

## Ying Sun Wo (Serre du faucon)

**Origine :** Tashil, Tiakhar.

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

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

**Métiers et entraînements :** Arts martiaux offensifs, Combat de rue.

**Compétences de spadassin :** Défigurer, Exploiter les faiblesses (Arts martiaux offensifs et Combat de rue), Feinte de corps, Griffes, Voir le style.

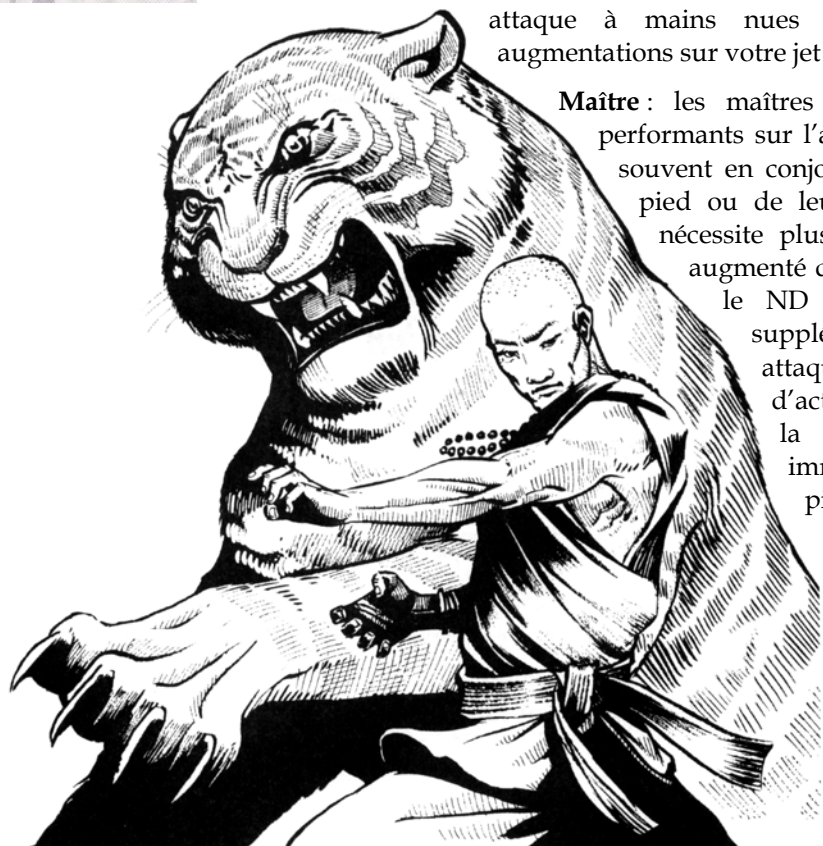
**Armes de prédilection :** Poings et pieds.

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

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

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

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



## Yorak *(par Fablyrr et Pandorre d'Angre)*

**Réduction** : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Dobrynya.

**Origine** : Ussura.

**Description** : Pour Yorak, dit Yorak l'Ancien, la plus grande vertu d'un lutteur est sa ténacité. Son école, qui ne possède que peu d'étudiants, est basée sur le credo de ne jamais fléchir ; malheureusement cette vertu n'arrange pas la réputation de l'école car, depuis sa création il y a une quinzaine d'années, au moins cinq élèves sont morts à l'entraînement pour avoir appliqué à la lettre cette devise. Tous les membres gagnent en entrant dans cette école l'épée de Damoclès Rivalité : école de Braslyn (1PP) qui ne leur rapporte rien mais simule leur antagonisme avec l'autre école de lutte de Soudal.

La faiblesse de cette école réside bien entendu dans le fait d'encaisser les coups de l'adversaire avant de porter les siens. Un jour ou l'autre on finit par rencontrer quelqu'un de plus fort que soit et l'on finit au tapis.

**Métiers et entraînements** : Athlétisme, Lutte.

**Compétences de spadassin** : Assommer, Coup d'épaule, Exploiter les faiblesses (Lutte), Force d'âme, Voir le style.

**Armes de prédilection** : Mains nues.

**Apprenti** : l'apprentissage est difficile dans l'école et seuls les plus résistants peuvent continuer à endurer la douleur de l'entraînement. L'apprenti Yorak reçoit gratuitement l'avantage Résistance à la douleur.

**Compagnon** : le compagnon de l'école est comme un pilier de pierre, il ne fléchit quasiment plus devant la douleur d'une blessure – quelle qu'elle soit. Le compagnon Yorak peut ajouter son Rang de maîtrise en dés lancés (mais pas gardés) à n'importe quel jet de Gaillardise face à des blessures ou à la douleur en général.

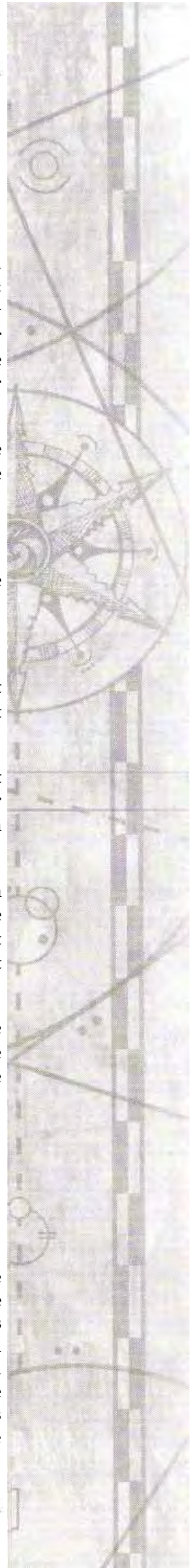
**Maître** : les maîtres Yorak sont plus que rares. A l'heure actuelle, il n'y a que Yorak l'Ancien et son fils qui aient réussi à atteindre ce rang de maîtrise. La résistance face à la douleur arrive à un tel point qu'on les dit complètement insensibles – en tous points... Le maître Yorak peut ajouter son Rang de maîtrise dans l'école à n'importe quel jet de Gaillardise (dés gardés) fait pour encaisser des dommages.

