il ne peut le faire qu'en utilisant une augmentation (à moins d'utiliser la compétence coup de pied) et le MJ est le seul juge de ce qui est possible ou non (pas de corps à Corps à corps ou de Coup de pommeau par exemple). Pendant la phase au cours de laquelle il se relève, sa défense passive tombe à 5, mais il peut tout de même effectuer une défense active avec deux augmentations. S'il subit une blessure grave alors qu'il se relève, il retombe aussitôt. Cette action ne peut permettre d'envoyer au sol un adversaire dont le poids est au moins trois fois supérieur au vôtre.

Coup de pommeau

Cette compétence permet de frapper un adversaire au visage en utilisant le pommeau de son arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Le ND est alors augmenté de 10. Si le coup porte, vous infligez 0g2 de dommages, le ND pour toucher votre adversaire est réduit à 5 jusqu'à la fin de la prochaine phase et toutes ses actions subissent une pénalité de deux augmentations. De plus, il ne peut effectuer d'interruptions tant qu'il n'aura pas dépensé un dé d'action pour en annuler les effets. De toute façon, ces derniers disparaissent automatiquement au début du round suivant.

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou

de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Emprisonner

On ne peut utiliser cette compétence que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer l'épée de votre PJ (ou son bouclier, son Panzerfaust ou autre) dans celle de son adversaire. Annoncez votre intention d'y recourir, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous le réussissez, votre PJ a momentanément immobilisé l'épée de son adversaire. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée. Pour tenter de se dégager, l'adversaire de votre PJ doit utiliser un dé d'action (voir les règles sur les interruptions et les actions de réserve), puis faire un jet d'opposition de [Gaillardise + Parade (arme coincée)] contre Gaillardise + Emprisonner de votre PJ. S'il remporte l'opposition, il débloquent son arme ; elle reste coincée dans le cas contraire. Vous pouvez, vous, utiliser un dé d'action pour renforcer la prise de votre PJ : chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque votre adversaire tentera de dégager son arme. L'adversaire de votre PJ peut également choisir de lâcher son arme : votre PJ en aura alors deux. Si vous subissez une blessure grave, les armes sont automatiquement débloquentes.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Guannazar

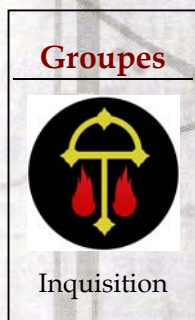
Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Villanova.

Caractéristiques

Origine : Inquisition.

Description : Javier Guannazar de Torres fut l'un des sadiques les plus infâmes de toute la Castille jusqu'à sa mort prématurée entre les mains des envahisseurs montagnois. Il développa un style d'escrime qui souligne son penchant pour la torture et la cruauté, et l'a enseigné au sein de l'Inquisition. Alors qu'il ne devint jamais lui-même un chevalier-inquisiteur, il instruisit plusieurs d'entre eux sur les manières les plus fines d'extraire la vérité de la bouche des hérétiques et de leurs défenseurs. Depuis sa mort, ils ont perpétré sa mémoire, développé sa doctrine et ajouté des aspects plus subtils de la formation d'un inquisiteur (tel que la lecture du Théan ou l'étiquette).

Le style Guannazar n'a pas de particularités singulières et emprunte beaucoup de son jeu d'escrime au style Villanova. Un spadassin Guannazar doit connaître parfaitement le système nerveux et les points de douleur du corps humain, aussi bien que les aspects les moins scientifiques du métier de bourreau, faisant de cette école un style particulièrement répugnant, tout spécialement pour ses adversaires et victimes.



La principale faiblesse du style Guannazar est sa concentration sur la douleur. Un spadassin Guannazar doit faire mal à son adversaire et ne fait pas aussi attention qu'il le devrait au jeu d'escrime de son adversaire. Une fente en avant ou une riposte bien placée peut facilement prendre un praticien de ce style par surprise.

Académies et lieux d'apprentissage : cette école ne peut être apprise qu'au sein de l'Inquisition vaticane.

Spécialisations : Bourreau, Escrime.

Armes de prédilection : sabre

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis du style Guannazar apprennent à infliger de petites et atroces blessures au lieu d'essayer d'éliminer leur adversaire. Lorsque vous réussissez une attaque, vous pouvez échanger votre jet de dommages contre un jet d'Interrogatoire, avec la possibilité d'extraire de cruciales informations ou de casser la volonté de votre adversaire.

Compagnon

Les compagnons apprennent à inciter leurs adversaires à se repentir et à implorer la pitié et le pardon de l'inquisiteur (ce dont il n'est pas un grand dispensateur). Vous pouvez augmenter votre niveau de peur d'un point pour le reste de la scène si vous réussissez un jet d'Interrogatoire avec un ND dont le seuil est la Détermination x 5 de la victime (pour utiliser la compétence Torture, il faudra que les circonstances s'y prêtent, à la discrétion du MJ). Toutes les deux augmentations supplémentaires que vous prenez sur ce jet, vous bénéficiez d'un niveau de peur supplémentaire. Si vous n'aviez pas de niveau de peur avant ce jet, il est maintenant égal à 1 (ou plus avec des augmentations).

Maître

Un maître de l'école Guannazar est capable de tourner et tordre la lame de son arme afin de faire durer la douleur le plus longtemps possible. Lorsque vous devez calculer vos dommages, vous pouvez choisir de faire deux jets distincts, chacun d'eux avec une pénalité de 2g1, mais tous les deux utilisant votre Gaillardise. Ainsi, par exemple, un spadassin avec une Gaillardise de 4 devrait infliger 6g2 de dommages à son adversaire ; il pourra cependant choisir d'infliger deux fois 4g1 à la place.

Compétences

Coup puissant

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous effectuez un jet de Finesse + Coup puissant et devez réussir votre jet en utilisant (rang de Gaillardise de l'adversaire) augmentations pour que cette attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire de votre PJ ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

Désarmer

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de l'adversaire de votre PJ vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin de faire un jet d'opposition (Gaillardise + Désarmer) du PJ et [Gaillardise + Attaque (arme utilisée)] de son adversaire. Si vous remportez l'opposition, votre PJ lui fait sauter son arme des mains ; si vous remportez l'opposition avec un ND augmenté de 10, votre PJ peut même se retrouver avec l'arme de son adversaire en main si vous le désirez. De plus, pour le Désarmement, plutôt que d'utiliser la force brute, vous pouvez utiliser la ruse et la dextérité. Dans ce cas, le jet sera effectué à l'aide de Finesse + Désarmer du PJ contre Esprit + Attaque (arme utilisée) de l'adversaire.

