

Écoles de spadassin

Table des matières

Récapitulatif des écoles reconnues par nation	1	La Pointe au cœur	43
ND de Voir le style	2	Larsen	45
Descriptif	2	Leegstra	47
Ecoles autorisées sans restriction à la création	3	Les Cadets	49
Al Aïfa	3	Lucani	51
Aldana	5	Mac Donald	53
Ambrogia	7	Mac Lellan	55
Andrews	9	Ottenheim	57
Bernoulli	11	Pösen	59
Bogatyr	13	Provolone	62
Donovan	15	Robertson	64
Drexel	17	Sanders	66
Eisenfaust	21	Snedig	68
Escuela Pater Noster	23	Soldano	70
Faileas	26	Swanson	72
Gallegos	28	Torres	74
Gautier	30	Trécy	76
Gosling	32	Urostifter	78
Hainzl	35	Valroux	80
Hirojosa	37	Villanova	82
Kjemper	39	Ecoles interdites à la création	84
La Guêpe	41	Rochefort	84
		Rojando & Wilcox	86
		Tom Morel	88

Récapitulatif des écoles reconnues par nation

Castille

- Al Aïfa
- Aldana
- Escuela Pater Noster
- Gallegos
- Hirojosa
- Rojando
- Soldano
- Torres

Eisen

- Drexel
- Eisenfaust
- Hainzl
- Ottenheim
- Pösen

Ligue de Vendel

- Larsen
- Leegstra

- Snedig

- Swanson

Montaigne

- Gauthier
- La Guêpe
- La Pointe au Cœur
- Les Cadets
- Tom Morel
- Trécy
- Valroux

Trois Royaumes

Avalon

- Andrews
- Donovan
- Gosling
- Robertson
- Wilcox

Bryn Bresail

- Faileas

Écoles de spadassin

Inismore

- Sanders

Marches des Highlands

- Mac Donald

- Mac Lellan

Ussura

- Bogatyr
- Vestenmannavnjar
- Kjemper

- Leegstra

- Urostifter

Vodacce

- Ambrogia
- Bernouilli

- Lucani

- Provolone

- Villanova

ND de Voir le style

Le ND du jet de Voir le style varie en fonction de l'école utilisée par l'adversaire et ne doit pas être révélé au joueur.

Table 1 : Utilisation de Voir le Style

Type d'école	ND
Adversaire sans aucune école	5
Ecole détenue par le personnage	10
Ecole reconnue par la guilde des spadassins	15
Ecole non reconnue mais originaire du même pays que le personnage	20
Ecole non reconnue et originaire d'un autre pays que celui du personnage, sur le même continent	25
Ecole non reconnue et originaire d'un autre continent (Théah occidental, Empire du Croissant, Cathay, Archipel de Minuit, Tar-Netjer, Mezo-America)	30
Ecole enseignée par une société secrète ou une "organisation discrète"	20 si le PJ en est membre, 40 dans le cas contraire
Reconnaître les écoles d'un style de Grand-Maître	40

Descriptif

Chaque école est décrite suivant le même modèle :

Nom de l'école : difficile d'être plus explicite...

Réduction : l'éventuelle réduction dont peut bénéficier le Spadassin s'il connaît déjà la (les) Ecole(s) citées.

Origine : la nation de Théah ou l'organisation où a été développée l'école concernée.

Description : une description succincte de l'école, dont son histoire et les points forts et points faibles de la technique d'escrime qu'elle enseigne.

Homologation : il s'agit de l'année d'homologation de cette école par la Guilde.

Doyen de l'école : les doyens successifs de l'école avec leur date de prise de fonction entre parenthèse.

Académies et lieux d'apprentissage : il s'agit des endroits où l'on peut apprendre cette école, il peut s'agir d'une ville, d'une province, d'un pays, voire d'une simple auberge.

Spécialisations : cela regroupe les spécialisations que le héros acquiert automatiquement en suivant les enseignements de l'école concernée.

Armes de prédilection : l'arme de prédilection est l'arme principale de ce style d'escrime, l'arme qu'il faut normalement utiliser mais toutes les autres armes de la même catégorie peuvent s'y substituer.

Compétences : Seul un héros qui a suivi les enseignements d'une école d'escrime peut avoir accès à ces compétences. Les spadassins sont très fiers d'appartenir à telle ou telle école et n'ont pas pour habitude de dévoiler les techniques secrètes qui leur ont été enseignées. Ces compétences sont considérées comme des compétences avancées, il vous en coûtera donc 2 PP par rang supplémentaire à la création.

Niveaux de maîtrise (apprenti, compagnon, maître) : enfin, chaque école enseigne trois techniques. Le spadassin débutant commence par apprendre la technique de l'apprenti, puis acquiert celle du compagnon lorsque quatre de ses compétences de spadassin sont au rang 4 et enfin la technique du maître lorsqu'elles sont toutes au rang 5.

Ecussons : ils vous donnent les nations, les églises ou les organisations qui enseignent l'école en question.

Ecoles autorisées sans restriction à la création

Ces écoles sont libres d'enseignement et les joueurs peuvent les choisir sans restriction pour leurs personnages.

Al Aïfa

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Daphan.

Caractéristiques

Origine : Castille.

Description : ce style de combat est originaire de l'Empire du Croissant, il utilise uniquement un cimenterre. C'est un réfugié du nom de Ahmed Ben Rella Al Aïfa qui introduisit cette école en Castille il y a plus de cent cinquante ans. Il n'existe qu'une seule école dans toute la Castille, à San Cristobal, et les élèves ne se pressent pas à l'entrée, peu enclins à rester trois ans dans une école d'escrime au style si étranger.

Le spadassin pratiquant ce style tient le cimenterre à une ou deux mains suivant les moments et garde souvent la garde de son cimenterre au niveau de son visage tandis que la lame descend jusqu'à son nombril. Il abat alors violemment sa lame, en utilisant la puissance accrue due à l'effet de levier.

De plus, ils tournent souvent sur eux-mêmes à la manière des derviches afin d'utiliser la force centrifuge à leur avantage lorsqu'ils frappent.

Le défaut de ce style de combat que son praticien ne protège pratiquement pas ses membres inférieurs aussi un adversaire bien informé pourra le frapper en cet endroit vulnérable sans grandes difficultés.

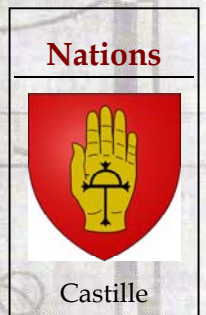
Homologation : 1654

Doyen de l'école : Hafiz-Ahmed Ben Rella Al Aïfa (1659).

Académies et lieux d'apprentissage : il n'existe qu'une seule école dans toute la Castille, à San Cristobal. Elle est dirigée par le doyen de l'école.

Spécialisations : Athlétisme, Escrime.

Armes de prédilection : cimenterre.



Niveaux de maîtrise

Apprenti

Un apprenti qui utilise Parade (Escrime) comme défense passive pourra effectuer, s'il en a besoin, sa parade (Escrime) comme défense active avec deux augmentations gratuites. En effet, sa lame semble glisser dans l'espace pour toujours se placer en travers de celle de son adversaire.

Compagnon

Utilisant les techniques des derviches, le compagnon de l'école Al Aifa tourne rapidement sur lui-même afin de relâcher son bras avec un maximum de puissance en profitant de la force centrifuge. Le spadassin voit la difficulté de son jet d'attaque augmenté de 10 mais les dommages qu'il inflige sont augmentés de 1g1.

Maître

Un maître a affiné sa compétence Lacérer, lui permettant de frapper son adversaire en des endroits très sensibles (yeux, tendons d'Achille, derrière les genoux...), infligeant des malus de 10 et non plus de 5 à son adversaire et ses dommages ne sont plus diminués. De plus, il peut augmenter son rang dans cette compétence de 5 à 6.

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...

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).

Lacérer

Un spadassin qui lacère utilise son arme pour couper les chairs de son adversaire en plusieurs endroits dans le même mouvement, cette manœuvre nécessite une arme aux bords tranchants et pas seulement une arme d'estoc. La technique la plus classique consiste à "faire un S" sur la poitrine de son adversaire. Les dégâts ne sont pas très importants mais la douleur ressentie est intense, aussi les dommages sont-ils réduits de deux dés (lancés mais non gardés) mais la victime subit alors un malus de 5 points à toutes ses actions. On peut utiliser cette compétence jusqu'à trois fois de suite efficacement (pour un malus total de -15) ; au-delà, la cible s'habitue à la douleur.

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.

Aldana

Caractéristiques

Origine : Castille.

Description : Aldana est le style de combat de prédilection des Castillians et une technique d'escrime qui ne fait appel qu'à une seule main ; le spadassin tient l'autre dans son dos et présente uniquement le flanc à son adversaire, limitant ainsi les zones que ce dernier peut viser.

Cette technique, conçue pour être utilisée avec des armes d'escrime, combine un mélange de bottes d'escrime et de pas de danse et prend la forme d'une série de mouvements imprévisibles et erratiques. Le duelliste compte les temps pour lui-même, se jouant mentalement la musique sur laquelle il "danse", ce qui lui permet d'agir de manière totalement imprévisible en se laissant aller au rythme de cette musique, inconnue de son adversaire. Ses mouvements erratiques le rendent plus difficile à toucher et désorientent son adversaire, dont les hésitations peuvent lui être fatales. Les maîtres de cette école sont particulièrement impressionnants : au combat, ils entrent dans une sorte de transe, dans laquelle tout leur être est entièrement concentré sur le duel. Dans cet état, ils surpassent la plupart des escrimeurs.

Le point faible de cette technique réside dans son point fort, à savoir le rythme sur lequel elle est construite. Un duelliste qui connaît ce style d'escrime pourra reconnaître ce rythme particulier et frappera quand le prochain mouvement de son adversaire sera prévisible.

Homologation : 1646

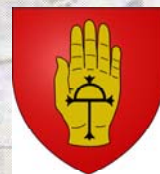
Doyen de l'école : Don Andrés Bejarano del Aldana (1653)

Académies et lieux d'apprentissage : on dénombre une grande quantité d'écoles enseignant le style Aldana en Castille. Hors de ses frontières, toutefois, ce style n'est présent qu'en Eisen, dans la ville de Stein et à Kirk, en Vendel.

Spécialisations : Courtisan, Escrime.

Armes de prédilection : rapière.

Nations



Castille



Ligue de Vendel



Eisen

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti sait impressionner ses adversaires par ses mouvements vifs et imprévisibles et fait naître chez eux des moments d'hésitation et d'incertitude. L'apprenti lance un dé d'action supplémentaire par niveau de maîtrise des techniques d'école (Apprenti, Compagnon, Maître).

Compagnon

Les mouvements hypnotiques et erratiques du compagnon Aldana le rendent plus difficile à toucher. Ajoutez deux fois votre rang dans la compétence Danse au ND pour être touché du héros et à ses jets de Défense Active en Parade (Escrime).

Maître

Le maître peut entrer dans une transe et, dans cet état particulier, concentrer tout son être sur le duel. Au début de chaque tour, le héros reçoit (rang d'Esprit) "dés de transe", que vous pourrez ajouter (mais pas garder) à n'importe quel jet d'attaque ou de défense active durant le tour. Vous devez annoncer votre intention de les utiliser avant de faire le jet concerné ; une fois utilisés, vous devrez attendre le début du prochain tour pour en avoir de nouveaux.

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.

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.

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.

Ambrogia

Caractéristiques

Origine : Vodacce.

Description : le style Ambrogia, qui s'est répandu comme une traînée de poudre ces dernières années, a deux caractéristiques principales. Tout d'abord, les spadassins qui le pratiquent tiennent leur épée de la main gauche et leur dague de parade dans la main droite ; ensuite, le créateur de cette technique d'escrime, Véronica Ambrogia, est aussi l'une des plus célèbres courtisanes de Vodacce.

Si le style Ambrogia se focalise sur l'utilisation de la main gauche (un élément que de nombreux spadassins trouvent difficile à appréhender), il donne surtout la priorité à l'efficacité plutôt qu'au style. Les élèves apprennent à utiliser tout ce qui leur tombe sous la main pour remporter leurs duels. "Après tout, ce sont les vainqueurs qui écrivent l'histoire" leur enseigne Madame Ambrogia.

Et si les autres spadassins appellent ceux qui sortent de cette école "les gamins de Véronica", aucun d'entre eux n'oserait nier la redoutable efficacité de cette technique d'escrime.

La principale faiblesse de ce style, c'est qu'il repose trop sur le fait de forcer l'adversaire à réagir aux mouvements et aux feintes : si ce dernier choisit de les ignorer, le spadassin adepte de cette technique de combat risque de se retrouver en mauvaise posture.

Homologation : 1656

Doyen de l'école : Veronica Ambrogia (1656)

Académies et lieux d'apprentissage : on trouve des écoles enseignant le style Ambrogia dans presque toutes les grandes villes de Vodacce et dans quelques villes étrangères, à Pau, Charousse, Prévoy, Montsange, Tamisy en Montaigne, Altamira et San Gustavo en Castille.

Spécialisations : Couteau, Escrime.

Armes de prédilection : rapière et dague.

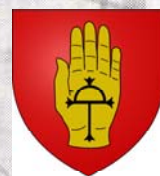
Nations



Vodacce



Montaigne



Castille

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti ne subit pas la pénalité liée à l'utilisation concomitante d'une dague de parade et d'une épée. En outre, il acquiert automatiquement l'avantage Gaucher et l'entraînement Combat de rue. Les élèves de Veronica sont formés pour réagir vite et tirer parti de toutes les occasions. Vous pouvez faire légèrement vibrer votre dague ou arme d'escrime lorsque vous frappez, ce qui ajoute 2 points aux dommages infligés (faisant par exemple passer un jet de dommages de 18 à 20).

Compagnon

Lorsque le héros inflige une blessure grave à son adversaire, il peut choisir de subir une blessure grave afin de lui en infliger une seconde, mais il ne peut décider de subir deux blessures graves ou plus pour en infliger deux ou plus à son adversaire.

Maître

Si un assaillant ne parvient pas à toucher le héros du fait de sa défense active ou passive, ce dernier fera son prochain jet d'attaque contre un ND de 5. Si le héros n'attaque pas avant la fin du tour, ce bonus est perdu.

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 (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) 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.

Andrews

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Aldana.

Caractéristiques

Origine : Avalon.

Description : au premier abord, ce style ressemble considérablement à l'école Aldana. Lorsque le duel débute, le spadassin prend position avec sa rapière dans sa main droite et se tourne pour être de profil face à son ennemi. Il met son autre main dans son dos et aligne son visage dans la direction donnée par son épée. C'est là que s'arrêtent les similitudes.

Les spadassins de style Andrews ne dansent pas. En fait, ils n'effectuent pratiquement aucun mouvement latéral. Alors que les étudiants de Gallegos apprennent à combattre dans des cercles imaginaires, Andrews enseigne le combat dans la longueur, dans d'étroits rectangles. Les étudiants du style Andrews se concentrent sur la défense et attendent une bonne occasion de frapper leur adversaire. Lorsqu'ils voient une ouverture, ils se précipitent en avant en utilisant toute leur puissance. La principale faiblesse de ce style est la difficulté qu'on les étudiants à penser au combat en dehors de leurs rectangles imaginaires.

Homologation : 1653

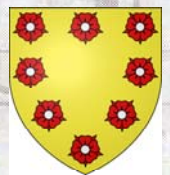
Doyen de l'école : Geoffery Andrews (1653)

Académies et lieux d'apprentissage : à l'heure actuelle, le style Andrews n'est enseigné que dans les îles Glamour. Ainsi, on compte plus de trente écoles en Avalon, dont quatre à Carleon. De même, l'Inismore peut s'enorgueillir de la présence de près de neuf écoles, dont 2 à Tara. Enfin, les Marches des Highlands possèdent quinze écoles (dont 2 à Kirkwall) enseignant ce style.

Spécialisations : Athlétisme, Escrime.

Armes de prédilection : rapière.

Nations



Avalon



Inismore



Marches des Highlands

Niveaux de maîtrise

Apprenti

La position défensive est systématiquement la première chose qui est enseignée aux étudiants de ce style. Il bénéficie d'un bonus de +2 au ND pour être touché par rang de maîtrise, sauf lorsqu'il effectue une fente en avant.

Compagnon

La défense emphatique de l'école est encore développée au rang de compagnon. Il bénéficie d'une augmentation gratuite pour toutes ses défenses actives et d'un bonus de +1 à son ND pour être touché lorsqu'il effectue une fente en avant.

Maître

Le maître du style Andrews a perfectionné ses attaques, ce qui lui permet de se précipiter sur ses adversaires avec plus de vitesse et de force. Lorsqu'il effectue une fente en avant, il obtient un bonus de +1g1 sur son jet de dommages. Il bénéficie également d'un bonus de +2 (au lieu de +1) à son ND pour être touché lorsqu'il effectue une fente en avant.

Compétences

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.

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.

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.

Bernoulli

Caractéristiques

Origine : Vodacce.

Description : Les Bernoulli font plus qu'importer des artefacts de l'Empire du Croissant ; ils en rapportent aussi le savoir. L'école de Bernoulli naquit de l'utilisation du cimenterre des Croissantins et incorpora le sabre de cavalerie occidentale à ses fioritures stylistiques. Les spadassins de l'école de Bernoulli présentent le flanc à leur adversaire (à l'instar du style Aldana de Castille), limitant ainsi les points vulnérables. Les mouvements circulaires du sabre tiennent les adversaires à distance jusqu'à ce qu'ils faiblissent ou laissent une ouverture, dont un maître du style Bernoulli saura profiter.

L'école souffre quelque peu de son approche défensive et la nature du sabre empêche tout ajustement stratégique de dernière seconde. D'un autre côté, il est difficile de toucher les spadassins du style Bernoulli, qui peuvent garder leurs ennemis à distance sans se fatiguer. En Vodacce, où les coups rapides sont d'actualité, les grands gestes méthodiques de l'école de Bernoulli constituent une planche de salut.

Homologation : 1648

Doyen de l'école : Pietro di Vercelis (1653)

Académies et lieux d'apprentissage : l'Ecole n'a que trois académies en Vodacce : sur l'île Bernoulli, à Porto Spatia et à Jesalute. On ne trouve pas cette Ecole en dehors de la principauté Bernoulli.

Spécialisations : Escrime, Pugilat.

Armes de prédilection : sabre de cavalerie.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les élèves de l'école Bernoulli apprennent d'abord à se servir de leur sabre de manière défensive, en détournant plusieurs coups grâce à des gestes amples. Ajoutez le double de votre niveau de maîtrise à votre ND pour être touché.

Nations



Vodacce

Compagnon

Vous avez appris une manœuvre au sabre connue sous le nom de "flèche". Vous pointez l'extrémité de votre sabre à la tête de votre adversaire puis courez, bondissez ou sautez dans sa direction. Il vous suffit d'effectuer une Fente en avant, comme d'accoutumée, mais vous pouvez alors renoncer à un certain nombre de vos dés d'action. Pour chaque dé d'action que vous mettez de côté, lancez un dé de plus au jet de dommages et augmentez le ND contre la défense active de cette attaque d'une augmentation. De plus, vos bottes sont désormais parfaitement réglées et vous recevez gratuitement un rang supplémentaire dans la compétence Fente en avant lorsque vous devenez Compagnon. Il est possible que vous disposiez alors de 6 rangs dans cette compétence. Si tel n'est pas le cas, vous pourrez par la suite faire passer votre compétence Fente en avant de 5 à 6 en dépensant 25 XP.

Maître

Les maîtres du style Bernouilli en sont au stade où ils peuvent lancer une attaque depuis une position défensive – même s'ils battent en retraite ou décrochent. Une fois par tour, il vous est possible de relancer un jet d'attaque raté.

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 (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.

Bogatyry

Caractéristiques

Origine : Ussura.

