

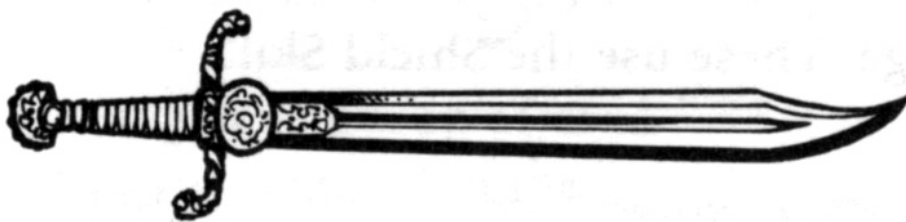
Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Canne-épée ☞	2g2	2	25	
Cimeterre Ⓒ	2g2	2	35	
Darn dao Π	2g2	4	35	
Épée longue	3g2	5	40	Oui
Fauchon ✂	2g2	2,5	40	
Fleuret ✦	1g2	1	25	Oui
Flyssa Ⓒ	1g2	1	25	Oui
Golok Pamor Π	2g2	1,5	30	
Kastane Π	2g2	4	35	
Katzbalger ♥	3g2	4,5	35	Oui
Khopesh Ⓒ	3g2	2	30	Oui
Kora Π	2g2	3	35	
Qi Jian Π	2g2	1,5	25	
Rapière	2g2	2	35	
Sabre	2g2	1,5	35	
Sabre d'abordage	3g2	2,5	40	Oui
Sabre de cavalerie 🏇	2g2	2	35	
Schiavone 🏹	2g2	2	40	
Shamshir Ⓒ	2g2	1,5	30	
Shi Zi Jian Π	2g2	1	25	
Tulwar Π	2g2	1,5	30	
Yatagan ✂Π	2g2	1	25	
Filets				
Filet	-	2 à 10	-	
Rets	-	2 à 6		
Fléaux				
Fléau d'armes	3g2	3	35	Oui
Fléau de guerre	4g3	5	40	Oui
Kabastin Ⓒ	3g2	3	40	Oui
Sa Tjat Koen Π	3g2	4	35	Oui
Seurng Tjat Koen Π	2g2	3	30	Oui
Fouets				
Chat-à-neuf-queues	1g1	0,5	-	Oui
Fouet	0g1	1 à 2	-	Oui

La Guilde des Spadassins

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Fouet à chameau	1g1	0,5	-	Oui
Lasso	0g1	1 à 2	-	Oui
Jie Jie Bien ☐	3g3	2 à 3	-	Oui
Shen Biao ☐	1g1	1 à 2	-	Oui
Haches à deux mains				
Cognée de bûcheron	3g2	4	30	Oui
Hache bipenne	4g2	8	40	Oui
Hache de bataille	3g3	6	45	Oui
Hache de marche	3g2	4	35	Oui
Gants de combat				
Bichwa ☐	1g2	1	25	Oui
Gant de cuir clouté	0g1	0,5	-	Oui
Gantelet en acier	0g1	0,5	-	Oui
Griffes ✂	0g2	0,5	20	Oui
Hora ☐	0g2	0,5	25	Oui
Katar ☉	1g2	1	30	Oui
Panzerfaust ♥	0g2	1	-	Oui
Haches				
Francisque ✂	2g2	2	30	
Hache d'arçon	2g2	3,5	35	
Hache d'arme	3g2	3	40	
Hache de brèche	3g2	2,5	30	
Hache de guerre	2g2	2,5	30	
Hache de jet	1g2	1,5	20	Oui
Hachette	1g2	1,5	25	Oui
Kandjar ☉	2g2	2	30	Oui
Lohar ☐	2g2	1,5	30	
Piolet	1g2	1,5	20	Oui
Lances légères				
Epieu de chasse	3g2	2	30	Oui
Fourche de guerre	3g2	2	30	Oui
Harpon ✂	3g2	1,5	35	Oui
Hu Tsa ☐	3g2	3	35	Oui
Javelot	3g2	1	30	Oui
Lance	3g2	2	30	Oui

Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Pilum ☞ C	3g2	1,5	30	Oui
Sagaie ☞	3g2	1,5	30	Oui
Shua Tou Quiang Π	3g2	3	30	Oui
Trident	3g2	3	35	Oui
<i>Lances de cavalerie</i>				
☛	2g3	4	30	Oui
☛	2g2	5	25	Oui
☛	2g3	8	35	Oui
<i>Masses</i>				
Bec de Corbin	3g2	3	35	Oui
Bulawa ☛ ☞ Π	2g2	3	30	
Madu Π	3g2	4	30	
Marteau de guerre	4g2	8	35	Oui
Masse d'arme	2g2	3	30	
Morgenstern	3g2	4	35	
Plommée	4g2	5	35	
<i>Matraques</i>				
Cabillot d'amarrage	0g1	0,5	20	
Casse-tête ☞ ☛	0g2	2	25	
Massette ☛	0g2	2,5	25	
Massue	0g1	1,5	15	
Masse cloutée ☞ Π	1g2	3	15	
Matraque	0g1	0,5	20	
Pied-de-biche	0g1	2,5	30	

Pour déterminer les dommages infligés à l'aide d'une arme de mêlée, ajoutez le rang de Gaillardise du héros au premier chiffre de la valeur de dommage et faites votre jet en lançant ces dés. La seconde valeur (qui suit le "g") vous indique combien de dés garder. Cette règle ne s'applique pas au calcul des dommages pour les armes à distance. Les points de dommages ainsi infligés sont aussi appelés blessures.



La Guilde des Spadassins

Signification des symboles

Symbole Pays d'origine



Avalon



Archipel de Minuit, ils n'utilisent normalement que leurs armes nationales et quelques autres armes "primitives" (épieu, baton, arc, etc.)



Castille



Cathay, les cathayans n'utilisent normalement que leurs armes nationales



Eisen



Empire du Croissant, les croissantins n'utilisent normalement que leurs armes nationales



Inismore



Kosars



Ligue de Vendel



Marches des Highlands



Montaigne



Ussura



Vestenmannavnjar

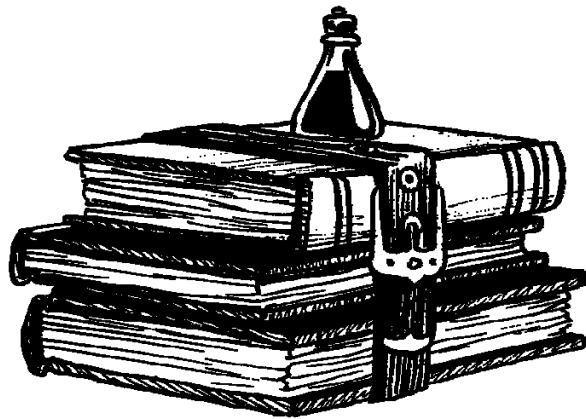


Vodacce



Chapitre Quatre

Coup de grâce



Opinions divergentes

San Augustin – 1668



tes-vous Lindsay Stiles ?” demanda quelqu’un dans le dos du guerrier.

Lindsay se retourne pour voir qui l’interpelle. Il est castillien, dans le début de sa vingtième année. Bien habillé, mais avec des vêtements plus sombres que les autres piétons. Ce que remarque aussitôt Lindsay, c’est sa broche argentée de la Guilde agrafée à son revers, un avertissement.

Lindsay observe soigneusement cet homme. Les affaires l’ont amené à San Augustin malgré le blocus montagnois. Les marchands et les marins castilliens y sont nombreux. Peut-être l’homme a-t-il la rancune tenace quant à la défaite de l’Armada. Toutefois, il ressemble à un combattant, pas à un marin. Bien qu’être un guerrier n’empêche pas d’avoir également servi sur un navire. Cependant, cela Lindsay en a fait l’expérience, il est difficile de devenir compagnon de son Ecole tout en gardant suffisamment de temps libre pour se consacrer à une autre profession.

Son observation terminée, Lindsay opine du chef. “C’est bien moi, que puis-je pour toi, camarade ?”

L’homme lui déclare alors courtoisement dans une révérence. “Je suis Severino Acedo de Ramirez del Castillo,, et nous avons une affaire d’honneur à régler.”

Lindsay fronce les sourcils. “Je n’ai jamais entendu parler de vous. Peut-être faites-vous erreur... ?”

“Aucune erreur, *señor*. Votre grand-père a tué mon grand-oncle, Arturo Acedo de Ramirez del Castillo. Cela s’est passé en 1623. Vous êtes bien le petit-fils d’Oswin Stiles, n’est ce pas ?”

Lindsay hoche affirmativement la tête. Il n’allait pas mentir sur ses origines, que ce soit aujourd’hui ou jamais. “C’était effectivement mon grand-père. Et il y a quatre ans qu’il est décédé.”

“Et votre père également, *sí*. Ce qui signifie que vous êtes le seul a pouvoir me donner réparation pour la mort de mon grand-oncle. Je vous ai traqué de Carleon jusqu’ici, dans mon pays d’origine.”

Lindsay tapote alors la broche qu’il porte sur le revers de sa veste. “La Guilde n’autorise pas les duels entre ses membres sans une bonne raison...”

Severino affiche alors un bref sourire, porte la main à sa poche et en retire un rouleau. Il le lance à Lindsay, qui s’en empare prestement. “Vous verrez, *señor*, que tout est fait dans les règles. La querelle de notre famille envers ta personne est dûment enregistrée au chapitre de la Guilde d’Altamira. Je les ai soumis à celui du chapitre de San Augustin. La Guilde nous autorise à nous affronter en duel. Naturellement, sans votre consentement, ces papiers ne me permettent pas de vous obliger à m’affronter...”

Agacé, Lindsay jette un œil au papier de la Guilde et lance, “Assez ! Si c’est une question d’honneur, alors vous aurez votre duel. Cette broche ne vous protégera pas de mes coups, vous savez. Vous voulez me combattre, et bien soit.” Toujours irrité, il jette le rouleau au sol.

Les Secrets de la Septième Mer

De nouveau, Severino esquisse une révérence. "Mes excuses. Selon les dires des témoins de mon grand-oncle, votre grand-père ne se conduisit pas de noble manière. Je suis heureux de constater que cela ne vous a pas été transmis par le sang."

"Mon grand-père Oswin ne m'a jamais parlé d'un quelconque duel avec un castillien. Mais je ne laisserai pas bafouer son honneur, vivant ou mort. Si vous suggérez qu'il a combattu de manière honteuse, alors nous avons effectivement un différent."

"Nous avons un différent, *señor*. Mais de toute façon, mon grand-oncle en eut un avec votre grand-père, qui le tua. Il me revient donc légitimement de régler ce différent. Je n'ai plus de famille ou d'enfants, la guerre au Rancho Zepeda a été... très cruelle. Ainsi, étant les deux derniers représentants de nos lignées respectives, nous pouvons résoudre ce différent de manière définitive ici et maintenant ?"

Lindsay jette un œil autour de lui. Leur conversation avait attiré un cercle de spectateurs intéressés. Lindsay aurait préféré un affrontement plus privé, et il n'avait aucun témoin. Cependant, tout ce qu'il avait entendu sur les castilliens lui faisait penser qu'il s'agit d'un peuple honorable. L'avalonien retira son manteau. "Si c'est ce que vous souhaitez". Il lança un regard aux alentours. "Je ne vous ferai pas l'affront de réclamer pouvoir examiner votre arme."

"Et je vous retourne votre respect, naturellement" lui répondit Severino, tout sourire. Il dégaina son arme, une lame brillante qui reflétait avec éclat le soleil de midi. "A votre convenance, *señor*."

Lindsay dégaina son épée courte et prit la rondache qui pendait à sa ceinture. Il n'avait pas bien connu son grand-père : l'homme était au trois quarts ivre la plupart du temps et il mourut d'un mal des entrailles. Mais c'était un Spadassin, comme Lindsay et son père avant lui. Il n'aurait pas combattu pour l'honneur d'Oswin si le vieil homme le lui avait demandé. Mais maintenant, il combattait pour sa vie et son honneur, pour une inimitié familiale dont il ne savait rien jusqu'à ce jour. C'était toute la motivation dont il avait besoin.

Lindsay prit la posture défensive classique de l'Ecole Donovan, et Severino la sienne. Le castillien était un spadassin Aldaña, cela se voyait : un bras replié derrière le dos, et de profil par rapport à Lindsay. Cela lui ferait une cible plus difficile à toucher, mais ce n'était pas le premier Spadassin Aldaña que rencontrait Lindsay.

Sans avertissement, Severino esquisse un pas de danse en direction de Lindsay. L'avalonien para le premier coup avec son épée et le second avec son bouclier, ripostant à son tour en direction de la poitrine du castillien. Son adversaire para à son tour, et poursuivit son geste en direction de son visage. Surpris, Lindsay sentit la piqure de la lame sur sa joue alors qu'il se reculait.

"Le premier sang est pour moi, *señor* !" hurla Severino. La foule, majoritairement castillienne, l'acclama. Lindsay ne pouvait pas porter une main à son visage, mais il n'en avait pas besoin. Son adversaire l'avait frappé pour l'embarrasser et l'humilier, pas pour le blesser. C'était une erreur. Severino aurait mieux fait de le tuer plutôt que de jouer avec lui.

Lindsay avança, lançant un coup droit. Severino feinta haut et visa la cuisse ; Lindsay bloqua le coup avec son bouclier puis s'arrangea pour que la lame du castillien s'y retrouve emprisonnée. Un Spadassin habile pouvait prévoir la danse d'un épéiste Aldaña, mais ils ont également une autre grande faiblesse. En les privant de leur lame, ils n'ont d'autres choix que de se rendre.

Maintenant l'arme de son adversaire emprisonnée, Lindsay attaqua aussitôt Severino. Le castillien pouvait abandonner sa lame pour l'esquiver mais cela le laisserait sans arme. Severino tenta de bloquer le coup avec son épaule et encaissa alors une sévère blessure. Il se jeta alors en arrière d'un coup sec, libérant sa lame du piège tendu par Lindsay. Il frappa alors Lindsay au visage avec le pommeau de sa lame, prenant l'avalonien par surprise. Le sang coulant de son nez, Lindsay recula d'un pas, donnant le temps à Severino de récupérer.

Ce n'était pas une manœuvre de l'Ecole Aldaña ! pensa Lindsay. Il avait sous-estimé son adversaire. Peut-être Severino avait-il reçu une formation d'un maître Ambrogia, peu d'autres écoles enseignent cette technique. Toutefois, sans main-gauche, les options du



La Guilde des Spadassins

castillians étaient limitées. Secouant sa tête pour chasser le sang de ses yeux, Lindsay avança, attaquant furieusement et violemment. Severino para une fois, deux fois, trois fois, puis le coup partit sur la droite et le manqua à nouveau. Ce fut au tour de Lindsay de parer et il parvint à désarmer son adversaire. La rapière vola au loin, hors de portée de Severino et résonna d'un son métallique en touchant les pavés. Pour sa part, Severino resta stoïque, les yeux fermés. Le silence emplit l'atmosphère. Et pour finir, le castillien ouvrit les yeux.