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Force d'âme

Le personnage est habitué à se faire malmener et résiste bien à la douleur. Pour chaque rang qu'il possède dans cette compétence, le personnage bénéficie de +2 à ses jets de blessure.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Gustavo

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Valroux.

Caractéristiques

Origine : Los Vagos.

Description : les fiers cavaliers de Castille sont d'excellents bretteurs, même à cheval. L'école de Gustavo naquit du désir de former des escrimeurs aussi efficaces à pied qu'à cheval. Elle apprend donc à ses élèves à se servir d'une épée à dos de cheval. Même si certains restent persuadés qu'une telle tactique manque d'honneur par rapport aux duels classiques, les Castillians les plus pragmatiques, en particulier ceux qui portent un masque blanc grimaçant au plus fort de la nuit, saisissent la valeur de sa souplesse...

La principale force de l'école de Gustavo réside dans sa vitesse dévastatrice et sa capacité à rester hors de portée de l'adversaire. Les élèves apprennent à frapper vite et fort, tirant le meilleur parti de la taille et de la manœuvrabilité de leur monture, puis battant en retraite avant que leur adversaire n'ait l'occasion de contre-attaquer.

Toutefois, quand le cavalier ne peut fuir, les véritables problèmes commencent. Les techniques de l'école de Gustavo n'offrent guère de solution à un combattant qui s'attarde et les cavaliers qui ne disposent pas d'issue de secours sont le plus souvent jetés à terre puis égorgés.

Académies et lieux d'apprentissage : cette école n'est enseignée qu'au membre de los Vagos.

Spécialisations : Cavalier (la compétence avancée Voltige passe compétence de base), Escrime.



Armes de prédilection : sabre de cavalerie

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis de ce style apprennent à utiliser leur épée à cheval pour tenir leurs adversaires à bonne distance. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 à votre initiative totale lors du premier tour de tout combat. En outre, lorsque vous utilisez la compétence Attaque de cavalerie lors du premier tour de combat, vous lancez et gardez un dé de dommage supplémentaire si vous touchez. Enfin, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lorsque vous tentez de maîtriser votre cheval sans vous servir des rênes. Il vous faut bien évidemment être à cheval pour profiter de tous ces avantages.

Compagnon

Les compagnons tirent le meilleur parti de leur monture et sont capables de pousser leur cheval à réaliser d'incroyables exploits. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite par niveau de maîtrise sur tous vos jets de Voltige et de Dressage, et d'une augmentation gratuite sur les jets de poursuite que vous effectuez à cheval. En outre, vous n'êtes pas victime de la pénalité de main non directrice quand vous maniez une épée à dos de cheval.

Maître

Les véritables maîtres de l'école de Gustavo savent attaquer vite et souvent, passant généralement pour des tornades d'acier quand ils fondent sur leurs ennemis. Au début d'un tour, vous pouvez décider d'exploiter les actions qui vous sont normalement allouées lors du tour suivant. Ainsi, si votre Panache est de 3, vous pouvez réaliser jusqu'à 6 actions durant ce tour. Néanmoins, si vous dépensez vos 6 dés d'action, vous ne pourrez pas agir au tour suivant. Vous pouvez profiter de cette habileté un tour sur deux. Il n'est pas nécessaire d'être à cheval pour profiter de cet avantage (même si cela est préférable).

Compétences

Attaque de cavalerie

Le personnage tente de frapper tôt et souvent, puis se replie pour se mettre à l'abri. Vous pouvez diminuer deux de vos dés d'action de votre rang dans cette compétence (jusqu'à un minimum de 1) juste avant la première phase de chaque tour de combat lorsque vous êtes à cheval, ce qui vous permettra d'attaquer puis de vous replier avant que votre adversaire ne puisse faire quoi que ce soit excepté se défendre.

Charge

Le cavalier charge son adversaire en galopant sur une distance d'au moins 50 mètres en ligne droite. Cette manœuvre est très impressionnante, en particulier si l'adversaire est à pied. Il voit le cavalier se précipiter sur lui en pointant son arme. Le but du cavalier est de lui porter un coup dans la charge de son allié à quatre pattes. Si la charge est un succès, le cavalier ajoute un dé (lancé et gardé) aux dégâts plus un pour chaque augmentation effectuée (non gardés ceux-ci).

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Feinte

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous n'avez pas besoin de l'annoncer. Tout d'abord, vous effectuez votre attaque de façon classique (sans spécifier que vous envisagez une feinte). Si vous réussissez votre attaque mais que votre adversaire la pare, alors seulement vous pouvez déclarer avoir en réalité effectué une feinte. Vous refaites alors votre jet d'attaque (en utilisant Finesse + Feinte) contre un ND égal à sa Défense active + 2 augmentations. Si votre coup porte, il ne peut effectuer une nouvelle défense active. Par contre, si votre coup échoue, votre adversaire effectuera ses dommages en gardant un dé supplémentaire, car vous vous serez mis dans une sale situation.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Hammer

Caractéristiques

Origine : les Nibelungen.

Description : cette école d'escrime a été développée par les Nibelungen, les forgerons qui travaillent le Dracheneisen. On y apprend à utiliser de la manière la plus efficace et meurtrière possible le monstrueux marteau de forgeron qu'ils utilisent dans leur labeur quotidien.

En effet, manier d'une seule main un marteau si gigantesque que même un Vesten le manierait à deux nécessite beaucoup d'entraînement.

Cette école compense sa lenteur par la puissance de ses coups. Ils frappent peut-être moins que les autres, mais de façon plus violente. Sa faiblesse vient d'ailleurs de cette lenteur et de ce manque de maniabilité chez son pratiquant qui le laisse souvent sans défense après avoir porté un coup.

Académies et lieux d'apprentissage : seul les membres des Nibelungen peuvent apprendre l'école Hammer, elle n'est pas enseignée en dehors de leur organisation.

Spécialisations : Masse, Pugilat.

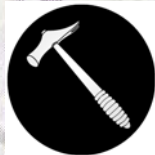
Armes de prédilection : marteau de guerre

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les années passées à apprendre le travail de la forge ont rendu le spadassin plus endurant et plus résistant à la chaleur. Vous diminuez de 10 blessures légères tous dégâts infligés par de

Groupes



Nibelungen

la chaleur ou du feu. De plus, vous lancez et gardez un dé supplémentaire pour encaisser des dommages.

Compagnon

Un compagnon connaît les faiblesses du Dracheneisen et sait comment frapper pour que son marteau entre en résonance avec la pièce d'armure qu'il cogne, annulant ainsi la protection de cette dernière et ajoutant un dé (à lancer et à garder) de dommages supplémentaire à l'encontre du porteur de l'armure en Dracheneisen.