Description : en temps de guerre, même si le style de combat classique des Ussurans est la hache et le mur de boucliers, cette méthode n'est guère efficace à un contre un. Le style de combat Bogatyry fait usage de la cognée et met de côté le bouclier. Ses pratiquants sont connus pour leur férocité et leur courage. D'ailleurs, le mot "bogatyry" fait référence à la classe des chevaliers errants, qui renferme certains des plus grands héros ussurans. En temps de guerre, on rassemble les paysans, on les arme et on leur donne un entraînement de base afin qu'ils sachent former un mur de boucliers et traverser en équipe. La plupart des bogatyry œuvre indépendamment des paysans, traquant et combattant les membres d'élite de l'armée adverse, les officiers en particulier. Le bogatyry qui œuvre en compagnie d'une unité demeure généralement derrière celle-ci et s'assure que les paysans restent en formation. Leur secret : être davantage craints que l'armée qui progresse dans leur direction.

Actuellement, l'école de Bogatyry est encore source de tension politique entre la guilde des spadassins et le Gaius. La guilde refusait de reconnaître comme siens les pratiquants des divers styles de combat archaïques et anachroniques d'Ussura. D'un autre côté, la guilde souhaite être présente en Ussura, et y offrir gracieusement ses services. Le Gaius fit bien comprendre à la guilde qu'elle ne pourrait évoluer au sein de ses frontières que si les bogatyry devenaient des spadassins officiels. Après de longues querelles politiques, il fut convenu d'un compromis officieux. Les bogatyry sont désormais des membres de la guilde des spadassins quand ils sont en Ussura ou sur un bâtiment battant pavillon ussuran, à l'exclusion de toute autre situation.

Les forces de cette école sont son écrasante férocité et ses techniques intimidantes. On souhaite rarement s'en prendre à un bogatyry mugissant. La faiblesse de cette école réside dans le fait qu'elle compte bien plus sur l'attaque que sur la défense. Un adversaire avisé et patient saura prendre le bogatyry par surprise après un coup manqué par exemple.

Homologation : 1665, mais uniquement en Ussura

Doyen de l'école : Silan (1665)

Académies et lieux d'apprentissage : il est extrêmement rare qu'un maître d'armes Bogatyry veuille bien enseigner son Ecole à une personne qui n'est pas ussurane, aussi très peu d'étrangers ont reçu cette formation.

Spécialisations : Eclaireur, Hache à deux mains.

Armes de prédilection : hache de bataille.

Nations



Ussura

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis de l'école Bogatyr exécutent des mouvements précis à l'aide de leur cognée. Ainsi, ils bénéficient d'une augmentation gratuite quand ils attaquent avec une hache.

Compagnon

Les compagnons de l'école Bogatyr donnent des coups incroyablement puissants, capables d'infliger des blessures graves aux plus endurcis des adversaires. Ils lancent et gardent un dé supplémentaire quand ils effectuent un jet de dommages avec une hache (+1g1, pour un total de 4g3 avant d'ajouter la Gaillardise).

Maître

Les maîtres de cette école ont la réputation de faire montre d'une férocité bestiale au combat. Ils portent souvent des crânes, crocs et griffes d'animaux sauvages qu'ils ont terrassés et hurlent violemment au début du combat, déroutant du même coup leur adversaire. Augmentez le niveau de peur du personnage de 2. S'il n'en avait pas, il dispose désormais d'un niveau de peur de 2. En outre, le personnage bénéficie de 2 augmentations gratuites quand il s'agit de résister aux effets de la peur.

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 (Hache 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) 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.

Donovan

Caractéristiques

Origine : Avalon.

Description : c'est le style de combat le plus populaire en Avalon. Cette technique de combat, qui repose sur l'utilisation d'un bouclier et d'une épée longue plutôt que sur celle d'armes plus modernes comme la rapière et la main gauche, peut paraître quelque peu archaïque. Il ne faut cependant pas oublier que l'épée longue a une lame épaisse et très aiguisée, contrairement à la plupart des rapières.

Cette technique s'appuie sur un éventail de coups de taille et d'estoc, qui gêne les spadassins habitués à ne parer que des coups d'estoc. Les élèves les plus brillants apprennent également à tirer le meilleur parti possible du tranchant de leur épée et à porter des coups de taille à la vitesse de l'éclair.

La principale faiblesse de cette technique tient au fait que les coups de taille les plus élaborés impliquent un temps de préparation : pendant ce temps, la défense du bretteur "flotte", une faiblesse qu'un autre spadassin peut percevoir et exploiter.

Homologation : 1644

Doyen de l'école : Miles Donovan (1644)

Académies et lieux d'apprentissage : toutes les cités importantes (Bedegrane, Carleon [2], Cerwidden Dun, Escavalon, Luthon, Pomitain et Surluse) d'Avalon contiennent au moins une école de Donovan. Dans les autres îles Glamour, seul Kirkwall compte également une école enseignant le style Donovan. Bien qu'une école existe à Kirk, l'Eisen est le seul pays où le style Donovan s'est vraiment développé. Tannen, Insel et Stahlfort ont une école où l'on enseigne le style Donovan.

Spécialisations : Bouclier, Escrime.

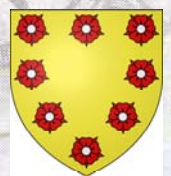
Armes de prédilection : épée longue et petite rondache.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti ne subit pas le malus lié à l'utilisation d'un bouclier et bénéficie même d'une augmentation gratuite à ses défenses actives et passives avec le petit bouclier quand il en utilise un.

Nations



Avalon



Eisen



Marches des Highlands



Ligue de Vendel

Compagnon

Le compagnon a toujours appris à prendre l'initiative de l'offensive, même lorsqu'il se défend. Il connaît un coup particulier, appelée le "coup de poignet de Donovan", qui lui permet, lorsqu'il effectue une parade, de venir glisser la lame de son épée courte le long de la main de son adversaire. En termes de jeu, si le héros parvient à utiliser la compétence : Parade (Escrime) en défense active, il inflige 1g1 dé de dommages à son adversaire, plus un dé (lancé mais pas gardé) supplémentaire par tranche de 5 points au-dessus du jet d'attaque de son adversaire. Ainsi, si vous faites un jet de défense active supérieur de 17 points au jet d'attaque de l'adversaire du héros, ce dernier lui infligera 4g1 dés de dommages. Vous n'ajoutez pas le rang de Gaillardise de votre héros au résultat de ce jet de dommages.

Maître

La "botte d'Edwards" a été ajoutée à cette technique par son maître, le défunt Jacob Edwards. Cette botte consiste à habituer l'adversaire à parer des coups en diagonale, puis de lui asséner brutalement un coup direct. Le maître qui fait appel à cette botte peut utiliser une action interrompue en dépensant un seul dé d'action pour attaquer une fois par tour.

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.

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.

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...

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.

Drexel

Caractéristiques

Origine : Eisen.

Description : cette technique fut développée par un mercenaire répondant au nom de Kristoff Drexel, le chef d'une compagnie connue sous le nom des Esprits de Sang. En tant que mercenaire, il découvrit qu'il se retrouvait souvent dans des situations imprévisibles qui exigeaient souplesse de pensée et de combat. Ainsi, il imagina plusieurs moyens d'exploiter la polyvalente Zweihänder eisenöre. Le style de combat de Drexel est très populaire chez les mercenaires en raison de sa faculté à gérer nombre de situations différentes. Souvent, on qualifie ces mercenaires de soldats Doppel, en référence à leurs honoraires : ils sont payés deux fois plus qu'un soldat normal.

L'école de Drexel est connue pour sa souplesse de combat. Un spadassin en usant dispose de plus d'alternatives d'attaques et de défenses qu'un spadassin exploitant les tours d'une autre école. Elle propose quatre positions ou manières de brandir la Zweihänder. Chacune à ses avantages et ses désavantages, et s'attache à l'attaque ou à la défense.

Un élève peut rapidement passer d'une position à une autre pour s'adapter à toute nouvelle situation. Toutefois, comme l'école s'attache plus à la souplesse et à une réflexion rapide qu'à une série de coups répétés, elle est parfois victime de moments d'hésitation lorsque la situation de combat change soudainement, ce qui peut s'avérer fatal pour l'élève.

Homologation : 1646

Doyen de l'école : Yasmine Drexel (1650)

Académies et lieux d'apprentissage : l'école principale se trouve à Stahlfort, sur les terres de la famille von Drexel. Yasmine von Drexel administre actuellement l'École et des académies

Nations



Eisen

ont ouvert à Insel, Freiburg, Seeufer, Tannen, Stärke, Siegsburg, et Prachtig. D'autres petites écoles peuvent également être trouvées un peu partout à travers les campagnes eisenöres. Beaucoup d'étrangers considèrent Drexel comme inefficace et cette Ecole est donc dédaignée à l'étranger.

Spécialisations : Epée à deux mains, Combat de rue.

Armes de prédilection : zweihänder.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis de l'école Drexel connaissent les bases dont ils ont besoin pour manier la Zweihänder. Vous connaissez deux positions de Zweihänder (à choisir dans la liste ci-dessous) et pouvez utiliser chacune des facultés d'apprenti inventoriées sous chaque position que vous maîtrisez. En outre, vous bénéficiez de +5 à votre initiative totale lorsque vous maniez une Zweihänder.

Compagnon

Les compagnons ont développé les connaissances de base de la Zweihänder et appris à utiliser force comme adresse pour intimider leurs adversaires (ainsi que leurs propres hommes). Vous apprenez une position supplémentaire et pouvez utiliser les facultés de compagnon inventoriées sous chaque position que vous maîtrisez. En outre, vous recevez un niveau de peur de 1. Si vous disposez déjà d'un niveau de peur, celui-ci est alors majoré d'un point. Vous pouvez utiliser ce niveau de peur pour soutenir des jets de Commander, les tentatives d'intimidation et les jets de panique. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite à votre jet par point de peur. Enfin, lorsque vous menez des hommes (hommes de main et brutes) contre une créature ou personne qui dispose également d'un niveau de peur, vous retranchez le vôtre du sien jusqu'à la fin de la scène (exemple : si le monstre a un niveau de peur de 3 et que le vôtre est de 2, le niveau de peur du monstre est donc de 1 et le vôtre de 0).

Maître

Les maîtres de l'école de Drexel maîtrisent tous les secrets de la Zweihänder et deviennent des guerriers redoutés. Vous apprenez la dernière position de Zweihänder et pouvez utiliser les facultés de maître inventoriées sous chacune d'elles. Votre niveau de peur est majoré de 1.

Les positions de la Zweihänder

Une position est une façon spécifique de tenir une arme et de combattre avec. La Zweihänder est une arme particulièrement maniable qui offre quatre positions principales. Chacune des positions affecte les résultats qu'offre la Zweihänder. Un élève de l'école de Drexel peut se mettre dans une position ou une autre quand il le souhaite, en dépensant une action et ce tant qu'il brandit une Zweihänder apprêtée et qu'il n'est pas en train de réarmer son coup. Il peut commencer un combat en adoptant une position sans dépenser d'action tant qu'il remplit les conditions énoncées précédemment. On ne peut user de ces positions qu'avec une Zweihänder.

La position avancée, dite de Bittner

On tient la Zweihänder au niveau de la tête, presque comme s'il s'agissait d'une lance. Cette position est principalement défensive mais rend la Zweihänder plus aisément maniable. La Zweihänder n'inflige que 2g2 de dommages dans cette position.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Il ne vous est pas nécessaire de dépenser une action pour réarmer la Zweihänder et vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur toute défense active de parade.

Compagnon

Vous bénéficiez désormais de deux augmentations garanties sur toute défense active de parade. On considère vos dés d'action diminués de 1 phase (minimum 1) lorsque vous effectuez un jet de défense active.

Maître

Vous bénéficiez désormais de trois augmentations gratuites sur toute défense active de parade. On considère vos dés d'action diminués de 2 phases (minimum 1) lorsque vous effectuez un jet de défense active.

La position élevée, dite de Gerbeck

C'est la position que la plupart des individus inexercés adoptent lorsqu'on leur met une Zweihänder entre les mains. La lame est tenue pointe vers le haut, les mains près du visage, et l'arme est utilisée comme une hache, exécutant de grands arcs. Dans cette position, la Zweihänder inflige 3g3 de dommages.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Vous savez comment attaquer votre adversaire tout en réarmant votre coup. Toutefois, l'attaque est molle et la Zweihänder n'inflige que 1g2 de dommages dans ce cas.

Compagnon

Vous avez amélioré vos talents de réarmement. La Zweihänder inflige maintenant 2g2 de dommages lorsque vous effectuez une action de réarmement.

Maître

Votre Zweihänder inflige maintenant autant de dommages qu'une arme lourde ordinaire (3g2) lorsque vous réarmez votre coup.

La position basse, dite de Köhler

Dans cette position, on tient la Zweihänder horizontalement, les mains près de la taille, la pointe de la lame en direction de l'adversaire. Il s'agit d'une position vive, qui permet des mouvements rapides avec la lame. Dans cette position, la Zweihänder inflige 2g2 de dommages.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Vous bénéficiez de +10 à votre initiative totale (en plus du +5 du niveau d'apprenti de l'école de Drexel) et on considère vos dés d'action diminués de une phase (minimum 1) lorsque vous attaquez, réarmez votre Zweihänder ou exécutez une défense active.

Compagnon

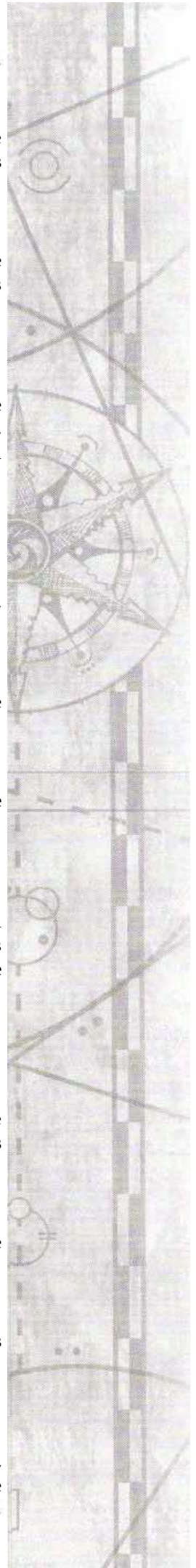
On considère désormais vos dés d'action diminués de deux phases (minimum 1) lorsque vous attaquez, réarmez votre Zweihänder ou exécutez une défense active.

Maître

On considère désormais vos dés d'action diminués de trois phases (minimum 1) lorsque vous attaquez, réarmez votre Zweihänder ou exécutez une défense active.

La position arrière, dite de Metzger

Dans cette position, on tient l'épée comme s'il s'agissait d'un balai, la lame pointée vers le sol, un peu en retrait de l'utilisateur. Il s'agit d'une position extrêmement offensive qui permet de



porter des attaques rapides et surprenantes. Dans cette position, la Zweihänder inflige 4g3 de dommages, mais la défense passive de l'utilisateur est réduite de 5 points et le ND de toute défense active dont il se sert est augmenté de 5 points.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

On considère vos dés d'action diminués de une phase (minimum 1) lorsque vous attaquez.

Compagnon

On considère vos dés d'action diminués de deux phases (minimum 1) lorsque vous attaquez.

Maître

Votre Zweihänder inflige 4g4 de dommages lorsque votre coup porte au but.

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.

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 (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) 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.

Eisenfaust

Caractéristiques

Origine : Eisen.

Description : cette technique, enseignée dans de nombreuses écoles militaires d'Eisen, repose sur l'utilisation concomitante d'une épée bastarde et d'un Panzerfaust, ou gant d'acier. L'élève apprend à dévier les attaques ou à attraper l'arme avec laquelle elles sont portées, puis de profiter de l'ouverture pour frapper avec son épée bastarde. Il s'agit d'une technique de combat résolument défensive, qui consiste à attendre que l'adversaire fasse une erreur pour attaquer. "Que vous ayez ou non l'initiative de l'offensive importe peu si, ce faisant, vous ouvrez votre garde et permettez ainsi à votre adversaire de placer un coup mortel."

Cette technique qui repose sur l'exploitation des erreurs de l'adversaire est particulièrement efficace. Au fur et à mesure du combat, l'opposant s'impatiente ou s'énerve et finit par en commettre une. Le spadassin en profitera immédiatement et lui assènera une pluie de coups à l'aide de son épée large.

Le point faible de la technique Eisenfaust, c'est la rigidité qu'acquiert le spadassin au travers de son entraînement. Si l'élève apprend plus de septante passes et bottes, il apprend également à respecter les règles régissant le passage de l'une à l'autre. Il apprend également à ne pas enchaîner certains mouvements, dont la combinaison est peu commode. Un adversaire bien informé saura alors quand frapper.

Homologation : 1644

Doyen de l'école : Linnae Knute (1667)

Académies et lieux d'apprentissage : on trouve des écoles enseignant le style Eisenfaust à travers tout l'Eisen. On trouve aussi des académies enseignant cette Ecole en Avalon. Typiquement, les maîtres n'enseignent à l'étranger qu'à des personnes fortunées, et de manière individuelle, de sorte que leur Ecole ne se répande pas trop...

Spécialisations : Escrime, Gant de combat.

Armes de prédilection : épée bastarde et panzerfaust.

Niveaux de maîtrise

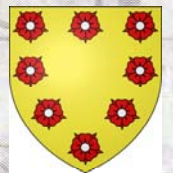
Apprenti

L'apprenti peut utiliser une épée large (arme lourde) dans une main et ne subit pas le malus dû à l'utilisation du Panzerfaust dans l'autre. Si l'assaillant ne parvient pas à passer la

Nations



Eisen



Avalon

défense passive du héros, ce dernier bénéficie d'une augmentation gratuite par tranche de 5 points de marge d'échec (arrondis à l'entier inférieur) pour sa prochaine attaque.

Ces augmentations doivent être utilisées contre le même adversaire et avant la fin du tour, sinon elles sont perdues. Il en est de même si le même adversaire attaque à nouveau le héros avant qu'il est utilisé ces augmentations : il est tout simplement trop tard.

Compagnon

Le compagnon sait briser l'arme de son adversaire à l'aide de son Panzerfaust.

Lorsque le héros réussit un jet de défense active en utilisant Parade (Panzerfaust), il peut utiliser un dé d'héroïsme afin de tenter de briser l'arme de son adversaire. Vous devez alors réussir un jet de Gaillardise contre un ND basé sur le type d'arme concerné.

Escrime : ND 30 ; Arme lourde : ND 35 ; Autres : décision du MJ, mais au moins ND 40. Auxquels on ajoute : ND +5 pour une arme de qualité ; ND-5 pour une arme de piètre qualité et ND+10 pour une arme en Dracheneisen.

De plus, un compagnon Eisenfaust est devenu si efficace dans le détournement des coups ennemis, qu'il peut maintenant essayer de les diriger sur un autre adversaire. Une fois par round, il peut rediriger une attaque d'un premier adversaire sur un second. Tout d'abord, le compagnon doit annoncer qu'il va tenter une telle action. Celle-ci ne peut être utilisée lors d'une interruption.

Il effectue ensuite simplement un jet de défense active avec sa moins bonne compétence entre Attaque (Panzerfaust) et Parade (Panzerfaust), avec deux augmentations. Il doit alors dépasser le score en attaque de son premier ennemi et la défense passive de son second adversaire. S'il réussit, son ennemi encaissera les dommages qu'il aurait du endurer.

Maître

Le maître a appris l'art de la patience. Le héros peut garder une action en réserve en attendant de trouver l'ouverture dans la défense de son adversaire. Si le héros se sert de cette action pour attaquer, il fait son jet de dommages en lançant (sans les garder) un nombre de dés supplémentaire égal au nombre de phases passées à garder l'action en réserve (souvenez-vous des règles concernant les jets à plus de 10 dés). Un héros ne pourra jamais faire son jet de dommages en lançant plus de (rang de Détermination) dés grâce à cette technique. De même, elle ne permet de garder en réserve qu'un seul dé d'action par tour : tant qu'il est en réserve, vous ne pouvez que mettre en réserve ou défendre activement avec vos autres dés d'action.

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 (Gant de combat)

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.

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.

Escuela Pater Noster

Caractéristiques

Origine : Castille.