Autrement dit, pour encaisser des blessures, un maître lance 6g3, en plus, sur son jet, le niveau de maître se cumulant avec celui de compagnon... Néanmoins, vu la perte de cette école en nombre d'étudiants, un membre de l'école Yorak de ce niveau perd 5 points de moralité, représentant son impassibilité à l'encontre de toute situation.

## Zar'houni *(par Geronimo)*

**Tribu d'origine** : Yilan-bazlik

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



## La Guilde des Spadassins

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

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

**Métiers et entraînements** : Lance légère, Eclaireur.

**Compétences de spadassin** : Coup puissant (Lance légère), Exploiter les faiblesses (Lance légère), Feinte (Lance légère), Fente en avant (Lance légère), Voir le style.

**Armes de prédilection** : pilum.

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

Pour toutes ces raisons, le ND de l'adversaire d'un spadassin Zar'houni est amputé de son rang de maîtrise x 5 et transféré au sien. Ainsi, un compagnon Zar'houni bénéficiera d'un bonus de 10 points sur son ND alors que son adversaire verra le sien amputé de 10. Attention toutefois car cette technique n'est efficace que contre un seul adversaire (une bande de brutes compte comme telle) et pas contre des groupes.

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

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

## Zepeda

**Origine** : Castille.

**Description** : les élèves du style Zepeda apprennent à combattre avec un fouet. Bien que le fouet soit moins meurtrier qu'une rapière ou un poignard, c'est un bon instrument d'intimidation et de protection. Même les spadassins de talent s'éloigneront le plus souvent de son mordant.

L'école de Zepeda n'enseigne pas simplement à ses élèves l'art de faire claquer son fouet. Ils apprennent aussi tout un assortiment de tours, dont la façon d'intimider un adversaire avec la promesse d'une cinglante raclée.

Toutefois, un adversaire qui supporte la douleur d'un coup de fouet ou deux parvient souvent à s'approcher suffisamment près pour qu'il ne soit guère plus efficace face à l'acier meurtrier d'un simple poignard.

**Métiers et entraînements** : Athlétisme, Fouet.

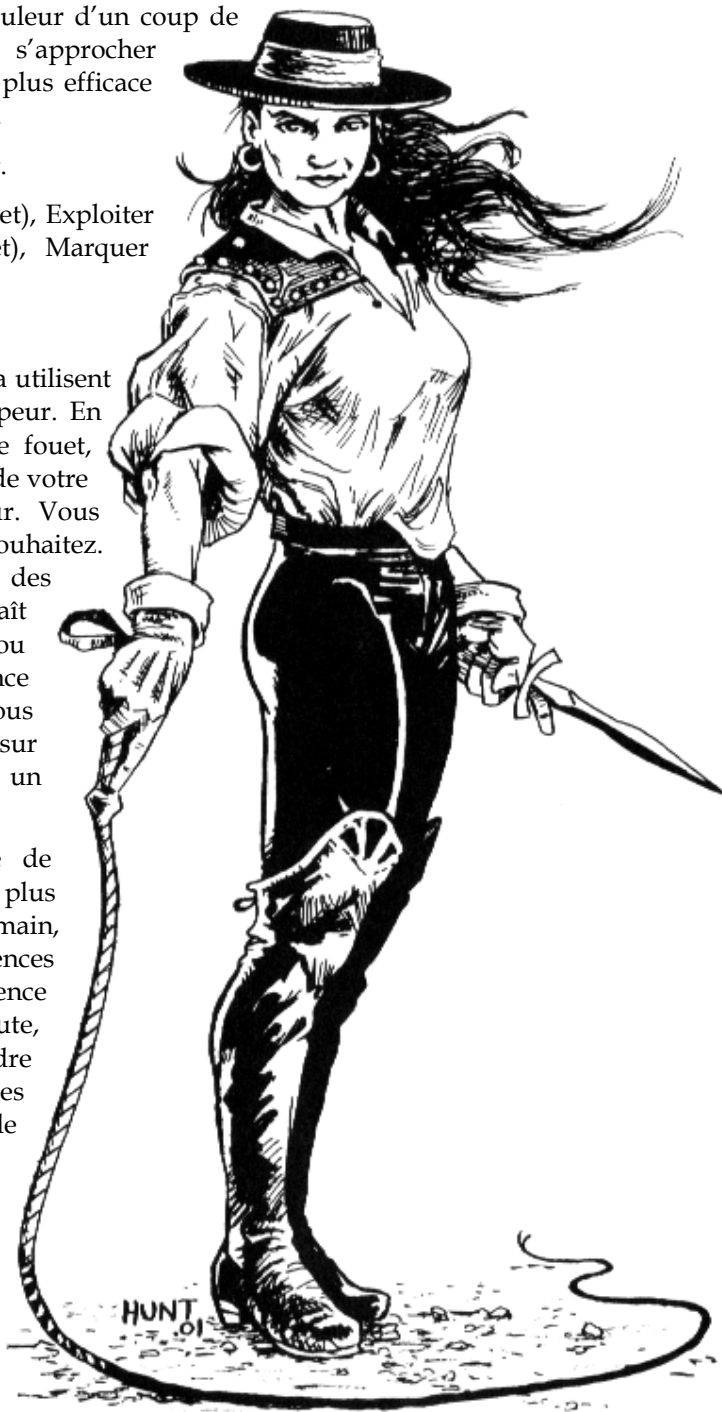
**Compétences de spadassin** : Désarmer (Fouet), Exploiter les faiblesses (Fouet), Emprisonner (Fouet), Marquer (Fouet), Voir le style.