Maître

Les maîtres de l'école Hammer comptent parmi les hommes les plus forts de tout Théah. Lorsque vous atteignez ce niveau, vous gagnez un rang de Gaillardise. Cela augmente également votre rang potentiel d'un point en Gaillardise. Ainsi, un maître de l'école Hammer peut voir sa Gaillardise monter à 6 (voire 7 avec l'avantage Trait légendaire).

Compétences

Coup puissant

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous effectuez un jet de Finesse + Coup puissant et devez réussir votre jet en utilisant (rang de Gaillardise de l'adversaire) augmentations pour que cette attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire de votre PJ ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

Exploiter les faiblesses (Masse)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Frappe à deux mains

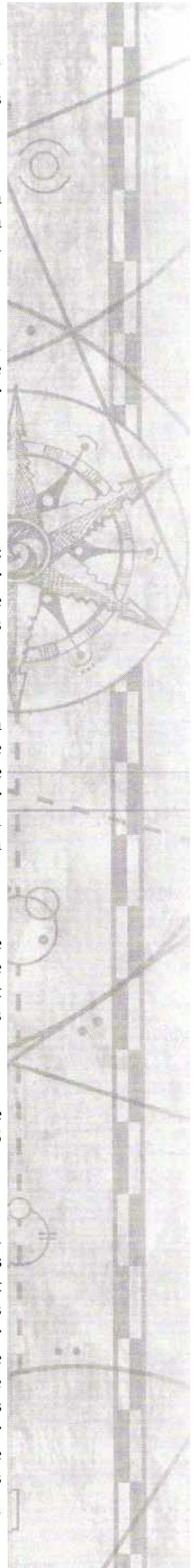
Cette compétence permet d'utiliser ses deux mains pour frapper un adversaire avec une arme à une main, infligeant ainsi des dégâts plus importants. Déclarez l'utilisation de cette compétence et servez-vous en pour faire le jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant et gardant un dé de dommages supplémentaire. Mais comme vous devez ensuite reprendre votre position, votre ND diminue de 10 points (minimum 5).

Lancer (Marteau de guerre)

Vous pouvez lancer votre marteau de guerre en guise d'attaque. Pour ce faire, utilisez cette compétence plutôt que Attaque (masse). La portée d'une telle arme est de (Gaillardise x 2) + 5 mètres.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois



les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Mortis

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Mortis.

Caractéristiques

Origine : die Kreuzritter.

Description : lorsqu'elle se détacha de l'école de Boucher, il y a de cela des années, l'école Mortis s'intéressa de plus près à son utilisation dans le cadre d'assassinats. Les élèves du style Mortis ont dans chaque main un poignard effilé connu sous le nom de stylet, dont ils se servent pour porter une série d'attaques destinées à terrasser l'adversaire aussi rapidement que possible. A l'instar de l'école Vipereus Morsus de la Rilasciare (qui exploite également le stylet), le but est bien d'abattre sa victime. Panache et style passent après les réalités pratiques.

Il existe plusieurs différences entre les écoles Mortis et Boucher. Ses élèves lancent plus souvent avec force leurs poignards contre leurs adversaires. En outre, il n'est pas rare qu'ils enduisent leurs lames de poison. S'il existe encore quelque honneur chez les criminels, tel n'est pas le cas pour les assassins. Les élèves de Mortis exploitent également intimidation et effet de surprise pour tuer leur proie en prenant le minimum de risques.

Bien entendu, le style Mortis est victime des mêmes défauts que l'école Boucher. Même s'il est possible de compenser en les lançant, les poignards disposent d'une allonge bien courte. Pire encore, les élèves de Mortis sont habitués à combattre des adversaires pétrifiés de terreur. Du coup, il leur arrive de se faire surprendre par un spadassin sans peur.

Académies et lieux d'apprentissage : seuls les Kreuzritter peuvent recevoir l'enseignement de l'école Mortis.

Spécialisations : Assassin, Couteau (la compétence avancée Lancer [Couteau] passe compétence de base).

Armes de prédilection : dague, miséricorde ou poignard

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les élèves de l'école de combat Mortis sont formés pour manier un stylet dans chaque main. Cela annule donc la pénalité de main non directrice et leur confère une augmentation gratuite lorsqu'ils attaquent avec un stylet.

Compagnon

Mortis enseigne à ses élèves l'art de tirer parti d'un adversaire surpris. Lorsqu'un compagnon du style Mortis utilise des augmentations pour frapper un adversaire surpris, chacune lui confère un dé gardé de dommages supplémentaire (+1g1) au lieu d'un simple dé lancé (+1g0).

Maître

Une fois que l'élève maîtrise totalement le style Mortis, il connaît les litanies de la mort. Il administre à son adversaire les derniers sacrements afin de lui faire perdre son sang-froid. Au début de chaque tour, avant la phase 1, le niveau de peur du maître augmente d'un point (ce qui lui donne un niveau de peur de 1 s'il n'en dispose pas). Cela continue pendant un nombre de tours égal au Panache du maître, après quoi son niveau de peur reste le même jusqu'à la fin du combat.

Compétences

Double attaque

Lorsque vous utilisez cette compétence, vous effectuez deux rapides attaques à l'aide de vos poignards ou hachettes, l'une après l'autre en utilisant une seule action. Vous devez annoncer la double attaque avant d'y avoir recours. Ensuite, vous effectuez vos deux attaques via cette compétence. Quand vous utilisez la double attaque, le ND pour toucher votre adversaire augmente de 10 et vous gardez un dé (lancé et gardé) de moins aux dommages.

Exploiter les faiblesses (Couteau)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Riposte

Cette compétence permet d'effectuer une parade suivie immédiatement d'une contre-attaque. Vous devez tout d'abord tenter une défense active pour éviter l'attaque visant votre PJ, puis, si vous y êtes parvenu, vous pourrez effectuer une attaque contre l'adversaire de votre PJ. Lorsque vous ripostez, vous recevez (rang de Parade) divisé par 2 (et arrondi à l'entier inférieur) dés pour votre défense active et (rang d'Attaque) divisé par deux (arrondi à l'entier inférieur) dés pour votre contre-attaque et le ND de ces deux actions est augmenté de 10. Pour chaque rang de Riposte, vous pouvez ajouter un dé soit à votre compétence de défense active, soit à votre compétence de contre-attaque. Ces dés sont ajoutés après que vous aurez divisé les rangs des compétences concernées. Attention, une Riposte ne peut être utilisée lors d'une interruption.

Tir d'instinct

Cette compétence permet au personnage de tirer sur une cible à l'instinct et, donc, à une vitesse ahurissante. S'il se fait attaquer et qu'il n'a pas le temps de réagir sans effectuer d'interruption, le joueur peut avancer l'un de ses dés d'action de (rang dans la compétence) x 2 phases (phase 1 au minimum) et peut tirer avant si sa nouvelle phase précède celle de son adversaire. Cette compétence est effective, même en cas d'attaque surprise, si l'arme est dans les mains du personnage.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Necare

Groupes



Filles de Sophie

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Cappuntina.