Description : la Escuela Pater Noster est une des plus anciennes écoles d'escrime de Castille. Elle fut créée aux environs de 1050 AV par les moines castillians de l'ordre de San Benedicto, fidèles suivants du troisième Prophète. Constituée essentiellement d'anciens chevaliers devenus moines, sa mission première fut d'appuyer les campagnes militaires de l'Eglise Vaticine contre les infidèles de l'Empire du Croissant. A l'origine organisée comme un ordre religieux, l'école s'ouvrit peu à peu aux profanes et, depuis le milieu du quatorzième siècle, n'est plus constituée que de gentilshommes, vaticins fervents, tous issus de familles à la moralité irréprochable. Au siècle dernier, la Escuela Pater Noster sortit de ses frontières natales et installa deux nouvelles représentations, l'une en Montaigne, l'autre en Vodacce.

Nations



Castille



Montaigne



Vodacce

La Escuela Pater Noster est installée au sein de monastères de l'ordre de San Benedicto. L'enseignement y est dispensé en deux ans. Durant cette période, les élèves sont considérés comme des moines à part entière et doivent se soumettre aux restrictions de la vie communautaire : silence, lecture assidue des textes sacrés, chasteté.

Le style de combat de la Escuela Pater Noster est extrêmement défensif. Le but premier d'un combat n'est pas de tuer l'adversaire mais de l'empêcher de combattre. Les élèves de cette école considèrent que tuer un homme, à moins d'y être forcé, est un péché qu'il faut éviter à tout prix. Cette restriction ne s'applique naturellement qu'aux vaticins, les infidèles ne méritent pas une telle sollicitude.

Afin d'être admis au sein de la Escuela Pater Noster, il faut remplir impérativement les critères suivants : être un fidèle vaticin ; être issu d'une famille à la morale sans tâches ; avoir au moins un parent, proche ou lointain, dans les ordres ; avoir le rang de gentilhomme ou être noble. Les trois premiers mois sont un test qui permettra de désigner les élèves dignes de poursuivre l'enseignement de l'école. A l'issue de ce trimestre, une grande cérémonie religieuse, présidée par un évêque, marque l'entrée effective des élèves au sein de l'école.

Homologation : 1654

Doyen de l'école : Abbé Sebastian Gajardo (1666), Abbé Modesto Soldadera (1669)

Académies et lieux d'apprentissage : en sus du monastère de San Benedicto, au siècle dernier, la Escuela Pater Noster sortit de ses frontières natales et installa deux nouvelles représentations, l'une en Montaigne (au monastère de Saint-Nicobert dans le duché de Glavène), l'autre en Vodacce (dans les monastères de San Pagnozzo sur les terres Lucani et San Davizino sur les terres Mondavi.).

Spécialisations : Erudit, Escrime.

Armes de prédilection : fleuret.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Un apprenti de la Escuela Pater Noster est baigné par l'esprit du Prophète. Il se bat sans peur, car il sait bien qu'une place aux côtés de Theus l'attend après la mort. S'il a l'opportunité d'assister à une messe dans la journée précédant son combat, il gagne un dé (qu'il peut lancer et garder) sur chaque action défensive qu'il entreprend durant le premier tour.

Compagnon

Le compagnon de la Escuela Pater Noster atteint un tel niveau de spiritualité qu'il peut être considéré comme un moine par les profanes. Il s'habille de préférence avec des vêtements rappelant son statut de quasi-ecclésiastique. Tout adversaire qui n'est pas infidèle aura l'impression de combattre contre un homme d'Eglise et aura tendance à retenir ses coups, à être déstabilisé. Il perd un dé lancé et gardé dans tous ses jets d'attaque.

Maître

Arrivé au stade de maître, le suivant de la Escuela Pater Noster est reconnu partout comme une personne éminemment spirituelle et importante. Il obtient sans aucune difficulté asile et coopération de la part de tous les fidèles qu'il peut rencontrer. Son intimité avec Dieu est telle qu'il devient très difficile de le blesser. Lorsque le héros atteint ce niveau, il bénéficie d'un bonus de +1 à son trait d'Esprit ("gratuitement"). Ce qui augmente aussi la valeur maximale de ce trait de 1 : ainsi un maître de cette technique pourra avoir un rang 6 (voir 7 avec certains avantages) en Esprit.

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.

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...

Vénération du Prophète

Au moyen de cette compétence, vous pouvez faire tomber votre adversaire à genoux. L'objectif est de planter votre rapière dans l'une de ses rotules. La manœuvre consiste à plonger à ses pieds, la pointe au niveau de ses genoux. Si votre attaque réussit, il tombe à genoux et ne peut pas se relever sans assistance. Si, en revanche, vous échouez, vous vous retrouvez au sol dans une position désavantageuse ; votre ND pour être touché n'est que de 5 pour la prochaine action de votre adversaire.

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.



Faileas

Caractéristiques

Origine : Bryn Bresail.

Description : Faileas est l'un des nombreux styles à l'épée que les Sidhes ont développé. Il enseigne au spadassin à utiliser ses compétences de combat et son style en observant les mouvements de l'arme de son adversaire et son langage corporel. C'est une technique très difficile à maîtriser et qui exige un grand sens de l'observation et un œil vif, aussi bien que de grandes qualités de spadassin. Cela est naturel pour les Sidhes, qui sont habitués à observer minutieusement les humains, mais très peu d'hommes ont une capacité d'observation aussi intense. Tout humain qui souhaiterait apprendre cette école devrait disposer d'un trait d'Esprit et d'une compétence d'Observation d'un rang au moins égal à 4. Ils doivent ensuite trouver un Sidhe qui voudra bien l'enseigner à un homme.

Les spadassins Faileas utilisent toujours leur arme dans la main opposée à celle de leur adversaire, ce qui embrouille et énerve la plupart des combattants dès le début du combat. Ils copient également les expressions faciales de leur opposant afin d'essayer de comprendre ce qu'il pense (et l'énerver davantage). Ils poursuivent ensuite en touchant l'acier de la lame de l'adversaire avec la leur afin de sentir chaque subtil mouvement et anticiper les attaques. Le style de combat d'un tel spadassin est extrêmement agaçant. Lorsque l'on avance sur un spadassin Faileas, ce dernier recule ; lorsque l'on se retire, il avance. Le spadassin Faileas semble connaître chacun des mouvements que va effectuer son adversaire avant qu'il ne le fasse réellement.

L'école de Faileas est principalement défensive mais elle peut également fournir une attaque dévastatrice. L'adversaire voit ses propres efforts se retourner contre lui alors que son modèle est analysé et copié. La faiblesse de l'école est très simple. Un adversaire qui connaît ses propres faiblesses de spadassins peut les chercher chez son adversaire et gagner ainsi une ouverture.

Homologation : 1667

Doyen de l'école : Johnny Faileas (1667)

Académies et lieux d'apprentissage : il est probable que Johnny est singé les hommes dans ce domaine également et est ouvert une école d'escrime à Bryn Bresail.

Spécialisations : Courtisan, Escrime.

Armes de prédilection : rapière

Niveaux de maîtrise

Apprenti

La première chose qu'apprend un élève de l'école Faileas est de bien s'orienter et d'observer attentivement. Il utilise toujours son arme dans la main opposée à celle de son adversaire, bénéficiant ainsi toujours de l'avantage Gaucher contre son adversaire, il apprend également à ignorer la pénalité de main non-directrice. Les étudiants de cette école ne font pas partie de la Guilde des Spadassins ; au lieu de cela, ils apprennent à copier le mouvement de leur adversaire et peuvent utiliser leur rang de Panache comme défense passive au lieu de leur compétence de jeu de jambes ou de parade (escrime).

Compagnon

Les compagnons savent lire dans l'esprit de leur adversaire. Ils observent les expressions faciales et le langage corporel de leurs ennemis qui trahissent leur prochain mouvement. S'ils réussissent un jet d'Esprit contre un ND de 5 fois le rang d'Esprit de l'adversaire, ils peuvent prévoir sa prochaine attaque et bénéficier d'une augmentation gratuite pour effectuer n'importe quelle défense active contre celle-ci. Même si l'attaque porte, le jet de dommages effectué par l'adversaire est pénalisé d'un dé non gardé (-1g0).

Maître

Les maîtres de l'école Faileas ont appris à intimider silencieusement leur adversaire. Ils réussissent à convaincre leur adversaire qu'il ne peut pas gagner ce combat car le spadassin Faileas anticipe chacun des mouvements qu'il entreprend et agit alors de la façon la plus adaptée à ceux-ci. Une fois par round, sur une attaque de l'adversaire, le maître Faileas peut effectuer un jet de Panache pour démonter la confiance son adversaire (cela ne compte pas comme une action). L'adversaire doit effectuer un jet de Détermination contre un ND égal au résultat de ce jet. S'il échoue, sa confiance est ébranlée et son attaque est manquée. Si son adversaire réussit son jet de Détermination, il peut effectuer son attaque et sa confiance en lui ne peut être de nouveau ébranlée avant la fin de la scène.

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) 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.

Reproduire

Vous essayez de reproduire le style et les performances de votre adversaire. Vous pouvez employer n'importe laquelle de ses compétences de spadassin à son encontre, comme si vous la possédiez vous-même. La première fois que votre adversaire emploie une compétence de spadassin, vous devez effectuer un jet d'Esprit contre un ND égal à $(5 + 5 \times \text{rang dans la compétence})$ afin de comprendre celle-ci et de la gagner au rang un pour le reste de la scène. Ensuite, chaque fois qu'il emploiera de nouveau cette compétence contre vous lors de cette scène, vous devez effectuer un autre jet d'Esprit (même seuil). Un succès incrémente votre rang dans cette compétence de un niveau. Le gain maximum est votre rang de maîtrise dans la compétence Reproduire ou le rang de votre adversaire dans sa compétence de spadassin (le plus faible des deux). Ce talent ne s'applique que contre un adversaire contre lequel vous vous êtes concentrés sur ses mouvements.

Écoles de spadassin

Vous ne gardez pas ces compétences, vous les imitez simplement. A la fin de la scène, vous perdez tous les rangs que vous aviez gagnés contre cet adversaire. Cette compétence ne peut s'appliquer que contre un adversaire employant le même type d'arme que le spadassin (il est impossible, par exemple, de copier les mouvements et les compétences utilisées avec un bâton de combat ou un panzerfaust avec une lame d'escrime).

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.

Gallegos

Caractéristiques

Origine : Castille.

Description : Egalement connu sous le nom de style des "Trois cercles", Gallegos enseigne aux élèves que sauter dans tous les sens est inutile dans un combat. En effet, ils s'entraînent à exécuter des cercles toujours plus petits. Dans chaque cas, alors qu'il se force à rester dans le cercle, leur adversaire se déplace sans arrêt. En gros, l'élève apprend à combattre dans trois cercles avant de devenir maître.

La force principale du style Gallegos est cette faculté quasi surnaturelle à échapper aux bottes en tournant légèrement sur le côté ou en s'écartant tout en exécutant une parade éclair. L'élève apprend à tenir ferme et à patienter jusqu'à ce que l'ennemi vienne à lui, puis riposte en réalisant le moins d'efforts possibles.

Toutefois, les élèves du style Gallegos prennent un tel goût à ce genre de combats qu'ils en oublient parfois complètement de se déplacer. Ainsi, un mastodonte de l'école de Leegstra ou une balle bien tirée sont souvent capables de sceller leur destin.

Homologation : 1647


Doyen de l'école : Don Samuel Vasquez de Gallegos (1659)

Académies et lieux d'apprentissage : il n'y a aucune école familiale de Gallegos en dehors de rancho Gallegos, mais la famille Gallegos ne contrôle pas la totalité de l'enseignement de son style. L'église du Vaticine a ouvert ses propres écoles de Gallegos où les cours sont dispensés par des Maîtres fidèles de l'église du Vaticine.

Spécialisations : Athlétisme, Escrime.

Armes de prédilection : sabre ou sabre de cavalerie.

Nations

Castille
Religions

Eglise du Vaticine

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis de l'école de Gallegos ont maîtrisé le Premier Cercle. Ils apprennent à miser sur l'attente et observent les attaques de leurs adversaires. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lorsque vous parez avec une arme d'escrime. En outre, lorsque vous mettez une action en réserve, augmentez la phase correspondant à ce dé d'action de 3 points à la fin de la phase. Ainsi, si vous obtenez un 5 à l'initiative et mettez cette action en réserve à la phase 5, le dé devient 8 à la fin de la phase 5. Cela vous permettra certainement d'agir le premier lors des phases suivantes, et donc de prendre l'avantage lorsque votre adversaire sera bas en actions.

Compagnon

Une fois qu'il maîtrise le Deuxième Cercle, le compagnon combat à son aise en faisant de temps à autre un pas sur la gauche ou sur la droite. Il attend une attaque, puis riposte d'un simple tour de main. Vous êtes particulièrement doué dans l'art de la riposte et recevez gratuitement un rang dans la compétence Riposte (Escrime) lorsque vous devenez Compagnon. Votre rang passera peut-être ainsi à 6. Si tel n'est pas le cas, vous pourrez plus tard augmenter votre rang de compétence Riposte de 5 à 6.

Maître

Une fois qu'il connaît le Troisième Cercle, le maître n'a même plus besoin de bouger le petit doigt de pied quand il combat. Sa lame preste et ses mouvements gracieux le mettent à l'abri des coups de ses ennemis. Ajoutez +10 à votre ND pour être touché et vous gagnez une augmentation gratuite sur votre Défense Active en Parade (Escrime).

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) 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.

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.

Gautier

(Gaulle en anglais)

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Valroux.

Caractéristiques

Origine : Montaigne.

Description : l'école de Gautier préconise l'utilisation d'une rapière dans la main principale et une variante de la main-gauche, la triple-dague, dans l'autre. Le poignard permet d'Emprisonner ou Désarmer son opposant, permettant alors à la rapière de frapper sans difficultés. Contrairement au verbeux style Valroux, le style Gautier enseigne à ses étudiants à rester silencieux lors de leurs duels, afin de se concentrer sur son adversaire et de le blesser avec l'acier plutôt qu'avec des mots.

Cette attitude est l'une des meilleures doctrines de cette école, mais le dédain des mouvements raffinés qu'elle enseigne peut aussi desservir ses praticiens.

Homologation : 1666

Doyen de l'école : Maurice Gautier de la Mothe (1666)

Académies et lieux d'apprentissage : la plus grande école du style Gautier se trouve à Bascone, dans la province de la Mothe. Il existe également des écoles enseignant le style Gautier à Buc et Crieux. L'École Gautier est également populaire chez les mousquetaires, car la famille De Tréville de Torignon est aussi très proche de celle des Gautier de la Mothe. Les membres montagnais des chevaliers de la Rose et de la Croix, moins obnubilés par le style Valroux, apprennent également l'École Viltoille à Crieux, afin de compléter leur mystérieux style Desaix, qui est également une variante de Valroux. Et finalement, Crieux, comme Buc



sont deux villes portuaires, ce qui a rendu l'École Gautier très populaire chez les gens de la mer.

Spécialisations : Couteau, Escrime.

Armes de prédilection : rapière et main-gauche équipée d'une lame ouvrante (aussi appelée triple-dague).

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti apprend à utiliser une triple-dague pour se défendre. Il ne subit aucune pénalité liée à l'utilisation d'une triple-dague dans sa main non-directrice. De plus, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite pour parer à l'aide de cette triple-dague.

Compagnon

Le compagnon de l'école Gautier maîtrise l'art de désarmer ses adversaires. Il bénéficie d'un rang supplémentaire dans sa compétence Désarmer, ce qui peut l'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. En outre, toutes les fois que le compagnon lie avec succès l'arme de son adversaire avec sa triple-dague, il obtient immédiatement une action gratuite, qui ne peut être utilisée que pour désarmer son adversaire. Le ND pour réussir ce désarmement est augmenté de 5.

Maître

Le maître du style Gautier est capable de se défendre à l'aide de sa triple-dague. Vous pouvez utiliser votre compétence Emprisonner (Couteau) comme défense active. Si vous réussissez ainsi votre défense, vous avez lié la lame de votre adversaire normalement, vous permettant alors d'utiliser votre technique de compagnon à son encontre.

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.

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) 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.

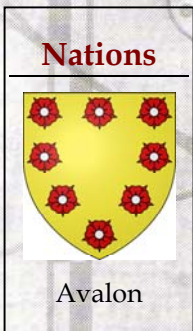
Gosling

Caractéristiques

Origine : Avalon.

Description : la plupart des duellistes accomplis sont capables de parer une attaque de leur adversaire sans laisser perler une goutte de sueur ; les spadassins de l'École Gosling, quant à eux, se vantent de ne plus être là quand la lame ennemie arrive. Basé sur le principe de l'esquive plutôt que sur la parade, l'École de Gosling enseigne à ses élèves à déséquilibrer son adversaire, physiquement et mentalement, puis à lui porter une attaque subite à laquelle l'opposant ne s'attend pas.

La leçon de base est de consentir à faire face aux attaques de son ennemi ; ainsi, la clef de cette leçon sur laquelle un apprenti passe toute sa première année de formation est d'apprendre à l'escrimeur à ne pas parer. Ils apprennent donc à éviter, se pencher et se déplacer dans la même direction que la frappe de son adversaire. Combiné avec toute une série de remarques acerbes et de railleries, ce style essaie de forcer l'ennemi à s'énerver, et donc à lancer une attaque rageuse, de laquelle le spadassin sait parfaitement tirer profit. Un maître Gosling est un véritable derviche, un spectacle de mouvements continus et de brusques arrêts lorsqu'il entrevoit une ouverture dans la défense de son adversaire. Il exécute alors une botte secrète brusque que les membres de cette école appellent "l'Inévitable".



Au premier abord, les techniques de l'École Gosling peuvent sembler très agressives, mais dans la pratique, elles permettent au spadassin d'avoir une grande liberté de mouvements et d'éviter facilement les attaques ennemies. Jusqu'à présent, l'École Gosling utilise uniquement une rapière. C'est une école relativement jeune, malgré tout, et de nombreuses variations existent. En fait, autant qu'il y a d'élèves, car chacun a son propre sens de l'improvisation.

Ce style a deux faiblesses apparentes. D'abord, les spadassins Gosling ont tendance à toujours éviter les attaques adverses en plongeant du même côté, soit à gauche, soit à droite. Un spadassin observateur pourra ainsi discerner l'habitude de son adversaire et anticiper son brusque mouvement. En second lieu, les spadassins Gosling sont notoirement faibles en parade, puisqu'ils passent la majeure partie de leur temps à esquiver plutôt qu'à parer.

Homologation : 1660

Doyen de l'école : Johanna Gosling (1660)

Académies et lieux d'apprentissage : Aujourd'hui encore, Johanna Gosling enseigne le style paternel dans l'arboretum du domaine familial, près de Carleon. Deux de ses élèves, devenus maîtres à leur tour ont également ouvert des écoles à Wandesborrow et Fenshire.

Spécialisations : Athlétisme (Pas de côté devient une compétence de base), Escrime.

Arme de prédilection : rapière.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

On enseigne au spadassin Gosling à se déplacer en harmonie avec les attaques de son adversaire, pas contre elles. En conséquence, ils sont idéalement placés lorsque vient cette attaque. Les apprentis "Sapling" bénéficient d'une augmentation gratuite sur tous leurs jets de défenses actives qui ne sont pas des parades.

Compagnon

Les compagnons de l'École Gosling maîtrise parfaitement le timing de l'"Inévitable", une fente en avant extrêmement brusque et violente. Après avoir réussi une défense active autre qu'une parade, le spadassin Gosling peut choisir de dépenser un dé d'action (quel que soit le moment où il aurait dû être utilisé) pour effectuer immédiatement une brusque et violent fente en avant, effectuant son jet comme d'habitude. Toutes les augmentations prises sur le jet de défense active s'ajoutent aux dommages de la fente en avant.