**Armes de prédilection** : fouet.

**Apprenti** : les apprentis de l'école de Zepeda utilisent le fouet comme outil d'intimidation et de peur. En dépensant une action à faire claquer votre fouet, vous augmentez votre ND pour être touché de votre niveau de maîtrise pour le reste du tour. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez. Ce bonus n'est d'aucune utilité face à des adversaires immunisés à la peur et disparaît immédiatement si vous lâchez votre fouet ou qu'il s'emmêle (avec la compétence Emprisonner, par exemple). En outre, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur votre jet d'attaque lorsque vous employez un fouet.

**Compagnon** : les compagnons de l'école de Zepeda utilisent leur fouet de manières plus variées. Tant que vous avez le fouet en main, vous pouvez remplacer l'une des compétences suivantes par le rang de votre compétence Attaque (Fouet) : Acrobatie, Amortir une chute, Dressage, Prise. En outre, vous pouvez étendre un adversaire face contre terre en lui tirant les pieds d'un coup sec, mais votre ND pour le toucher augmente alors de 10 points.

**Maître** : vu leur compétence au fouet, les maîtres de l'école Zepeda sont particulièrement craints. Vous utilisez votre fouet pour donner une leçon de respect aux autres. Chaque fois que vous touchez et infligez des dommages à votre adversaire, votre niveau de peur augmente de +1 contre celui-ci jusqu'à la fin du combat. Ainsi, si vous touchez par trois fois un adversaire, et que vous lui infligez au moins une blessure légère par touche, vous disposez contre lui d'un niveau de peur de 3.



## Zheng Yi Quan (Ancien poing du juste)

**Origine** : Han Hua.

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

## La Guilde des Spadassins

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

**Métiers et entraînements** : Arts martiaux offensifs, Arts martiaux défensifs.

**Compétences de spadassin** : Coup de pied réflexe, Esquive de projectiles, Esquive acrobatique, Exploiter les faiblesses (Arts martiaux défensifs et Arts martiaux offensifs), Voir le style.

**Armes de prédilection** : poings et pieds.

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

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

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



Vous trouverez ci-dessous la description de toutes les compétences de Spadassin, leurs effets et dans quelle Ecole elles peuvent être apprises.

### Aborder

*Enseignée par : Jasni.*

Quand votre vaisseau effectue une manœuvre d'abordage (voir les règles avancées de Combat Naval), vous gagnez un bonus sur tous vos jets durant cette action égal à votre rang dans cette compétence. Si vous jouez le combat sans utiliser la table d'Abordage, les bandes de brutes qui composent votre équipage gagnent ce bonus à chacun de leurs jets, et à leur ND pour être touchés.

## Arracher une arme

Enseignée par : Fouet (Malone).

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

## Assommer

Enseignée par : mains nues (Kensington), lutte (Yorak).

Pour assommer son adversaire, l'assaillant effectue un jet d'Assommer + Gaillardise contre le ND de la victime. En cas de réussite, la victime effectue un jet de Gaillardise avec un ND égal à trois fois les dommages infligés. Si ce jet est un échec, la victime est alors inconsciente. Si le jet est réussi, elle encaisse les dommages et peut continuer le combat. Si l'attaque est effectuée sans que la victime en soit consciente (embuscade, etc.), le ND est incrémenté de deux augmentations.

## Attaque combinée

Enseignée par : Kiriakin, Teginbek.

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

## Attaque de cavalerie

Enseignée par : Buslayevich, Chima Gongjian Shou, Gustavo, Shaktishaalee, Vahiy.

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

## Attaque en dégaine

Enseignée par : Rochefort, Vigilare.

Il s'agit de la capacité à dégainer et attaquer en un seul et fluide mouvement nommé Attaque en dégaine. Vous dépensez un seul dé d'action pour dégainer votre arme et attaquer dans le même mouvement. Vous devez utiliser cette compétence avec un malus d'une augmentation pour réussir cette manœuvre. Si vous ratez votre attaque contre votre adversaire, votre arme est de toute façon dégainée. De plus, cette manœuvre est particulièrement rapide, vous



pouvez l'effectuer (rang d'Attaque en dégaine) phases avant le chiffre indiqué par votre dé d'action. Par exemple, Virgilio doit normalement agir en phase 7 et possède une compétence Attaque en dégaine de 3, il pourra donc effectuer cette manœuvre en phase 4.

## Aveuglement

Enseignée par : Larsen.

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

## Ballestra

Enseignée par : Escrime (La Pointe au Cœur, Rochefort, Rojando & Wilcox).

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

## Blocage offensif

Enseignée par : Tie Xiong Kung.

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

## Cavatione

Enseignée par : Provolone.

Une Cavatione (parfois traduit comme Enveloppement) est une attaque circulaire conçue pour éloigner les parades d'un adversaire et pour désengager violemment son arme des tentatives d'Emprisonnement. Lorsque vous attaquez votre adversaire, vous pouvez utiliser une Cavatione, en utilisant cette compétence à la place d'une attaque classique. Vous devez prendre une augmentation, mais si vous réussissez, votre adversaire ne peut effectuer de défense active en utilisant une parade, à l'exception de celle effectuée à l'aide d'un bouclier ou en tentant une Double Parade. En outre, vous pouvez également utiliser une Cavatione à

la place d'une parade pour éviter une tentative d'Emprisonner. Si vous prenez une augmentation sur votre jet, en plus de libérer votre arme, vous infligez un nombre de blessures légères égale à la valeur de dommages de votre arme (ce jet de dommages n'est pas modifié par votre Gaillardise mais peut-être augmenté via la prise d'augmentations sur le jet de Cavatione, comme d'habitude).