Caractéristiques

Origine : les Filles de Sophie.

Description : le style de Necare est une école d'assassins, spécialisée dans le maniement de petits poignards bien cachés sur soi. Comme il s'agit d'armes légères, elles ne sont guère meurtrières en combat. Mais pour en faire des armes mortelles, les élèves enduisent souvent leur lame de poison. L'assassinat typique consiste à étreindre la victime, à la poignarder alors qu'elle est sans défense, à la jeter au sol puis à fuir pendant que le poison prend effet.

La priorité de tout assassin formé au style de Necare est de ne pas représenté de menace. A cet égard, la plupart des élèves de cette école sont charmants et séduisants. Généralement, ils se lient d'amitié avec la victime, la fréquentant durant plusieurs mois afin de gagner sa confiance. Certains entretiennent même des relations amoureuses avec leur victime pour écarter tout soupçon et maximiser leurs chances de la surprendre dans un moment d'inattention.

Les assassins de l'école de Necare reçoivent des Filles leurs missions, qui décrivent la victime et offrent certains paramètres spécifiques - généralement en rapport avec les activités de la cible ("Ne laissez pas Anthony Russel mettre un pied à Freiburg.", par exemple). Généralement, ils laissent la vie sauve à leur victime jusqu'au dernier moment, des fois qu'un revers de destinée ne l'entraîne sur une autre voie. Mais lorsque les élèves de Necare frappent, ils ne font montre d'aucune pitié.

Académies et lieux d'apprentissage : Seuls les Filles de Sophie et Fils de Lugh peuvent apprendre l'école Necare.

Spécialisations : Couteau, Espion (les compétences avancées Dissimulation et Poison passent compétences de base).

Armes de prédilection : dague, miséricorde ou poignard

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis du style de Necare apprennent à s'approcher suffisamment de leur cible pour que leurs coups soient efficaces. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite par niveau de maîtrise lorsque vous tentez de dissimuler sur vous une petite arme (comme une dague). Lorsque vous utilisez une dague, vous pouvez ajouter votre niveau de maîtrise aux dommages que vous infligez. En outre, vous vous êtes immunisé contre un type de poison et gagnez l'avantage Immunité au poison.

Compagnon

Dès lors que les assassins de Necare se font plus compétents, ils apprennent à utiliser beaucoup plus de poisons et manient leurs poignards avec davantage d'efficacité. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lorsque vous utilisez la compétence Poison. Mais vous bénéficiez également d'une augmentation gratuite lorsque vous attaquez avec une dague, sans compter que vous ajoutez votre rang de compétence Corps à corps aux dommages infligés avec une telle arme. Enfin, vous gagnez un rang dans la compétence Dissimulation. Cela peut faire passer votre rang de compétence à 6. Dans le cas contraire, vous pourrez par la suite faire passer votre compétence Dissimulation du rang 5 au rang 6 en dépensant 25 XP.

Maître

Les maîtres du style Necare connaissent une botte qui s'appelle "la Touche". Lorsque vous l'employez, effectuez un jet de Finesse + Attaque (Couteau) accompagné de trois

augmentations sur le ND. Si vous le réussissez, alors vous empoisonnez votre victime et lui infligez 1 blessure légère. La victime doit effectuer un jet de Perception contre un ND de 5 + 5 fois votre rang de Dissimulation pour constater que vous l'avez blessée. Le même ND s'applique par la suite à toute personne souhaitant découvrir plus tard les causes de la mort. En outre, vous avez développé une très grande résistance aux poisons. Considérez que vous disposez de l'avantage Immunité aux poisons face à tous les types de poisons.

Compétences

Corps à corps

Cette compétence recouvre l'art du combat rapproché avec une arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si l'attaque porte, vous n'infligez que 0g1 de dommages en attaque à mains nues, mais votre adversaire peut tomber à terre. Vous devez pour cela lui infliger au moins 5 x Gaillardise de dommages. S'il chute, votre adversaire perd toutes ses actions gardées et il devra dépenser une action pour se relever. Au sol, ses défenses actives et passives sont basées sur la compétence Roulé-boulé. S'il essaie d'attaquer en étant au sol, il ne peut le faire qu'en utilisant une augmentation (à moins d'utiliser la compétence coup de pied) et le MJ est le seul juge de ce qui est possible ou non (pas de corps à Corps à corps ou de Coup de pommeau par exemple). Pendant la phase au cours de laquelle il se relève, sa défense passive tombe à 5, mais il peut tout de même effectuer une défense active avec deux augmentations. S'il subit une blessure grave alors qu'il se relève, il retombe aussitôt. Cette action ne peut permettre d'envoyer au sol un adversaire dont le poids est au moins trois fois supérieur au vôtre.

Epingleur

Vous savez vous servir d'une arme de jet pour clouer la main (ou la manche) d'un adversaire à une surface proche, comme un arbre par exemple. Vous devez lancer une arme de jet en utilisant Epingleur (Couteau) plutôt que votre compétence d'attaque habituelle, et ajoute 10 à votre ND pour toucher (pénalité qui ne peut être annulée avec la compétence Tir d'adresse). Si vous l'emporz, vous clouez le bras (ou la manche) de votre adversaire et il lâche ce qu'il tenait en main. En outre, il doit dépenser une action pour se libérer. On ne peut utiliser cette compétence que contre des cibles portant des étoffes ou autres vêtements. Epingleur une armure (en Dracheneisen ou non) à un arbre est tout simplement infaisable.

Exploiter les faiblesses (Couteau)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Rompre le combat

Cette compétence permet au spadassin de rompre un combat de manière tactique sans prendre de coups au moment où il prend la fuite. Quand un combat se passe très mal, l'épéiste peut dépenser un dé d'action pour s'enfuir. L'adversaire effectue alors une attaque "gratuite" sur le fuyard, mais vous y opposez votre jet de compétence en Rompre le combat. Si vous réussissez votre jet, vous gagnez 3 phases sur la poursuite qui va s'engager. Si vous ratez, vous encaissez les dégâts, mais avez tout de même réussi à prendre la fuite (sans gagner de phases supplémentaires).

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles

dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Groupes



Société des explorateurs

Pavois

Caractéristiques

Origine : Société des Explorateurs.

Description : moins une école qu'une forme de philosophie, le style de combat dit "du Pavois" enseigne à ses élèves l'art de l'improvisation et de la vivacité d'esprit. Chaque monstre des ruines est unique et les pavois doivent apprendre à utiliser tout ce qui leur tombe sous la main – sel, sucre, soufre, voire eau de source – pour écarter les menaces.