Maître

Un maître Gosling est capable de prendre au dépourvu sa proie en sautant brusquement loin de la lame de son ennemi, l'amenant à chuter vers l'avant et le laissant sans défenses après avoir perdu le déroulement de ses passes d'armes. Après une défense active réussie (qui ne peut toujours pas être une parade), le prochain dé d'action de votre adversaire est reculé d'une phase, plus une par augmentation prise sur le jet de défense active. Si ces augmentations amènent le dé d'action de votre adversaire au-delà de 10, l'action en question est perdue.

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) 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 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.

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.

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.

Hainzl

(Durchsetzungsbung en anglais)

Caractéristiques

Origine : Eisen.

Description : Cette école a été développée dans la petite université d'Atemlos, dans la province d'Hainzl – une école plus célèbre pour ses mathématiciens que pour ses soldats de métier. Elle a été développée dans le but de créer une école d'escrime non mortelle afin d'arranger les différents entre étudiants, de façon très précise et exacte. Les duels entre étudiants sont rarement mortels, mais les cicatrices sont habituelles et les maîtres de ce style peuvent toutefois être fatals. Ils utilisent une pallasch avec une grande garde panier.

Le spadassin de cette école se met en garde face à son adversaire et attaque d'un seul coup le point sensible de son ennemi. Il ne déplace que son bras d'arme, qui lui sert aussi bien à l'attaque qu'à la défense. Cette immobilité est la principale faiblesse de ce style.

Homologation : 1656

Doyen de l'école : Albert von Sydow (1656)

Académies et lieux d'apprentissage : ces dernières années, un certain nombre d'étrangers se sont inscrit à l'université de Durchsetzungsbung, seul endroit de Théah où l'on peut apprendre l'école Hainzl.

Spécialisations : Escrime, Estudiant.

Armes de prédilection : pallasch.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Le style Hainzl permet de viser un endroit avec une grande précision. Vous obtenez une augmentation gratuite par niveau de maîtrise pour effectuer une attaque ciblée (à la main, au visage, etc.) à l'aide d'une arme d'escrime.

Compagnon

Cette école vous a appris à évaluer d'un seul regard les points sensibles de votre adversaire. Vous obtenez un rang supplémentaire dans votre compétence Marquer, ce qui peut vous amener au rang 6. Si tel n'est pas le cas, vous pourrez, plus tard, augmenter votre rang dans cette compétence de 5 à 6.

Maître

Vous maîtrisez tellement bien votre lame d'escrime que vous pouvez utiliser celle-ci pour viser des endroits minuscules dans les fautes de défense de votre adversaire, le frappant aux endroits les plus vulnérables. Chaque augmentation que vous utilisez pour viser vous permet de bénéficier d'un bonus de +1g0 aux dommages que vous infligez avec votre arme d'escrime.

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) dès à utiliser pour n'importe quel jet de compétences d'attaque, de défense ou

Nations



Eisen

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.

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.

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.

Hirojosa

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Aldana.

Caractéristiques

Origine : Castille.

Description : le style Hirojosa est basé sur la danse, un peu comme Aldana, mais une danse plus exubérante et frénétique. On y utilise également les castagnettes ou un éventail.

Les seuls spadassins plus désinvoltes que les praticiens d'Hirojosa sont les étudiants du style Valroux, mais les deux écoles apprécient que leurs duels soient publics avec de nombreux spectateurs. Les duellistes Hirojosa aiment également être accompagnés de mariachis. En raison de l'utilisation des castagnettes ou de l'éventail, cette école est très populaire chez les Castillians, et considérée comme "précieuse" chez les Castillians, même si le sexe n'est pas un critère de sélection.

L'école Hirojosa peut facilement intimider ses adversaires à cause de sa danse rapide et énergique, du bruit de staccato de ses castagnettes ou des papillons virevoltants et colorés de son éventail. L'exhibition publique à laquelle se livrent les spadassins Hirojosa peut être encore plus déstabilisante pour ses adversaires.

La rivalité qui oppose les styles Aldana et Hirojosa est célèbre, mais s'est récemment intensifiée depuis qu'une scandaleuse rumeur prétend que l'école Aldana ne serait qu'une version abâtardie du style Hirojosa.

La plus grande faiblesse du style Hirojosa est la flamboyance et la fierté qui intimident tant leurs adversaires. En effet, ces spadassins sont d'incorrigibles cabotins, prenant souvent des risques inconsidérés et inutiles pour faire de leur combat un divertissement inoubliable, même si cela signifie qu'ils vont laisser une ouverture dont leur adversaire pourrait profiter.

Homologation : 1649

Doyen de l'école : Juan de Hirojosa y Torres (1649)

Académies et lieux d'apprentissage : malgré la haine de la famille Aldana pour cette Ecole, elle parvint à s'installer durablement en Castille. Les membres de la roture et de la petite noblesse y voient une alternative aux écoles des grandes familles castillianses que sont Aldana, Gallegos, Soldano ou Torrès. On trouve des écoles enseignant le style Hirojosa dans les villes castillianses suivantes : Altamira, Barcino, La Pasiega, Puerto de Sur, San Eliseo, San Juan et Tarago.

Spécialisations : Bateleur, Escrime.

Armes de prédilection : sabre ou rapière.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis du style Hirojosa apprennent tout d'abord à danser énergiquement et à utiliser castagnettes et éventail afin de déstabiliser leur adversaire. Ce dernier subit alors un malus d'une augmentation à toutes ses actions (jets d'attaque, défenses actives, jets de dommages, etc.).

Compagnon

Le compagnon apprend à effectuer la "vara", une botte puissante et rapide, où le spadassin cherche plus à déstabiliser son adversaire qu'à lui infliger des blessures. Le ND de votre attaque est accru de deux augmentations. Par contre, si vous la réussissez, votre adversaire perd son prochain dé d'action.

Nations



Castille

Maître

Un maître du style Hirojosa peut utiliser ses dés de réputation de la même façon que ses dés d'héroïsme lors d'un duel en public (et uniquement dans ce cas là). Il demandera donc à des mariachis de venir jouer et essaiera de faire venir un maximum de monde afin le soutenir lors de sa magnifique prestation.

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

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.

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.

Kjemper

Caractéristiques

Origine : Vestenmannavnjar.

Description : Kjemper est l'un des styles de combat les plus antiques du Vestenmannavnjar, remontant à quelques générations après que les Runes Vivantes est combattues le Grand Wyrm. Il a passé les temps non seulement en raison du sens de la tradition vesten, mais également parce que sa technique est si simple.

Ce modèle utilise une épée longue pour l'attaque et un bouclier rond pour la défense. Souvent, la cible des attaques d'un tel spadassin ne sera pas son ennemi, mais plutôt son arme ou son bouclier. Les spadassins Kjemper prennent plaisir à briser les armes de leur adversaire avant de continuer leurs assauts. Quand il doit faire face à un adversaire violent et agressif, l'épéiste Kjemper se réfugie derrière son bouclier. Lorsque son ennemi s'est épuisé, ils attaquent avec leur bouclier et poursuivent avec une grande série de coups d'épée. Si son adversaire chute, il n'hésitera pas à le frapper à terre d'un coup méchant.

La faiblesse du style Kjemper repose sur le fait que le spadassin se concentre sur l'élimination des menaces ennemies (armes, boucliers, etc.) plutôt que de devenir lui-même une menace pour son ennemie.

Homologation : 1668

Doyen de l'école : Ingegerdr Thorgaut (1668)

Académies et lieux d'apprentissage : Kjemper n'est enseignée que dans les îles vestens. Il faut se rendre sur place pour recevoir son enseignement.

Spécialisations : Escrime, Bouclier.

Armes de prédilection : épée longue et rondache.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis Kjemper apprennent l'art de manier simultanément un bouclier et une épée longue. Vous pouvez utiliser une épée longue d'une seule main sans pénalité. Vous n'avez aucune pénalité pour l'utilisation d'un bouclier en sus de l'épée longue, et vous obtenez une augmentation gratuite lorsque vous parrez activement avec votre bouclier.

Compagnon

Lorsque le spadassin devient compagnon, il apprend à briser le matériel de son adversaire. Vous pouvez utiliser votre épée longue pour essayer de briser l'équipement de votre adversaire, en particulier les boucliers et les armes d'escrime, d'un coup puissant. Effectuez un jet de Finesse + Attaque (Arme lourde) pour frapper l'objet, avec un ND égal au ND pour toucher votre adversaire avec deux augmentations. Si vous réussissez, effectuez un jet de dommages contre cette arme. Pour que l'objet casse, vos dommages doivent être supérieurs à un ND défini par le type d'équipement à détruire. Cette attaque spéciale ne peut être parer avec l'arme ciblée, à moins de ne vouloir que l'objet en question soit touché automatiquement. Chaque augmentation supplémentaire prise sur le ND pour toucher l'objet aura pour conséquence de lancer un dé supplémentaire au jet de dommages (+1g0).

Armes d'escrime - 25 ; Couteaux, dagues & mains-gauches - 25 ; Armes lourdes - 35 ; Boucliers - 30 ; Autres armes - à la discrétion du MJ, mais au moins 40.

Nations



Vestenmannavnjar

Écoles de spadassin

Ces ND sont à ajuster avec les modificateurs suivants : +5 pour un équipement de bonne qualité ; -5 pour un équipement de médiocre qualité ; +15 pour un équipement en dracheneisen.

Maître

Des années à faire virevolter une arme lourde vous ont appris à envoyer des coups violents capables de briser facilement boucliers et ennemis. Vous obtenez un dé lancé non gardé supplémentaire (+1g0) à vos dommages infligés avec épée longue.

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 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.

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...

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.

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.

La Guêpe

Caractéristiques

Origine : Montaigne.

Description : le style de la guêpe (de la "guêpière" pour leurs détracteurs masculins) enseigne à ses praticiennes à utiliser leur vitesse et leur habileté, alliés à des attaques sournoises et des mouvements troublants pour un homme normalement constitué. En faisant usage d'habiles coups de pied, de feintes rapides et de ruses féminines, les guêpes parviennent à embrouiller leurs adversaires, et à lui asséner de multiples attaques handicapantes.

Beaucoup de femmes souhaitent intégrer cette école, mais peu sont élu en raison du caractère bien trempé que la pratique de la rapière réclame. Toutes les femmes ne sont pas capables de tuer quelqu'un ou de supporter la vue du sang.

C'est un style de combat efficace contre les hommes, même s'il peut arriver qu'une guêpe tombe sur un spadassin particulièrement habile ou à la faible moralité (qui ne retiendrait pas ses coups contre une "faible" femme) et qui n'hésiterait pas à faire usage de sa force masculine. Bien sûr, une guêpe qui se retrouverait face à une autre femme perdrait une bonne partie de ses avantages. Ce sont là ses principales faiblesses.

Règle spéciale : seules les femmes peuvent apprendre le style de la guêpe.

Homologation : 1653

Doyen de l'école : Anne-Mélusine Huon de Camerzine (1653)

Académies et lieux d'apprentissage : En 1660, on pouvait trouver des écoles enseignant ce style à Carleon, en Avalon, La Cité du Vaticine et San Christobal en Castille, à Charousse et Pau en Montaigne, à Kirk en Vendel et à Gottkirchen en Eisen. Puis d'autres écoles ouvrirent dans quelques autres grandes villes pour se stabiliser autour d'une quinzaine, on les trouve à Arisan, Buc, Muguet et Crieux en Montaigne ; à Balroux Dawns en Avalon ; à Västeras en Vendel ; à la Reina del Mar et Rioja en Castille ; et finalement à Freiburg en Eisen. Aucune école n'a ouvert ses portes en Vodacce pour la simple raison que les princes marchands s'y opposent. Les femmes n'ont normalement pas accès aux métiers des armes en Vodacce, elles doivent rester à leur place : streggha della sorte, courtisane ou sanzavista, un point c'est tout. L'Inismore et les Marches des Highlands n'en possèdent également pas, pour la raison évidente que les femmes sont souvent aussi solides que les hommes. Enfin, il y a très peu d'écoles en Eisen pour les mêmes raisons.

Spécialisations : Athlétisme, Escrime.

Armes de prédilection : fleuret.

Niveaux de maîtrise

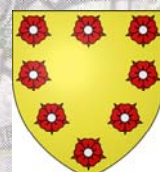
Apprenti

Le style de la guêpe enseigne à ses apprenties à utiliser leur cerveau et leur vivacité d'esprit, à être plus fine que leurs adversaires et à se mettre plus rapidement en position de garde. S'adapter ou mourir pourrait être leur devise. Ainsi, une apprentie peut-elle effectuer un jet

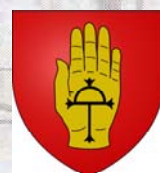
Nations



Montaigne



Avalon



Castille



Ligue de Vendel



Eisen

d'opposition d'Esprit contre Détermination de son adversaire. Si elle l'emporte, elle bénéficie d'un nombre d'augmentations gratuites égal à son Esprit qu'elle doit utiliser dans le round.

Compagnon

Les compagnons apprennent à frapper un très grand nombre de fois leur adversaire en une seule attaque afin de lui infliger de multiples coupures et de l'amer à un état d'esprit défaitiste quant à ses chances de l'emporter. Une compagnon peut attaquer autant de fois qu'elle le veut avec un seul dé d'action mais aura deux dés lancés de moins sur ses attaques et dommages par attaque supplémentaire. Par exemple, Hermine peut lancer 7g4 en Attaque et infliger 5g2 de dommages ; mais elle peut choisir d'attaquer deux fois à 5g4 en infligeant 3g2 de dommages ou trois fois à 3g3 en infligeant 1g1 de dommages. Par contre, le jet de blessure de son adversaire se fera de façon globale après l'addition de la totalité des dommages infligés par ces coupures.

Maître

Les maîtresses escrimeuses du style de la guêpe apprennent à étudier chaque aspect de leur situation présente, à la manière d'un joueur d'échec ; toute action entraîne une réaction prévisible et il suffit de prévoir celle-ci pour déterminer la parade la plus appropriée... Alors que les hommes se battent essentiellement à l'aide de leur instinct, les maîtresses de la guêpe utilisent la logique dans les duels. Aussi, une maîtresse peut-elle augmenter son Esprit de un rang, pouvant faire passer ce trait à 6, voire 7 avec certains avantages.

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) 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.

La Pointe au cœur

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Aldana ou Valroux, 15 PP si vous possédez les deux.

Caractéristiques

Origine : Montaigne.

Description : fondée en 1665 par Camille de Basconne, maître de Valroux, cette école a pour but avoué d'élever le duel au rang d'un art à part entière. Le style "la pointe au cœur" est un mélange flamboyant des techniques de spadassin de Valroux et de la virtuosité impressionnante et harmonieuse d'Aldana. Les élèves de l'école apprennent à déstabiliser leurs adversaires par des mouvements théâtraux, à les pousser à l'erreur à la fois par le verbe et la lame, ce qui fait qu'en peu de temps, les duellistes de la pointe au cœur sont devenus la coqueluche de nombre de courtisans de Charousse. Et quoi de plus humiliant pour un adversaire que de se voir désarmé et blessé avec sa propre rapière ?

Les spadassins de la pointe au cœur sont rapides, très rapides mais leur principale faiblesse réside dans leur passion du duel : ils ont tendance à tout oublier lorsqu'ils pratiquent leur art et quelqu'un qui le sait peut très bien profiter de ça pour terminer en une passe efficace un duel prévu pour durer, durer, durer...

Homologation : 1666

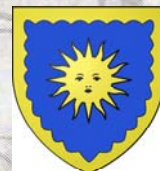
Doyen de l'école : Camille de Basconne (1666)

Académies et lieux d'apprentissage : comme cette Ecole vient juste d'être reconnue, elle ne compte pas encore beaucoup d'académies l'enseignant. En fait, il n'y en a que deux, la première est à Basconne, bien entendu, et la seconde à Charousse.

Spécialisations : Escrime, Courtisan.

Armes de prédilection : rapière.

Nations



Montaigne

Niveaux de maîtrise

Apprenti

En dépensant un dé d'héroïsme, l'apprenti peut utiliser le système de répartition en plus d'une action normale contre son adversaire : il peut attaquer/parer et en même temps l'intimider, le provoquer ou... le charmer.

Compagnon

Le compagnon a appris à entraîner ses adversaires dans des passes d'armes de plus en plus spectaculaires et risquées. S'il réussit un jet d'opposition d'Esprit, il peut obliger son adversaire à le suivre. L'adversaire du héros se voit alors affublé de rang d'Esprit augmentations à tous ses ND.

Maître

Un maître de l'école de la pointe au cœur a parfaitement compris la signification de la devise de l'école ("Ce qui compte dans un duel, ce n'est pas de gagner, c'est le... Panache!") et a élevé l'escrime au rang d'un véritable art, au point que lorsqu'il se déplace, tous les regards convergent vers lui quand il le désire (lui permettant de gagner 2 points de réputations supplémentaires à chacun de ses duels publics). Lorsqu'il se bat en duel, c'est un véritable tourbillon de verve, de grâce et d'efficacité. En termes de jeu, un maître gagne deux augmentations gratuites sur toutes ses compétences de Courtisan. De plus, il bénéficie, à chaque tour, d'un nombre de dés lancés gardés à affecter à n'importe quelle action (jet d'attaque, de défense ou de dommages) égal à son rang de Panache.

Compétences

Ballestra

Une Ballestra est une double fente en avant extrêmement spectaculaire et impressionnante pour l'adversaire. De la position de garde, le spadassin effectue une sorte d'entrechat le portant en avant et termine son action en fente. En termes de jeu, le spadassin fait un jet de Finesse + Ballestra contre le ND de l'adversaire avec un nombre d'augmentations égal à la Détermination de ce dernier. Si la Ballestra est réussie, l'adversaire retire un nombre de dés d'action égal au nombre d'augmentations prises par le spadassin lors de cette passe d'armes. En revanche, si l'attaque échoue, le spadassin perd purement et simplement sa prochaine action et se retrouve à un ND pour être touché de 5.

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...

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.

Larsen

Caractéristiques

Origine : Vendel.

Description : l'école de Larsen est le style d'escrime couramment utilisée par le guet de nuit de Kirk, mais également par quelques criminels et brigands de cette ville. L'école enseigne à ses élèves à tirer profit de l'obscurité, mais aussi à confondre leurs adversaire en ouvrant et en refermant le volet d'une lanterne vive (ils se servent ainsi souvent d'une lanterne de combat). Le faisceau soudain et dansant de lumière distrait l'adversaire, ce qui permet à l'élève de passer ses défenses.

La faiblesse du style Larsen réside dans le fait que ses élèves ont tendance à frapper là où leur lanterne est braquée, ce qui les rend quelque peu prévisibles.

Homologation : 1668

Doyen de l'école : Ralf Larsen (1668), Lydia Larsen (1669)

Académies et lieux d'apprentissage : Deux écoles Larsen existent aujourd'hui : la première est à Kirk et la seconde à Västeras. La Reine Elaine a également dépêché un message auprès de Lydia afin qu'elle ouvre une école à Carleon. Jusqu'ici, Lydia ne sait pas si elle doit accepter ou non.

Spécialisations : Escrime, Malandrin (la compétence avancée Guet-apens passe compétence de base).

Nations



Ligue de
Vendel

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis de l'école de Larsen s'entraînent au combat de nuit et toutes leurs techniques sont étudiées pour ces batailles nocturnes. Ainsi, ils bénéficient d'une augmentation de bonus sur tous leurs jets de compétences de spadassin lorsqu'ils combattent de nuit et, à l'inverse, d'une augmentation de malus sur les mêmes compétences s'ils se battent de jour. Ensuite, vous n'êtes victime d'aucune pénalité de main non-directrice lorsque vous utilisez la compétence Parade (Lanterne). En outre, vous gagnez l'avantage Entraînement nocturne.

Compagnon

Vous vous sentez plus à l'aise dans l'obscurité. Réduisez les pénalités susmentionnées à -1g0 dans la pénombre et à -1g1 dans le noir total.

En outre, vous avez perfectionné la botte visant à éblouir votre adversaire à l'aide de l'éclat de votre lanterne. Pour éblouir quelqu'un, vous devez utiliser une action et effectuer un jet d'Opposition d'Esprit + Feinte contre l'Esprit de votre adversaire. En cas de réussite, augmentez tous ses dés d'action restant du nombre d'augmentations utilisées sur le jet. Tous les dés d'action franchissant le seuil de 10 sont perdus.