"C'est fini !" gonda-t-il. "Tu as gagné ! Venge-toi ! Finissons-en !" Il criait presque approchant sa gorge de la lame de son adversaire.

Lindsay l'observa quelques seconds, puis retira sa lame. Il la rengaina et se prépara à repartir. "L'honneur est lavé, en ce qui me concerne. Mon grand-père était un ivrogne incapable de tenir une épée lors des vingt dernières années. Peut-être a-t-il tué votre grand-oncle, peut-être pas. Peut-être s'est-il battu noblement, peut-être pas."

Severino le fixa silencieusement. Lindsay sourit, une grimace sauvage qui n'était pas très amicale sur le visage. "Le différent est clos. Je rendrai compte à la Guilde ce qui est arrivé, et je leur dirai que j'ai épargné votre vie plutôt que de vous tuez. Venez avec moi, et chassez vos noires pensées."

"Je vous ai battu aujourd'hui. Je vous battrai demain. Je vous battrai à chaque fois que vous m'affronterez si c'est la manière dont vous voyez les choses. Mais pour moi, tout est terminé." Alors, il lança au visage du castillien un gigantesque et tonitruant éclat de rire pour se moquer de Severino qu'il venait d'affronter une minute auparavant, et traversa la foule.



Le Grand Secret



Le secret de la Guilde des Spadassins est... qu'elle n'a aucun secret. Aucune sorcellerie cachée, aucune dimension alternative, pas de secret caché comme quoi le cardinal Verdugo serait le fils illégitime de la Reine Elaine. La Guilde est exactement ce qu'elle prétend être : une organisation de combattants qui se consacrent à perpétuer l'art du duel honorable.

Le véritable secret de la Guilde est qu'elle est plus un outil entre les mains des autres, plutôt qu'une organisation avec des buts inavoués. Le Gaius et le cardinal Verdugo utilisent la Guilde pour restreindre les droits de leurs propres Spadassins. La Montaigne l'utilise pour le prestige social qu'elle procure. La Ligue de Vendel l'utilise pour en tirer un profit financier, comme de toute chose. Les Vestens s'en servent pour mettre des bâtons dans les roues des vendelars. La Vodacce et la Castille l'ignorent, à moins qu'elle ne serve leurs objectifs. Et Veronica Ambrogia l'utilise pour asseoir officiellement sa position.

Les différents membres de la Guilde des Spadassins ont également leurs secrets. Mais la société dans son ensemble n'a pas de but spécifique en dehors de celui qui est affiché : que les duels se déroulent de manière honorable. Par certains côtés, ils ont atteint leurs objectifs. Chacune des nations de Théah respecte les règles de duel de la Guilde. Mais des difficultés se profilent à l'horizon. Le pistolet fait son retour comme arme de duel à la mode, et les deux membres du cercle intérieur soucieux de garder l'honneur au centre des duels commencent à être âgés. Linnae Knute et Miles Donovan sont les deux seules personnes qui font que la Guilde reste aujourd'hui une organisation totalement neutre. Quand ils disparaîtront, qui sait comment tournera la Guilde ?

Joueur

Pourquoi rejoindre la Guilde ?



La première question à se poser lorsque vous envisagez de faire rejoindre la Guilde à votre héros est la suivante : votre MJ fera-t-il respecter les règles de la Guilde ? Laissez passer quelque temps et regardez comment se passent les duels. Ainsi, si vous ne souhaitez pas vous enfermer dans ce carcan, cela ne vaut pas la peine de rejoindre la Guilde.

Mesuré en terme de points, la Guilde des Spadassins ne donne pas un avantage énorme. Vous pouvez apprendre quelques compétences Exploiter les faiblesses, la Guilde peut vous fournir du travail, vous pouvez obtenir abri et nourriture gratuitement, et vous pouvez défier les gens en duel. Voilà. C'est tout. Aucun vœu, aucun masque, aucune sorcellerie et aucun grand secret du jeu.

La Guilde des Spadassins

La seconde question à se poser est : le héros se battra-t-il en duel ? le duel est la meilleure façon d'utiliser le système de combat comme il est prévu dans 7th Sea. Il interdit les pistolets et la sorcellerie, et se passe en terrain neutre, ainsi aucune perturbation ne viendra perturber le bon déroulement de l'affrontement. En bref, seuls les traits de vos héros, leurs compétences et les Ecoles qu'ils connaissent, ainsi que les armes qu'ils utilisent peuvent influencer le combat. Votre adversaire ne s'enfuira pas, ou ne sortira pas un pistolet caché pour vous tirer dessus, ou n'appellera pas une bande de brutes à son aide (à moins qu'il n'accepte de perdre de la réputation !). Un duel est un moment où les deux héros peuvent utiliser leurs compétences de Spadassin, jouer avec des combos, et découvrir exactement le fonctionnement du combat à l'épée.

Si vous aimez les combats à l'épée à 7th Sea, alors la Guilde est faite pour vous. Vous ne devez pas trouver quelqu'un à insulter, ou insulter quelqu'un d'autre. Dites juste à votre MJ que vous voulez que votre héros se batte en duel, et il vous fournira quelqu'un qui vous engagera pour vos talents de Spadassin. Vous pouvez vous battre en duel où vous voulez, aussi longtemps que vous n'êtes pas trop blessé. Non seulement vous gagnez des points de réputation, mais vous serez même payé pour le faire ! Que demander de plus ?

Il faut également se rappeler que la guilde est aussi un lieu où l'on peut trouver du travail. Ainsi, même si vous ne voulez pas que votre héros se batte en duel toute sa vie, vous pouvez lui obtenir un travail de garde du corps ou de maître d'armes. Les grandes histoires commencent avec de si petites choses. L'adhésion à la Guilde, correctement utilisée dans une campagne, ne sera jamais un investissement à perte.

Réaliser un affrontement excitant

Les Ecoles ont une personnalité propre. Chaque Ecole a son propre style unique qui s'ajoute à n'importe quel combat. Valroux est un modèle tout en raillerie et moquerie. Donovan est démodé. McDonald utilise une grêle de coups violents. Gallegos emploie une approche prudente et presque mathématique, et ainsi de suite. Choisir une Ecole revient à choisir un concept de héros. Valroux ne sera pas drôle si vous ne vous sentez pas à l'aise avec les moqueries et les quolibets. Ni McDonald, si vous ne vous voyez pas pousser un beuglement occasionnel. Il existe assez d'Ecoles pour couvrir un large spectre de personnalités. Mais si aucune Ecole n'a une personnalité qui vous touche, ça n'est pas grave. Créez votre héros et choisissez-lui une Ecole, en l'adaptant à votre façon de jouer, ce ne sera pas le premier héros à modifier un style d'escrime à sa façon de se battre. C'est ainsi que naissent les variantes d'Ecoles existantes (comme Desaix avec Valroux par exemple).

En conclusion, ne soyez pas répétitive. Cela ne signifie pas que vous devez éviter d'utiliser à chaque fois la même technique, mais habituez-vous à faire toujours mieux. Glissez de nouvelles combinaisons ou variantes à la façon de se battre de votre héros. En même temps, faites court. La meilleure manière de transformer une courte bataille en affrontement laborieux de plus de six heures est d'essayer de prolonger le combat pour utiliser l'une de ses compétences de Spadassin afin de mettre rapidement fin au combat, comme Riposte ou Coup fourré. Les autres joueurs voudront eux aussi participer, il faut donc essayer de ne pas garder les projecteurs toujours sur le même personnage. Jouez rapidement, faites vos jets de dés, et passez à l'action suivante.

Vous pouvez prévoir une série de coups successifs ou de combinaisons avant que le combat ne commence. De cette façon, les choses seront plus fluides. Plus le nombre d'options de combinaisons prévues est important, plus vous vous sentirez à l'aise et impliqué dans le combat, tout en tirant le meilleur parti de votre Ecole de Spadassin.



Pourquoi utiliser la Guilde ?



La Guilde des Spadassins peut sembler très limitatives à de nombreux égards. Et en effet elle peut parfois l'être. Mais le MJ a le pouvoir de déterminer de quelle manière la Guilde limite les actions de ses joueurs, et combien elle facilite un roleplaying excitant. Tout repose sur une question très simple : quelle est l'importance du système judiciaire dans votre campagne ?

La plupart des personnages de cape et d'épée ne s'inquiètent pas beaucoup de la loi. Les héros rient face au danger et, maladroitement, au nez des autorités locales (d'ailleurs, ces représentants de l'ordre sont parfois les vilains de l'histoire). Dans une telle campagne, vos héros ne se tracassent pas avec la légalité de leurs duels, cherchant juste à rendre justice par eux-mêmes.

Alternativement, vous pouvez mener une campagne de cape et d'épée où la loi a simplement plus d'impact. Ils veulent vaincre le Vilain et son homme de main sans aucune considération en les chargeant tel une compagnie de mercenaires. Et bien, dans ce cas, vous ne devriez pas utiliser la Guilde des Spadassins. En ce sens, la Guilde ne devrait pas être traitée différemment d'une autre organisation. Si la Rilasciare ou Los Vagos ne jouent aucun rôle dans votre campagne, alors vous ne l'utilisez pas. Ainsi, si la Guilde et ses règles ne fonctionnent pas dans votre style de jeu, oubliez-la.

Maintenant que vous avez la permission de ne pas utiliser la Guilde, voyons pourquoi vous devriez l'incorporer à votre campagne. D'abord, il est important de noter que la Guilde ne régit que les affrontements légaux sous la forme de duel. Si un Spadassin ne défie pas son adversaire, il ne s'agit pas d'un duel légal au sens de la Guilde. Dans ce cas, elle laissera le problème aux autorités locales. Si deux Spadassins s'affrontent sur un champ de bataille, ce n'est pas un duel. Si un Spadassin pénètre par effraction dans la maison d'un autre Spadassin et essaie de le tuer dans son lit, ce n'est pas un duel. Si le héros Spadassin attaque le mauvais garçon pour l'empêcher d'abaisser le levier qui activera un artefact Syneth et fera sauter Charousse, ce n'est pas un duel.

Les duels sont des affaires d'honneur, une personne en provoque une autre sur un problème de réputation, d'honneur bafoué ou pour une insulte. Si deux Spadassins ne s'affrontent pas pour un problème d'honneur, ou, par procuration, pour l'honneur d'une tierce personne, ce n'est pas un duel. Cela ne concerne alors pas la Guilde, et ils n'ont pas à s'inquiéter. Comme MJ, tu peux alors laisser la main aux autorités locales.

Maintenant que nous savons quand vous ne pouvez avoir recours à la Guilde, quand devez-vous l'utiliser ? Comme un moyen d'accrocher un scénario. Par exemple, la Guilde pourrait demander au héros de défier quelqu'un pour 50 guilders. Si vos héros ont besoin d'argent, c'est une manière facile de les aider - ou une accroche pour les amener dans la grande aventure.

De même, la Guilde (et ses règles établies) permet aux héros d'augmenter leur réputation. Reportez-vous au chapitre 3 sur ce sujet. Un héros n'est plus obligé de courtiser tous les jupons qui passent, de ne pas pousser un cri alors qu'il est en train de mourir, ou de courir après les champs de bataille et les guerres pour y glaner quelques points.

La Guilde des Spadassins

Une fois que vos joueurs se seront rendu compte qu'ils peuvent faire progresser leur réputation en participant à des duels, ils vous réclameront des commissions pour leurs Spadassins. En théorie, vous pouvez centrer toute une campagne sur la Guilde des Spadassins. Si vous voyez que vos héros apprécient les duels, vous pouvez leur en donner pour tous les jours de la semaine... gagnant ainsi l'hostilité et la haine de nombreux rivaux, les attentions de personnages du sexe opposé (ou pas...) et d'innombrables amorces d'autres scénarios.

En substance, la Guilde est ce que vous en faites. Si elle ne vous intéresse pas, ne l'utilisez pas. A l'opposé, vous pouvez en faire une pièce centrale de votre campagne. La Guilde des Spadassins représente le groupe le plus important (quantitativement) de Théah, et au moins une paire de vos héros portent sans doute sa broche. Il n'y a pas de meilleur moyen pour les réunir...



a section suivante contient les caractéristiques techniques et les secrets des PNJ du chapitre 2. En raison de la nature sensible de ces informations, nous invitons les joueurs qui seraient arrivés à cette partie accidentellement à refermer ce livre ou changer de chapitre sous peine de gâcher tout le plaisir de la découverte.



Linnae Knute, Héros

Linna cherche à être le meilleur... dans tous les domaines du combat. Âgé de 37 ans, il pourrait bien atteindre son objectif. En tant que chef de la Guilde des Spadassins, il peut demander à suivre l'enseignement des meilleurs maîtres d'armes de Théah. Seul le manque de temps le limite. C'est sa plus grande faiblesse... Knute ferait n'importe quoi pour accomplir sa quête. Il a ainsi accumulé plusieurs obligations dans ses efforts pour y parvenir, qui risquent de revenir le hanter un jour.

Linna a persuadé de nombreux maîtres d'armes de lui enseigner leurs connaissances (la preuve de ses talents de diplomate). Lui-même n'a jamais pris le temps d'enseigner ses propres connaissances à quelqu'un d'autre. Ainsi, il a appris Bogatyr en approchant son doyen, Silan en personne. Il ne sait pas s'il a réellement trouvé Silan, il a simplement parcouru l'Ussura en tout sens jusqu'à ce qu'il tombe sur sa hutte au milieu d'une tempête de neige. Silan ne lui adressa pas la parole, mais le pria d'entrer et lui enseigna ses techniques comme à n'importe quel apprenti bogatyr. Les deux hommes n'en ont jamais parlé, mais Linnae a compris de manière intuitive que jamais il ne pourrait enseigner ce que Silan lui avait appris à qui ce soit. Knute ne sait pas pourquoi Matushka l'a dirigé vers Silan et l'a laissé apprendre bogatyr. Il la soupçonne de ne le lui avoir accordé que pour lui demander un service en retour, mais s'il ne sait pas quand, ni ce qu'elle lui demandera.

Knute a également appris l'Ecole Villanova auprès de du prince Giovanni en personne. Impressionné et amusé par la témérité du vendelar, le prince le prit comme apprenti à la condition qu'il lui renvoie l'ascenseur à l'avenir. Linnae sait qu'il a prit un gros risque en donnant sa parole à un prince vodacci, et encore plus avec Villanova. Cependant, en raison de sa quête de la perfection au combat, il sait qu'il n'avait pas d'autre choix. Jusqu'ici, Giovanni n'a pas fait valoir ses doits.