La principale faiblesse du style du pavois réside dans le fait que son utilisateur cherche surtout à protéger autrui, ce qui fait qu'il lui arrive souvent d'être lui-même à découvert, et donc vulnérable. Un adversaire connaissant ce style portera donc une feinte sur la personne que protège de pavois afin d'entraîner sa réaction puis attaquera alors le pavois sans grande défense.

Académies et lieux d'apprentissage : les techniques de l'école du Pavois sont réservées exclusivement aux membres de la Société des Explorateurs.

Spécialisations : Athlétisme, Combat de rue.

Armes de prédilection : arme improvisée

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Le pavois apprend à transformer en arme tout ce qui lui tombe sous la main. Ignorez la pénalité de main non-directrice lorsque vous vous servez d'une arme improvisée. En outre, lancez un dé si l'arme se brise durant un combat. Sur un nombre pair, l'arme ne se brise finalement pas. Enfin, recevez gratuitement le métier Garde du corps.

Compagnon

Protéger la vie d'autrui est l'objectif de tout pavois qui se respecte. Vous gagnez un rang dans la compétence Interposition. Cela peut faire passer votre rang de compétence à 6. Dans le cas contraire, vous pourrez par la suite faire passer votre compétence Interposition du rang 5 au rang 6 en dépensant 25 XP. De plus, lorsque vous effectuez un jet d'esquive pour éviter les effets d'un piège, vous pouvez aider une autre personne à l'esquiver en n'obtenant qu'une augmentation au lieu des deux normalement requises.

Maître

Les meilleurs pavois développent des réflexes éclairs. Quel que soit le trait dont vous vous servez lors d'une défense active ou d'un jet d'esquive (généralement l'Esprit), celui-ci est considéré comme d'un rang supérieur. En outre, vous pouvez retrancher jusqu'à deux phases aux dés d'action que vous dépensez pour effectuer une défense active.

Compétences

Corps à corps

Cette compétence recouvre l'art du combat rapproché avec une arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si l'attaque porte, vous n'infligez que 0g1 de dommages en attaque à mains nues, mais votre adversaire peut tomber à terre. Vous devez pour cela lui infliger au moins 5 x Gaillardise de dommages. S'il chute, votre adversaire perd toutes ses actions gardées et il devra dépenser une action pour se relever. Au sol, ses défenses actives et passives sont basées sur la compétence Roulé-boulé. S'il essaie d'attaquer en étant au sol, il ne peut le faire qu'en utilisant une augmentation (à moins d'utiliser la compétence coup de pied) et le MJ est le seul juge de ce qui est possible ou non (pas de Corps à Corps ou de Coup de poignard par exemple). Pendant la phase au cours de laquelle il se relève, sa défense passive tombe à 5, mais il peut tout de même effectuer une défense active avec deux augmentations. S'il subit une blessure grave alors qu'il se relève, il retombe aussitôt. Cette action ne peut permettre d'envoyer au sol un adversaire dont le poids est au moins trois fois supérieur au vôtre.

Exploiter les faiblesses (*Arme improvisée*)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Emprisonner

On ne peut utiliser cette compétence que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer l'épée de votre PJ (ou son bouclier, son Panzerfaust ou autre) dans celle de son adversaire. Annoncez votre intention d'y recourir, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous le réussissez, votre PJ a momentanément immobilisé l'épée de son adversaire. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée. Pour tenter de se dégager, l'adversaire de votre PJ doit utiliser un dé d'action (voir les règles sur les interruptions et les actions de réserve), puis faire un jet d'opposition de [Gaillardise + Parade (arme coincée)] contre Gaillardise + Emprisonner de votre PJ. S'il remporte l'opposition, il débloque son arme ; elle reste coincée dans le cas contraire. Vous pouvez, vous, utiliser un dé d'action pour renforcer la prise de votre PJ : chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque votre adversaire tentera de dégager son arme. L'adversaire de votre PJ peut également choisir de lâcher son arme : votre PJ en aura alors deux. Si vous subissez une blessure grave, les armes sont automatiquement débloquentes.

Riposte

Cette compétence permet d'effectuer une parade suivie immédiatement d'une contre-attaque. Vous devez tout d'abord tenter une défense active pour éviter l'attaque visant votre PJ, puis, si vous y êtes parvenu, vous pourrez effectuer une attaque contre l'adversaire de votre PJ. Lorsque vous ripostez, vous recevez (rang de Parade) divisé par 2 (et arrondi à l'entier inférieur) dès pour votre défense active et (rang d'Attaque) divisé par deux (arrondi à l'entier inférieur) dès pour votre contre-attaque et le ND de ces deux actions est augmenté de 10. Pour chaque rang de Riposte, vous pouvez ajouter un dé soit à votre compétence de défense active, soit à votre compétence de contre-attaque. Ces dés sont ajoutés après que vous aurez divisé les rangs des compétences concernées. Attention, une Riposte ne peut être utilisée lors d'une interruption.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces

écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Qor'qunq

Caractéristiques

Origine : Empire du Croissant

Description : Qor'qunq est le style de combat des assassins Qatihl'i. C'est un style délibérément vicieux qui frappe de façon profonde, brutale et fatale. Un assassin utilisant le style Qor'qunq prendra son temps afin de chercher la faiblesse dans la défense ennemie, avant de jaillir comme un diable de sa boîte, et de se précipiter afin d'infliger un coup mortel.

La patience calculatrice de cette secte est la fois la plus grande force et la plus grande faiblesse du style Qor'qunq, puisqu'elle permet à l'assassin de conserver toute son énergie mais donne également à sa proie une chance de battre en retraite et de s'enfuir.

Académies et lieux d'apprentissage : le seul moyen d'apprendre les secrets de cette école d'assassin est de faire partie de la secte des Qatihl'i.

Spécialisations : Couteau, Espion (la compétence Poison passe de base).

Armes de prédilection : kris et jambiya

Niveaux de maîtrise

Apprenti

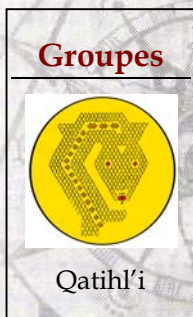
Vous êtes à même d'utiliser un couteau pour effectuer une attaque simple, rapide et mortelle. Vous obtenez une augmentation gratuite pour toutes les Attaques et Fente en avant que vous effectuez à l'aide d'un couteau. De plus, vous obtenez également le métier Pugilat où la compétence Coup à la gorge passe de base.