Maître

Toute une vie passée dans la pénombre permet aux maîtres de l'école Larsen de ne faire plus qu'un avec la nuit. Vous n'êtes plus victime d'un quelconque malus dans la pénombre mais être tout de même pénalisé de -1g1 dans le noir total. En outre, les ombres deviennent presque une armure pour vous. Le ND pour être touché d'un maître augmente de +10 dans la pénombre et de +15 dans l'obscurité totale.

Armes de prédilection : rapière.

Compétences

Aveuglement

Votre spadassin utilise un accessoire de sa tenue (chapeau, cape, foulard...) ou une puissante lumière qu'il lance au visage de son adversaire pour l'aveugler. Ce dernier verra alors son ND pour être touché chuter à 5 et sa défense active subir une pénalité de 10 points tant qu'il n'aura pas dépensé un dé d'action (quand ce sera à son tour d'agir) pour retirer cet objet encombrant de son visage ou se déplacer de manière adéquate pour éviter la lumière ; cette compétence n'est utilisable qu'une fois par combat.

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.

Parade (Lanterne)

La parade consiste à placer votre lanterne entre les coups de vos adversaires et vous-même. Cette compétence sert de compétence de défense passive lorsque vous tenez une lanterne.

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.

Leegstra

Caractéristiques

Origine : Vestenmannavnjar et Vendel.

Description : cette technique n'est pas tant un style de combat qu'une manifestation de volonté ou une certaine forme de philosophie. Cette technique, qui s'adresse plus particulièrement aux héros équipés d'une arme lourde, comme une épée large ou une hache, fait peu de cas de la sécurité de celui qui la pratique.

On compare souvent le guerrier qui utilise cette technique à un glacier : se déplaçant lentement, ignorant les coups qu'il reçoit et, en définitive, impossible à arrêter. L'élève apprend à encaisser des coups qui tueraient un homme plus faible et à concentrer toute sa puissance dans un coup unique mais mortel. De nombreux récits évoquent ces guerriers, capables de décapiter un adversaire d'un simple mouvement de poignet.

Le défaut principal de cette technique, ainsi que pourra vous l'apprendre n'importe quel élève la connaissant un peu, c'est sa lenteur. La plupart des spadassins combattent ces guerriers comme n'importe quel autre adversaire, commençant par éprouver leurs défenses par quelques petits coups d'estoc. Ils découvrent avec surprise, mais généralement trop tard, que les maîtres Leegstra n'évitent pas ces premiers coups pour porter un seul coup dévastateur. La solution consiste donc à être rapide et efficace. Un adversaire avisé visera au cœur ou à la tête, avant de se mettre à distance sur-le-champ.

Homologation : 1644

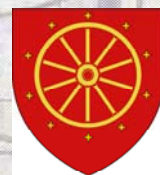
Doyen de l'école : Hrodgeir (1644)

Académies et lieux d'apprentissage : On trouve ainsi des écoles enseignant le style Leegstra dans toutes villes vendelares et communautés dispersées, ainsi que dans tous les villages un tant soit peu important du Vestenmannavnjar.

Spécialisations : Hache à deux mains, Lutte.

Armes de prédilection : hache de bataille.

Nations



Ligue de
Vendel



Vestenmannavnjar

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti apprend tout d'abord à concentrer la puissance des coups qu'il donne avec des armes lourdes. Vous pouvez choisir de ne pas utiliser de dés d'action afin de garder des dés de dommages supplémentaires, en espérant que le coup de votre héros porte. Vous pouvez renoncer à utiliser autant de dés d'action que vous le désirez (un dé de dommage pour un dé d'action non utilisé). Vous devez déclarer votre intention avant de faire votre jet d'attaque ; si vous le ratez, vous perdez les dés d'action non utilisés.

Compagnon

Le compagnon apprend à ignorer des blessures qui pourraient tuer des hommes plus faibles. Vous pouvez choisir de ne pas utiliser des dés d'action afin de garder des dés de Gaillardise supplémentaires lors d'un jet de blessure. Vous pouvez renoncer à utiliser autant de dés d'action que vous le désirez (un dé de Gaillardise pour un dé d'action non utilisé). Vous devez déclarer votre intention avant de faire votre jet d'attaque ; si vous le ratez, vous perdez les dés d'action non utilisés.

Maître

Le maître a appris à infliger des blessures terribles avec son arme lourde. Votre héros touche son adversaire en faisant appel à la compétence : Attaque (Armes lourde) ; si son adversaire rate son jet de blessure, il subit une blessure grave, plus une blessure grave par tranche supplémentaire par tranche de 10 points sous le ND de son jet, un peu comme s'il avait été touché par une arme à feu.

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 (Hache 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) 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) 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.

Les Cadets

Caractéristiques

Origine : Montaigne.

Description : Le style des Cadets est totalement adapté au combat militaire : très pragmatique et le plus efficace possible. L'esthétique, l'élégance ou l'apparat, toutes ces choses, les Cadets les laissent aux Vodacce ou aux Castillans.

Seul les nobles ou les gentilshommes sont admissibles aux Cadets. Les étrangers sont tolérés, mais les candidats sont malgré tout peu nombreux. Cependant, il ne suffit pas d'être nommé par le directeur de l'école pour en faire réellement partie, encore faut-il être accepté par les Cadets eux-mêmes. Pour cela, le futur élève doit passer une série d'épreuves ; citons par exemple, tenir debout après avoir bu deux litres de vin, se battre à fleuret moucheté les yeux bandés contre un autre prétendant, aller dans les rues de la ville et parvenir à se faire provoquer en duel au moins deux fois...

Homologation : 1651

Doyen de l'école : Paul Tutin (1668)

Académies et lieux d'apprentissage : l'unique centre de formation est situé au cœur de la capitale de Montaigne, dans le bâtiment où sont loger les soldats du corps des Cadets. L'enseignement y dure deux années complètes, période pendant laquelle l'élève est considéré comme faisant partie du corps des Cadets, et par conséquent susceptible d'être envoyé sur le terrain. Une fois l'an, une grande confrontation "amicale" est organisée contre le corps rival des mousquetaires du roi. La rivalité entre les deux régiments est légendaire en Montaigne.

Spécialisations : Combat de rue, Escrime.

Armes de prédilection : rapière.

Nations



Montaigne

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Un apprenti Cadet possède automatiquement un certain rang militaire. Il est considéré comme un sergent (équivalent à l'avantage Charge à 2 PP). Si l'apprenti ne fait pas partie du corps des Cadets et qu'il a simplement assisté aux cours de l'école, ce grade est honorifique mais peut être effectif en temps de guerre. Quoi qu'il en soit, un Cadet, même ne faisant pas partie du corps, possède une aura militaire certaine qui lui ouvre de nombreuses portes.

Compagnon

Le compagnon Cadet a la fâcheuse capacité à distraire considérablement ses adversaires. Il peut, par exemple, réciter un poème, hurler une chanson à boire ou tout simplement déverser un flot continu de paroles à propos de tout et n'importe quoi, et cela en combattant avec son efficacité coutumière. Les adversaires d'un compagnon Cadets retirent un dé lancé et gardé à leurs jets d'attaque et de parade active, à moins qu'ils n'aient bouché leurs oreilles au préalable.

Maître

Un maître Cadet est vénéré par tous les autres Cadets. Ils sont tous prêts à mourir pour lui sans aucune hésitation. Un maître est capable de rassembler une troupe de 3D10 Cadets en moins de deux jours. Ce délai peut être plus long si le maître se trouve hors de Montaigne et plus court s'il se trouve dans la capitale de Montaigne.

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 d'épaule

Cette violente bourrade (elle inflige 0g2 de Dommages) déstabilise fortement l'adversaire. Celui-ci ne prend pas de blessures Graves mais perd des Dés d'Action à la place. L'adversaire peut opposer une Défense Active mais celle-ci ne peut relever que des compétences Jeu de jambes, Pas de côté ou Feinte de corps.

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...

Prise de bras

Sous cette appellation se cache en réalité une myriade de techniques ayant toutes le même objectif : saisir la main armée de l'adversaire afin d'immobiliser son bras et de lui porter un coup facile. Généralement, le spadassin immobilise la lame de son adversaire en la bloquant avec sa propre épée au niveau de la garde. Puis il saisit promptement son poignet et porte un coup d'estoc. Si l'attaque réussit, l'adversaire peut dépenser un dé d'action (reportez-vous aux règles sur les interruptions et les actions de réserve dans le Guide du joueur) afin de dégager son poignet. Il lance un jet en opposition de Gaillardise + Parade contre Gaillardise + Prise de bras du personnage. S'il réussit, il dégager son poignet à temps afin de se remettre en garde, mais il a dépensé un ou plusieurs dés d'action. S'il échoue, le spadassin place sa prochaine attaque immédiatement, sans dépenser de dé d'action supplémentaire contre un ND de 5.

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.

Lucani

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Yesukai.

Caractéristiques

Origine : Vodacce.

Description : les Lucani ont développé leur style autour du yatagan utilisé par les mercenaires kosars que l'on trouvait sur leurs terres. Ensuite, cette école s'ouvrit non seulement aux membres de la famille Lucani, mais également à leurs soldats aussi bien qu'à leurs domestiques.

La famille Lucani enseigne aujourd'hui son style à toute personne capable d'en payer les modestes honoraires, et a réussi à garder sa spécificité même après la mort de leur prince. Ce style, qui n'est pas particulièrement à la mode en Vodacce, fait appel à l'utilisation d'une épée large dans une main et d'un poing fermé dans l'autre, attaquant avec l'un ou l'autre. Il est très agressif et énergique, et ne cherche pas à éviter le contact corporel avec l'ennemi.

Alors que cela peut se révéler un avantage déterminant, l'ardeur avec laquelle les spadassins de l'école Lucani se précipitent sur leurs ennemis peut les mener à leur perte.

Homologation : 1645

Doyen de l'école : Menandro di Lucani (1645)

Académies et lieux d'apprentissage : on peut trouver des écoles Lucani dans les villes de Guarre de Puertofino, Sant'Andrea, et Gorivari. Aucun autre prince vodacci n'a voulu d'écoles enseignant ce style sur ses terres. Seuls les Castillian, les cavaliers de l'Ecole Gustavo en particulier, se sont montrés intéressés, surtout depuis la disparition du prince Lucani et le

Nations



Vodacce

fait que ce style est maintenant enseigné à quiconque peut payer la formation. Malheureusement, pour le moment, cet intérêt n'est pas suffisant pour justifier l'ouverture d'une Ecole.

Spécialisations : Escrime, Pugilat.

Armes de prédilection : yatagan.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'école Lucani enseigne tout d'abord à ses étudiants à utiliser leur épée pour attaquer et leur jeu de jambes pour se défendre. Vous pouvez utiliser une épée large d'une seule main sans aucunes pénalités, et vous obtenez une augmentation gratuite pour n'importe quelle défense active effectuée avec la compétence Jeu de Jambes.

Compagnon

Le corps d'un compagnon Lucani est une arme presque aussi dangereuse que son épée large. Vous obtenez un rang supplémentaire dans votre compétence Corps à corps, ce qui peut vous amener au rang 6. Si tel n'est pas le cas, vous pourrez, plus tard, augmenter votre rang dans cette compétence de 5 à 6. Vous obtenez également une augmentation gratuite pour toutes les actions offensives effectuées avec l'entraînement Pugilat (Attaque, Direct et Uppercut) en raison de la vivacité de vos réactions corporelles.

Maître

Un maître de l'école Lucani a appris à attaquer successivement avec son épée large puis son poing, dans des mouvements rapides et saccadés. Vous dépensez un dé d'action pour effectuer cette combinaison d'attaques, qui peut être un coup de poing suivi d'une attaque à l'épée ou inversement. Quand vous effectuez une telle attaque, vous utilisez la compétence Direct pour l'assaut au poing puis Attaque (Arme lourde) pour celui à l'épée. Le ND pour toucher votre adversaire est alors augmenté de +5 au lieu de +10.

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.

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) 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.

Mac Donald

Caractéristiques

Origine : Marches des Highlands.

Description : les Mac Donald comptent parmi les plus redoutables guerriers des Marches des Highlands. Leurs énormes claymores inspirent la peur à leurs adversaires. Un seul coup d'un Mac Donald entraîné peut couper un homme en deux.

Le style Mac Donald est sauvage et imprévisible. Les membres de ce clan ont la réputation de ne pas tenir compte de leur propre sécurité et d'opter pour une tactique tellement offensive que leurs ennemis n'ont pas le temps de penser à porter un coup.

La principale faiblesse du style Mac Donald réside dans son manque de finesse. Ses élèves préfèrent se ruer comme des brutes au combat, et un adversaire agile et rusé parviendra à les épuiser lentement – tant qu'il n'offre au Highlander aucune ouverture.

Un simple coup peut en effet tuer, et tout ce dont un spadassin de l'école Mac Donald a besoin, c'est une simple ouverture.

Homologation : 1644

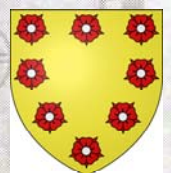
Doyen de l'école : Hamish McDuff (1653)

Académies et lieux d'apprentissage : Il y a des écoles qui enseignent le style McDonald dans toutes les Marches des Highlands (Avinloch, Banith Fal, Connickmoor (2), Dunbalafrig,

Nations



Marches des Highlands



Avalon



Eisen

Écoles de spadassin

Duncaithe, Dun Nirith, Dunscaly, Dunscanbys, Dun Torcunill (2), Dun Vahl, Eirainay (2), Kirkwall (4), Lintonholm, Loch Borrallon, et Nyovn Loch).

Avec la réconciliation récente entre l'Avalon et les Highlands, la reine Elaine a demandé au clan McDonald d'ouvrir une école à Carleon. Comme le style se développait, les McDonald ont ouvert plusieurs autres écoles dans les villes voisines. Même si les vieilles haines ont la vie dure, les Avaloniens considèrent la claymore des Highlanders comme une arme plus honorable que la rapière.

L'Eisen, qui apprécie aussi les armes "anciennes", a exprimé de l'intérêt pour le style McDonald, aussi le doyen de l'école envoya-t-il un Maître afin d'ouvrir une école à Insel. Aucun autre pays n'a eu envie de demander aux McDonald (ou à un autre clan) d'ouvrir une école.

Spécialisations : Epée à deux mains, Athlétisme.

Armes de prédilection : claymore.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis du style Mac Donald ignorent la pénalité due au réarmement lors de l'utilisation de la claymore, ce qui leur permet d'effectuer une attaque par action.

Compagnon

Les féroces coups d'épées des Highlanders sont aussi sauvages que mortels. Avant de jeter les dés pour toucher, vous pouvez mettre de côté tous les dés d'attaque que vous souhaitez plutôt que de les jeter. Si votre coup porte, vous pouvez les ajouter à votre jet de dommages (dés lancés et non gardés).

Maître

Les maîtres de l'école de Mac Donald ont appris à donner à leurs coups tout le poids de leur corps. Par conséquent, vous jetez et gardez un dé supplémentaire lors d'un jet de dommages avec une claymore (ce qui en fait une arme à 4g3, sans compter les modificateurs de Gaillardise).

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 (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...

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.

Mac Lellan

Caractéristiques

Origine : Marches des Highlands.

Description : L'école d'escrime de Mac Lellan est récente, mais moins que l'école Finnegan. Elle enseigne à ses spadassins l'utilisation de la broadsword, une épée large moins encombrante que la claymore et plus adaptée au combat moderne.

C'est aussi une arme traditionnelle des clans des Highlands. Même si elle fait moins de dégâts que sa grande sœur, la forte-épée possède le double avantage d'être utilisable d'une seule main et d'être acceptée en dehors des cours highlander.

Cette école utilise les techniques de sa grande sœur mais en profitant de sa plus grande mobilité et de sa grande garde-panier grillagée. C'est une arme d'escrime, mais dont le poids reste élevé.

La principale faiblesse du style Mac Lellan réside justement dans le poids de cette arme. En effet, le spadassin doit régulièrement changer son arme de main en raison de son poids. Un adversaire attentif pourra attendre ce moment pour frapper, les tremblements de l'arme et du bras de l'escrimeur en sont les signes avant-coureurs.

Homologation : 1665

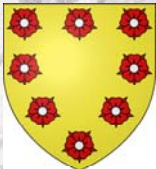
Doyen de l'école : Erskin McLellan (1665)

Académies et lieux d'apprentissage : on trouve la plupart des écoles enseignant ce style dans les Marches des Highlands, en particulier dans les écoles qui n'enseignaient jusqu'à présent que le style McDonald et souhaitaient un peu diversifier leur offre ; on peut donc trouver des

Nations



Marches des Highlands



Avalon



Eisen



Ussura

maîtres d'arme du style McLellan à Dun Nirith, Connickmoor, Dunscaley, Eirainay, Kirkwall (2) et Loch Borralon.

À l'extérieur des Marches, la reine a exprimé son intérêt pour ce style, aussi une école opportuniste s'empressa de recruter un maître d'armes highlander pour l'enseigner aux courtisans de la cour qui voulaient plaire à la reine. L'Eisen fut également intéressée, encore plus que pour le style McDonald et deux écoles ouvrirent rapidement, la première à Seeufer et la seconde à Siegsburg. Enfin, l'Ussura, d'habitude si réticente aux innovations extérieures, dû se reconnaître quelque peu dans ce style et autorisa l'ouverture d'une école dans sa capitale.

Spécialisations : Escrime, Pugilat.

Armes de prédilection : broadsword.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprentissage de l'école Mac Lellan implique de suivre un chemin étroit entre puissance et souplesse. En utilisant le poids important de son arme, l'apprenti peut choisir de sacrifier l'un de ses dés d'action (celui qu'il souhaite) afin d'ajouter un dé gardé (mais non lancé) supplémentaire lors de son jet de dommages pour une seule attaque. Cela doit être annoncé avant d'effectuer l'attaque, et si elle est ratée, le dé d'action est perdu.

Compagnon

Un compagnon a appris à effectuer de percutants coups de pommeau à l'aide de sa broadsword. Il peut effectuer ces derniers sans subir le malus de deux augmentations au ND pour être touché de son adversaire. De plus, lorsqu'il atteint ce rang, le spadassin Mac Lellan obtient gratuitement un bonus de 1 à sa compétence Coup de pommeau. Par conséquent, un spadassin Mac Lellan peut augmenter son Coup de pommeau jusqu'au rang 6.

Maître

Les maîtres de l'école Mac Lellan ont appris la "botte de Toird-healbhach" - une attaque d'escrime suivie d'un violent coup de pommeau. Vous devez tout d'abord annoncer que vous tentez cette botte.

Vous pouvez alors effectuer, pour un seul dé d'action, une attaque d'escrime suivie d'un coup de pommeau. Les deux manœuvres s'effectueront toutefois avec deux augmentations de malus.

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 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...

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.

Ottenheim

Caractéristiques

Origine : Eisen.

Description : Otto von Ottenheim développa une école d'escrime qui refléterait réellement le caractère de son pays et ne serait pas aussi "légère" que l'Ecole d'Hainzl. Pour cela, il s'aida de plusieurs maîtres d'armes étrangers qu'il rémunéra à prix d'or. Finalement, il parvint à développer une Ecole utilisant la rapière.

Autant Hainzl est froide et calculatrice, autant Ottenheim est violente et agressive, tout à fait dans l'esprit de l'Eisen. Son praticien utilise la force brute comme un Castillien fait appel à la grâce ou un Montaginois au panache, avec dans l'esprit de faire en sorte que votre adversaire

Nations



Eisen

Écoles de spadassin

se rende et quitte le combat en beuglant comme une vache apeurée ! Une fois leur moral détruit et leur corps meurtri et sanguinolent, les spadassins étrangers comprendraient la véritable nature de l'Eisen, et donc de son escrime !