Linnae s'est fait beaucoup d'ennemis au cours de ces années, ce qui lui prend du temps pour contrecarrer leurs plans. Il a juré à l'Imperator Reifenthal qu'il transmettrait l'École Eisenfaust à ses propres héritiers si lui-même ne vivait pas assez vieux pour voir une Eisen unifiée. Jusqu'ici, il ne s'est pas marié et n'a engendré aucun descendant. Il a commencé à chercher une femme avec laquelle il pourrait s'unir, mais sa quête lui prend tellement de temps qu'il lui en reste très peu pour un semblant de vie sociale. Il sait également qu'il a beaucoup d'ennemis, qui pourraient alors en profiter pour l'attaquer à travers l'être aimé plutôt que d'affronter le plus grand Spadassin d'aujourd'hui. La crainte de risquer la vie de la femme qui partagerait son existence, couplée à sa quête inexorable, conspire à le garder célibataire et sans enfants.

Linnae Knute



Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 5 Esprit : 5 Détermination : 4

Panache : 5 Arcane : Concentré Réputation : +35

Épée de Damoclès : Obligation (Imperator Riefenthal, Giovanni di Villanova, Matushka).

Langues : Avalonien (L/E), Castillian, Eisenor (L/E), Haut-eisenor, Montaginois (L/E), Théan, Tikaret-baraji, Ussuran, Vendelar (L/E), Vodacci.

Avantages : Age et sagesse (Vieux) ; Appartenance : Guilde des Spadassins ; Double nationalité (Eisenor/Vendelar) ; Grand maître (Gallegos & Bernoulli, Aldana & Gallegos, Eisenfaust & Leegstra) ; Linguiste ; Réflexes de combat ; Siège à la Ligue de Vendel.

Écoles d'escrime

Aldaña (Maître) : Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 6, Marquer (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 6, Voir le style 5.

Bernoulli (Maître) : Corps à corps (Pugilat) 5, Coup puissant (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Fente en avant (Escrime) 6, Voir le style 5.

Bogatyr (Compagnon) : Coup de pommeau (Hache à deux mains) 4, Coup puissant (Hache à deux mains) 5, Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains) 5, Fente en avant (Hache à deux mains) 5, Voir le style 5.

Donovan (Maître) : Désarmer (Escrime) 5, Emprisonner (Bouclier) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 6, Voir le style 5.

Eisenfaust (Maître) : Coup puissant (Escrime) 5, Désarmer (Gant de combat) 5, Exploiter les faiblesses (Gant de combat) 5, Emprisonner (Gant de combat) 5, Voir le style 5.

Gallegos (Maître) : Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 6, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 5.

Leegstra (Maître) : Corps à corps (Lutte) 5, Coup puissant (Hache à deux mains) 5, Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains) 5, Fente en avant (Hache à deux mains) 5, Voir le style 5.

Torres (Compagnon) : Double parade (Cape/Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte de corps 5, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 5.

Urostifter (Compagnon) : Coup puissant (Escrime) 5, Double parade (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 6, Voir le style 5.

Valroux (Maître) : Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 5.

Villanova (Apprenti) : Coup fourré (Escrime) 3, Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 6, Voir le style 5.

Métiers

Acrobate : Acrobatie 2, Equilibre 4, Jeu de jambes 6, Jonglerie A, Roulé-boulé 3, Sauter 3.

Chasseur : Déplacement silencieux 3, Observation 4, Piéger 2, Survie (forêt) 2.

Courtisan : Danse 1, Diplomatie 4, Eloquence 4, Etiquette 3, Héraldique 1, Mode 1, Observation 4, Politique 2, Sincérité 3, Trait d'esprit 2.

Diplomate : Comportementalisme 3, Diplomatie 4, Eloquence 4, Etiquette 3, Héraldique 1, Observation 4, Politique 2, Sincérité 3, Trait d'esprit 2.

Maître d'armes : Commander 3, Entraîner 5, Etiquette 3, Galvaniser 2, Intimidation 4, Jeu de jambes 6, Observation 4, Premiers secours 3, Qui-vive 3, Recherches 4, Trait d'esprit 2.

Médecin : Chirurgie 3, Diagnostic 3, Observation 4, Premiers secours 3.

Entraînements

Athlétisme : Acrobatie 3, Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 6, Lancer 1, Nager 2, Roulé-boulé 3, Sauter 3.

Bouclier : Attaque (Bouclier) 3, Parade (Bouclier) 4.

Cape : Enchevêtrer 1, Parade (Cape) 3.

Couteau : Attaque (Couteau) 4, Parade (Couteau) 3.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.

Gant de combat : Attaque (Gant de combat) 5, Parade (Gant de combat) 5, Uppercut 4.

Hache à deux mains : Attaque (Hache à deux mains) 5, Parade (Hache à deux mains) 4.

Lutte : Etreinte 2, Se dégager 4.

Pugilat : Attaque (Pugilat) 3, Direct 2, Jeu de jambes 6.



Miles Donovan, Héros

Miles est exactement ce qu'il semble être : un honorable et taciturne combattant qui voit dans le combat un code de chevalerie. Il représente ce qu'il y a de plus honorable dans les duels, et il entend faire en sorte que les standards de la Guilde des Spadassins soient en accord avec ses idées.

Miles a entamé des négociations secrètes avec le High King Jacques McDuff. La Guilde souhaite créer un fauteuil de conseiller et placer un highlander à ce poste. Ils pensent que ce serait une bonne chose que ce soit un McDuff qui occupe ce poste, car en raison de leur statut spécial au sein des Marches, seul un membre de cette famille pourrait obtenir l'accord de tous les clans. McDuff est, pour le moment, modérément intéressé, car d'autres choses occupent son esprit. Ainsi, les réunions clandestines de Miles et Jack au sujet de la Guilde sont souvent très courtes et dérivent systématiquement sur l'indépendance des Marches vis-à-vis de la Cour Royale d'Elaine : les deux hommes partagent en effet un point de vue commun sur la politique avalonienne.

Le seul regret de Miles est qu'il est obligé de prendre en charge la gestion de la Guilde sous la pression des autres membres du Cercle Intérieur. Franck est trop pris par les aspects sociaux de la Guilde plutôt que par les tâches plus administratives et rébarbatives. Quant à Linnae, il est bien trop impliqué dans la politique de ses deux pays d'origine, la Vendel et l'Eisen, et est bien trop souvent dans des pays éloignés pour apprendre de nouvelles Ecoles de Spadassins. Miles n'est pas le seul fils, mais il est l'aîné de sa fratrie. Son père Oslac l'incite à prendre une épouse, mais Miles a pour le moment toujours refusé, arguant de ses responsabilités au sein de la Guilde et ne voyant, pour l'heure, aucun intérêt à une telle relation.

Miles Donovan



Profil

Gaillardise : 5 Finesse : 4 Esprit : 3 Détermination : 6

Panache : 4 Arcane : Maître de soi Réputation : +43

Epée de Damoclès : Serment.

Langues : Avalonien (L/E), Eisenor, Montaginois, Vendelar.

Avantages : Académie militaire, Age et sagesse (Vieux) ; Appartenance : Guilde des Spadassins ; Citation ; Dur à cuire ; Poigne ferme ; Trait légendaire (Détermination) ; Volonté indomptable.

Ecoles d'escrime

Donovan (Maître) : Désarmer (Escrime) 5, Emprisonner (Bouclier) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Leegstra (Maître) : Corps à corps (Lutte) 5, Coup puissant (Hache à deux mains) 5, Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains) 5, Fente en avant (Hache à deux mains) 5, Voir le style 5.

Mac Donald (Compagnon) : Coup puissant (Epée à deux mains) 5, Fente en avant (Epée à deux mains) 4, Coup de pommeau 4, Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains) 5, Voir le style 5.

Robertson (Apprenti) : Double parade (Cape/Escrime) 3, Enchevêtrer (Cape) 3, Exploiter les faiblesses (Escrime) 3, Feinte (Escrime) 3, Voir le style 3.

Métiers

Barde : Chant 2, Diplomatie 2, Eloquence 3, Etiquette 3, Histoire 4, Trait d'esprit 1.

Chasseur : Déplacement silencieux 3, Dressage 2, Guet-apens 3, Observation 4, Piéger 2, Pister 3, Qui-vive 2, Survie (forêt) 4, Tanner 2.

Maître d'armes : Commander 5, Entraîner 5, Etiquette 3, Galvaniser 3, Guet-apens 3, Intimidation 3, Jeu de jambes 4, Observation 4, Premiers secours 4, Qui-vive 2, Recherches 2, Trait d'esprit 1.

Médecin : Chirurgie 3, Diagnostic 3, Observation 4, Premiers secours 4.

Entraînements

Bouclier : Attaque (bouclier) 4, Parade (bouclier) 5.

Cavalier : Dressage 2, Equitation 2, Sauter en selle 2, Soins des chevaux 2.

Cape : Enchevêtrer 3, Parade (Cape) 3.

Couteau : Attaque (Couteau) 4, Parade (Couteau) 3.

Epée à deux mains : Attaque (Epée à deux mains) 4, Parade (Epée à deux mains) 3.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.

Hache à deux mains : Attaque (Hache à deux mains) 4, Parade (Hache à deux mains) 4.

Pugilat : Attaque (Pugilat) 4, Direct 3, Jeu de jambes 4, Uppercut 2.



Franck Desaix de Montaigne, Scélérat

Veronica Ambrogia n'exerce pas de chantage sur Franck. En raison de son attitude indépendante, il n'a rien fait qu'il veuille garder secret. A la place, elle a proposé à Franck de l'aider dans le problème qu'il rencontre avec Gregor Altherr, l'avoué qui a en charge l'argent de son père en fidéicomis. Jusqu'à présent, elle n'a rien trouvé sur cet homme, mais qu'elle finirait bien par trouver quelque chose.

Franck est assez satisfait de la situation, puisqu'il peut ainsi passer beaucoup de temps avec elle. Et de temps en temps, Veronica lui demande une faveur. Rien de bien important : deux fois, elle demanda à Franck d'accorder sa voix à des Ecoles qu'elle voulait voir reconnue. Quand elle voulut mettre Renato Marchello à la tête des Rasoirs, elle demanda à Franck de présenter sa requête comme si elle venait de lui. Franck, n'étant pas particulièrement séduit par les conditions d'homologation de la Guilde, vota comme le "suggérait" Veronica.

Fondamentalement, le poste de chef de la Guilde est un fardeau pour Franck, une charge dont il souhaiterait se débarrasser au plus vite. Dans le meilleur des cas, il espère que Veronica parviendra à l'aider à toucher la totalité de son héritage, ce qui lui permettrait de quitter la Guilde et de prendre sa retraite pour vivre avec elle.

Franck Desaix de Montaigne

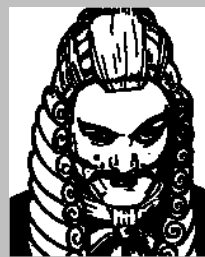
Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 4 Esprit : 4 Détermination : 4

Panache : 6 Arcane : Hédoniste Réputation : +42

Langues : Avalonien, Castillian, Eisenor, Montaginois (L/E), Vendelar.

Avantages : Appartenance : Guilde des Spadassins ; Appartenance : Club de gentilshommes (La Mode du Lac) ; Grand Maître (Ambrogia & Valroux) ; Gaucher ; Lame du Mystère (Lame Chatoiyante, Garde loyale) ; Noble ; Parent proche (Courtisan) ; Scélérat ; Séduisant (Eblouissant) ; Serviteur - Laquais (loyauté extrême) ; Serviteurs (nombreux).



Ecoles d'escrime

Ambrogia (Maître) : Coup de pommeau (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Gauthier (Apprenti) : Désarmer (Couteau) 3, Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Emprisonner (Couteau) 2, Voir le style 5.

Robertson (Apprenti) : Double parade (Cape/Escrime) 3, Enchevêtrer (Cape) 3, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Swanson (Apprenti) : Coup de pommeau (Escrime) 5, Double parade (Canne-épée/Fourreau) 2, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Valroux (Maître) : Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Arnaqueur : Comédie 1, Jouer 3, Observation 3, Séduction 4, Sincérité 3, Tricher 3.

Courtisan : Cancanier 4, Danse 4, Eloquence 4, Etiquette 3, Héraldique 2, Jouer 3, Mode 5, Observation 3, Politique 2, Séduction 4, Sincérité 3.

Espion : Déplacement silencieux 1, Filature 1, Fouille 1, Observation 3, Qui-vive 1, Séduction 4, Sincérité 3, Trait d'esprit 1.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 1, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 2.

Cape : Enchevêtrer 3, Parade (Cape) 3.

Cavalier : Equitation 2, Soins des animaux 1.

Combat de rues : attaque (Combat de rues) 2, Coup de pied 2, Lancer (Armes improvisées) 2.

Couteau : Attaque (Couteau) 5, Parade (Couteau) 5.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.



Veronica Ambrogia, Vilain

Une femme telle que Veronica Ambrogia, qui a réussi à survivre dans le panier de crabes qu'est la Vodacce, a obligatoirement de nombreux secrets. Mais le plus important est que Veronica est la mère de Juliette.

En effet, Veronica a bien eut une liaison suivie avec Allegro di Villanova, le père de Giovanni ; et Alfonso di Bernouilli découvrit le pot aux roses en 1646, mais cette liaison durait en réalité depuis 1641 ! De cette relation est née Giulia Ambrogia (sans qu'Alfonso ne le sache), qui n'est autre que Juliette, ainsi Giovanni a pris sa propre demi-sœur comme courtisane !

Veronica a toujours pris soin de sa fille à distance, elle s'est arrangée pour qu'elle entre à la Dilattente et l'a aidée à faire son entrée dans le monde du Grand Jeu vodacci. Ce qu'elle n'avait pas prévu, c'est que Juliette et Giovanni se plaisent l'un, l'autre.

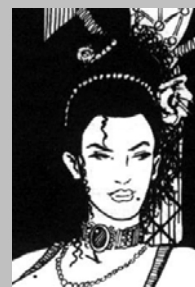
D'autant, qu'elle-même a été pendant un temps l'amante du prince Giovanni di Villanova. Elle l'avait approché afin de pouvoir apprendre l'Ecole d'escrime de cette famille. Ce dernier, amusé par l'audace de cette belle courtisane et ses talents d'escrimeuse, accepta à la condition qu'elle lui soit redevable d'un service.

Et ce service ne se fit pas attendre très longtemps, il insista pour qu'elle fasse reconnaître son Ecole par la Guilde des Spadassins, malgré le fait qu'elle ne soit pas enseignée à tout le monde. Elle réussit toutefois sa mission.

Aujourd'hui, ses relations avec Giovanni sont tendues et ambiguës. Elle lui en veut d'avoir séduit sa fille, mais respecte la façon dont l'homme navigue au milieu du Grand Jeu.