## Céder la place

*Enseignée par : Braslyn (Lutte), Escuela Pater Noster (Escrime), Wu Tsain (Mains nues).*

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

## Charge

*Enseignée par : Arc (Chima Gongjian Shou), Escrime (Caballo Rojo, Gustavo, Ortega, Shaktishaalee, Yesukai), Lance de cavalerie (Caballo Rojo, Pösen).*

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

## Charge au bouclier

*Enseignée par : Epées de Salomon, Kemmler.*

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

## Collé-serré

*Enseignée par : Angelo.*

Le spadassin reste collé à son adversaire, l'empêchant d'utiliser efficacement ses armes d'escrime. Utilisée comme défense passive, son niveau est considéré comme de 1 rang supérieur contre des armes d'une taille supérieure à un couteau (Arme d'escrime, Arme d'hast, Arme lourde, Bâton), mais, en contrepartie, contre les armes de taille inférieure, elle est considérée comme de 2 rangs inférieurs (minimum 1 rang), puisqu'il leur est plus difficile de vous toucher. Cette compétence peut également servir de défense active sans bonus ni malus.



## Corps à corps

Enseignée par : Bâton (Peecke), Combat de rue (Les cadets, Pavois, Rogers, Scarron, Vipereus Morsus), Couteau (Angelo, Necare, Qor'qunq), Epée à deux mains (Shan Dian Dao Te), Escrime (Blitzen, El Puñal Oculito, Jasni, Kjemper, Lucani, Mac Lellan, Marcina), Hache à deux mains (Leegstra, Skollfjesson), Lutte (Keiferhund, Monastic Order of Avalon, Rees), Masse (Winckler), Matraque (Winckler), Pugilat (Bernouilli, Finnegan).

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

## Coup bas

Enseignée par : La Gouge (Pugilat).

Le spadassin qui utilise cette technique porte un coup bas à son adversaire, comme un coup de pied dans les parties génitales, une morsure à l'oreille ou au nez, une fourchette dans les yeux, l'arrachage des cheveux, le retournement des doigts, etc. Quoi qu'il en soit, s'il réussit son attaque en utilisant cette compétence, l'adversaire encaisse 0g1 de dommages et voit tous ses ND et tous ses jets de dés augmentés de (niveau de la compétence Coup bas x2) jusqu'à la fin de la scène en raison de la douleur qu'il endure.

## Coup d'épaule

Enseignée par : Couteau (Courtepointe), Escrime (Les Cadets, Hennessey), Lutte (Yorak), Pistolet (Bouffe-doublons).

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

## Coup de pied réflexe

Enseignée par : Ki Kwanji, Zheng Yi Quan.

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

## Coup de pied sauté

Enseignée par : Ki Kwanji, Tie Xiong Kung.

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

## Coup de pommeau

Enseignée par : Arbalète (Höpken), Couteau (Courtepointe, Mullooney), Epée à deux mains (Mac Donald), Escrime (Ambrogia, Daphan, El Puñal Oculito, Lucani, Mac Lellan, Ottenheim, Rochefort, Sanders, Swanson, Yesukai), Epée à deux mains (Drexel), Eventail (Falisci), Fouet (Malone), Hache à deux mains (Bogatyr), Lance légère (Halfdansson), Mousquet (O'Faolain, Tréville), Pistolet (Bouffedoublons, Donnerwetter, Rasmussen).

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

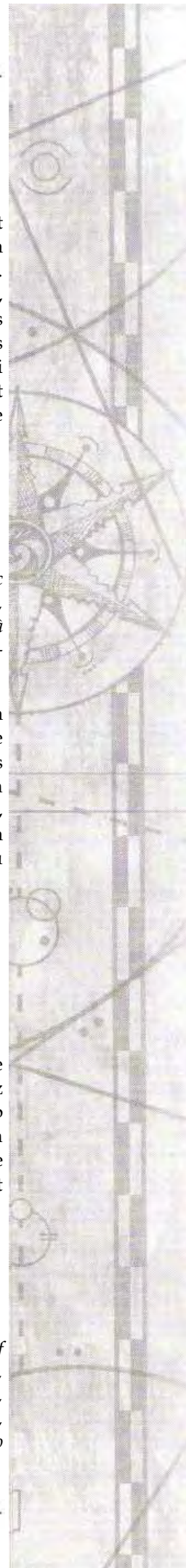
## Coup fourré

Enseignée par : Villanova (Escrime).

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

## Coup puissant

Enseignée par : Arme d'hast (Haagen, Rossini, Tréville), Arme improvisée (Monastic Order of Avalon), Couteau (Boucher, Qor'qunq, Quinn, Vipereus Morsus), Epée à deux mains (Mac Donald, Mac Intyre, Shan Dian Dao Te), Escrime (Bernouilli, Blitzen, Caballo Rojo, Desco Numanaius, Eisenfaust, Guannazar, Hirojosa, Kippe, Lucani, Mac Lellan Ottenheim, Rochefort, Salinas, Sanders, Snedig, Urostifter), Hache à deux mains (Bogatyr, Leegstra, Skollvofesson), Lance de cavalerie (Caballo Rojo), Lance légère (Kiriakin, Zar'houni), Masse (Hammer), Pugilat (La Gouge).



# La Guilde des Spadassins

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

## Déchaîner

*Enseignée par : Les Lames d'écume, Mac Intyre, Steil, Vahiy.*

Cette compétence permet au spadassin de déchaîner les troupes sous son commandement lors d'un combat de masse. Il en appelle à leurs plus bas instincts et cherche à décupler leur violence afin qu'ils infligent un maximum de dommages à leurs adversaires. Vous ajoutez votre rang dans cette compétence au jet effectué sur la table des pertes infligées de l'unité que commande le spadassin qui possède cette compétence.