Bien sûr, la faiblesse de cette Ecole est évidente – elle est dénuée de toute grâce, tant sociale que martiale, et il n'est pas difficile pour quelqu'un qui connaît ce style de combat d'esquiver les attaques du spadassin Ottenheim en attendant une ouverture.

Homologation : 1665

Doyen de l'école : Leonhardt von Reichenbach (1665)

Académies et lieux d'apprentissage : Otto von Ottenheim utilisa sa fortune personnelle pour ouvrir simultanément quatre écoles : à Insel, Stahlfort, Freiburg et à Atemlos. En 1662, Otto ouvrait également deux écoles à l'étranger : la première à Kirk et la seconde à Charousse. Puis il mourut des mains d'un bandit de grands chemins sur les routes de Montaigne alors qu'il regagnait ses terres natales. Sans la fortune d'Ottenheim (son héritier refusa de continuer à financer la lubie de son père), les ouvertures se ralentirent. Von Reichenbach devint alors le doyen de l'Ecole et réussit tout de même à ouvrir trois autres écoles en Eisen : Steil en 1664, Stutzung en 1666 et Gottkirchen en 1667.

Spécialisations : Escrime, Mercenaire.

Armes de prédilection : rapière.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

On enseigne aux praticiens de l'Ecole Ottenheim à mettre toute leur force dans leurs coups, indépendamment des conséquences. Là où les duellistes des autres nations vont sonner leurs épées et s'observent en s'attaquant d'estoc, les spadassins de l'Ecole Ottenheim balance leur rapière de toute leur force, faisant s'entrechoquer les armes dans un tel fracas que l'on croirait entendre les cloches d'une église ! Ainsi, au début de chaque round, l'apprenti Ottenheim peut choisir de bénéficier de +1g0 sur ses jets de dommages mais perd alors 1g0 sur tous ses jets de défense passive.

Compagnon

A ce niveau, le spadassin Ottenheim s'est familiarisé avec les techniques de base de cette école et peut maintenant se concentrer sur l'intimidation de son adversaire. Ainsi, il n'hésite pas à faire courir violemment la lame de sa rapière le long de celle de son adversaire pour en faire jaillir des étincelles, ou bien encore, il tapera farouchement du pied en avançant à la rencontre de son adversaire. Un spadassin d'Ottenheim gagne ainsi un rang de peur, ou il passe à 1 s'il n'en avait pas. Il bénéficie également d'une augmentation gratuite sur tous ses jets d'intimidation.

Maître

Un maître de l'Ecole Ottenheim a appris à se laisser envahir par la violence intrinsèque de son école, s'acharnant contre l'adversaire qui vous a mis en rogne, le pressant d'assauts de plus en plus violents, vous concentrant sur lui à la manière d'un cheval équipé d'ocillères. Au début d'un combat, vous pouvez choisir un adversaire. Pour chaque blessure grave que vous lui infligez, vous recevez une augmentation gratuite sur vos jets de dommages, jusqu'à ce que cet opposant soit inconscient. Si vous changez de cible dans le cours de la bataille, vous perdez cette bonification, que ce soit contre ce nouvel adversaire ou contre l'ancien.

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...

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).

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.

Pösen

Caractéristiques

Origine : Eisen.

Description : cette école forme ses élèves à l'utilisation de l'épieu de guerre, une lance de cavalerie dont on se sert à cheval pour chasser le sanglier. Sa lame est dotée d'une sorte de talon transversal pour éviter que le sanglier ne remonte la hampe et tue monture comme cavalier. Certains des nobles les plus arrogants se mirent à utiliser l'épieu de guerre dans le but de poursuivre leurs adversaires sur les champs de batailles alors que flèches et épées



rebondissaient sur leur armure en Dracheneisen. Cela devint finalement un moyen pour eux de pouvoir prouver leur courage au combat – un handicap destiné à atténuer la sécurité conférée par le Dracheneisen. Toutefois, la famille Pösen en développa un usage destiné à faire de l'épieu de guerre une arme de cavalerie dévastatrice. Aujourd'hui, l'épieu de guerre est moins un handicap qu'un style efficace de combat qui exhibe à la vue de tous la noble extraction du combattant.

La force principale de l'école de Pösen est sa violence dévastatrice. L'élève réalise de nombreux efforts en début de bataille, puis se replie souvent vers les réserves pour récupérer et hâbler au sujet du nombre de "porcs" ou de fantassins qu'il a terrassés. Cependant, si la retraite de l'élève est coupée, ses ennuis commencent. Les techniques de l'école de Pösen sont rapidement éprouvantes au niveau physique, et plus d'un noble s'est vu arraché à sa monture, dépouillé de son armure et haché menu par les "porcs".

Homologation : 1644

Doyen de l'école : Fauner Konrad von Pösen (1656)

Académies et lieux d'apprentissage : Insel abrite l'école principale, mais il y en a quelques autres dispersées à travers le Königreich. La seule autre école Pösen en Eisen se trouve à Stahlfort : Erich von Sieger est prêt à employer toute technique lui permettant de garder la mainmise sur ses terres. Aucune autre nation n'a porté un quelconque intérêt à cette Ecole, et Fauner est trop occupée à la reconstruction de son pays pour changer ce fait.

Spécialisations : Cavalier, Lance de cavalerie.

Armes de prédilection : épieu de guerre.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis de ce style apprennent à utiliser leur épieu de guerre pour garder leurs ennemis à bonne distance et pour combattre à cheval. Vous bénéficiez d'un bonus de +15 à votre initiative totale lors du premier tour de chaque combat. Lorsque vous utilisez votre compétence Attaque (lance de cavalerie) lors du premier tour de combat et que vous disposez de suffisamment d'espace pour manœuvrer (au moins 6 mètres sur 6, ou à la discrétion du MJ), vous lancez et gardez un dé de dommages en plus quand votre coup porte. Quant à la portée de l'épieu de guerre, elle est de (GAI x 2) +5.

Compagnon

Les compagnons savent faire usage de toute leur force dès le début du combat, infligeant ainsi autant de dommages que possible avant de battre en retraite vers des horizons plus sûrs. Lors du premier tour de combat, vous pouvez ajouter un rang à votre Gaillardise, votre Finesse et votre Détermination. Si vous le faites, vous devez soustraire 1 rang à ces traits pour le reste de la scène. Si cette pénalité porte l'un de vos traits à 0 (ou que vous avez reçu un nombre de blessures graves égal à deux fois votre nouveau rang de Détermination), vous sombrez immédiatement dans l'inconscience.

Maître

Les véritables maîtres de l'école de Pösen savent attaquer vite et souvent, passant souvent pour des tornades d'acier lorsqu'ils traversent un champ de bataille. 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 six actions lors de ce tour. Néanmoins, si vous dépensez vos 6 dés d'action, vous ne pourrez pas agir au tour suivant. Vous pouvez profiter de cette faculté un tour sur deux.

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).

Décoller

Cette compétence permet au spadassin d'envoyer son adversaire voler à 2d6x0,5 mètres de là dans le décor. Pour cela, l'escrimeur utilise la puissance musculaire de son cheval pour accentuer la force du coup qu'il inflige du bas vers le haut afin de décoller son adversaire. Le cavalier doit tout d'abord réussir un jet d'Equitation + Détermination contre un ND de 20 afin de bien agir simultanément à sa monture. Ensuite, il effectue sa manœuvre en utilisant sa compétence Décoller contre laquelle les parades sont inutiles (seules les compétences Jeu de jambes, Pas de côté et Feinte de corps peuvent être utilisées). La victime encaisse ensuite 1 dé de dommages supplémentaire (lancé mais non gardé) par mètre parcouru. S'il rate un jet de Finesse contre un ND de 20, son arme lui échappe et tombe au sol. Le problème est que si vous ratez votre attaque, vous vous retrouvez à découvert, avec un ND de 5 jusqu'à la fin de la phase, permettant à votre adversaire de vous frapper facilement.

Exploiter les faiblesses (Epieu de guerre)

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...

Lancer (Epieu de guerre)

Vous pouvez lancer votre épieu de guerre en guise d'attaque. Pour ce faire, utilisez cette compétence plutôt que Attaque (lance de cavalerie). 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.



Provolone

Caractéristiques

Origine : Vodacce

Description : les apprentis de l'Ecole Provolone étudient les mathématiques, la physique, l'anatomie et la philosophie en plus de l'art du duel et intègrent ces études érudites dans leur style de combat. Au milieu de la bataille, chaque mouvement est parfait, précis et "liquide" ; leurs attaques se font selon l'angle géométrique optimal, visant la partie du corps adverse la plus vulnérable. Egalement, la position défensive d'un spadassin Provolone est flottante, s'adaptant constamment aux mouvements offensifs de son adversaire pour placer son arme et son corps de façon à être le plus difficile possible à atteindre.

Malheureusement, une Ecole méthodique et conservatrice comme l'est Provolone n'est pas complètement adaptée pour affronter les manœuvres rapides, innovantes et parfois indignes que la plupart des spadassins de Théah utilisent. Une attaque à partir d'un angle inattendu ou une manœuvre utilisant une technique peu familière peuvent permettre à un adversaire de l'emporter. Ensuite, une fois que le prétentieux spadassin Provolone a été touché dans son honneur plus que dans sa chair, il s'énervera et aura tendance à prendre des risques importants pour prouver la supériorité de son Ecole, commettant logiquement des erreurs.

Affiliée à la guilde des Spadassins : 1647

Doyen de l'école : Santino Evangelista (1647)

Académies et lieux d'apprentissage : à l'heure actuelle, il n'existe que cinq écoles enseignant le style Provolone, deux se trouvent à Numa et les trois autres sur les terres de la famille Mondavi, à Chiarisa, à Profeta Chiesa et dans une petite ville du nom de Gavazzini, proche de la frontière avec la Castille. Il n'en existe aucune à l'étranger, le doyen de l'Ecole Provolone, Santino Evangelista, refuse qu'une école Provolone ouvre ailleurs qu'en Vodacce, le siège historique de l'art du duel et de l'escrime.

Spécialisations : Erudit, Escrime.

Armes de prédilection : rapière.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les études poussées des spadassins Provolone dans les domaines classiques de l'escrime les rendent très difficiles à toucher lorsque leur adversaire utilise des manœuvres traditionnelles ; votre adversaire subit ainsi une augmentation de malus sur ses compétences Attaque, Coup puissant, Feinte ou Fente en avant. En outre, la formation rigoureuse du spadassin Provolone laisse à son opposant moins d'ouvertures dans sa défense que la grande majorité des Ecoles. Il ne pourra ainsi pas utiliser la totalité de sa compétence Exploiter les faiblesses (Escrime). Son rang dans cette compétence sera réduit de celui du spadassin Provolone. Par exemple, Luis Nuñez, spadassin Aldana affronte Luigi Vuelta, spadassin Provolone, le rang du premier dans la compétence Exploiter les faiblesses (Escrime) est de 4 et celui du second de 3 ; au final, après application du malus d'apprenti, Luis n'a finalement qu'un score de 1 dans sa compétence !

Compagnon

Un compagnon Provolone sait que la précision est plus importante que la vitesse. Au début de chaque round, il peut mettre de côté autant de dés d'action que son rang de maîtrise après avoir effectué son jet, réduisant son nombre d'actions et son total d'initiative pour le round. Ces dés d'actions mis de côté se transforment alors en dés d'héroïsme qui doivent être employés dans le round ou être perdu. Ces dés d'héroïsme ne se transforment JAMAIS en points d'expérience, quelles que soient les circonstances.

Maître

Un maître Provolone a encore amélioré ses réflexes et ses techniques défensives. A tout moment (qu'il lui reste des dés d'action ou non), un maître peut tenter une manœuvre connue sous le nom de Parade-réflexe. Il s'agit d'un mouvement rapide et instinctif effectué avec la lame de sa rapière afin de repousser celle de l'adversaire au loin. C'est une défense active standard effectuée en utilisant la compétence Parade (Escrime). Cette manœuvre ne nécessite aucun dé d'action pour être réalisée mais le rang du spadassin dans sa compétence parade est réduit de moitié (arrondi à l'inférieur). Si la parade-réflexe échoue, le spadassin n'a pas le droit de tenter une nouvelle parade active, car il n'est plus correctement positionné et son arme est hors jeu. Une parade-réflexe ne peut être tentée si le maître n'a normalement pas le droit de tenter une parade active (contre un spadassin ayant réussi une Feinte par exemple) et elle ne peut jamais être employée comme élément d'une Riposte.

Compétences

Cavatione

Une Cavatione (parfois traduit comme Enveloppement) est une attaque circulaire conçue pour éloigner les parades d'un adversaire et pour désengager violemment son arme des tentatives d'Emprisonnement. Lorsque vous attaquez votre adversaire, vous pouvez utiliser une Cavatione, en utilisant cette compétence à la place d'une attaque classique. Vous devez prendre une augmentation, mais si vous réussissez, votre adversaire ne peut effectuer de défense active en utilisant une parade, à l'exception de celle effectuée à l'aide d'un bouclier ou en tentant une Double Parade. En outre, vous pouvez également utiliser une Cavatione à la place d'une parade pour éviter une tentative d'Emprisonner. Si vous prenez une augmentation sur votre jet, en plus de libérer votre arme, vous infligez un nombre de blessures légères égale à la valeur de dommages de votre arme (ce jet de dommages n'est pas modifié par votre Gaillardise mais peut-être augmenté via la prise d'augmentations sur le jet de Cavatione, comme d'habitude).

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...

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.

Robertson

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Torres.

Caractéristiques

Origine : Avalon, Highlands, Inismore.

Description : David Robertson a développé ce style après un voyage en Castille et après y avoir étudié le style Torres, qu'il a adapté au combat en milieu urbain. Les ruelles étroites et les rues encombrées des villes d'Avalon ne permettent pas à un spadassin d'utiliser ses compétences d'esquive contre un taureau de combat facilement. Les duellistes de ce style utilisent une rapière dans leur main principale et une cape dans l'autre. Ils se tiennent fermement face à leur adversaire, bien que, parfois, un côté, ou l'autre, de leur corps soit légèrement avancé en raison de la manœuvre qu'ils sont sur le point d'exécuter. Le style de Robertson implique d'empêtrer la lame de son adversaire dans la cape avant de lancer une série d'assauts brutaux sur son ennemi. La faiblesse de ce style est sa confiance dans le fait que la cape est son principal moyen de défense.

Homologation : 1657

Doyen de l'école : Jack Webster (1657)

Académies et lieux d'apprentissage : On trouve des écoles de ce style dans tout l'Avalon, et il y en a trois rien qu'à Carleon. Le style s'est même répandu parmi les exilés montagnais, qui apprécient l'idée d'utiliser un vêtement comme élément de défense. Il y avait une école de Robertson dans le rancho Torres, à San Juan, avant l'invasion montagnaise, mais Jack Webster la ferma en signe de protestation contre l'occupation militaire. Après la retraite de la Montaigne, il a commencé à voir s'il pouvait la rouvrir. Robertson est aussi très populaire à Kirk et une école s'y trouve. Enfin, même dans les deux autres îles Glamour, des écoles commencent à enseigner le style Robertson ; on peut ainsi l'apprendre à Tara et Newport en Inismore et à Dun Vahl dans les Marches. Les manteaux ussurans sont trop lourds pour être utilisés de cette façon et les Eisenörs ne voient pas pourquoi ils auraient besoin d'un manteau là où le dracheneisen fait parfaitement l'affaire.

Spécialisations : Cape, Escrime.

Armes de prédilection : rapière.



Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti apprend à utiliser sa cape pour se défendre. Il ne subit aucune pénalité pour l'utilisation d'une cape dans sa seconde main et il obtient une augmentation gratuite pour se défendre activement à l'aide de celle-ci.

Compagnon

Le compagnon de l'école Robertson maîtrise l'art de capturer la lame de son adversaire dans les replis de sa cape. Il bénéficie d'un rang supplémentaire dans sa compétence Enchevêtrer, ce qui peut l'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.

Maître

Le maître de l'école Robertson, lorsqu'il a capturé la lame de son adversaire, agit, par réflexes, en lançant une attaque instantanée. Une fois réussi l'enchevêtrement avec votre cape en ayant pris une augmentation, vous obtenez immédiatement une attaque gratuite contre votre adversaire sans dépenser un nouveau dé d'action.

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.

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.

Sanders

Caractéristiques

Origine : Inismore

Description : en dépit du respect qu'il finit par éprouver à l'égard des Écoles de Spadassin qu'il dédaignait auparavant, Sanders ne développa jamais de techniques particulières ou de positions de duel, mais plutôt une science intuitive du combat, un peu à la façon d'un joueur d'échecs. Cependant, son style est tout de même reconnaissable, ses praticiens utilisent un sabre à long tranchant, lacérant ses adversaires au niveau des membres inférieurs pour les jeter au sol, tout en ayant recours à des offensives extrêmement sportives. Ces changements rapides de rythmes et de positions consternent souvent ses adversaires les plus habiles. En dépit de la légende de Sanders lors des duels, son style est surtout très utile lors d'un combat de mêlée plus que dans un duel. Son style épuré et imprévisible s'adapte parfaitement au chaos de ce type d'affrontement, et c'est dans ces moments là que l'École Sanders est la plus crainte.

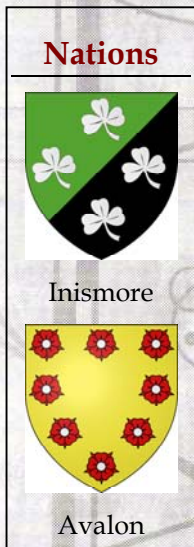
La faiblesse de cette école est aussi ce qui fait sa force – sans positions ou manœuvres formalisées, le spadassin doit innover constamment – un adversaire intelligent peut ainsi le forcer à utiliser une innovation imprudente ou le pousser tellement loin au niveau de sa créativité tout au long du duel qu'il finira par épuiser toutes ses idées.

Homologation : 1664

Doyen de l'école : Lyle Sanders (1664)

Académies et lieux d'apprentissage : on trouve finalement peu d'écoles enseignant le style Sanders. Le fait que son fondateur ait exigé que ses élèves ne connaissent aucun autre style limite beaucoup le nombre de ses étudiants potentiels. Toutefois, comme elle est la seule école reconnue d'Inismore et que le chauvinisme de ce pays est universellement reconnu, il y a des écoles enseignant Sanders dans les villes inishs suivantes : Dunkeen, Darwah, Lochcuan et Carman. Hors d'Inismore, il n'y a qu'en Avalon qu'une école ait ouverte, à Catterick. Aucune autre nation n'a semblé être intéressée par cette École exclusive.

Spécialisations : Athlétisme, Escrime.



Armes de prédilection : sabre, sabre de cavalerie ou sabre d'abordage.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

En se concentrant sur son sabre, l'apprenti Sanders apprend à utiliser celui-ci pour profiter au maximum du tranchant de son arme. Un apprenti Sanders ajoute un dé lancé non gardé aux dommages lorsqu'il frappe une victime ne pouvant se protéger de ses lacérations. Les objets inanimés ne sont pas concernés par ce bonus – à l'initiative du MJ, les créatures qui ne saignent pas, celles qui portent des armures lourdes et autres cas ne subissent également pas ce bonus. L'apprenti gagne également une augmentation gratuite sur tous ses jets de Tourbillon effectués avec un sabre.

Compagnon

Fluide, imprévisible et exceptionnellement mobile, les mouvements rapides et athlétiques d'un compagnon Sanders rendent ses assauts particulièrement difficiles à éviter pour des spadassins habitués à des techniques formalisées. Tout en se déplaçant et en attaquant, le compagnon peut choisir une compétence de l'entraînement Athlétisme comme défense passive (mêmes celles qui ne le permettent pas habituellement). S'il décide d'y avoir recours de manière active, il bénéficie de deux augmentations gratuites sur son jet. Enfin, lorsqu'il a recours à ce talent, ses adversaires devront également recourir à des compétences de l'entraînement Athlétisme pour se défendre passivement et activement.