Concernant ses relations avec Franck Desaix de Montaigne, Veronica fait tout pour garder prise sur lui. Ainsi, elle a bien trouvé quelque chose sur Gregor Altherr, l'avoué de Franck qui gère sa fortune. Cependant, si elle fournissait ces éléments au jeune montagnais, elle n'aurait plus aucun moyen de pression à son encontre. Pour le moment, elle garde donc ce secret pour elle. De même, jusqu'à présent, Veronica ne l'a pas détrompé sur le fait qu'elle vivrait avec lui s'il touchait son héritage et le laisse espérer, pour les mêmes raisons. Ainsi, jusqu'à maintenant, il a toujours répondu favorablement à ses "suggestions".

Veronica Ambrogia



Profil

Gaillardise : 3 **Finesse** : 5 **Esprit** : 5 **Détermination** : 4

Panache : 5 **Arcane** : Ingénieuse **Réputation** : -96

Langues : Avalonien, Castillian, Montaginois (L/E), Théan, Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Epées de Damoclès : Enfant perdu (Juliette)

Avantages : Appartenance : Guilde des Spadassins ; Beauté du diable ; Gaucher ; Grand Maître (Ambrogia & Villanova) ; Réflexes de combat ; Réflexes éclairs ; Relations (Franck Desaix de Montaigne, Giovanni di Villanova) ; Relations (nombreuses, en particulier en Vodacce) ; Scarovese ; Séduisante (Intimidante) ; Volonté indomptable.

Ecoles d'escrime

Ambrogia (Maîtresse) : Coup de pommeau (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Valroux (Apprentie) : Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 3, Voir le style 5.

Villanova (Maîtresse) : Coup fourré (Escrime) 5, Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Courtisane : Cancanier 5, Comédie 3, Comportementalisme 5, Danse 5, Discrétion 5, Dissimulation 5, Etiquette 5, Fouille 5, Jenny 4, Masseur 3, Mode 4, Observation 5, Pique-assiette 5, Poison 4, Politique 6, Séduction 4, Sincérité 5, Trait d'esprit 4.

Erudit : Calcul 2, Droit 3, Eloquence 3, Histoire 3, Occultisme 1, Philosophie 4, Recherches 3, Sciences de la nature A, Théologie 2.

Espion : Code secret 4, Corruption 5, Déguisement 4, Déplacement silencieux 5, Dissimulation 5, Falsification 4, Filature 5, Fouille 5, Interrogatoire 3, Langage des signes 4, Lire sur les lèvres 5, Observation 5, Poison 4, Qui-vive 3, Séduction 4, Sincérité 5, Trait d'esprit 4.

Maître d'armes : Commander 3, Entraîner 2, Etiquette 5, Galvaniser 2, Guet-apens 4, Intimidation 4, Jeu de jambes 5, Observation 5, Pas de côté 4, Premiers secours 3, Qui-vive 3, Recherches 3, Trait d'esprit 4.

Malandrin : Connaissance des bas-fonds 4, Contact 5, Débrouillardise 4, Fouille 5, Observation 5, Orientation citadine (Dionna/Kirk) 3/2, Sens des affaires 2.

Entraînements

Couteau : Attaque (Couteau) 5, Lancer (Couteau) 4, Parade (Couteau) 5.

Combat de rues : Attaque (Combat de rues) 5, Attaque (Armes improvisées) 3, Coup à la gorge 5, Coup aux yeux 5, Coup de pied 2, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 2.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.

Pistolet : Recharger (Pistolet) 3, Tirer (Pistolet) 3.



Renato Marchello, Vilain

Renato a de nombreux secrets. Le premier est qu'il descend des Lorenzo par la branche des Bianco. Sa famille de paysans ne connaissait absolument pas le sombre secret de son passé. Renato appris les origines de sa lignée peu de temps après être entré à son service. Heureux de quitter sa vie puante de paysan, il n'éprouve aucune difficulté à servir cette femme. Peu de temps après, sur la suggestion de Veronica, il s'assura que sa famille meurt dans un grand incendie.

Le second secret de Marchello est qu'il est l'un de ces rares mâles vodaccis non liés. Il est jusqu'à présent parvenu à garder ce secret par un expédient des plus simples : il tue toutes les sorcières du destin qu'il rencontre. Jusqu'ici, il en est à quatre victimes et il évite de se rendre en Vodacce de peur de tomber sur une sœur ou une mère vengeresse. La Guilde ne connaît pas ce secret et n'a rien contre le fait d'envoyer d'autres Rasoirs en Vodacce. Par contre, Veronica connaît cet avantage, et a sans doute des plans pour l'utiliser à son profit lorsque le moment sera venu.

Ce que Veronica ne sait pas, c'est que Renato est un véritable psychopathe. Pour parler simplement, il aime tuer les gens. Aussi lentement et douloureusement que possible. Il a réuni une bande de Rasoirs qui partagent ses habitudes horribles. Il déguise la plupart de ses massacres en "châtiment de la Guilde des Spadassins", généralement en affirmant que le Spadassin est mort en "résistant à l'arrestation" ou en choisissant de tuer un vodacci (ce qui pose moins de problème à la Guilde).

Quand aucun Spadassin n'est "disponible", Marchello cherche une Jenny qui ne manquera à personne, fait ce qu'il a à faire puis la fait disparaître. Madame Lorraine Weller, la maîtresse de la Guilde des Jennys, soupçonne qu'un tueur s'en prend aux membres de son organisation, mais elle bien la seule. Renato est assez prudent pour effectuer ses assassinats en des lieux très différents et avec des écarts de temps très variables, de sorte que Lorraine n'a, pour le moment, pas pu faire le rapprochement entre ses voyages professionnels et les disparitions des Jennys.

Renato est également obnubilé par les écrits de Jorge Argento, indiscutablement le meilleur spadassin de l'histoire de Castille, il recherche obstinément le premier tome de *Los Paradajos de Defensa*.

Veronica ne sait également pas que Renato est membre du NOM. Bien qu'il ne soit pas membre du conseil des treize, il est assez haut placé pour avoir une bonne idée de ce que fait cette organisation. Il ne sait pas qui est son supérieur, mais il sait qu'il se donne du mal pour lui cacher son identité. Les fonctions de Renato au sein du NOM sont plutôt superficielles. De temps en temps, il doit tuer un Spadassin particulier. Parfois celui-ci a enfreint les règles de la Guilde. Parfois, c'est Renato lui-même qui en crée la preuve.

D'une façon ou d'une autre, il part personnellement affronter le Spadassin, et l'homme meurt alors au cours de son arrestation. Plus tard, son employeur lui fait parvenir le paiement de son travail par un intermédiaire (différent à chaque fois) qui lui remet la somme dans un lieu discret. Le groupe de Renato ne se doute de rien, puisqu'il tue de nombreux Spadassins de cette façon. Renato croit que son supérieur ne l'utilise pas trop car il a un grand dessein pour lui. S'il devra s'en prendre à Veronica Ambrogia en personne ou à la Guilde, il ne le sait pas. Pour l'instant, il se satisfait de patienter et accepte les fortes sommes qu'il reçoit pour le moment où il sera de nouveau libre.

Renato Marchello



Profil

Gaillardise : 4 Finesse : 5 Esprit : 4 Détermination : 4

Panache : 6 Arcane : Trompeur Réputation : -12

Epée de Damoclès : Lorenzo ; Obnubilé (

Langues : Avalonien, Castillian, Eisenor, Montaginois, Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Guilde des Spadassins ; Appartenance : Les Rasoirs ; Appartenance : NOM ; Grand Maître (Ambrogia & Valroux) ; Gaucher ; Lame épaisse (4 dés de la destinée) ; Linguiste ; Non lié ; Protecteur (Veronica Ambrogia) ; Scarovese.

Ecoles d'escrime

Ambrogia (Maître) : Coup de pommeau (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Bernouilli (Compagnon) : Corps à corps (Pugilat) 5, Coup puissant (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Fente en avant (Escrime) 5, Voir le style 5.

Rochefort (Maître) : Attaque en dégaine (Escrime) 5, Ballestra (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Force d'âme 5, Frappe à deux mains (Escrime) 5, Lacérer (Escrime) 5, Harceler (Escrime) 5, Vénération des Prophètes (Escrime) 5, Voir le style 5.

Soldano (Compagnon) : Double parade (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5, Tourbillon (Escrime) 4, Voir le style 5.

Valroux (Maître) : Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 5.

Exploiter les faiblesses : Bouclier 2, Cape 2, Couteau 4, Epée à deux mains 4, Escrime 5, Gant de combat 2, Hache 2, Hache à deux mains 2.

Métiers

Courtisan : Danse 2, Diplomatie 2, Eloquence 1, Etiquette 2, Héraldique 1, Mode 2, Observation 4, Politique 2, Séduction 3, Sincérité 4, Trait d'esprit 2.

Espion : Code secret 2, Corruption 3, Déguisement 2, Déplacement silencieux 4, Dissimulation 3, Falsification 3, Filature 4, Fouille 3, Interrogatoire 5, Langage des signes 3, Observation 4, Qui-vive 3, Séduction 4, Sincérité 5, Trait d'esprit 2.

Maître d'armes : Commander 2, Entraîner 3, Etiquette 2, Guet-apens 5, Intimidation 4, Jeu de jambes 4, Observation 4, Pas de côté 3, Premiers secours 2, Qui-vive 3, Recherches 2, Trait d'esprit 2.

Entraînements

Athlétisme : Acrobatie 1, Amortir une chute 2, Escalade 2, Jeu de jambes 4, Lancer 1, Pas de côté 3.

Cavalier : Equitation 4, Sauter en selle 3, Soins des animaux 2, Voltige 2.

Combat de rues : attaque (Combat de rues) 4, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 2, Coup de pied 4.

Couteau : Attaque (Couteau) 5, Parade (Couteau) 5.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.

Pugilat : Attaque (Pugilat) 3, Claque sur l'oreille 3, Direct 2, Jeu de jambes 4.



Hrodgeir, Héros

Hrodgeir n'est pas une Rune Vivante, mais il partage sa condition, sur certains points, avec Gunrud Stigandsdottir. Grumfather a béni (ou peut-être maudit) Hrodgeir en lui donnant la capacité de comprendre les enseignements de Kyndighet, la rune de compétence. Il y a mille ans, Grumfather dirigea les pas de Kyndighet l'errant vers Hrodgeir en lui donnant la capacité d'apprendre Leegstra de la part de la Rune Vivante. Hrodgeir n'a jamais su pourquoi Grumfather l'avait choisi. Tout ce qu'il sait c'est qu'il est parvenu à comprendre les enseignements que lui prodiguait Kyndighet et qu'il a été désigné pour les transmettre à d'autres jusqu'à ce que Grumfather en décide autrement.

Grumfather n'a jamais changé d'avis. Hrodgeir découvrit alors qu'il avait cessé de vieillir. Apparemment, Grumfather avait décidé qu'il enseignerait les techniques de Leegstra pendant très, très longtemps. Il n'a jamais reculé face à son devoir, qu'il considère comme une tâche sacrée. Il n'a jamais pris femme, et évite toute relation physique qui pourrait lui apporter un enfant. Hrodgeir n'est pas sûr de ne pas en avoir. Toutefois, s'il peut éviter d'avoir un fils ou une fille qu'il verra dépérir puis mourir alors que lui continuera de vivre éternellement, il le fera. En outre, il a découvert qu'enseigner Leegstra était un travail à plein temps. Il ne manque jamais d'élèves, et parfois, il se demande si ce n'est pas Grumfather lui-même qui les lui envoie.

Hrodgeir doit composer avec le temps. En effet, Grumfather et Kyndighet ne lui ont pas indiqué quoi faire du style Leegstra. Pendant les cent premières années, il l'enseigna uniquement à des vestens, et s'assura qu'eux-mêmes ne l'enseignent qu'à d'autres vestens. Toutefois, Hrodgeir modifia bientôt sa vision des choses, et enseigna ses techniques à des non-vesten. Il était un peu nerveux les premiers temps, mais alors que Grumfather ne le foudroyait pas, ou ne l'ensevelissait pas sous une avalanche, il supposa que son dieu avait approuvé cet enseignement à des étrangers et il cessa tout simplement de s'inquiéter.

Hrodgeir continue aujourd'hui comme il l'a toujours fait. Il n'est pas heureux de la guerre entre la Ligue de Vendel et les vesten et pense que l'enseignement du style Leegstra peut permettre de jeter un pont entre les deux cultures. Il voit la guilde des spadassins comme un moyen d'atteindre cet objectif. Hrodgeir enseigne également les autres écoles vesten : au cours de ses milles années de vie, il a eu amplement le temps de les maîtriser. A l'exception d'Halfdansson, car Hrodgeir a une aversion pour la mer et ne s'en approche jamais.

Hrodgeir

Profil

Gaillardise : 6 Finesse : 3 Esprit : 4 Détermination : 5

Panache : 4 Arcane : Victorieux Réputation : +33

Épée de Damoclès : Non assermenté ; Froideur de l'éternité.

Langues : Accent vesten de Handels ; Avalonien, Ussuran, Vendelar (L/E).

Avantages : Accoutumance au froid ; Grand ; Appartenance : Guilde des Spadassins ; Dur à cuire ; Grand Maître (Leegstra & Kjemper, Leegstra & Urostifter) ; Nom véritable ; Poigne ferme ; Réflexes de combat ; Résistance à la douleur ; Trait légendaire (Gaillardise) ; Vétéran ; Volonté indomptable.

Écoles d'escrime

Kjemper (Maître) : Corps à corps (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Fente en avant (Escrime) 5, Mur d'acier (Bouclier) 5, Voir le style 5.



Leegstra (Maître) : Corps à corps (Lutte) 5, Coup puissant (Hache à deux mains) 5, Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains) 5, Fente en avant (Hache à deux mains) 5, Voir le style 5.

Siggursdottir (Maître) : Double attaque (Haches) 5, Exploiter les faiblesses (Hache) 5, Fente en avant (Hache) 5, Tourbillon (Hache) 5, Voir le style 5.

Skollvfesson (Maître) : Coup puissant (Hache à deux mains) 5, Corps à corps (Hache à deux mains) 5, Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains) 5, Fente en avant (Hache à deux mains) 5, Voir le style 5.

Urostifter (Maître) : Coup puissant (Escrime) 5, Double parade (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Chasseur : Déplacement silencieux 5, Dressage 4, Guet-apens 5, Observation 5, Piéger 4, Pister 5, Qui-vive 5, Signes de piste 4, Survie (Montagnes) 5, Tanner 4.

Maître d'armes (Maître, +0g1 à tous les jets de compétence de cette spécialisation) : Commander 5, Entraîner 5, Galvaniser 5, Guet-apens 5, Intimidation 5, Jeu de jambes 5, Narrer 5, Observation 5, Pas de côté 5, Premiers secours 5, Qui-vive 5, Recherches 5.