Compagnon

Les compagnons ont appris à retenir leurs coups en attendant une ouverture. Lorsque vous frappez en utilisant une action en réserve, votre jet de dommages est augmenté de deux fois le nombre de phases depuis le moment où vous l'avez effectivement mis en réserve. Par exemple, si vous avez mis en réserve une action à la phase 2 et que vous attaquez avec celle-ci en phase 9, vous bénéficiez d'un bonus de $(9 - 2) \times 2 = 14$ blessures légères !

Maître

Les maîtres sont capables de faire du mal à leur victime avec le plus faible des coups. Lorsque vous frappez avec succès un ennemi à l'aide de votre couteau, vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme afin d'infliger une blessure grave en sus des dégâts de votre coup normal. Cette blessure grave est infligée avant que la résolution des dommages de votre attaque ne soit effectuée, votre adversaire devra donc effectuer deux jets d'encassement.



Compétences

Corps à corps

Cette compétence recouvre l'art du combat rapproché avec une arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si l'attaque porte, vous n'infligez que 0g1 de dommages en attaque à mains nues, mais votre adversaire peut tomber à terre. Vous devez pour cela lui infliger au moins 5 x Gaillardise de dommages. S'il chute, votre adversaire perd toutes ses actions gardées et il devra dépenser une action pour se relever. Au sol, ses défenses actives et passives sont basées sur la compétence Roulé-boulé. S'il essaie d'attaquer en étant au sol, il ne peut le faire qu'en utilisant une augmentation (à moins d'utiliser la compétence coup de pied) et le MJ est le seul juge de ce qui est possible ou non (pas de Corps à Corps ou de Coup de poignard par exemple). Pendant la phase au cours de laquelle il se relève, sa défense passive tombe à 5, mais il peut tout de même effectuer une défense active avec deux augmentations. S'il subit une blessure grave alors qu'il se relève, il retombe aussitôt. Cette action ne peut permettre d'envoyer au sol un adversaire dont le poids est au moins trois fois supérieur au vôtre.

Coup puissant

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous effectuez un jet de Finesse + Coup puissant et devez réussir votre jet en utilisant (rang de Gaillardise de l'adversaire) augmentations pour que cette attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire de votre PJ ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

Exploiter les faiblesses (Couteau)

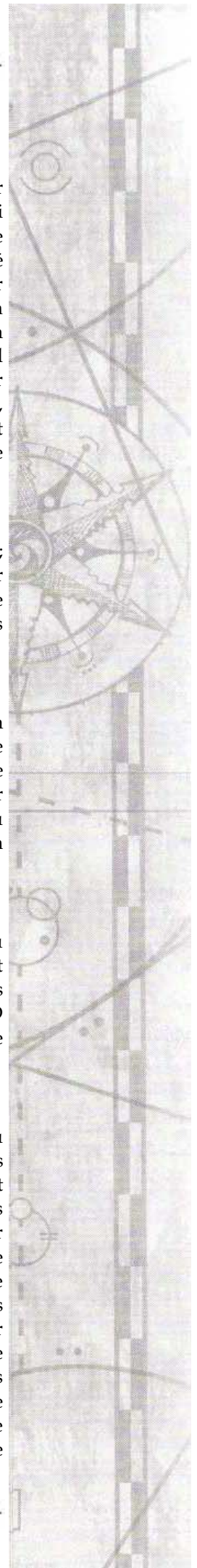
Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Fente en avant

Cette compétence permet de porter une brutale attaque pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et effectuez normalement votre jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) (rang de Fente en avant) dés de dommages supplémentaires. En contrepartie, le ND pour être touché de votre PJ tombe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de ladite phase.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.



Quinn

Groupes



Novus Ordum
Mundi

Caractéristiques

Origine : N.O.M.

Description : ce style de combat a été développé par Ethan Quinn, un spécialiste de l'assassinat travaillant au sein du N.O.M. Cette société secrète ne disposant que de faibles effectifs, il est bien entendu que cette école n'est enseignée qu'à un très petit nombre de personnes. Au jour d'aujourd'hui, Ethan Quinn, le maître assassin ne l'aurait enseigné qu'à une petite dizaine d'élèves.

Les spadassins de l'école Quinn maîtrise parfaitement l'art de passer inaperçu. Ils savent parfaitement se fondre dans l'ombre ou dans une foule. De plus, toutes leurs techniques de combat sont basées sur la surprise de leurs victimes.

La principale faiblesse de ce style réside justement en cet avantage ; en effet, si le spadassin de l'école Quinn ne parvient pas à surprendre son adversaire, il sera une proie facile pour un duelliste confirmé.

Académies et lieux d'apprentissage : seul Ethan Quinn enseigne cette école d'escrime aux hommes et femmes qu'ils jugent dignes de devenir les plus grands assassins du NOM.

Spécialisations : Couteau, Espion.

Armes de prédilection : dague, miséricorde, poignard et sgain dubh

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis de l'école Quinn apprennent tout d'abord à faire de leur couteau une arme particulièrement meurtrière, en particulier lorsqu'ils agissent par surprise. Ainsi bénéficient-ils d'un bonus de +1g0 aux dommages qu'ils infligent avec une telle arme (donc 2g2). Ces dommages passent même à +1g1 s'ils font suite à une attaque surprise (en réussissant un jet de déplacement silencieux). D'ailleurs, ils bénéficient également d'une augmentation gratuite sur leurs jets de déplacement silencieux.

Compagnon

Les compagnons de l'école Quinn apprennent maintenant à utiliser leur couteau de façon particulièrement rapide et efficace, un coup, une blessure grave. Ils bénéficient de deux augmentations gratuites à tous leurs jets d'attaques effectués à l'aide de couteau. De plus, ils ont affinés leurs techniques de déplacements dans l'ombre, aussi bénéficient-ils maintenant de deux augmentations gratuites sur leurs jets de déplacement silencieux (à la place d'une).

Maître

Les maîtres de l'école Quinn apprennent à infliger une attaque fulgurante presque toujours mortelle pour leur cible. En un coup, il tue cette dernière avant de disparaître dans l'ombre. Lorsqu'il passe à l'attaque, un spadassin Quinn peut dépenser deux dés d'Héroïsme pour infliger automatiquement une blessure grave, en sus des dommages normaux. De plus, si la victime est surprise, il peut dépenser un dé d'héroïsme par blessure grave qu'il souhaite infliger (pas de limitation en dehors de la réserve de dés d'Héroïsme du MJ).

Compétences

Coup puissant

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous effectuez un jet de Finesse + Coup puissant et devez réussir votre jet en utilisant (rang de Gaillardise de l'adversaire) augmentations pour que cette

attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire de votre PJ ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

Exploiter les faiblesses (Couteau)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Feinte

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous n'avez pas besoin de l'annoncer. Tout d'abord, vous effectuez votre attaque de façon classique (sans spécifier que vous envisagez une feinte). Si vous réussissez votre attaque mais que votre adversaire la pare, alors seulement vous pouvez déclarer avoir en réalité effectué une feinte. Vous refaites alors votre jet d'attaque (en utilisant Finesse + Feinte) contre un ND égal à sa Défense active + 2 augmentations. Si votre coup porte, il ne peut effectuer une nouvelle défense active. Par contre, si votre coup échoue, votre adversaire effectuera ses dommages en gardant un dé supplémentaire, car vous vous serez mis dans une sale situation.