Maître

Sans apprentissage des duels formels, de techniques répétitives ou de positions connues de l'escrime, les membres de l'Ecole Sanders tendent à être plus à leur place dans le chaos d'une mêlée que dans un duel. De même, ses adversaires le trouveront véritablement dangereux dans un combat sans règles. Ainsi, en s'appuyant sur sa vitesse, son imprévisibilité et son extrême précision, il peut attaquer où bon lui semble, interdisant à ses adversaires de deviner où il va frapper. Après avoir réussi une attaque contre un adversaire, le maître de l'Ecole Sanders gagne deux augmentations gratuites sur sa prochaine utilisation d'une compétence de spadassin si cette action a lieu à l'encontre d'un autre ennemi.

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) 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...

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.

Snedig

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Leegstra.

Caractéristiques

Origine : Ligue de Vendel.

Description : Snedig est un style dérivé de celui de Leegstra, qui utilise une arme d'escrime à la place de l'épée large ou de la hache. Ce style combine la détermination de Leegstra avec les connaissances anatomiques d'un médecin.

Alors que la rapière ne peut bénéficier de la puissance brutale d'une arme lourde, elle peut pénétrer profondément dans les zones vitales du corps de votre adversaire. Ce style enseigne à ses étudiants à viser les principaux organes humains de son opposant afin de maximiser les dommages infligés et les coups portés par ses attaques, tout en se concentrant d'abord sur sa défense.

La faiblesse de Snedig est similaire à celle de Leegstra, le style dont il est issu.

Homologation : 1665

Doyen de l'école : Tor Snedig (1665)

Académies et lieux d'apprentissage : Tor n'est plus médecin, il enseigne son Ecole à plein temps dans l'école principale à Kirk. Yolande dirige celle de Västeras mais est actuellement en Montaigne où elle ouvre une école à Charousse sur la demande du gouvernement révolutionnaire de ce pays. D'autres maîtres Snedig contrôlent des écoles à Eskilstuna, Isafjordhur et dans l'une des petites communautés d'Eskjö. Le prix de l'admission est élevé, mais Tor souhaite en réduire le montant au fil des années. Malheureusement, l'importance du droit d'entrée n'a fait que renforcer le prestige de cette Ecole au sein de l'élite vendelare.

Spécialisations : Escrime, Médecin.



Armes de prédilection : rapière.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

En apprenant le style de Snedig, vous apprenez à concentrer vos attaques à la rapière sur les organes vitaux de vos ennemis. Vous pouvez choisir de ne pas utiliser de dés d'action afin de garder des dés de dommages supplémentaires, en espérant que le coup de votre héros porte. Vous pouvez renoncer à utiliser autant de dés d'action que vous le désirez (un dé de dommage pour un dé d'action non utilisé). Vous devez déclarer votre intention avant de faire votre jet d'attaque ; si vous le ratez, vous perdez les dés d'action non utilisés.

Compagnon

Les compagnons ont appris à dévier des attaques qui auraient tuer n'importe quel homme. Vous pouvez mettre un dé d'action de côté afin de bénéficier d'un bonus de +1g1 à vos défenses actives. En outre, vous pouvez maintenant utiliser votre compétence d'exploiter les faiblesses (Escrime) contre les armes lourdes lorsque votre adversaire utilise le style Leegstra.

Maître

La connaissance pointue du maître en anatomie et sa sinistre détermination à infliger des dommages létaux rendent ses attaques à l'aide d'une rapière extrêmement mortelles et vicieuses. Quand votre adversaire échoue à son jet de Blessure lorsque vous l'avez attaqué à l'aide de votre compétence Attaque (Escrime), il encaisse une blessure grave supplémentaire par tranche de 10 points d'échec.

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

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.

Soldano

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Yael.

Caractéristiques

Origine : Castille.

Description : ce style de combat est un emprunt aux Montagnois et aux Croissantins, même si les Castillians ont parfaitement réussi à l'imprégner de leur personnalité. L'élève apprend à combattre armé d'un sabre dans chaque main, tourbillonnant et bondissant au beau milieu de ses ennemis comme une tornade, ne laissant que ruines derrière lui.

Les élèves de Soldano combattent avec intuition et panache, dispersant les hordes de guerriers incompetents qui leur font face, courrouçant ensuite leurs ennemis avant d'exécuter un coup meurtrier de leurs lames jumelles.

Cependant, les combattants de Soldano font parfois preuve d'un peu trop d'exubérance. Dans leur excitation, ils laissent de petites ouvertures dans leur défense dont un adversaire de talent saura tirer parti.

Homologation : 1652

Doyen de l'école : Eduardo Montevada (1664)

Académies et lieux d'apprentissage : Il y a quatre écoles de Soldano à Altamira, et quelques autres réparties dans le rancho Soldano. Des écoles existent également dans le rancho Aldana (à San Cristobal en particulier), dans les montagnes de Gallegos (Malaca, San Gustavo et Rioja) et à San Augustin.

La plupart des autres nations considèrent le style à deux rapières comme barbare, et détestent ses racines croissantines. La Vodacce serait le pays logique pour ouvrir une école de Soldano, mais ils préfèrent l'Ecole Bernouilli inspirée de styles croissantins. Quelques mousquetaires de la province de Valroux ont appris ce style, mais en raison de la récente guerre et du manque relatif d'intérêt, Montevada ne projette pas encore d'ouvrir une école dans cette province.

Spécialisations : Athlétisme, Escrime.

Armes de prédilection : sabre.



Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis de l'école de Soldano sont formés pour se charger d'un grand nombre d'adversaires mal entraînés en même temps – avec style de surcroît. Lorsque vous utilisez une lame d'escrime dans chaque main, la pénalité de main non directrice disparaît. En outre, au début de chaque combat, vous recevez un nombre de dés d'héroïsme égal à votre niveau de maîtrise. Les dés d'héroïsme inutilisés à la fin du combat disparaissent.

Compagnon

Les compagnons de l'école de Soldano sont capables de rassembler leurs forces en une seule et même attaque dévastatrice. Une fois les dommages infligés à votre adversaire, mais avant qu'il n'effectue son jet de blessure, il vous est possible de dépenser un dé d'héroïsme (par exemple, l'un de ceux octroyés par le niveau d'apprenti ou la compétence Double parade) afin d'abaisser de 5 points le nombre requis par l'ennemi pour subir une blessure grave supplémentaire. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez mais le "seuil de blessure" ne peut descendre en dessous de 5. Par exemple : normalement, un adversaire doit échouer à son jet de blessure de 20 points pour recevoir une blessure grave supplémentaire. En utilisant cette faculté et en dépensant 2 dés d'héroïsme, ce nombre tombe à 10 (5 fois 2 dés d'héroïsme).

Maître

Les maîtres de l'école de Soldano ont appris à exaspérer et à déjouer les coups de leurs plus dangereux adversaires. Une fois par tour, au début d'un tour durant lequel vous affrontez un vilain, vous pouvez user d'une action d'intimidation contre lui sans dépenser d'action. Ajoutez au jet 1 point par brute et 5 points par homme de main que vous avez déjà terrassés lors de ce combat. Si vous l'emportez, au lieu de bénéficier des effets normaux de l'intimidation, vous dérobez au MJ l'un de ses dés d'héroïsme, plus un par tranche de 5 points obtenue au-dessus du ND.

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...

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.

Swanson

Caractéristiques

Origine : Vendel.

Description : Ce style est notoirement connu pour utiliser une lame d'escrime dans une main et son fourreau dans l'autre, ce qui est considéré comme très lâche (la plupart des spadassins préfère garder leur fourreau attaché à leur ceinture).

La seule lame d'escrime dont le fourreau n'est pas porté à la ceinture est la canne-épée, que les praticiens du style Swanson choisissent maintenant presque exclusivement pour son côté pratique. Sans le style Swanson, la difficulté de se défendre avec une canne-épée, couplée à la tendance des spadassins à jeter la gaine jugée inutile, en ferait un instrument inopportun pour des duels.

La principale faiblesse de cette école réside dans le fait que l'étudiant doit nécessairement se tenir près de son ennemi en raison de la courte longueur de la lame utilisée.

Homologation : 1668

Doyen de l'école : Poul Swanson (1668)

Académies et lieux d'apprentissage : on trouve aujourd'hui deux écoles enseignant ce style de combat, la première est à Kirk et la seconde à Västeras.

Spécialisations : Combat de rue, Escrime.

Armes de prédilection : canne-épée.



Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti de l'école Swanson peut utiliser le fourreau de sa canne-épée comme arme d'escrime en faisant 1g1 dés de dommages, mais il souffre toujours de la pénalité de +5 s'il essaie d'effectuer une défense active avec sa canne-épée. Il ne subit pas la pénalité de main non-directive quand il manie le fourreau de son arme dans son autre main. Par contre, les spadassins de l'école Swanson ne subissent pas cette pénalité lorsqu'ils effectuent une double parade (Canne-épée/Fourreau).

Compagnon

Le compagnon a appris la technique du "Cheval de Bois". Le spadassin glisse son fourreau entre les cuisses de son adversaire, limitant ainsi sa mobilité. Pour exécuter cette manœuvre, vous devez d'abord la déclarer puis effectuer une attaque avec votre fourreau contre un ND avec un malus d'une augmentation. Si vous réussissez, vous n'infligez aucuns dommages, mais vous avez placé votre fourreau entre les jambes de votre ennemi. Diminuez le ND pour être touché de votre spadassin de 5 tant que la gaine de votre arme est située entre les jambes de votre adversaire car votre bras est exposé. Par contre, tant que la gaine reste en place, l'adversaire ne peut pas s'enfuir et ne peut utiliser ses compétences d'Equilibre, de Jeu de jambes et toute autre compétence faisant utilisant le mouvement des membres inférieurs comme compétence défensive. Vous pouvez laisser votre gaine entre les jambes de votre adversaire aussi longtemps que vous le souhaitez, mais il est plus aisé pour celui-ci de vous toucher aussi longtemps que vous restez dans cette position.

Maître

Quand le spadassin atteint le rang de maître, il se rend compte que la clef de la victoire réside dans l'économie de mouvement. Le maître peut utiliser la lame de sa canne-épée de n'importe quelle manière pour attaquer ou se défendre sans aucune pénalité. Une fois par round, vous pouvez effectuer une défense active en utilisant votre canne-épée sans dépenser de dé d'action. Vous ne pouvez effectuer qu'une Parade ou une Double-parade à l'aide de cette action gratuite.

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.

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) 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.

Torres

Caractéristiques

Origine : Castille.

Description : originellement créée dans le cadre de la tauromachie, le style Torres est l'art d'utiliser une rapière et une cape dans l'autre.

L'élève réalise des mouvements subtils pour attirer l'attention de son adversaire sur la cape, puis la rapière plonge dans son angle mort.

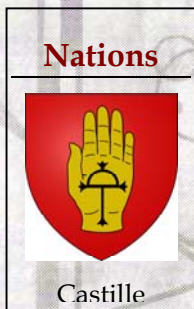
L'école de Torres constitue un style de défense particulièrement efficace. En effet, la cape et l'épée forment un véritable mur de tissu et d'acier séparant l'élève de la lame de son adversaire. Les maîtres de cette école comptent parmi les hommes les plus vifs et agiles du monde.

Néanmoins, le style de combat Torres n'est que de peu d'utilité lorsqu'il s'agit de passer à l'attaque. Même si ses élèves sont rapides et agiles, ils manquent de cette puissance de pénétration dont disposent les élèves d'Eisenfaust et de Leegstra.

Homologation : 1668

Doyen de l'école : Jaime Bejarano de Guzman (1668)

Académies et lieux d'apprentissage : Les quelques Ecoles de Torres qui existent aujourd'hui forment leurs élèves aux lois de la Guilde. Comme indiqué ci-dessus, Jaime est souvent hors de Castille et les écoles Torres du rancho Torres viennent de rouvrir après deux années cachées. Cela complique bien entendu les communications. La seule école en dehors du rancho Torres se trouve à Altamira et est dirigé par Jaime. Ses fonctions se sont allégées,



surtout depuis que son ami Jack Webster lui a offert d'ouvrir une école à Carleon, même si jusqu'à présent Jaime sait très bien que sa famille n'a pas les ressources nécessaires à cette ouverture.

Spécialisations : Cape, Escrime.

Armes de prédilection : rapière.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les apprentis de l'école de Torres connaissent l'art d'utiliser leur cape pour détourner l'attention de leur adversaire de leurs véritables intentions. Lorsque vous utilisez une cape, la pénalité de main non-directrice est annulée. En outre, votre compétence Pas de côté affecte un dé d'action supplémentaire pour chaque niveau de maîtrise que vous possédez chaque fois que vous vous en servez. Par exemple : un apprenti disposant de 3 rangs dans la compétence Pas de côté qui obtient 7, 7 et 8 à l'initiative peut affecter 2 dés d'action dans le cadre d'une défense active réussie, transformant ainsi son initiative en 4, 4 et 8.

Compagnon

Les compagnons de l'école de Torres ont un jeu de jambes très rapide. Lorsque vous effectuez une défense active, abaissez vos dés d'action d'un nombre de phases égal à deux fois votre niveau de maîtrise. Ils ont également appris à cacher leurs mouvements derrière leur cape. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite à toutes vos attaques effectuées avec une lame d'escrime lorsque vous maniez également une cape.

Maître

Les maîtres de l'école de Torres comptent parmi les combattants les plus vifs et agiles du monde. Lorsque vous atteignez ce niveau, vous gagnez un rang d'Esprit. Cela augmente également votre rang potentiel d'un point en Esprit. Ainsi, un maître de l'école de Torres peut voir son esprit monter à 6 (voire à 7, avec l'avantage Trait légendaire).

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...

Exploiter les faiblesses (Taureaux)

Lorsque vous combattez un taureau ou un autre bovidé, vous lancez un nombre de dés supplémentaires égal à votre rang de compétence pour tous vos jets d'attaque et de défense active.

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.

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.

Trécy

Caractéristiques

Origine : Montaigne.

Description : Grégoire de Trécy codifia et décrivit l'escrime moderne telle qu'il put l'observer dans ses voyages d'étude. C'est à partir de cette étude qu'il élaborait les principes de son art : le duelliste doit s'efforcer d'étudier l'escrime de son adversaire, selon une méthode bien précise (analyse des positions et postures de l'adversaire, tests de sa technique...). Les adeptes de ce style sont de fait parmi les plus fins connaisseurs et pratiquants de l'escrime moderne et analysent leurs adversaires avec une redoutable rapidité.

La faiblesse de ce style réside dans le fait qu'ils risquent d'être troublés par des duellistes exerçant une escrime inhabituelle ; ou abusés par des spadassins qui, connaissant la méthode d'analyse des duellistes Trécy, retournent leur attentisme contre eux en cachant leur jeu. Cette école utilise la rapière.



Homologation : 1645

Doyen de l'école : Jean-Grégoire de Trécy (1645)

Académies et lieux d'apprentissage : l'École de Trécy est enseignée uniquement en Montaigne, Valroux l'éclipse complètement à l'étranger. On peut trouver des écoles enseignant le style Trécy dans l'ouest du pays : à Entour, Bastonne, Vergneux, Bascone et Buc.

Spécialisations : Courtisan, Escrime.

Armes de prédilection : rapière.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti apprend avant tout à observer son adversaire et à analyser son escrime. Il est ainsi plus à même de s'en protéger. Un spadassin de l'école Trécy bénéficie donc d'une augmentation gratuite sur tous ses jets de Parade (Escrime).

Compagnon

À ce niveau, les compagnons de ce style sont des duellistes imperturbables. En situation de combat, ils sont alors insensibles au système de répartie, ainsi qu'aux autres types de provocation (comme la technique de compagnon Valroux).

Maître

Les maîtres du style Trécy exercent une escrime extraordinairement fine et subtile. Lorsqu'un spadassin atteint ce niveau, il bénéficie d'un bonus de +1 à sa compétence Attaque (Escrime), élevant celle-ci jusqu'au rang 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...

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.

Urostifter

Caractéristiques

Origine : Vestenmannavnjar.

Description : un autre style antique de combat vesten est Urostifter qui utilise une paire d'épées longues. Il n'est pas aussi orienté sur la défense que le style Kjemper, préférant décontenancer son adversaire ; le spadassin heurte la lame de son adversaire et utilise d'éblouissantes feintes afin de se créer des ouvertures pour ses assauts. Cela s'accompagne d'un flot continu de railleries.

Il manque à ce style le flair d'un spadassin de Valroux, qui dénigrera les compétences martiales et le sens de la mode de son adversaire, mais le compense par des saillies au vitriol. Les spadassins d'Urostifter ont tendance à énoncer des plaisanteries horribles sur l'épouse, la mère, la sœur, la petite taille, le surpoids ou l'intelligence de leur adversaire.

Certains duellistes estiment que la faiblesse d'Urostifter réside dans le fait que ce style devient inutile si le spadassin perd l'une de ses lames, mais ce n'est pas vrai. Si l'un de ses armes est brisé ou perdu, il est tout à fait capable de se défendre avec celle qui lui reste. La véritable faiblesse de cette école est qu'elle est trop basée sur la duperie et les railleries ; et si l'ennemi ne réagit pas à ces dards lancés sur son orgueil et sa fierté, le spadassin d'Urostifter sera rapidement mit hors jeu.

Homologation : 1668

Doyen de l'école : Thorfinn Ásgautr (1668)



Académies et lieux d'apprentissage : comme Leegstra, on trouve des maîtres d'armes pouvant vous enseigner le style Urostifter dans presque toutes les communautés vestens. Cette Ecole n'est pas encore enseignée dans d'autres pays, même si certains Eisenfürsten d'Eisen se sont montrés intéressés.

Spécialisations : Escrime, Athlétisme.

Armes de prédilection : épée longue.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Le style Urostifter enseigne à ses apprentis à utiliser deux épées longues simultanément. Vous pouvez utiliser deux épées longues sans pénalité de main non-directrice. De plus, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lorsque vous effectuez une Parade avec une épée longue.

Compagnon

Le temps est votre allié pour vaincre vos adversaires. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite pour toutes vos Feintes et Coups puissants effectués à l'aide d'une épée longue. De plus, vous bénéficiez également d'une augmentation gratuite quand vous utilisez le Système de Répartie.

Maître

Le maître a appris à briser aussi bien le corps que l'esprit de son adversaire. Vous lancez, sans le garder, un dé supplémentaire (+1g0) à vos jets de dommages effectués avec une épée longue. Vous bénéficiez également d'une action supplémentaire (+1g1) pour effectuer une action grâce au Système de Répartie.

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.

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.

Valroux

Caractéristiques

Origine : Montaigne.

Description : cette technique fait partie de celles qui reposent sur l'utilisation d'une arme d'escrime dans la main directrice et d'une arme de parade dans l'autre. Cette technique de combat est principalement défensive et l'arme accessoire ne sert qu'à parer.

Ceux qui la pratiquent apprennent à provoquer leur adversaire : ils lui font remarquer ses erreurs de placement, soulignent les occasions dont ils auraient pu profiter, en bref, ils s'amusent à humilier leur adversaire avant de l'achever lorsque le duel devient trop ennuyeux.

L'une des principales forces de cette technique, c'est sa rapidité d'exécution. Les maîtres frappent plus souvent et plus rapidement que n'importe qui d'autre. Ils tournent autour de leur adversaire, tout en frappant de plus en plus vite et en l'insultant afin de le pousser à la faute. Remporter un duel contre un spadassin pratiquant cette technique demande une volonté de fer et une patience à toute épreuve.

A l'opposé, son principal défaut, c'est son arrogance. Un spadassin connaissant cette technique saura faire semblant d'ouvrir sa défense : son adversaire ne manquera pas de le lui faire remarquer et baissera légèrement sa garde ; il ne restera plus qu'à frapper.

Homologation : 1644

Doyen de l'école : Sébastien Valroux de Martise.

Académies et lieux d'apprentissage : on peut trouver des écoles enseignant le style Valroux dans toutes les provinces montagnoises. Plusieurs académies ont fermé leurs portes après la révolution, mais les autres restent ouvertes à tous ceux – noble ou paysan – qui veulent apprendre l'art du duel à la montagnaise. Valroux domine aujourd'hui le monde de l'escrime montagnaise et les autres Ecoles se partagent les miettes des escrimeurs ne souhaitant pas apprendre ce style.