Médecin : Chirurgie 4, Diagnostic 3, Observation 5, Premiers secours 5, Vétérinaire 3.

Scalde : Chant 3, Création littéraire 2, Eloquence 4, Enigmes 5, Galvaniser 5, Histoire 5, Narrer 5.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 4, Course d'endurance 5, Course de vitesse 4, Escalade 4, Jeu de jambes 5, Lancer 3, Nager 3, Pas de côté 5, Soulever 3.

Bouclier : Attaque (Bouclier) 5, Parade (Bouclier) 5.

Combat de rue : Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 3, Coup de pied 3, Lancer (Armes improvisées) 3, Parade (Armes improvisées) 3.

Hache : Attaque (Hache) 5, Lancer (Hache) 5, Parade (Hache) 5.

Hache à deux mains : Attaque (hache à deux mains) 6, Parade (hache à deux mains) 5.

Lutte : Casser un membre 4, Coup de tête 4, Etreinte 5, Prise 5, Se dégager 4.



Lydia Larsen, Scélérat

Lydia a deux secrets. D'abord, elle ne se sent pas digne du legs de son père. Elle ne sent pas particulièrement à l'aise dans le rôle de maître d'armes, mais elle sait que c'est son devoir que de transmettre les connaissances de son père. Le deuxième secret de Lydia est bien plus grave. Elle a commencé à mettre un masque, porter des bottes qui la grandissent, et chasser les duellistes Rasmussen dans les rues de Kirk une fois la nuit tombée. Elle cache son apparence car elle ne veut pas entâcher le nom de Larsen. Elle craint également les représailles des notables qui soutiennent les duellistes Rasmussen et cache donc son identité. Au cours de ses dernières "expéditions de chasse", elle a fait en sorte de ne pas utiliser sa lanterne afin de ne donner aucun indice quant à son identité. Son excellente vision nocturne et sa connaissance de Kirk en font un adversaire redoutable et elle a déjà assassiné quatre duellistes Rasmussen. Elle justifie ces meurtres au nom de la justice, et se détache ainsi de la réalité de ses actes.

Lydia Larsen



Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 4 Esprit : 4 Détermination : 4
Panache : 3 Arcane : Egarée Réputation : +16

Épée de Damoclès : Vendetta (Duellistes Rasmussen).

Langues : Avalonien, Montagnois, Vendelar (L/E).

Avantages : Appartenance : Guilde des Spadassins ; Entraînement nocturne ; Héroïne locale (Kirk) ; Petite ; Scélérate.

Ecoles d'escrime

Larsen (Maître) : Aveuglement 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Parade (Lanterne) 5, Voir le style 5.

Snedig (Apprenti) : Coup puissant (Escrime) 2, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Fente en avant (Escrime) 1, Voir le style. 5

Métiers

Acrobate : Equilibre 4, Jeu de jambes 4, Sauter 3.

Courtisan : Danse 1, Eloquence 1, Etiquette 2, Héraldique 1, Mode 1, Observation 3, Politique 1, Trait d'esprit 2.

Détrouseur : Attaque (Arme improvisée) 1, Connaissance des bas-fonds 2, Déplacement silencieux 1, Filature 3, Guet-apens 3, Intimidation 4, Observation 3, Orientation citadine (Kirk) 2, Qui-vive 2.

Maître d'armes : Commander 3, Entraîner 4, Etiquette 2, Galvaniser 2, Guet-apens 3, Intimidation 4, Jeu de jambes 4, Observation 3, Pas de côté 2, Premiers secours 2, Qui-vive 2, Recherches 3, Trait d'esprit 2.

Médecin : Diagnostic 2, Observation 3, Premiers secours 2.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 2, Course de vitesse 2, Escalade 2, Jeu de jambes 4, Lancer 1, Pas de côté 2.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.



Jaime Bejarano de Guzman del Castillo, Héros

Jaime a une peur contre laquelle il lutte et qu'il prend grand soin de cacher au reste du monde. Dans une situation sous contrôle, comme un duel, il est opérationnel. Par contre, il est inefficace dans n'importe quel autre combat, craignant un tir d'arme à feu ou un coup de couteau dans le dos. Il a fait valoir à sa famille ses qualités de diplomate, de duelliste et de maître d'armes, de telle sorte qu'ils ne lui demandent pas de combattre pour la résistance. Son oncle Javier suspecte bien quelque chose, mais il sait que Jaime fait de son mieux : il voyage au-delà des mers et tente de récolter des fonds pour le rancho. La fin de la guerre a été vécue comme un soulagement par le jeune castillien, mais sa phobie est toujours présente.

La Guilde des Spadassins

Jaime est également un patron de Los Vagos, un fait que son oncle Javier ignore. Il n'est pas affilié directement au chapitre du rancho Torres dirigé par Don Cristian (reportez-vous au supplément Los Vagos pour plus d'informations). En fait, Jaime soutient un chapitre de la famille Torres en dehors du rancho Torres. Il a recruté plusieurs collaborateurs à l'étranger, y compris Jack Webster (voyez sa description un peu plus loin). En fait, les deux hommes sont devenus des amis très proches. A la surprise de Jaime, il parvint à surmonter sa peur et sauva Jack alors qu'il affrontait un groupe de montagnais dans la ville de Carleon qui faisaient chanter des nobles avaloniens pour financer la guerre contre la Castille. Depuis lors, Jack a une "dette de vie" envers lui. Toutefois, Jaime considère Jack comme un ami trop proche pour seulement penser à lui demander le remboursement de sa dette.

Jaime essaie de négocier de l'aide à la cour de la Reine Elaine. Jack Webster l'aide en ce sens, contractant de nombreuses obligations dans Carleon, là où un castillien serait bien trop remarqué. S'approuve les actes de Jaime : l'Avalon n'a pas d'amis parmi les ennemis d'El Vago. Toutefois, les relations diplomatiques entre la Castille et l'Avalon en sont à une étape cruciale, et Jaime ne souhaite pas les mettre en danger.

Jaime Bejarano de Guzman del Castillo



Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 4 Esprit : 4 Détermination : 3
Panache : 3 Arcane : Baroudeur Réputation : +35

Epée de Damoclès : Phobie (les situations chaotiques).

Langues : Avalonien, Castillien (L/E), Eisenor, Montagnais.

Avantages : Appartenance : Los Vagos ; Appartenance : Guilde des Spadassins ; Grande famille, Lame castillienne (Torres), Noble, Serviteurs, Université.

Sorcelleries et chamanismes

Frères de sang, avec Jack Webster (Apprenti) : Frère en danger 4, Ressenti 2, Partage 2.

Ecoles d'escrime

Torres (Maître) : Double parade (Cape/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte de corps 5, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Courtisan : Cancanier 2, Danse 4, Diplomatie 5, Eloquence 4, Etiquette 5, Héraldique 2, Lire sur les lèvres 3, Mode 3, Observation 3, Politique 4, Séduction 4, Trait d'esprit 1.

Erudit : Calcul 2, Droit 4, Eloquence A, Héraldique 2, Histoire 3, Philosophie 3, Recherches 3.

Espion : Corruption 3, Déplacement silencieux 2, Dissimulation 3, Filature 2, Fouille 2, Lire sur les lèvres 3, Observation 3, Qui-vive 1, Séduction 4, Trait d'esprit 1.

Maître d'armes : Commander 2, Entraîner 4, Etiquette 5, Galvaniser 3, Intimidation 3, Jeu de jambes 3, Narrer 2, Observation 3, Pas de côté 5, Qui-vive 1, Recherches 3, Trait d'esprit 1.

Entraînements

Cape : Enchevêtrer 3, Parade (Cape) 5.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 4.



Silan, Héros

Toutes les légendes à son propos sont vraies : Silan est le plus grand bogatyr de toute l'histoire de l'Ussura. Matushka lui a donc assigné un grand objectif. Sur son ordre, Silan vit maintenant dans une cabane dans le sud-est de la Molhyna, sur les rives du lac Vigile. Matushka lui envoie ceux qu'elle juge apte à recevoir son enseignement. Il ne quitte sa cabane qu'une fois par an pour un rassemblement avec ses vieux camarades, qui enseignent également l'Ecole Bogatyr. Comme le raconte les histoires, cette rencontre a toujours lieu dans une taverne discrète où ils commandent une grande quantité d'alcool et parlent du bon vieux temps et de leurs nouveaux apprentis.

Depuis qu'il a pris sa "retraite" il y a dix ans, Silan a formé environ trente-cinq Bogatyrs. La seule fois où il a douté de la sagesse de Matushka c'est lorsque cette dernière lui dépêcha Linnae Knute. Silan fut toutefois assez sage pour ne pas exprimer ouvertement son scepticisme, et à sa grande surprise, Knute a réussi la formation de Bogatyr aussi bien que n'importe quel ussuran, maîtrisant les compétences de base en un temps record.

Linnae lui expliqua également l'intérêt que son Ecole avait à gagner les rangs de la Guilde. Silan lui expliqua que cela lui était complètement indifférent, et lui expliqua que même s'il était le Bogatyr le plus puissants, et désigné par Matushka comme le doyen des bogatyrs, il ne pouvait parler au nom des autres maîtres d'armes. Knute fut très déçu, et partit peu de temps après.

Aujourd'hui ; Silan attend le prochain apprenti que Matushka lui enverra. Il va à la chasse et à la pêche tous les jours, sachant que Matushka trouvera bien quelqu'un d'autre pour le remplacer le jour où il mourra. Il n'est pas immortel, bien qu'il semble plus jeune que son âge réel.

NdT : il semble nous ayons fait une erreur quant au champion de Matushka dans l'Ebook Derrière le Voile, page 356, il ne s'agit pas de Lakov, mais de Silan, qui effectue en Ussura, la même mission que Hrodgeir au Vestenmannavnjar.

Silan

Profil

Gaillardise : 6 Finesse : 4 Esprit : 4 Détermination : 5
Panache : 4 Arcane : Distrait Réputation : +38



Langues : Ussuran.

Avantages : Appartenance - Guilde des Spadassins ; Dur à cuire ; Poigne ferme ; Trait légendaire (Gaillardise).

Ecoles d'escrime

Bogatyr (Maître) : Coup de pommeau (Hache à deux mains) 5, Coup puissant (Hache à deux mains) 5, Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains) 5, Fente en avant (Hache à deux mains) 5, Voir le style 5.

Dobrynya (Maître) : Désarmer (Lutte) 5, Exploiter les faiblesses (Lutte) 5, Feinte de corps 5, Force d'âme 5, Voir le style 5.

Métiers

Chasseur : Déplacement silencieux 3, Guet-apens 3, Observation 5, Piéger 3, Pister 4, Qui-vive 3, Signes de piste 3, Survie (forêt) 5, Tanner 4.

Médecin : Chirurgie 3, Diagnostic 3, Observation 5, Premiers secours 4, Vétérinaire 3.

Maître d'armes : Commander 3, Entraîner 5 Galvaniser 3, Guet-apens 3, Intimidation 3, Jeu de jambes 2, Narrer 4, Observation 5, Premiers secours 4, Qui-vive 3, Recherches 2, Trait d'esprit 1.

Entraînements

Athlétisme : Course d'endurance 4, Course de vitesse 4, Escalade 2, Jeu de jambes 2, Lancer 1, Sauter 3, Soulever 5.

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 3, Coup de pied 3, Lancer (Armes improvisées) 3, Parade (Armes improvisées) 2.

Couteau : Attaque (Couteau) 3, Parade (Couteau) 3.

Hache à deux mains : Attaque (Hache à deux mains) 5, Parade (Hache à deux mains) 5.

Lutte : Casser un membre 3, Coup de tête 4, Etreinte 5, Prise 5, Se dégager 4.



Pietro di Vercelis, Vilain

Pietro est l'un des hommes les plus dangereux de la Vodacce, et il est même plus rusé que le talentueux Giovanni di Villanova. Pendant plus de quinze années, il a soigneusement œuvré afin que son père devienne le gouverneur de la province Bernouilli, en commençant par la mise en scène de la mort pour "causes naturelles" du père du prince Gespucci's en 1655. Puis Pietro s'est rapidement rendu compte que les fils de Gespucci étaient incompetents, et que le prince pourrait très bien faire de son bras droit son héritier.

Depuis lors, Pietro s'est assuré que Gespucci ne donne pas naissance à un quatrième enfant. Il a engagé un chimiste du Collège Invisible pour produire un breuvage qui réduit la fertilité, et suborne un domestique de la cour du prince afin qu'il glisse le poison dans les mets de Gespucci de façon régulière. Pietro règle ses affaires avec le chimiste et le domestique grâce à des intermédiaires afin que ceux-ci ignorent tout de sa participation.

Dans le même temps, Pietro a secrètement courtisé plusieurs femmes célibataires de la famille Bernouilli. Il exige de chacune d'elles qu'elles gardent leur romance secrète, ce qu'elles trouvent toutes terriblement romantique. Quand le temps sera venu, il choisira celle qui est la plus proche de la ligne de la succession et annoncera leurs fiançailles. Il ne croit pas que prince Bernouilli le désavouera sur ce sujet car ce mariage cimentera encore plus les lignées Bernouilli et di Vercelis.

Pietro sait que Gespucci a choisi son père comme successeur. Il projette d'attendre que Gespucci meure de des causes naturelles, ou arrangera un "accident" s'il se rend compte qu'il préférerait un autre héritier que son père. Cela laisserait Angelo comme dirigeant temporaire de la principauté Bernouilli. Alors seulement Pietro interviendrait et arrangerait la mort de son père. En tant que membre de la famille Bernouilli par mariage, et avec son père comme régent avant sa mort, il pense pouvoir s'asseoir sur le trône. Il ne pense pas que trois fils de Gespucci ont les moyens de s'opposer à lui (et il a sans doute raison).

Le seul vrai souci de Pietro est que Gespucci pourrait offrir ses terres à l'église du Vaticine. Beaucoup pensent actuellement que le prince agira ainsi, même si pour le moment, tout indique qu'Angelo est l'héritier pressenti par le Prince Gespucci. Pietro s'est préparé à cette

éventualité et à projeter de faire endosser le meurtre de Gespucci ou d'Angelo, ou des deux par le cardinal Ciosa. Son Confident est un membre haut placé de l'Église capable de cacher des preuves convaincantes qui détruiront la réputation d'incorruptibilité du cardinal Ciosa.

Pietro est un homme remarquablement patient, et il a calmement préparé son plan au cours des quinze dernières années. Il n'est pas pressé. Actuellement, il agit lentement afin de garder ses plans secrets. Il ne croit pas que Gespucci vivra plus de quelques années, et n'accéléra ses plans secrets de mariage que lorsqu'il sera certain que Gespucci est proche de la mort.