Fente en avant

Cette compétence permet de porter une brutale attaque pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et effectuez normalement votre jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) (rang de Fente en avant) dès de dommages supplémentaires. En contrepartie, le ND pour être touché de votre PJ tombe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de ladite phase.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Vigilare

Caractéristiques

Origine : Les Filles de Sophie.

Description : les dirigeants des Filles de Sophie complotent depuis des millénaires et planifient leurs intrigues politiques sur des siècles. Elles ont appris assez rapidement qu'une simple flèche ou lame tuant l'un de leur pion pouvait briser un plan soigneusement conçu depuis des siècles. Afin de préserver leurs agents et leurs pions les plus importants, les Filles

Groupes



Filles de
Sophie

ont secrètement développé une école leur permettant de former des gardes du corps capables de protéger leurs intérêts.

Carmella Parmaggiore fut une espionne talentueuse pendant de longues années avant d'être promue maître d'arme par les Filles de Sophie. Ayant travaillé comme domestique chez de nombreuses familles nobles de Vodacce, elle avait acquis, à la fois d'excellentes capacités de discrétion et l'apprentissage des écoles Ambrogia et Villanova. Carmella observa et charma plusieurs spadassins de ces deux familles afin qu'ils lui révèlent leurs secrets de famille et d'escrime. Elle enseigne aujourd'hui ses techniques aux gardes du corps des Filles de Sophie, et ce sont, d'ailleurs, très souvent des Fils de Lugh.

Vigilare est à la fois le style de combat des gardes du corps des Filles de Sophie et une façon de penser. Carmella enseigne à ses élèves à ne pas utiliser d'armes dans leur main non directrice, comme l'école Villanova. Cela leur permet d'avoir une plus grande polyvalence dans leurs manœuvres : coups à deux mains, utilisation d'armes improvisées, tir avec un pistolet, ou protéger quelqu'un. Vigilare est conçue pour être utilisée à l'aide d'une arme d'escrime.

Par nécessité, les gardes de Sophie sont souvent seul et doivent régulièrement protéger leur Dame de multiples attaquants. Par conséquent, on enseigne aux praticiens de Vigilare à agir rapidement, frapper durement et foncer sur l'adversaire suivant. C'est pourquoi les combats des spadassins Vigilare sont particulièrement sanglants, ils doivent en effet éliminer tous leurs ennemis de façon certaine. L'école Vigilare enseigne également à ses praticiens à se comporter correctement dans la bonne société et à se déplacer discrètement afin de passer inaperçu parmi celle-ci. Cela leur permet de repérer les menaces potentielles avant qu'elles ne deviennent un véritable danger. De plus, ils n'hésitent pas à appliquer la philosophie de combat de Carmella ("Frappez le premier, frappez fort") afin de neutraliser préventivement toute menace.

La faiblesse du style Vigilare est le duel. En effet, on enseigne aux spadassins Vigilare à se battre contre de multiples adversaires. Aussi, s'ils doivent se battre longuement contre un seul adversaire doué, ils finissent toujours par commettre une erreur qui leur coûtera la vie.

Académies et lieux d'apprentissage : Seules les Filles de Sophie et Fils de Lugh peuvent apprendre l'école Vigilare.

Spécialisations : Escrime, Garde du corps.

Armes de prédilection : schiavone

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Un apprenti du style Vigilare a appris à se battre contre plusieurs adversaires simultanément. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur tous vos jets d'attaque et de défense lorsque vous êtes engagés contre au moins trois adversaires simultanément.

Compagnon

Le compagnon maîtrise la capacité d'infliger un coup dévastateur à ses ennemis. Dépenser des dés d'actions (quantité limitée par votre rang de Finesse) avant d'effectuer votre première attaque. En réalité, vous venez d'effectuer un assaut particulièrement vélocé sur plusieurs adversaires en même temps (autant que de dés d'action que vous avez dépensés). Si votre attaque réussie, ils encaissent tous immédiatement une blessure grave. Par contre, chacun d'eux peut effectuer une défense active afin d'éviter d'être blessé.

Maître

Un maître de l'école Vigilare sait analyser les faiblesses de multiples adversaires, les observer et réagir rapidement afin de tous les mettre K.O. Cet apprentissage a développé ses réflexes et sa vivacité d'esprit. Lorsqu'il atteint ce rang, le spadassin Vigilare obtient gratuitement un bonus de 1 à son Esprit. Ce bonus augmente également de 1 le rang maximum du personnage

en Esprit. Par conséquent, un maître de l'école Vigilare peut augmenter son Esprit jusqu'à 6 (voire 7 avec certains avantages).

Compétences

Attaque en dégaine

Il s'agit de la capacité à dégainer et attaquer en un seul et fluide mouvement nommé Attaque en dégaine. Vous dépensez un seul dé d'action pour dégainer votre arme et attaquer dans le même mouvement. Vous devez utiliser cette compétence avec un malus d'une augmentation pour réussir cette manœuvre. Si vous ratez votre attaque contre votre adversaire, votre arme est de toute façon dégainée. De plus, cette manœuvre est particulièrement rapide, vous pouvez l'effectuer (rang d'Attaque en dégaine) phases avant le chiffre indiqué par votre dé d'action. Par exemple, Virgilio doit normalement agir en phase 7 et possède une compétence Attaque en dégaine de 3, il pourra donc effectuer cette manœuvre en phase 4.

Désarmer

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de l'adversaire de votre PJ vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin de faire un jet d'opposition (Gaillardise + Désarmer) du PJ et [Gaillardise + Attaque (arme utilisée)] de son adversaire. Si vous remportez l'opposition, votre PJ lui fait sauter son arme des mains ; si vous remportez l'opposition avec un ND augmenté de 10, votre PJ peut même se retrouver avec l'arme de son adversaire en main si vous le désirez. De plus, pour le Désarmement, plutôt que d'utiliser la force brute, vous pouvez utiliser la ruse et la dextérité. Dans ce cas, le jet sera effectué à l'aide de Finesse + Désarmer du PJ contre Esprit + Attaque (arme utilisée) de l'adversaire.