## Décoller

*Enseignée par : Pösen (Lance de cavalerie).*

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

## Défigurer

*Enseignée par : La Gouge (Pugilat), Smirnov (Gant de combat), Ying Sun Wo (Mains nues).*

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

## Déplacements circulaires

*Enseignée par : Finnegan, O'Faolain.*

Le spadassin a appris à se déplacer en cercles et à toujours esquiver du côté faible de l'adversaire (à gauche pour les droitiers, à droite pour les gauchers). Lorsque l'adversaire vous rate (du fait de votre défense active ou passive), vous pouvez réduire votre dé d'action suivant de un pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence. Vous ne pouvez évidemment pas réduire un dé d'action en dessous de la phase actuelle.

## Désarçonner

Enseignée par : Arme d'hast (Haagen), Escrime (Yesukai), Lance légère (Nahgem).

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

## Désarmer

Enseignée par : Arbalète (Höpken), Arc (Robin Goodfellow), Arme d'hast (Rossini), Arme improvisée (Monastic Order of Avalon), Bâton (Caldwell), Bouclier (Donovan), Couteau (Bahol, Gauthier), Escrime (Bonita, Délicatesse, Epées de Salomon, Escuela Pater Noster, Guannazar, Jasni, La Guêpe, La Pointe au Cœur, Leibwächter, Provolone, Rogers, Tom Morel, Trécy, Vigilare), Epée à deux mains (Drexel), Fléau (Chin Te), Fouet (Zepeda), Gant de combat (Eisenfaust, Keiferhund), Lance légère (Halfdansson), Lutte (Dobrynya), Mains nues (Finnegan, Rees), Masse (Winckler), Matraque (Winckler).

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

## Détourner l'attention

Enseignée par : Lance légère (Kiriakin).

A l'aide de cette compétence vous effectuez toute une série de passes d'arme, de coups d'estoc et de bottes pour attirer l'attention de votre adversaire et permettre ainsi à votre animal de porter sa prochaine attaque contre un ND de 5 sans que votre adversaire ne puisse effectuer de défense active ; il n'a pas remarqué les mouvements de votre allié à quatre pattes.

## Double attaque

Enseignée par : Couteaux (Mortis), Escrime (Basulde), Haches (Siggursdottir), Gants de combat (Al'Marikk), Lance légère/filet (Mac Codrum).

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

## Double parade

*Enseignée par : Arme improvisée/Arme improvisée (Qurra), Arme improvisée/Escrime (Scarron, Scola Carnavale), Canne-épée/Fourreau (Swanson), Cape/Escrime (Torres), Couteaux (Boucher), Escrimes (Urostifter), Escrime/Arme improvisée (Kippe), Escrime/Couteau (Desaix, Gauthier, Soldano, Valroux, Villanova), Escrime/Pistolet (Blitzen), Gants de combat (Smirnov).*

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

## Emprisonner

*Enseignée par : Arme d'hast (Rossini), Arme improvisée (Pavois), Bouclier (Donovan, Epées de Salomon, Fadh-Righ, Kemmler, Leibwächter), Couteau (Gauthier), Escrime (Bonita, El Puñal Oscuro, Rachecourt, Rogers, Salinas, Tom Morel), Fouet (Zepeda), Gant de combat (Eisenfaust, Keiferhund, Teginbek).*

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

## Emprisonner (Porté)

*Enseignée par : Rachecourt.*

Cette compétence permet réellement de bloquer l'arme de l'adversaire dans la fissure Porté que le sorcier a ouvert. En dehors de cela, la compétence Emprisonner fonctionne comme d'habitude.

## Enchaînement

*Enseignée par : Ki Kwanji.*

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

## Épingler

Enseignée par : Couteau (Cappuntina, Necare).

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

## Érafler

Enseignée par : Scarlatti (Escrime).

Cette compétence permet au spadassin d'érafler la peau de son adversaire sur une grande longueur. Cette aptitude semble de peu d'utilité, en effet, les dégâts sont peu important (0g1), et la manœuvre est difficile (ND + 5, surtout si l'adversaire porte une armure, les malus seront alors à la discrétion du MJ suivant les protections de l'adversaire), mais elle permet une meilleure infiltration de la substance qui recouvre l'arme dans le corps de sa victime (vitesse d'action du poison augmentée, à la discrétion du MJ). De plus, elle peut permettre d'infliger une balafre facilement reconnaissable à un ennemi que l'on voudrait pouvoir reconnaître et accuser aisément plus tard.

## Ésquive acrobatique

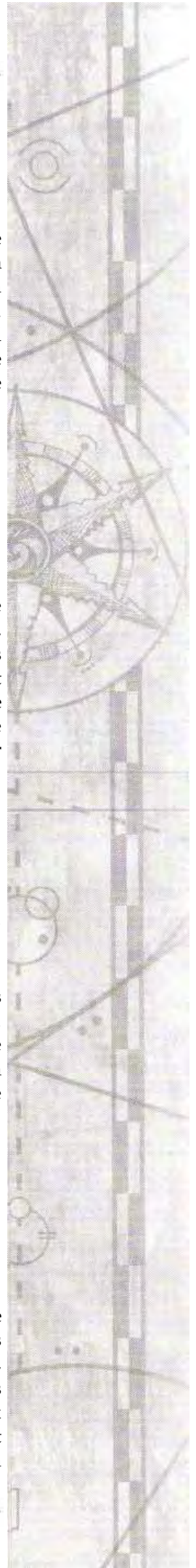
Enseignée par : Arme improvisée (Qurra), Couteau (Romale), Escrime (Basulde, Rojando & Wilcox), Mains nues (Zheng Yi Quan).

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

## Ésquive de projectiles

Enseignée par : Zheng Yi Quan.