La famille Valroux a également ouvert des écoles en Avalon, en Vendel et en Eisen. Il en existait également autrefois en Castille, mais elles perdirent tous leurs élèves lorsque l'Empereur reconnut publiquement la sorcellerie Porté en 1664. La Vodacce préfère l'Ecole Ambrogia comme style à deux armes, mais quelques Ecoles y ont toutefois été ouvertes. L'Ussura et les Vestens se moquent totalement de l'Ecole Valroux.

Spécialisations : Couteau, Escrime.

Armes de prédilection : rapière et main-gauche.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti ne subit pas le malus lié à l'utilisation d'une dague en même temps que d'une arme d'escrime. Il bénéficie aussi d'une augmentation gratuite lorsqu'il utilise l'une de ces armes pour parer avec sa main non-directrice.

Compagnon

Le compagnon sait faire "monter les enchères" lors des duels. Si vous annoncez que vous tentez d'obtenir au moins une augmentation lors d'une attaque et si cette attaque porte, l'adversaire de votre héros est obligé, durant sa prochaine attaque contre vous, de tenter d'obtenir au moins autant d'augmentations que vous.

Maître

Les maîtres de cette technique sont les escrimeurs les plus rapides au monde. Lorsque le héros atteint ce niveau, il bénéficie d'un bonus de +1 à son trait de Panache ("gratuitement"). Ce qui augmente aussi la valeur maximale de ce trait de 1 : ainsi un maître de cette technique pourra avoir un rang 6 (voir 7 avec certains avantages) en Panache.

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...

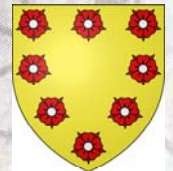
Feinte

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.

Nations



Montaigne



Avalon



Castille



Ligue de Vendel



Eisen



Vodacce

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.

Villanova

Caractéristiques

Origine : Vodacce.

Description : la sinistre famille Villanova use depuis bien longtemps de sinistres machinations politiques pour imposer sa volonté, mais elle abrite également de meurtriers spadassins. L'école de Villanova permet de rendre rapidement les coups, mais elle inclut également de vilaines bottes à son style de combat. Les élèves apprennent dans une académie reculée au plus profond des marécages des terres de la famille. Les rumeurs prétendent que tous les diplômés doivent prêter allégeance à la famille Villanova, même si des pratiquants affirment le contraire.

La plus grande force de l'école Villanova est cette faculté à renvoyer les attaques des adversaires. Elle emploie un mouvement appelé Coup fourré, qui consiste à faire glisser sa lame le long de celle de son adversaire pour lui infliger des dommages dévastateurs. Elle use également d'un grand nombre de feintes et autres manœuvres trompeuses qui permettent aux spadassins de dissimuler ses véritables intentions aux yeux de son adversaire.

Malheureusement, l'école de Villanova encourage également la confiance à outrance de ses pratiquants, qui croient souvent que leurs adversaires ne voient pas clair dans leur jeu. Beaucoup d'élève de l'école Villanova ont sous-estimés leurs adversaires en se relâchant, pour se faire étripper par une botte inattendue. On ne peut arrêter un spadassin de l'école de Villanova prudent. Ceci dit, les spadassins prudents ont généralement dans une autre école.

Homologation : 1658

Doyen de l'école : Nicodemo di Villanova (1658)

Académies et lieux d'apprentissage : aucun étranger ne connaît l'emplacement exact de l'école Villanova. Les prétendants à cette Ecole sont réunis par groupe de 40 à 50, et attendent



près de Porto Serafina, où on leur bande les yeux. Ils effectuent alors un voyage de trois jours à travers le marais de la famille Villanova avant d'atteindre leur destination finale. L'école se trouve dans de vieilles ruines numaines et l'instruction dure environ six mois.

Les rumeurs affirmant que les Villanova exigent un serment de fidélité sont fausses, et reposent sur le fait que les étudiants jurent de garder le secret sur leur formation jusqu'à leur mort. L'honneur vodacci empêche généralement les Spadassins de rompre ce vœu, mais cela s'est produit à l'occasion. Le châtiment tombe alors avec toute la violence et la fourberie dont est capable la famille Villanova. Il n'y a absolument rien de vrai non plus dans le fait que les Spadassins ne parvenant pas à maîtriser l'École servent de cibles d'entraînement pour la promotion suivante d'apprentis. Les accidents se produisent chez les élèves et les apprentis dans les mêmes proportions.

Spécialisations : Couteau, Escrime.

Armes de prédilection : schiavone et couteau alla stradiota.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les débutants de l'école de Villanova apprennent à utiliser contre leurs adversaires des armes secondaires que l'on peut aisément dissimuler. Vous n'êtes pas victime de la pénalité de main non-directrice lorsque vous utilisez un poignard. En outre, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lorsque vous utilisez la compétence Parade (Couteau) ou une arme cachée (s'il s'agit d'un couteau dissimulé, le bonus est ainsi de deux augmentations). Les élèves de cette école se servent souvent de dagues d'escrime.

Compagnon

Les compagnons de Villanova ont assez de talent pour dissimuler leurs bottes derrière une série de feintes. En devenant compagnon vous recevez gratuitement un rang supplémentaire dans la compétence Feinte. Il est possible que vous disposiez alors de six rangs dans cette compétence. Si tel n'est pas le cas, vous pourrez par la suite faire passer votre compétence Feinte de 5 à 6 en dépensant 25 XP.

Maître

Au dernier stade, vous apprenez à piéger votre adversaire en l'invitant à vous attaquer. Au début de n'importe quelle phase, vous pouvez volontairement diminuer votre ND pour être touché par tranche de 5 points, jusqu'à un minimum de 5. Si on vous attaque et que vous exécutez un Coup fourré alors que votre ND est ainsi diminué, celui-ci bénéficie d'une augmentation gratuite par tranche de 5 points susmentionnée.

Compétences

Coup fourré

Un coup fourré est un mélange de parade et de contre-attaque qui exploite la lame de l'adversaire pour guider celle du spadassin. Lorsqu'un adversaire vous attaque, vous pouvez dépenser une action de réserve ou en cours (mais pas une interruption) pour réaliser un coup fourré. Effectuez un jet d'Esprit + Coup fourré en guise de jet d'attaque contre un ND égal à sa (Défense active + jet d'attaque). Si vous touchez, vous infligez 3g2 de dommages. Si votre adversaire reçoit ainsi une blessure grave, l'attaque qu'il était sur le point d'effectuer est tout bonnement annulée.

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 bénéficier

Écoles de spadassin

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.

Écoles interdites à la création

L'école Rochefort est réservée aux Rasoirs de la guilde des Spadassins. Quant aux écoles Tom Morel, Rojando & Wilcox, elles n'existent pas au moment de la création de personnage, que ce soit en 1656 ou en 1668. Elles ne seront donc proposées aux joueurs qu'à la discrétion du MJ.

Rochefort

Caractéristiques

Origine : Montagne.

Description : le journal d'Argento que le comte de Rochefort réussit à se procurer décrivait des techniques d'escrime utilisant les points faibles de chaque école pour frapper ses élèves au moment où ils sont les plus vulnérables.

Groupes



Les Rasoirs

Ainsi, Rochefort est une école rapide, brutale et cruelle qui repose sur des mouvements véloces et des techniques très offensives ne tenant aucun compte de la défense du spadassin. Totalement tourné vers l'attaque, c'est également là son point faible car le spadassin ne se défend pas : "La meilleure défense, c'est l'attaque." Mais il suffit que l'adversaire parvienne une fois à les parer et ils se retrouvent complètement désarçonnés !

Cette école est réservée aux Rasoirs, toutefois si quelqu'un parvenait à se procurer une copie du livre d'Argento, il pourrait certainement développer les mêmes techniques.

Homologation : 1661

Doyen de l'école : Renato Marchello (1662)

Académies et lieux d'apprentissage : l'Ecole de Rochefort fait effectivement partie de la Guilde des Spadassins, mais elle est inconnue des Spadassins lambdas. Seuls les membres des Rasoirs peuvent l'apprendre au siège de la Guilde des Spadassins à Kirk. Le doyen de cette Ecole est aujourd'hui Renato Marchello, le capitaine des Rasoirs. Toutefois si quelqu'un parvenait à se procurer une copie du livre d'Argento, il pourrait certainement développer les mêmes techniques. Le premier tome du journal d'Argento n'a jamais été retrouvé et l'on peut se demander quels secrets il renferme. Le capitaine Renato Marchello est à la recherche de ce volume depuis qu'il a hérité du second tome et a fait de cette recherche une véritable obsession.

Spécialisations : Athlétisme, Escrime.

Armes de prédilection : toutes les armes d'escrime font l'affaire.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti peut choisir quatre compétences de spadassin parmi les suivantes : Attaque en dégaine (Escrime), Ballestra (Escrime), Coup de pommeau (Escrime), Coup puissant (Escrime), Feinte (Escrime), Fente en Avant (Escrime), Force d'âme, Frappe à deux mains (Escrime), Lacérer (Escrime), Harceler (Escrime), Marquer (Escrime), Riposte (Escrime), Tourbillon (Escrime) ou Vénération des Prophètes (Escrime). De plus, il a appris à reconnaître les autres styles de combat très facilement dès les premiers mouvements de son adversaire. Un apprenti bénéficie donc de deux augmentations gratuites lorsqu'il effectue un jet de compétence Voir le style.

Compagnon

Le compagnon connaît maintenant une compétence de spadassin supplémentaire à choisir dans la liste précédente. De plus, le compagnon de l'école Rochefort connaît les techniques utilisées par les membres de la Guilde des Spadassins, il bénéficie deux fois de l'avantage de la compétence Exploiter les faiblesses (Escrime) ; il gagne ainsi (deux fois son rang dans cette compétence) dès à utiliser lors d'un combat contre des spadassins dont l'école est affiliée à la Guilde.

Maître

Le maître apprend deux nouvelles compétences de spadassin dans la liste donnée au rang d'apprenti. Un maître connaît ainsi neuf compétences de spadassin. De plus, il bénéficie trois fois de l'avantage de la compétence Exploiter les faiblesses (Escrime) ; il gagne ainsi (trois fois son rang dans cette compétence) dès à utiliser lors d'un combat contre des spadassins dont l'école est affiliée à la Guilde.

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) 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

Voir le rang d'apprenti pour plus de renseignements.

Rojando & Wilcox

Caractéristiques

Origine : Avalon et Castille.

Description : le style Rojando & Wilcox est principalement basé sur le fait que le spadassin vole littéralement sur son adversaire. Sautant depuis les hauteurs si son ennemi est en dessous de lui ou s'aplatissant au sol s'il est plus haut, le spadassin Rojando & Wilcox est une cible fugace, fuyante et en mouvement incessant qui explose soudain en une attaque foudroyante.

La rencontre des escrimeurs Rojando et Wilcox a donc donné naissance à un style d'escrime particulièrement bien équilibré entre des attaques vicieuses et une défense élastique.

Toutefois, tout le monde ne dispose pas de l'énergie débordante nécessaire pour pratiquer cette escrime épuisante. D'ailleurs, la principale faiblesse du style Rojando & Wilcox est la quantité d'énergie qu'elle réclame de ses praticiens.

Homologation : 1669

Doyen de l'école : Rafael Rojando (1669) et Nicole Wilcox (1669)

Académies et lieux d'apprentissage : il y a trop peu de temps que ce style est reconnu pour disposer déjà d'une école. Nicole et Rafael envisagent toutefois d'en ouvrir une, mais ils se chamaillent encore sur l'endroit, Nicole veut que ce soit à Tara et Rafael n'en démord pas, ils s'installeront à Altamira... S'ils continuent comme cela, il y a de bonnes chances que cette école finisse par ouvrir ses portes à ... Freiburg !

Spécialisations : Athlétisme (Rojando), Escrime, Marin (Wilcox).

Armes de prédilection : sabre, sabre de cavalerie ou sabre d'abordage.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

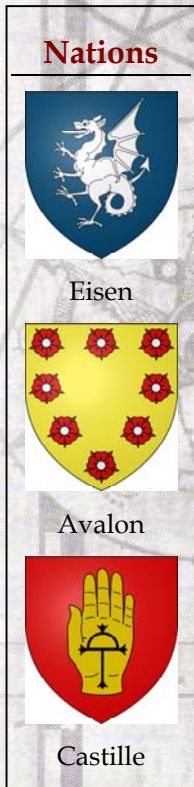
Les spadassins de l'école Rojando & Wilcox apprennent à effectuer leurs attaques de façon "acrobatiques" - volant entre ciel et terre dans un mouvement agressif vers leur adversaire. Pour exécuter ces attaques acrobatiques, vous devez défausser un deuxième dé d'action (peut importe lequel) et effectuer une Fente en avant normale. Si vous réussissez, vous pouvez ajouter à votre jet de dommages, un nombre de dés lancés égal à votre compétence Saut. Par contre, si l'attaque échoue, vous vous retrouvez au sol.

Compagnon

Les spadassins de l'école Rojando & Wilcox peuvent parfois exploser en mouvements soudains et fulgurants. Un compagnon peut dépenser autant de dés d'héroïsme qu'il le souhaite afin d'effectuer autant d'actions supplémentaires dans un même round de combat.

Maître

Les maîtres du style Rojando & Wilcox sautent un peu partout autour de leur adversaire à la manière des sauterelles, effectuant des sauts retournés, des doubles sauts périlleux, des coups de pied retourné ou faisant la roue pendant le duel ; cette manœuvre est d'ailleurs appelée



“Grasshopper’s jump” chez les spadassins de Wilcox et “Salto de Langosta” chez ceux de Rojando. Lorsqu’il est attaqué, le spadassin peut dépenser une action afin d’effectuer une défense active, qui sera alors obligatoirement une esquive acrobatique avec un ND égal au score d’attaque de l’adversaire. Bien sûr, si votre défense échoue, vous encaisserez des dommages, mais serez, en plus, au sol avec tous les inconvénients que cela comporte (et voilà ce que c’est que de sauter dans tous les coins !). Par contre, si elle réussit, vous bénéficiez de la marge entre votre jet de défense et le score d’attaque de votre opposant comme bonus à votre prochaine action.

Par exemple, Collyn est attaquée par une bande de brutes et décide d’utiliser sa technique de Salto de Langosta pour se défendre. Elle lance les dés et obtient 29 sur son jet d’Esquive acrobatique ; cela dépasse le jet d’attaque des brutes de 12 (29 -17). Ainsi, sa prochaine action bénéficiera-t-elle d’un bonus de 12 points. Les brutes, toujours motivées, attaquent de nouveau, Collyn décide alors d’effectuer de nouveau un Salto de Langosta. Les brutes font une superbe attaque à 41 ! Collyn lance les dés et obtient 27, auquel on ajoute 12 (son bonus précédent) pour un total de 39. Elle est, cette fois-ci, touchée et à terre !

Compétences

Ballestra

Une Ballestra est une double fente en avant extrêmement spectaculaire et impressionnante pour l’adversaire. De la position de garde, le spadassin effectue une sorte d’entrechat le portant en avant et termine son action en fente. En termes de jeu, le spadassin fait un jet de Finesse + Ballestra contre le ND de l’adversaire avec un nombre d’augmentations égal à la Détermination de ce dernier. Si la Ballestra est réussie, l’adversaire retire un nombre de dés d’action égal au nombre d’augmentations prises par le spadassin lors de cette passe d’armes. En revanche, si l’attaque échoue, le spadassin perd purement et simplement sa prochaine action et se retrouve à un ND pour être touché de 5.

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 (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.

Tom Morel



Caractéristiques

Origine : Montaigne.

Description : un spadassin de l'École Tom Morel (Rodrigue lui a donné le nom de son défunt frère) est spécialement entraîné pour se défendre sans faire de mal à autrui, ainsi développe-t-il ses techniques de désarmement ou de persuasion verbale afin de mettre paisiblement fin au conflit. La plupart de leurs duels se poursuivent jusqu'à ce que l'un des deux spadassins soit désarmé et de temps en temps au premier sang. Ils n'acceptent jamais les duels à mort à moins qu'il n'y ait absolument aucune autre alternative. Et même dans ce cas, le spadassin Tom Morel cherchera à convaincre son adversaire de renoncer à ce combat fratricide et qui ne résoudra rien.

La principale faiblesse de ce style réside dans son strict respect du combat éthique. Tous les spadassins de l'École Tom Morel apprennent à respecter la vie, et se recule systématiquement lorsque leur adversaire est blessé. Ainsi, en simulant une blessure, un opposant astucieux pourra leurrer le spadassin Tom Morel et le mettre dans une position particulièrement défavorable. Depuis que les spadassins de l'École Tom Morel se sont rendus compte que leurs ennemis utilisaient cette tactique, ils font plus attention. Cependant, leur honneur leur dicte de se retirer lorsqu'un adversaire semble en détresse, mieux vaut laisser un filou profiter de cette faiblesse que de bafouer son honneur en assassinant un homme blessé.

Homologation : 1669

Doyen de l'école : Rodrigue Morel (1669)

Académies et lieux d'apprentissage : l'École Tom Morel est extrêmement récente, elle vient juste d'être reconnue, aussi n'y a-t-il qu'une seule école d'ouverte, à Charousse. Une seconde est en travaux à Tamisy et devrait ouvrir dans le courant de l'année 1670.

Spécialisations : Escrime et (Courtisan ou Estudiant).

Armes de prédilection : fleuret.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les spadassins Tom Morel sont bien connus pour se tenir loin de leurs adversaires tout en essayant de les raisonner. Si cela échoue, il pousse rapidement un assaut afin de toucher leur ennemi avant que quelqu'un ne soit réellement blessé. Ainsi, techniquement, une fois leur première action mise en réserve, la valeur de leurs dés d'action restants grimpe en suivant le déroulement des phases. Par exemple, un spadassin Tom Morel a effectué le jet suivant : 2, 4, 5, et 7 ; à la phase 2, il met son action en réserve, à la phase 4, il n'attaque toujours pas ; à la phase 5, il a maintenant deux actions mais n'attaque pas ; à la phase 6, il a toujours deux actions mais son adversaire passe à l'offensive ; le spadassin Tom Morel décide de passer à

l'attaque en premier afin de lui donner une leçon, son score d'initiative est alors de 19 ($6 + 6 + 7 = 19$). Avec ce système, le spadassin Tom Morel est presque toujours certain d'agir juste avant que son adversaire ne le frappe. En outre, ils sont formés pour être très persuasifs afin d'éviter le carnage des duels et reçoivent deux augmentations gratuites sur leurs jets de Convaincre (Système de Répartition) par scène ; cet avantage ne peut être utilisé qu'une fois par scène.

Compagnon

Un compagnon Tom Morel a appris que si un adversaire ne peut être raisonné, une intimidation efficace serait sans doute suffisante pour mettre un terme au combat. Une fois par round, un compagon Tom Morel peut effectuer l'une de ces actions - Désarmer, Emprisonner, Feinte ou Parade (Escrime) - d'une façon particulièrement impressionnante en utilisant autant d'augmentations qu'il le souhaite (en sus de celles éventuellement nécessaires pour ses compétences de spadassin) avant d'effectuer son jet. S'il est réussi, l'adversaire perd un dé lancé non gardé par augmentation prise par le duelliste Tom Morel sur toutes ses actions restantes lors du round en cours. Cette capacité peut être utilisée (rang de maîtrise) fois par scène.

Maître

Une fois par scène, après avoir réussi une Feinte, un spadassin Tom Morel peut choisir de ne pas infliger de dommages. Au lieu de cela, il fait perler une goutte de sang de l'un des points vulnérables de son adversaire : le cœur, le front, la gorge ou tout autre point vital. Ensuite, le duel reprend normalement et vous continuez de le tancer pour qu'il se rende. Enfin, si vous jugez qu'il ne le veut toujours pas, vous pouvez lui infliger automatiquement une blessure grave en réitérant la même manœuvre que précédemment sans effectuer de jet complémentaire mais en dépensant un dé d'action.

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.

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.

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...

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.