Aucun des autres Princes ne suspecte Pietro jusqu'à présent. Alvaro Arciniega sait que quelqu'un de puissant dans la hiérarchie voddaci achète de la drogue qui rend impuissant, mais il ne sait pas qui en a fait l'acquisition ou quel prince en est la cible. Étant donné qu'Arciniega est un membre du NOM, personne ne sait exactement comment il réagirait s'il découvrait les manigances du spadassin. Alvaro pourrait essayer de sceller une sorte d'alliance avec Pietro, ou même l'introduire dans le NOM. Alternativement, il pourrait considérer l'homme comme une menace pour son grand plan et le tuer.

Pietro di Vercelis



Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 4 Esprit : 4 Détermination : 4
Panache : 3 Arcane : Prudent Réputation : -42

Langues : Montaginois (L/E), Tikaret-baraji, Vodacci (L/E).

Avantages : Académie militaire ; Appartenance - Billet du Seigneur ; Appartenance - Guilde des Spadassins ; Gaucher ; Lame épaissie (3 dés du destin) ; Relations (2 informateurs, 1 confident, tous avec des obligations) ; Scarovese (3 PP) ; Serviteur (Valet vodacci).

Ecoles d'escrime

Ambrogia (Maître) : Coup de pommeau (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Bernouilli (Maître) : Corps à corps (Pugilat) 5, Coup puissant (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Fente en avant (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Courtisan : Danse 1, Eloquence 4, Etiquette 2, Héraldique 2, Intrigant 3, Mode 1, Observation 4, Politique 3, Séduction 4, Sincérité 4.

Médecin : Diagnostic 3, Observation 4, Premiers secours 3.

Fausaire : Calligraphie 2, Code secret 4, Dissimulation 2, Falsification 5, Observation 4, Papetier 1, Recherches 2.

Maître d'armes : Commander 2, Entraîner 4, Etiquette 5, Galvaniser 3, Intimidation 4, Jeu de jambes 4, Observation 4, Qui-vive 1, Recherches 5, Trait d'esprit 1.

Entraînements

Combat de rue : Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup de pied 3.

Escrime : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 5.

Pistolet : Recharger (Pistolet) 2, Tirer (Pistolet) 3.

Pugilat : Attaque (Pugilat) 4, Claque sur l'oreille 3, Direct 1, Jeu de jambes 4.



Jack Webster, Héros

Ce que presque personne ne sait, c'est que Jack Webster est le représentant de Los Vagos au rang le plus élevé en Avalon. C'est Jaime Bejarano del Guzman qui l'approcha au début de l'année 1668 alors qu'il était de passage à la cour de la Reine Elaine. Jack accepta de rejoindre cette organisation et a, depuis, prouvé sa valeur à de multiples reprises contre des inquisiteurs travaillant sur le sol avalonien, s'élevant au rang de membre affilié. Lui et Jaime sont des frères de sang.

Jack a deux obligations : la première envers son maître d'armes David Robertson. Jack a fait le serment qu'il continuerait d'enseigner son style de combat. La seconde est envers Jaime : alors qu'il poursuivait un groupe clandestin de montagnois, le castillien sauva Jack lorsque les choses tournèrent à l'affrontement violent, et Jack doit maintenant une vie à Jaime. Depuis lors, Jack a fait sienne la cause de Jaime et a installé plusieurs abris secrets en Avalon pour les réfugiés castillians. Et, quand l'occasion idéale se présentera, il parlera à la reine au nom du peuple castillien. De même, avec son groupe de vagos, il fera en sorte de détourner les soupçons de leurs opérations des réfugiés castillians qui font de trop beaux boucs émissaires. Ce qui pourrait, de plus, nuire aux intérêts du jeune castillien à la cour de la Reine. Au minimum, cela attirerait l'attention sur Jaime, ce qu'il ne souhaite pas pour le moment.

Enfin, les rumeurs selon lesquelles Bors McAllister apprendrait l'École Robertson sont fausses. Le Black Knight a bien parlé à Jack de la création d'une école où il pourrait enseigner ses techniques, mais ses fonctions auprès de la couronne royale d'Avalon lui prennent bien trop de temps pour qu'il puisse suivre les cours de Webster.

Jack Webster



Profil

Gaillardise : 4 Finesse : 4 Esprit : 3 Détermination : 4

Panache : 4 Arcane : Altruiste Réputation : +36

Epées de Damoclès : Obligations (David Robertson, Jaime Bejarano del Guzman).

Langues : Avalonien (L/E), Castillien, Montagnois.

Avantages : Appartenance - Los Vagos (membre affilié) ; Appartenance - Guilde des Spadassins ; Relation - la Reine Elaine ; Sens de l'équilibre ; Sens de l'humour - Le bon mot.

Sorcellerie et Chamanisme

Estafador (Apprenti) : Cascade 2, Diversion 1, Sens aux aguets 1, Solitaire 1.

Frères de sang, avec Jaime Bejarano del Guzman (Apprenti) : Frère en danger 3, Ressenti 3, Partage 3.

Ecoles d'escrime

Robertson (Maître) : Double parade (Cape/Escrime) 5, Enchevêtrer (Cape) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Torres (Apprenti) : Double parade (Cape/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte de corps 2, Marquer (Escrime) 2, Voir le style 5.

Métiers

Courtisan : Danse 1, Diplomatie 4, Eloquence 3, Etiquette 4, Héraldique 2, Mode 2, Observation 3, Politique 2, Sincérité 2, Trait d'esprit 4.

Guerillero : Déplacement silencieux 1, Equitation 3, Guet-apens 2, Observation 3, Piéger 1, Qui-vive 2, Sens de l'orientation 2, Survie (Forêt) 1, Tactique 1.

Espion : Déguisement 1, Déplacement silencieux 1, Dissimulation 1, Filature 2, Fouille 2, Observation 3, Qui-vive 2, Sincérité 2, Trait d'esprit 4.

Maître d'armes : Commander 5, Entraîner 4, Etiquette 4, Guet-apens 2, Intimidation 3, Jeu de jambes 4, Narrer 3, Observation 3, Pas de côté 2, Premiers secours 4, Qui-vive 2, Recherches 1, Trait d'esprit 4.

Médecin : Chirurgie 2, Diagnostic 3, Premiers secours 4.

Entraînements

Athlétisme : Course d'endurance 2, Course de vitesse 2, Escalade 3, Jeu de jambes 4, Lancer 1, Nager 2, Pas de côté 2.

Cape : : Enchevêtrer 5, Parade (Cape) 5.

Cavalier : Equitation 3, Soins des chevaux 1.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 4.

Pugilat : Attaque (Pugilat) 3, Direct 4, Jeu de jambes 4.



Hamish McDuff, Héros

Hamish cache trois terribles secrets. Le premier : en réalité, il a découvert qui était le tueur en série qui sévissait dans les rues de Kirkwall. Il s'agissait de son neveu et prétendant au trône des Marches, Edan McDuff ! Horrifié par la gravité de ses crimes, mais déchiré par son amour de père adoptif, il ne put se résoudre à le tuer. A la place, il rendit compte au roi Jacques McDuff, le frère d'Edan, tout en lui demandant la clémence de ne pas faire exécuter son propre frère. Sans doute avait-il été marqué par la mort de son père... Jacques se rangea à ses arguments mais insista pour qu'il parte immédiatement en exil le plus loin possible. C'est ainsi qu'Hamish mit Edan dans le navire en partance pour l'Archipel de Minuit.

Le second : il a découvert récemment que Reis et Edan n'était qu'une seule et même personne. En 1666, Bonnie McGee, l'une de ses anciennes apprenties à l'école d'escrime, lui fit une description de Reis. Hors, elle mentionna une tâche lie de vin en forme de claymore au-dessus de son poignet gauche. Et Edan avait cette marque... Heureux que son neveu soit en vie, il est également horrifié par ce qu'il est devenu et se demande parfois s'il n'aurait pas mieux fait de le tuer plutôt que de le laisser partir pour l'Archipel de Minuit...

Le troisième : Hamish est indépendantiste, sa deuxième plus grande cuite eut lieu en 1654 lorsque Jacques prononça l'indépendance des Marches. Et la plus grande, lorsqu'il prêta allégeance à la Reine Elaine en 1658... Hamish en veut terriblement à son neveu pour cet acte qui fait d'eux les vassaux des avaloniens.

C'est également un ami d'enfance de Fergus McBride qui l'aïda par le passé en faisant pression sur les autres chefs de clans pour qu'ils le laissent apprendre leurs Ecoles de combat familiales. Il y a peu de temps, il lui a demandé de lui renvoyer ce service et de l'aider à faire des Marches un pays souverain. Pour le moment, il ne sait que faire, partagé entre amour familial et devoir patriotique.

Enfin, il n'est pas au courant des tractations qui ont actuellement lieu entre Miles Donovan et Jacques McDuff. Mais il est certain que si celles-ci aboutissent, ce sera à Hamish que Jacques demandera de prendre le poste de conseiller pour les Marches des Highlands au sein de la Guilde des Spadassins. Et il sera heureux de l'accepter.

Hamish McDuff



Profil

Gaillardise : 5 Finesse : 3 Esprit : 3 Détermination : 5
Panache : 4 Arcane : Indécis Réputation : +32

Epées de Damoclès : Obligation (Fergus McBride).

Langues : Avalonien (L/E), Montaginois, Vendelar.

Avantages : Académie d'escrime (taille moyenne, inaccessible, bâtiment sécurisé) ; Accoutumance au froid ; Appartenance - Guilde des Spadassins ; Age et sagesse (Vieux) ; Expression inquiétante - sombre ; Grand ; Grand Maître (McDonald & McIntyre) ; Noble ; Poigne ferme ; Relations (High King Jacques McDuff, Fergus McBride) ; Résistance à la douleur.

Ecoles d'escrime

Kensington (Compagnon) : Assommer (mains nues) 4, Exploiter les faiblesses (Pugilat) 4, Force d'âme 4, Marquer (mains nues) 4, Voir le style 5.

McCodrum (Apprenti) : Double attaque (Lance légère/Filet) 2, Exploiter les faiblesses (Lance légère) 2, Fente en avant (Lance légère) 3, Maintenir à distance 3, Voir le style 5.

McDonald (Maître) : Coup puissant (Epée à deux mains) 5, Fente en avant (Epée à deux mains) 5, Coup de pommeau (Epée à deux mains) 5, Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains) 5, Voir le style 5.

McIntyre (Maître) : Coup puissant (Epée à deux mains) 5, Déchaîner 5, Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains) 5, Foncer 5, Voir le style 5.

McLellan (Compagnon) : Corps à corps (Escrime) 4, Coup de pommeau (Escrime) 4, Coup puissant (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Voir le style 5.

Métiers

Courtisan : Danse 1, Diplomatie 1, Eloquence 3, Etiquette 3, Héraldique 4, Mode 1, Observation 4, Politique 2, Sincérité 1, Trait d'esprit 3.

Fouineur : Connaissance des bas-fonds 3, Contact 3, Droit 2, Etiquette 3, Filature 1, Fouille 2, Interrogatoire 4, Intimidation 5, Observation 4, Orientation citadine (Kirkwall) 4, Qui-vive 3, Sincérité 1.

Guerrillero : Déplacement silencieux 3, Equitation 4, Guet-apens 4, Langage des signes 2, Observation 4, Piéger 3, Qui-vive 3, Sens de l'orientation 2, Survie (Montagnes) 2, Tactique 3.

Intendant : Commander 5, Comptabilité 1, Diplomatie 1, Droit 2, Etiquette 3, Observation 4, Politique 2, Régisseur 3, Sens des affaires 1.

Maître d'armes : Commander 5, Entraîner 4, Etiquette 3, Galvaniser 4, Guet-apens 4, Intimidation 5, Jeu de jambes 3, Narrer 3, Observation 4, Premiers secours 3, Qui-vive 3, Recherches 2, Trait d'esprit 3.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 2, Course de vitesse 2, Escalade 4, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Sauter 2, Soulever 3.

Cavalier : Equitation 4, Soins des chevaux 2.

Combat de rues : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 2, Coup de pied 1, Lancer (Armes improvisées) 1, Parade (Armes improvisées) 2.

Epée à deux mains : Attaque (Epée à deux mains) 5, Parade (Epée à deux mains) 5.

Escrime : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 4.

Filet : Empêtrer 2, Parade (filet) 3.

Lance légère : Attaque (lance légère) 4, Lancer (lance légère) 2, Parade (lance légère) 2, Réception de charge 1.

Pugilat : Attaque (Pugilat) 4, Claque sur l'oreille 2, Direct 3, Jeu de jambes 3, Uppercut 2.



Otávio Gallegos de Consone, Vilain

Otávio est exactement ce qu'il semble être ; un bâtard au sang froid qui se réjouit d'utiliser ses capacités martiales pour tourmenter les plus faibles que lui. Ximeno, le père d'Otávio était un marchand qui s'était enrichi grâce au marché noir et fit du chanter une femme de la famille Gallegos et la força à l'épouser. Ximeno enseigna à son fils ces voies sombres.

Otávio s'inquiète peu pour les femmes qu'il séduit, voyant dans leur séduction la satisfaction de son gigantesque ego. Il aime séduire les femmes de Spadassin pendant que leur amoureux est au loin. Si elles ne cèdent pas à ses avances, il exerce des pressions financières sur leur famille afin de les faire céder. Ensuite, il utilise le fait qu'elle ait trompé son mari pour la faire chanter.

Une fois qu'Otávio s'est bien amusé avec cette femme, il fait en sorte que le conjoint apprenne la trahison de sa moitié de telle sorte qu'ils s'affrontent sans aucune sanction de la part de la Guilde. Il élimine alors le Spadassin furieux et abandonne sa victime féminine, ruinée, seule et désespérée. Ensuite, il part pour une nouvelle région répéter son opération. Jusqu'à présent, Otávio a poussé cinq femmes dans cette situation extrême.

Otávio feint d'être un loyal castillien, mais il gagne parfois de l'argent en vendant ses services comme espion à la Montaigne. Parmi ses autres employeurs, on compte également Giovanni di Villanova. A la place d'une rémunération de ses services, Otávio demanda à recevoir l'enseignement de l'Ecole "secrète" de la famille Villanova et, exceptionnellement, est devenu un grand maître sans l'aide de la Guilde. Il a combiné ses deux Ecoles pour en faire un nouveau style extrêmement mortel auquel personne n'a survécu. Jusqu'ici en tout cas.

Otávio Gallegos de Consone

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 5 Esprit : 4 Détermination : 4

Panache : 5 Arcane : Victorieux Réputation : -35

Epées de Damoclès : Vendetta.

Langues : Castillien (L/E), Montagnois, Vodacci (L/E).