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



## Exalter

Enseignée par : Les Lames d'écume, Ortega, Unabwendbar.

Cette compétence permet au spadassin d'exalter les troupes sous son commandement, ainsi ces dernières fuiront-elles beaucoup plus difficilement le champ de bataille. Le spadassin maîtrisant cette compétence ajoute son rang multiplié par dix au jet de Moral de son unité.

## Exploiter les faiblesses (Arme)

Enseignée par : Arme d'hast (Haagen, Rossini, Tréville), Arme improvisée (Monastic Order of Avalon, Pavois, Qurra, Scarron), Arts martiaux défensifs (Wu Tsain, Zheng Yi Quan), Arts martiaux offensifs (Ki Kwanji, Tie Xiong Kung, Ying Sun Wo, Zheng Yi Quan), Bâton (Caldwell, Peecke), Combat de rue (Tie Xiong Kung, Ying Sun Wo), Couteau (Angelo, Bahol, Boucher, Cappuntina, Courtepointe, Mortis, Mullooney, Necare, Qor'qunq, Quinn, Romale, Vipereus Morsus), Epée à deux mains (Drexel, Mac Donald, Mac Intyre, Sersemlik, Shan Dian Dao Te, Steil), Escrime (Al Aïfa, Aldaña, Ambrogia, Andrews, Basulde, Bernouilli, Blitzen, Bonita, Caballo Rojo, Daphan, Délicatesse, Desaix, Desco Numanaius, Donovan, El Puñal Oculito, Épées de Salomon, Escuela Pater Noster, Faileas, Gallegos, Gauthier, Gosling, Guannazar, Gustavo, Hainzl, Hennessey, Hirojosa, Hua Shao Ren Te, Jasni, Kemmler, Kippe, Kjemper, La Guêpe, La Pointe au Cœur, Larsen, Leibwächter, Léon des Gueux, Les Cadets, Les Lames d'écume, Lévêque, Lucani, Mac Lellan, Marchenko, Marcina, Monteverdi, Ortega, Ottenheim, Provolone, Rachecourt, Rochefort, Rogers, Rojando & Wilcox, Salinas, Sanders, Scarlatti, Scola Carnavale, Shaktishaalee, Snedig, Soldano, Swanson, Teginbek, Tom Morel, Torres, Trécy, Urostifter, Valroux, Vigilare, Villanova, Yesukai), Eventail (Falisci), Fléau (Chin Te), Fouet (Malone, Zepeda), Gant de combat (Al'Marikk, Eisenfaust, Keiferhund, Smirnov), Hache à deux mains (Bogaty, Leegstra, Skollofesson, Unabwendbar), Haches (Siggursdottir), Lance de cavalerie (Caballo Rojo, Pösen), Lance légère (Fadh-Righ, Halfdansson, Kiriakin, Mac Codrum, Nahgem, Zar'houni), Lutte (Braslyn, Dobrynya, Rees, Yorak), Masse (Hammer, Winckler), Matraque (Winckler), Pugilat (Finnegan, Kensington, Ki Kwanji, La Gouge).

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

## Exploiter les faiblesses (Monstre)

Enseignée par : (monstres) Gelingen, (taureaux) Torres.

Lorsque vous combattez un monstre pour lequel vous avez la compétence Exploiter les faiblesses, vous lancez un nombre de dés supplémentaires égal à votre rang de compétence pour tous vos jets d'attaque et de défense active. Les types de monstres incluent asproies, kobolds, sirènes, etc. Les créatures intelligentes comme les humains et les Sidhe par exemple, ne sont pas des monstres car leurs tactiques varient trop d'un individu à l'autre pour que les habituelles ruses de l'école de Gelingen soient véritablement utiles. Il ne vous est possible d'acheter les compétences Exploiter les faiblesses (Monstre) qu'en combattant et en vainquant un monstre de ce type. On ne peut ainsi gagner qu'un rang par spécimen vaincu. Cette règle ne s'applique pas à la création de personnage – le héros est censé avoir vaincu le nombre de monstres requis à un moment ou un autre de son passé.

## Feinte

Enseignée par : Bâton (Caldwell, Peecke), Couteau (Angelo, Bahol, Mullooney, Quinn, Romale), Epée à deux mains (Sersemlik, Shan Dian Dao Te), Escrime (Aldaña, Ambrogia, Andrews, Délicatesse, Desaix, Faileas, Gallegos, Gustavo, Hennessey, Hirojosa, Hua Shao Ren Te, La Guêpe, Larsen, Marcina, Rochefort, Scarlatti, Snedig, Swanson, Tom Morel, Trécy, Urostifter, Valroux, Villanova), Epée à deux mains (Steil), Eventail (Falisci), Fléau (Chin Te), Lance légère (Zar'houni), Masse (Hammer).

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

## Feinte de corps

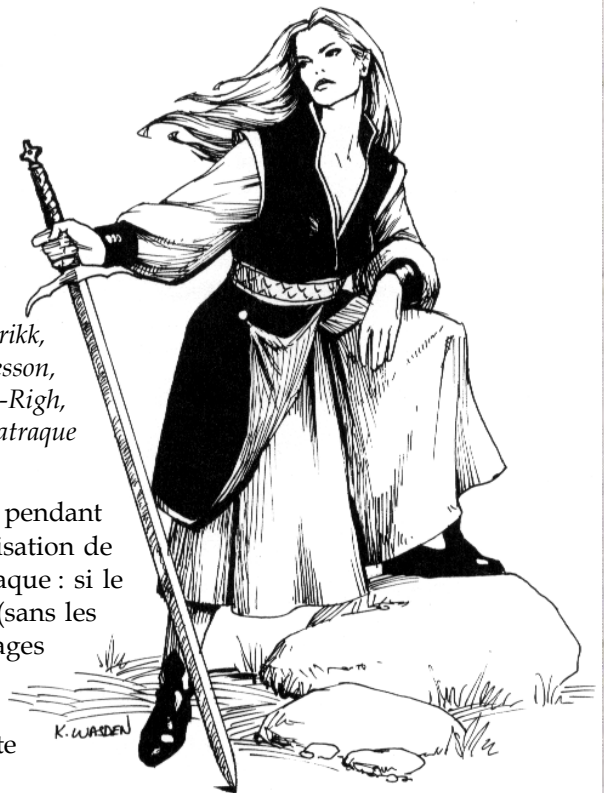
Enseignée par : Escrime (Gosling, Torres), Lutte (Braslyn, Dobrynya), Mains nues (Ying Sun Wo).