Exploiter les faiblesses (Escrime)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dés à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Tourbillon

Le Tourbillon est une attaque rotative conçue pour terrasser plusieurs ennemis inexpérimentés à la fois. Pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, ajoutez deux fois ce dernier à votre jet d'attaque lorsque vous combattez des brutes. Ainsi, un maître disposant de 5 rangs dans la compétence Tourbillon fera passer le résultat de son jet d'attaque de 19 (+ 2 x 5) à 29.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style

en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.

Vipereus Morsus

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Courtepointe.

Caractéristiques

Origine : Rilasciare.

Description : les assassins de la Rilasciare ont développé une technique vicieuse qui leur permet d'approcher leur cible pour lui asséner promptement un coup fatal. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une école officielle (en dehors de l'organisation, peu de monde sait qu'elle existe), elle se révèle précieuse quand le temps est compté et qu'une cible doit définitivement disparaître. Ils l'appellent Vipereus Morsus, une élégante expression de vieux Théan qui signifie "la morsure de la vipère".

Vipereus Morsus naquit d'une prétention toute pratique - s'assurer que la cible succombe au coup. Ses pratiquants n'ont souvent qu'une seule et unique occasion de frapper et doivent en faire le meilleur usage possible. Elle est conçue pour porter des coups discrets, rapides et fatals. En outre, elle privilégie l'utilisation de longs poignards plutôt que d'armes d'escrime. En tant que moyen d'assassinat, elle est brutale : il s'agit d'attaquer l'adversaire par surprise et de l'achever avant même qu'il ne se rende compte qu'il est en danger. Les élèves de Vipereus Morsus apprennent à frapper les points vitaux, comme l'artère carotide ou entre les côtes. Le coup occasionne une grosse hémorragie ou fait éclater un organe vital - juste ce qu'il faut pour que le travail soit bien fait. Si la victime ne décède pas tout de suite, elle saignera rapidement à mort. Même ceux qui reçoivent des soins médicaux ne survivent pas plus d'un jour ou deux.

Toutefois, il existe des inconvénients. Comme elle n'est pas conçue pour les combats qui durent, elle n'offre que peu de protection et ne peut venir à bout d'un adversaire patient. Tout spadassin compétent et prévenu peut la parer aisément et les combats un peu trop longs tournent toujours en défaveur de l'utilisateur. La plupart des pratiquants de Vipereus Morsus apprennent à décrocher du combat si leurs premiers coups ne portent pas.

Vipereus Morsus est une école de combat grossière et déshonorante. Nul dame ou gentilhomme habité du plus petit soupçon de fair-play ne songerait à y avoir recours. Les Rilasciare s'en servent comme d'un moyen répugnant pour une fin malheureusement nécessaire - terrasser ceux que la Cour Secrète condamne. Dans leur esprit, nul meurtre n'est noble. Si cela doit être fait, c'est sous le coup de quelque force majeure ; le fair-play n'intervient jamais. Les plus mystérieux assassins de la Rilasciare agrémentent cette école de poison ou de quelque autre perfidie, juste pour renforcer leurs chances...

Académies et lieux d'apprentissage : Seuls les membres de la Rilasciare peuvent apprendre l'école Vipereus Morsus.

Spécialisations : Combat de rue, Couteau.

Armes de prédilection : dague, miséricorde ou poignard

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Vipereus Morsus annule la pénalité de main non-directrice lorsque vous utilisez un poignard et offre une augmentation gratuite à votre jet d'attaque quand vous vous servez d'un stylet. Les coups ciblés à l'aide d'un stylet bénéficie d'une augmentation gratuite.

Compagnon

Les compagnons de Vipereus Morsus manquent rarement leur coup car ils veulent toujours frapper juste. Lorsque vous ratez une attaque au poignard de moins de deux fois votre compétence Attaque (Couteau), le coup porte tout de même au but. Déterminez les dommages comme d'habitude ; votre adversaire n'a pas droit à un jet de blessure suite au coup.

Maître

Les maîtres savent profondément lacérer leur adversaire d'un seul coup. Si votre adversaire réussit son jet de blessure pour des dommages que vous lui avez occasionnés à l'aide d'un jet d'Attaque (Couteau), vous pouvez le forcer à refaire le jet. Un seul jet supplémentaire est autorisé par coup ; s'il l'emporte la deuxième fois, pas de chance pour vous.

Compétences

Corps à corps

Cette compétence recouvre l'art du combat rapproché avec une arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si l'attaque porte, vous n'infligez que 0g1 de dommages en attaque à mains nues, mais votre adversaire peut tomber à terre. Vous devez pour cela lui infliger au moins 5 x Gaillardise de dommages. S'il chute, votre adversaire perd toutes ses actions gardées et il devra dépenser une action pour se relever. Au sol, ses défenses actives et passives sont basées sur la compétence Roulé-boulé. S'il essaie d'attaquer en étant au sol, il ne peut le faire qu'en utilisant une augmentation (à moins d'utiliser la compétence coup de pied) et le MJ est le seul juge de ce qui est possible ou non (pas de corps à Corps à corps ou de Coup de pommeau par exemple). Pendant la phase au cours de laquelle il se relève, sa défense passive tombe à 5, mais il peut tout de même effectuer une défense active avec deux augmentations. S'il subit une blessure grave alors qu'il se relève, il retombe aussitôt. Cette action ne peut permettre d'envoyer au sol un adversaire dont le poids est au moins trois fois supérieur au vôtre.

Coup puissant

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous effectuez un jet de Finesse + Coup puissant et devez réussir votre jet en utilisant (rang de Gaillardise de l'adversaire) augmentations pour que cette attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire de votre PJ ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

Exploiter les faiblesses (Couteau)

Après avoir appris une technique d'escrime à l'aide d'une arme précise, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera une personne qui utilise une arme dont il connaît les points faibles, et ce, même si le PJ n'utilise pas cette arme lui-même pour combattre, il bénéficiera de (rang dans la compétence Exploiter les faiblesses) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou de dommages par scène de combat contre l'utilisateur de ladite arme. Un spadassin qui aura plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Fente en avant

Cette compétence permet de porter une brutale attaque pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et effectuez normalement votre jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) (rang de Fente en avant) dès de dommages supplémentaires. En contrepartie, le ND pour être touché de votre PJ tombe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de ladite phase.

Voir le style

Il existe plus de cent cinquante écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces

écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Ils bénéficient alors d'une augmentation par rang dans la compétence, plus une par augmentation prise qu'ils peuvent utiliser à leur gré sur leurs jets de compétences pendant le combat contre l'adversaire utilisant cette école. Ces augmentations bonus s'utilisent une fois les jets effectués et peuvent être utilisés sur des jets d'attaque, de défense active ou de dommages. Dernier élément, un spadassin maîtrisant plusieurs écoles et changeant de style en cours de combat annulera les bonus de Voir le style de son adversaire et l'obligera à faire un nouveau jet pour reconnaître ce nouveau style.