Avantages : Académie militaire ; Appartenance - Guilde des Spadassins ; Beauté du diable ; Grand Maître (Gallegos & Villanova) ; Lame castillienne (Gallegos) ; Noble ; Réflexes de combat ; Scarovese ; Séduisant (Séduisant).



Ecoles d'escrime

Gallegos (Maître) : Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 6, Riposte (Escrime) 6, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 5.

Torres (Compagnon) : Double parade (Cape/Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte de corps 4, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 5.

Villanova (Maître) : Coup fourré (Escrime) 5, Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 6, Voir le style 5.

Exploiter les faiblesses : Cape 4 ; Couteau 5.

Métiers

Bateleur : Chant 1, Comédie 3, Comportementalisme 4, Danse 5, Eloquence 2, Séduction 5, Trait d'esprit 3.

Courtisan : Danse 5, Eloquence 2, Etiquette 4, Héraldique 2, Lire sur les lèvres 2, Mode 4, Observation 3, Politique 2, Séduction 5, Sincérité 4, Trait d'esprit 3.

Espion : Corruption 3, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 3, Falsification 4, Filature 4, Fouille 2, Interrogatoire 3, Lire sur les lèvres 2, Observation 3, Qui-vive 2, Séduction 5, Sincérité 5, Trait d'esprit 3.

Fausaire : Calligraphie 2, Dissimulation 3, Falsification 4, Observation 3, Papetier 1, Recherches 2.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 1, Escalade 1, Jeu de jambes 5, Lancer 2, Pas de côté 4, Sauter 3.

Cape : Enchevêtrer 4, Parade (Cape) 3.

Cavalier : Equitation 4, Soins des chevaux 1, Voltige 4.

Combat de rues : Attaque (Combat de rues) 4, Coup aux yeux 4, Coup de pied 3.

Couteau : Attaque (Couteau) 5, Parade (Couteau) 5.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.



Alban Riché de Pourcy, Scélérat

Le parent proche d'Alban est Yann Riché de Pourcy (Freiburg page 15). Alban est, globalement, ce qu'il laisse voir. Il est en bons termes avec son frère, et satisfait de son sort et de sa vie. Son seul secret est qu'il a juré de se venger de son cousin Herbert. Il se rappelle temps où Herbert le harcelait alors qu'il était enfant. En fait, cela lui revient en mémoire à chaque fois qu'il revoit son cousin. Alban se souvient également que Yann le taquinait, mais c'est son plus jeune frère et il est bien trop important pour la famille Riché de Pourcy pour le lui faire payer. Il a passé des années à préparer sa vengeance contre Herbert, un parasite qui vit bien caché dans la province de Pourcy. Les journaux d'Alban sont remplis de sombres histoires de vengeance, chacune plus raffinée que la précédente. Il est peu probable qu'il les mette réellement en pratique, puisqu'il doute de sa capacité à cacher sa responsabilité une fois son crime accompli. Cependant, il envisage également d'engager quelqu'un pour réaliser sa vengeance par procuration.

Alban Riché de Pourcy



Profil

Gaillardise : 4 Finesse : 4 Esprit : 4 Détermination : 4
Panache : 5 Arcane : Amical Réputation : +14

Epées de Damoclès : Ridiculisé (son cousin Herbert).

Langues : Eisenor, Montaginois (L/E), Vendelar.

Avantages : Appartenance – Guilde des Spadassins ; Connaissance des environs (Freiburg, section E1-H6) ; Grand Buveur ; Noble ; Parent proche (Sorcier Porté) ; Université.

Ecoles d'escrime

Gauthier (Compagnon) : Désarmer (Couteau) 4, Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Emprisonner (Couteau) 4, Voir le style 5.

Hainzl (Compagnon) : Marquer (Escrime) 5, Mur d'acier (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Voir le style 5.

Scarron (Apprenti) : Corps à corps (Combat de rue) 3, Double parade (Arme improvisée/Escrime) 2, Exploiter les faiblesses (Arme improvisée) 3, Marquer (Arme improvisée) 3, Voir le style 5.

Valroux (Maître) : Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Artiste : Création littéraire 4.

Courtisan : Danse 1, Eloquence 2, Etiquette 3, Héraldique 1, Mode 1, Observation 3, Sincérité 1.

Etudiant : Calcul 1, Contact 2, Débrouillardise 1, Héraldique 1, Histoire 3, Orientation citadine (Freiburg) 1, Philosophie 2, Recherches 3.

Entraînements

Cape : Parade (Cape) 3.

Combat de rues : Attaque (Combat de rues) 4, Attaque (Armes improvisées) 4, Coup aux yeux 4, Lancer (Armes improvisées) 3, Parade (Armes improvisées) 4.

Couteau : Attaque (Couteau) 3, Parade (Couteau) 5.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 3.

Pistolet : Tirer (Pistolet) 2.



Sébastien Valroux de Martise, Héros

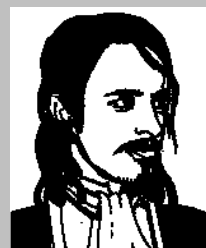
Sébastien a quitté le domicile paternel en raison des activités illégales de son géniteur. Il a été le témoin d'un accord entre son père et un seigneur du crime local. Le jeune homme se rendit compte que le criminel revenait régulièrement faire son rapport à son père et su alors que toutes les rumeurs étaient vraies. Sébastien pensait qu'il devait agir comme le ferait n'importe quel vrai noble et demanda à sa grand-mère de l'aider. Celle-ci connaissait bien entendu les activités de Victor, mais craignait le scandale que cela aurait amené sur sa famille si cela se savait. Madeleine et Victor ont alors trouvé un accord : elle ne ferait rien contre son fils s'il faisait en sorte que ses activités criminelles ne viennent jamais sur la place publique. Elle ne parla jamais de cet accord à Sébastien et le ramena sous son toit. Ainsi, elle espérait avoir désamorcer cette situation explosive.

La Guilde des Spadassins

Depuis cette date, Sébastien a passé beaucoup de temps à secrètement mettre des bâtons dans les roues des activités clandestines de son père. Tous les criminels qu'il a défiés à Echiny étaient reliés d'une manière ou d'une autre à Victor. Quand il prend la mer sur des navires marchands, c'est également dans l'espoir de combattre les pirates du détroit des trépassés, qui sont également reliés à l'empire criminel de son père.

Victor se rend bien compte de ce que fait son fils, mais il ne veut pas agir contre sa propre famille. Tout comme Sébastien ne souhaite pas non plus s'en prendre directement à son père. Madeleine sait ce que fait son petit-fils, mais elle les aime tous les deux et ne veut donc pas favoriser l'un par rapport à l'autre. Pour l'instant, Victor se contente d'engager un assassin occasionnel pour attaquer son fils. Mais comme Sébastien inflige des dommages de plus en plus important à son empire criminel, il songe sérieusement à revoir sa stratégie. D'un autre côté, il pourrait très bien attendre, car les criminels et les pirates auxquels il s'en prend ont décidé de mettre une prime sur la tête de Sébastien.

Sébastien Valroux de Martise



Profil

Gaillardise : 4 Finesse : 5 Esprit : 5 Détermination : 3

Panache : 6 Arcane : Passionné Réputation : +53

Epées de Damoclès : Assassin.

Langues : Castillien, Montagnois (L/E), Vodacce.

Avantages : Appartenance - Guilde des Spadassins ; Connaissance des environs (Echiny) ; Grand maître (Valroux & Gauthier) ; Héros local (Echiny) ; Noble ; Lame du Mystère (Garde serrée, Rasoir, La Lame Assoiffée) ; Réflexes de combat ; Réflexes éclairs ; Séduisant (Séduisant) ; Sens aiguisés.

Ecoles d'escrime

Aldaña (Maître) : Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Gauthier (Maître) : Désarmer (Couteau) 5, Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Emprisonner (Couteau) 5, Voir le style 5.

Snedig (Compagnon) : Coup puissant (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Fente en avant (Escrime) 4, Voir le style 5.

Swansson (Compagnon) : Coup de pommeau (Escrime) 4, Double parade (Canne-épée/Fourreau) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Valroux (Maître) : Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Courtisan : Cancanier 3, Danse 4, Eloquence 4, Etiquette 3, Héraldique 1, Jeu 3, Mode 4, Observation 3, Pique-assiette 2, Politique 3, Séduction 5, Sincérité 2, Trait d'esprit 2.

Guide : Contact 3, Déplacement silencieux 3, Escalade 2, Guet-apens 3, Observation 3, Orientation citadine (Echiny) 4, Qui-vive 3, Séduction 5, Sincérité 2.

Marin : Connaissance des nœuds 3, Equilibre 3, Escalade 2, Gréer 1, Nager 2, Sauter 2.

Fouineur : Connaissance des bas-fonds 3, Contact 3, Etiquette 3, Filature 3, Fouille 3, Interrogatoire 3, Intimidation 4, Observation 3, Orientation citadine (Echiny) 4, Qui-vive 3, Sincérité 2.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 2, Jeu de jambes 4, Lancer 2, Nager 2, Pas de côté 3, Sauter 2.

Combat de rues : Attaque (Combat de rues) 3, Coup aux yeux 2, Coup de pied 3.

Cavalier : Equitation 3, Sauter en selle 3, Soins des chevaux 3.

Couteau : Attaque (Couteau) 5, Lancer (Couteau) 3, Parade (Couteau) 6.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.



Ignatius von Kleist, Scélérat

Ignatius est un sociopathe et un tueur au sang froid. Les rumeurs au sujet de son expulsion de l'université de Durchsetzungburg sont variées. Il a tué plusieurs adversaires lors de sa formation dans de prétendus "accidents" et n'a fait preuve d'aucun remord. Albert von Sydow en personne s'est rendu devant le directoire de l'université et a réclamé son expulsion. Une fois que le maître d'armes eut expliqué tous les faits, ils abondèrent unanimement dans son sens et Ignatius fut expulsé, puis tous les écrits qui parlaient de lui furent détruits afin que l'on ne critique pas l'université.

De plus, alors qu'il était à l'université, il a découvert dans un rayon poussiéreux le premier tome de *Los Paradajos de Defensa*, le journal de Jorge Argento. Cela lui a permis de développer ses compétences de Spadassin bien au-delà d'un simple maître Hainzl. Il peut maintenant être considéré comme un compagnon de l'Ecole Rochefort, même s'il n'a jamais suivi l'entraînement des Rasoirs. Si Renato Marchello venait à apprendre que von Kleist possède cet ouvrage, il le pourchassera à travers tout Théah afin de récupérer ce livre.

Un érudit est un intellectuel, Ignatius trouve que les duels est un exutoire idéal pour ses penchants. Il n'éprouve aucun sentiment pour les individus contre lesquels il accepte des commissions, ou pour les causes pour lesquelles il se bat. Sa seule condition pour participer à un duel est que celui-ci soit un duel à mort. Ignatius ne désire que perfectionner ses compétences de combat. S'il doit tuer pour cela, cela n'a aucune importance pour lui.

Bien que maître de l'Ecole Hainzl, Ignatius n'éprouve pas le besoin de se mesurer à ses pairs. Etant donné les incidents qui ont émaillé son parcours à l'université de Durchsetzungburg, Ignatius sait qu'il ne pourra pas y retourner. Enfin, Ignatius n'a aucun penchant pour l'enseignement, aussi jamais il ne transmettra ses connaissances à quelqu'un d'autre. Il ne travaille qu'à son profit.

Ignatius von Kleist

Profil

Gaillardise : 3

Finesse : 5

Esprit : 5

Détermination : 4

Panache : 4

Arcane : -

Réputation : -25

Langues : Eisenor (L/E), Montaginois (L/E).

Avantages : Appartenance - Guilde des Spadassins.



Ecoles d'escrime

Hainzl (Maître) : Marquer (Escrime) 6, Mur d'acier (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Voir le style 5.

Rochefort (Compagnon) : Coup de pommeau (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 4, Frappe à deux mains (Escrime) 4, Marquer (Escrime) 6, Riposte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Erudit : Astronomie 2, Calcul 5, Droit 4, Histoire 5, Philosophie 5, Recherches 5, Sciences de la nature 4, Théologie 3.

Entraînements

Athlétisme : Course d'endurance 2, Course de vitesse 1, Escalade 2, Jeu de jambes 4, Lancer 1, Pas de côté 4.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.



Donisa Chippari, Scélérat

Donisa est né Falisci (Chippari est un nom d'emprunt), mais elle n'avait pas le don de Seconde Vue. Sanzavista, elle devait partir se marier comme seconde épouse, et ne recevrait alors aucune éducation. Elle était considérée comme une bonne monnaie d'échange en raison de sa maturité précoce et de sa belle apparence. Son père espérait améliorer considérablement la dot de sa première fille en ajoutant Donisa dans les négociations.

Donisa n'avait pas le choix. Normalement, elle n'avait pas son mot à dire, mais elle avait une carte à jouer. Vers l'âge de 8 ans, elle démontra de formidables talents martiaux. Elle avait successivement vaincu tous ses adversaires masculins dans les sports dits "virils", ce qui engendra toute une discussion sur le fait de savoir si elle était vraiment "bonne à marier". Heureusement, Veronica Ambrogia s'occupait à ce moment là d'organiser l'une des fêtes de la famille Falisci et remarqua cette jeune fille qui jouait avec les garçons. Intriguée, elle approcha Donisa. Elle discutèrent longuement et Veronica décida d'aider la jeune fille.

En secret, la courtisane élaborait un plan pour faire disparaître Donisa. Veronica pense que personne n'enquêtera sur la disparition d'une sanzavista avec trop d'insistance, et elle avait raison. Elle enleva Donisa et la cacha dans une école d'escrime Ambrogia éloignée où elle lui enseigna l'art des Spadassins. Donisa fut une élève douée et monta rapidement dans la hiérarchie de l'Ecole. Veronica embaucha également des précepteurs afin que Donisa reçoive une bonne éducation, bien que Donisa préfère la salle d'entraînement à la salle de classe. Elle a même Cappuntina auprès de courtisanes amies de Veronica.

Quand Donisa fut en âge et qu'elle eut terminé sa formation, Veronica lui dit qu'elle était à présent libre de parcourir le monde. Donisa pourrait alors devenir une duelliste, une courtisane, une préceptrice ou tout ce qu'elle souhaitait. Mais la courtisane avertit Donisa qu'une fois qu'elle aurait quitté sa maison, ses parents entendraient certainement parlé d'elle et chercheraient à la retrouver. La jeune fille ignora cet avertissement au sérieux et s'en alla.