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

## Fente en avant

Enseignée par : Arme d'hast (Tréville), Couteau (Romale, Qor'qunq, Quinn, Vipereus Morsus), Epée à deux mains (Drexel, Mac Donald), Escrime (Andrews, Bernouilli, Daphan, Desaix, Desco Numanaius, Gosling, Hua Shao Ren Te, Kemmler, Kjemper, Léon des Gueux, Ortega, Rachecourt, Rochefort, Rojando & Wilcox, Snedig), Gant de combat (Al'Marikk, Smirnov), Hache à deux mains (Bogatyr, Leegstra, Skollvesson, Unabwendbar), Hache (Siggursdottir), Lance légère (Fadh-Righ, Halfdansson, Mac Codrum, Zar'houni), Masse (Winckler), Matraque (Winckler).

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



## Foncer

Enseignée par : Mac Intyre, Monteverdi, Ortega.

Cette compétence permet au spadassin de toujours être placé au mieux dans la bataille. Il sera toujours à l'endroit idéal pour combattre le général ennemi, récupérer la bannière adverse ou défendre des unités en fuite. En bref, vous êtes toujours au bon endroit sur un champ de bataille. Vous ajoutez votre rang dans cette compétence à votre jet personnel lors des combats de masse.

## Force d'âme

Enseignée par : Dobrynya, Guannazar, Kensington, Leibwächter, Rochefort, Yorak.

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

## Frappe à deux mains

Enseignée par : Escrime (Al Aifa, Ottenheim, Rochefort), Masse (Hammer).

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

## Garrotter

Enseignée par : Nadja'hari.

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

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

## Griffe

Enseignée par : Ying Sun Wo (Mains nues).

Une griffe est un type d'attaque à mains nues qui utilise vos doigts pour appliquer une forte pression sur la peau de votre adversaire. Bien qu'il en résulte une prise momentanée, elle est relâchée immédiatement. Pour réaliser une telle attaque, faites un jet de Finesse + Griffe

contre le ND pour être touché de votre ennemi, plus 10. Les dégâts d'une Griffe sont les mêmes que pour une attaque à mains nues ordinaire, mais comme vous agissez sur des points de pression de votre opposant, il sera aussi étourdi, et perdra son prochain dé d'action, s'il lui en reste un dans le round courant.

## Harceler

*Enseignée par : Escrime (Léon des Gueux, Rochefort).*

Cette compétence coûte deux dés d'action au spadassin qui l'utilise. Vous pourrez agir dès que le premier dé intervient et dépenser celui que vous auriez dû utiliser ensuite. Grâce à cette compétence, vous infligez à votre adversaire une multitude de petites blessures en lui tournant autour et en profitant de la taille de votre rapière. Etourdi par la rapidité de vos attaques, groggy par vos réflexes de combat, votre adversaire sera désarmé pour le reste du combat, il se battra alors avec un malus de deux augmentations sur toutes ses actions, à l'exception des jets qu'il effectuera pour s'enfuir ; à l'opposé, ces derniers bénéficieront d'un bonus de deux augmentations.

## Lacérer

*Enseignée par : Escrime (Al Aïfa, Rochefort).*

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

## Lancer (Épée de guerre)

*Enseignée par : Pösen.*

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

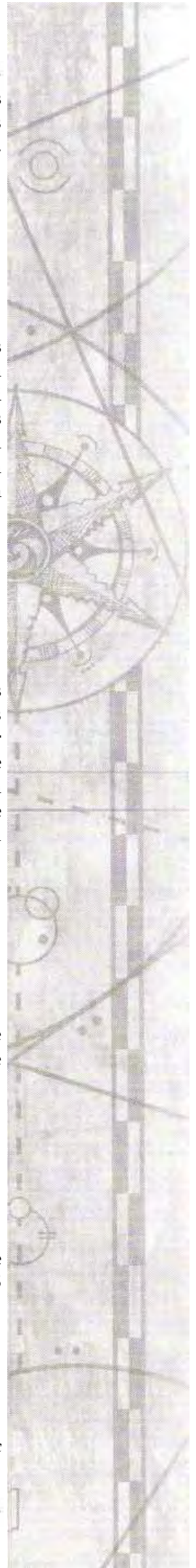
## Lancer (Marteau de guerre)

*Enseignée par : Hammer.*

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

## Maintenir à distance

*Enseignée par : Arme d'hast (Haagen), Escrime (Délicatesse, Léon des Gueux), Lance légère (Mac Codrum, Nahgem).*



## La Guilde des Spadassins

Cette compétence permet de frapper un adversaire tout en le maintenant à une distance respectable afin qu'il ne puisse effectuer d'attaques contre vous. Cette manœuvre difficile à réaliser peut être très payante ; en effet, même si vous n'infligez pas de gros dégâts, votre adversaire, lui, ne peut vous en faire aucun. Quand le spadassin utilise cette tactique de combat, le ND de sa cible augmente de 10, ce qui simule la difficulté à le maintenir à distance tout en le frappant, et les dégâts que vous infligez sont alors réduits de 2 dés (à lancer mais pas à garder) ; votre adversaire, par contre, ne peut attaquer que s'il possède une arme au moins aussi longue que la votre (d'où l'intérêt d'utiliser des armes d'ast particulièrement grandes). Votre antagoniste essaiera forcément de passer votre défense ; pour cela, il devra dépenser un dé d'action et réussir un jet de Jeu de jambes contre un ND égal à votre score de Maintenir à distance multiplié par 5. S'il y parvient, vous ne pourrez plus utiliser cette tactique contre lui car il restera forcément proche de vous afin de ne pas se retrouver de nouveau dans la même position.