Donisa constata en effet très rapidement que sa famille était déterminée à la poursuivre jusqu'à la fin de son existence. Les Faliscis sont incroyablement loyaux entre eux, et son départ avait été vécu comme une forme de trahison. Ils n'étaient pas assez idiots pour lui envoyer un message l'enjoignant de revenir à la maison : elle n'était qu'une sanzavista à leurs yeux, et elle n'avait rien à gagner à revenir. Ils engagèrent donc simplement des chasseurs de primes pour la récupérer. Donisa les vainquit tous, et sa famille commença à la prendre plus au sérieux. Ils lui dépêchèrent des spadassins, et elle l'emporta sur eux aussi. Ils continuèrent d'envoyer des hommes à sa recherche et il fallut beaucoup de temps pour qu'ils se rendent compte de la futilité de leurs efforts.

Donisa a hérité de l'hédonisme familial et s'y complait avec délice dès qu'elle le peut. Elle boit comme un homme, fait l'amour comme un homme, et tue comme un homme. En dépit de cela, on ne peut pas nier qu'elle exerce une véritable fascination sur le sexe opposé. Et sa débauche les attire encore plus, comme un ours par du miel. Donisa n'a aucun plan à long terme. Pour l'instant, elle projette juste de profiter de la vie et d'assassiner autant de nobles vodaccis qu'elle peut. Elle préfère affronter des Spadassins de la famille Falisci, mais ils connaissent maintenant sa réputation et font très attention à ne pas l'insulter elle ou son entourage. Si ces cibles de choix ne sont pas disponibles, Donisa acceptera alors n'importe quelle commission qui lui permet d'affronter un noble vodacci.

Donisa Chippari

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 5 Esprit : 4 Détermination : 4
Panache : 5 Arcane : Hédoniste Réputation : -04



Epées de Damoclès : Pourchassée.

Langues : Castillien, Montagnais, Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance - Guilde des Spadassins ; Apprentissage rapide ; Araignée dressée (Pistage) ; Beauté du diable ; Gaucher ; Grand buveur ; Réflexes de combat ; Réflexes éclairs ; Scélérat ; Séduisante (Séduisante).

Ecoles d'escrime

Ambrogia (Maîtresse) : Coup de pommeau (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Cappuntina (Maîtresse) : Epingler (Couteau) 5, Exploiter les faiblesses (Couteau) 5, Tir d'adresse (Couteau) 5, Tir d'instinct (Couteau) 5, Voir le style 5.

Métiers

Bateleur : Chant 1, Comédie 2, Comportementalisme 3, Danse 3, Eloquence 1, Séduction 3.

Courtisane : Comédie 2, Comportementalisme 3, Danse 3, Discrétion 1, Etiquette 2, Fouille 2, Jenny 1, Masseur 1, Mode 1, Observation 3, Séduction 3.

Espion : Corruption 2, Déplacement silencieux 3, Filature 3, Fouille 2, Observation 3, Séduction 3.

Guide : Comportementalisme 3, Contact 4, Débrouillardise 2, Déplacement silencieux 3, Observation 3, Orientation citadine 3, Séduction 3.

Entraînements

Combat de rue : Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 4, Coup de pied 3.

Cavalier : Equitation 3, Sauter en selle 3, Soins des chevaux 3, Voltige 3.

Couteau : Attaque (Couteau) 5, Lancer (Couteau) 5, Parade (Couteau) 5.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5.

Pistolet : Tirer (Pistolet) 3.

Modificatifs de PNJ

Grands Maîtres

Voici les PNJ précédemment publiés ayant atteint le rang de Grand Maître.

Nom	Grand Maître	Dernier supplément de parution
Louis-Claude de Sillery	Desaix & Valroux	Derrière le Voile
Luc Stenson	Desaix & Snedig	Derrière le Voile
Sir Lawrence Lugh	McDonald & Leegstra	Derrière le Voile
Fauner Konrad von Pösen	Drexel & Leegstra, Eisenfaust & Leegstra	Eisen
Felipe José de Granjero	Aldaña & Gallegos	Flots de Sang
Bonita	Bonita & Gallegos	Le Collège Invisible
Don Andrés Bejarano de Aldaña	Aldaña & El Puñal Oculto	Los Vagos
Rémy de Montaigne	Ambrogia & Valroux	Montaigne
Giovanni di Villanova	Ambrogia & Villanova	Vodacce

Erratum de l'Ebook *Derrière le Voile*

Evêque Gonzalo Ibarra : il ne peut être Grand Maître car il n'est pas maître dans deux Ecoles.

Gaston de Montaigne : son école est Gauthier et non Viltoille (erreur de traduction).

Luc Stenson : l'Ecole Rochefort étant maintenant exclusive des Rasoirs, Luc serait plutôt maître de l'une des Ecoles montagnoises suivantes : La Pointe au Cœur, Tom Morel ou Trécy.



Nouveaux PNJ

Rasoirs, hommes de main

ND : 30 (probablement plus suivant l'Ecole d'escrime)

Gaillardise : 4 Finesse : 4 Détermination : 4 Esprit : 3 Panache : 4

Jet d'attaque : 9g4 (peut-être plus suivant l'Ecole d'escrime)

Dommages : 6g2 (ou plus suivant l'Ecole d'escrime ou l'arme utilisée)

Compétences : Attaque (Escrime ou autre arme appropriée) 5, Course de vitesse 2, Diplomatie 1, Droit 3, Equitation 3, Etiquette 1, Jeu de jambes 4, Orientation citadine (ville à préciser) 2, Parade (Escrime ou autre arme appropriée) 5.

Capacités spéciales : tous les Rasoirs sont maîtres dans au moins une Ecole : généralement, Valroux, Eisenfaust ou Drexel. Un Rasoir aura normalement une Ecole qui correspond à sa nation d'origine. Si le MJ le souhaite, il peut donner à un Rasoir des Ecoles supplémentaires : elles n'ont pas besoin d'être toutes au rang de maître. Un Rasoir aura toutes ses compétences de spadassin au rang 5 s'il est maître, 4 s'il est compagnon ou 3 s'il est apprenti. En outre, il aura soit de 1 à 5 compétences Exploiter les faiblesses supplémentaires, soit l'Ecole Rochefort au moins au rang d'Apprenti. Généralement, le Rasoir a un rang 3 dans ses compétences Exploiter les faiblesses supplémentaires.

Les Rasoirs viennent majoritairement de Montaigne et d'Eisen, mais de temps en temps, on en rencontre qui sont originaires d'Avalon, de Vendel ou de Castille. Quelques spadassins vodaccis travaillent aujourd'hui comme Rasoirs grâce à l'influence de Veronica. Par contre, les usurans et les vestens ne voient pas l'intérêt de rejoindre ce groupe. Tandis que les Rasoirs n'ont pas d'uniforme particulier, bon nombre d'entre eux se vêtissent de noir, à l'imitation de leur chef, Renato Marchello. Ils portent également des bijoux en or assortis à leur broche de Guilde en or.

Les Rasoirs sont le bras armé de la Guilde. Ils savent que celle-ci n'est pas très respectée par les différentes autorités locales. Bien qu'ils aient reçu une instruction sur le droit et la diplomatie, ils préfèrent utiliser la crainte et la réputation qu'ils inspirent. Ils voyagent habituellement par groupe de quatre, bien qu'ils puissent être plus ou moins nombreux suivant la mission. Si la Guilde dépêche un seul Rasoir, il sera le plus souvent un Scélérat plutôt qu'un Homme de Main.



Spadassin professionnel castillien

Traits

Gaillardise : 2

Finesse : 3

Esprit : 2

Détermination : 2

Panache : 2

Langues

Castillian (L/E) (1) ; Eisenor (L/E) (1) ; Vendelar (L/E) (2)

Avantages

Académie militaire (6) ; Appartenance : Guilde des Spadassins (0) ;
Réflexes de combat (3) ; Réflexes éclairs (4)

Ecole d'escrime Hainzl (25 PP)

Marquer (Escrime) 2, Mur d'acier (Escrime) 1, Riposte (Escrime) 2,
Exploiter les faiblesses (Escrime) 1, Voir le style 1.

Arcane : aucune

Epée de Damoclès : Rivalité (2 points)

Métiers

Erudit : Calcul 1, Histoire 2, Philosophie 1, Recherches 1.

Médecin : Diagnostic 2, Observation 2, Premiers secours 2.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 1, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1.

Cavalier : Equitation 2, Soins des chevaux 1.

Escrime : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 3.

Pugilat : Attaque (Pugilat) 2, Direct 1, Jeu de jambes 3.

Revenus : 36 guilders de pécule ; 12 guilders par mois.



Tueur à gages montagnois

Traits

Gaillardise : 2

Finesse : 2

Esprit : 2

Détermination : 2

Panache : 3

Langues

Castille (1) ; Montagnois (0) ; Vodacci (1)

Avantages

Appartenance : Guilde des Spadassins (0) ; Connaissance des environs (Charousse) (3) ; Entraînement nocturne (4) ; Poigne ferme (2) ; Réflexes de combat (3), Scélérat (3)

École d'escrime Gauthier (25)

Désarmer (Couteau) 3, Double parade (Couteau/Escrime) 1, Exploiter les faiblesses (Escrime) 1, Emprisonner (Couteau) 1, Voir le style 1.

Arcane : Passionné

Epée de Damoclès : Phobie

Métiers

Arnaqueur : Comédie 1, Jouer 1, Observation 23, Sincérité 1, Tricher 1.

Guide : Contact 2, Déplacement silencieux 1, Escalade 3, Observation 2, Orientation citadine (Charousse) 2, Séduction 1, Sincérité 1.

Entraînements

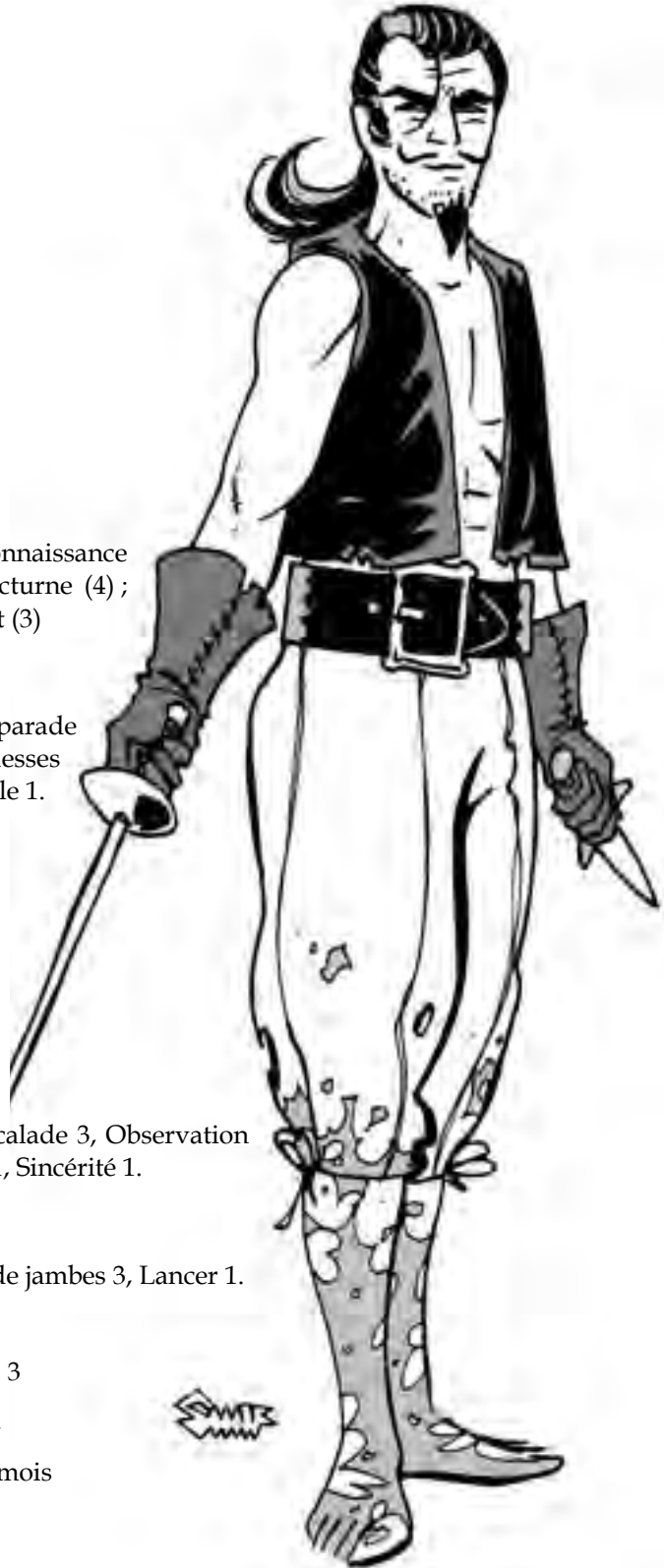
Athlétisme : Course de vitesse 1, Escalade 3, Jeu de jambes 3, Lancer 1.

Combat de rues : Attaque (Combat de rues) 2

Couteau : Attaque (Couteau) 1, Parade (Couteau) 3

Escrime : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 1

Revenus : 27 guilders de pécule / 9 guilders par mois



Dilettante vendelar

Traits

Gaillardise : 2

Finesse : 3

Esprit : 2

Détermination : 2

Panache : 2

Langues

Avalon (1), Eisenor (1), Vendelar (L/E) 1

Avantages

Appartenance (Guilde des Spadassins) (0) ; Appartenance (Guilde des Joailliers) (4) ; Serviteur (3) ; Siège à la Ligue de Vendel (8)

Ecole d'escrime Swanson (25 PP)

Coup de pommeau (Escrime) 2, Double parade (Canne-épée/Fourreau) 1, Exploiter les faiblesses (Escrime) 1, Feinte (Escrime) 3, Voir le style 1.

Arcane : Arrogant

Epée de Damoclès : Romance

Métiers

Courtisan : Danse 1, Eloquence 1, Etiquette 3, Mode 2, Observation 2.

Marchand : Joaillier 2, Observation 2.

Entraînements

Athlétisme : Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Sauter 1.

Combat de Rues : Attaque (Combat de rues) 3

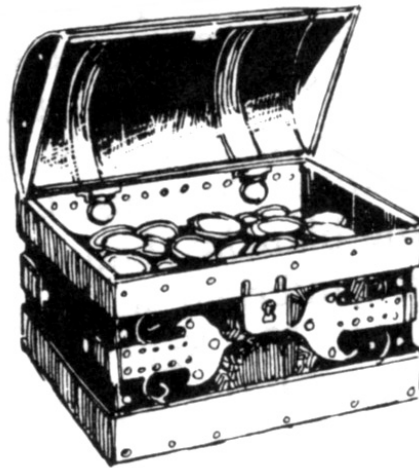
Escrime : Attaque (Escrime) (3), Parade (Escrime) 3.

Pistolet: Attaque (Pistolet) 2.

Revenus : 1200 guilders de pécule / 400 guilders par mois



La Guilde des Marchands



Disponible avant la fin du mois de juin 2008.

par Geronimo.