### Manchette

Enseignée par : Tie Xiong Kung.

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

### Marquer *(compétence modifiée)*

Enseignée par : Arbalète (Ricardo), Arc (Robin Goodfellow), Arme improvisée (Scarron), Epée à deux mains (Sersemlik), Escrime (Aldaña, Chariot de Thespis, Faileas, Gallegos, Gosling, Hainzl, Hennessey, Hirojosa, Hua Shao Ren Te, La Pointe au Cœur, Lévêque, Marchenko, Teginbek, Rachecourt, Rochefort, Scola Carnavale, Soldano, Torres), Eventail (Falisci), Fouet (Zepeda), Lance légère (Fadh-Righ), Mains nues (Kensington, Wu Tsain), Pistolet (Donnerwetter).

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

### Mise à terre

Enseignée par : Fouet (Malone).

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

## Mur d'acier

Enseignée par : Bouclier (Kjemper), Escrime (Bonita, Desco Numanaius, Faileas, Hainzl, Salinas).

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

## Noyer

Enseignée par : Bahol.

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

## Parade (Lanterne)

Enseignée par : Larsen.

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

## Poignée de poudre

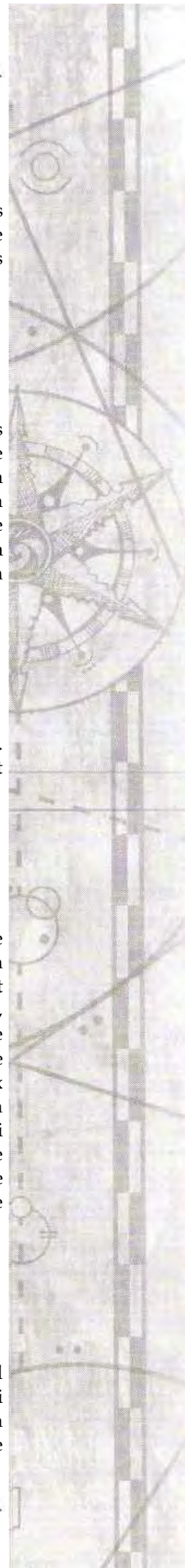
Enseignée par : Scola Carnavale.

Cette manœuvre consiste à momentanément aveugler l'adversaire en lui portant, dans le même mouvement, un coup d'estoc. La solution la plus utilisée pour aveugler est de la poudre de maquillage, que toute personne assistant à une réception de carnaval se doit d'avoir sur soi en cas de besoin. Cependant, d'autres produits font également l'affaire, comme du poivre, du sable ou de la nourriture brûlante jetés au visage. Dans le même mouvement qui suit la projection de la poudre au visage de l'adversaire (jet de Poignée de poudre + Finesse contre le ND pour être touché de l'adversaire avec un malus de deux augmentations), il faut frapper d'estoc avec son épée, profitant du réflexe naturel qu'aura l'adversaire de porter ses mains à ses yeux, découvrant ainsi largement sa garde. Si l'attaquant réussit son jet, l'adversaire ne peut pas utiliser de défense active pour parer le coup d'estoc, dont les dommages sont augmentés de un dé lancé et gardé. De plus, s'il ne se décide pas à fuir, il retirera un dé à tous ses jets de compétence jusqu'à la fin de la phase suivante en raison de son irritation oculaire.

## Pressentir

Enseignée par : Lévêque, Monteverdi, Steil.

Cette compétence permet au spadassin de sentir le vent venir au cours de la bataille. Il imagine presque toujours avec succès les prochaines actions du général ennemi, ce qui lui permet de réagir plus rapidement et efficacement. Afin de refléter cela, le spadassin maîtrisant la compétence Pressentir, s'il est général en chef, ajout son rang dans cette compétence au jet d'initiative de son armée.



## Prise de bras

Enseignée par : Kippe, Les Cadets.

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

## Rasoir

Enseignée par : Escrime (Marchenko).

Vous avez étudié les bases de l'anatomie et maîtrisez parfaitement le déplacement de votre lame d'escrime afin de profiter de vos connaissances. En conséquence, lorsque vous frappez un adversaire avec une arme d'escrime, vous infligez des blessures précises et extrêmement douloureuses. Pour chaque rang dans cette compétence, vous pouvez ajouter un point à vos jets de dommages.

## Reproduire

Enseignée par : Escrime (Faileas).

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

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

## Retourner les attaques

Enseignée par : Bâton (Caldwell), Mains nues (Mullooney, Wu Tsain).

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

## Riposte

Enseignée par : Arme improvisée (Pavois), Couteau (Boucher, Mortis), Escrime (Al Aïfa, Aldaña, Ambrogia, Andrews, Donovan, Gallegos, Hainzl, La Guêpe, Marchenko, Marcina, Monteverdi, Provolone, Rochefort, Scarlatti, Trécy).

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



## Rompre le combat

Enseignée par : Braslyn, Necare, Rees.

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

## Saut à la perche

Enseignée par : Nahgem.

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

## Saut de cheval

Enseignée par : Arc (Vahiy), Escrime ou Lance de cavalerie (Caballo Rojo).

Cette technique vous permet de sauter sur un adversaire, monté ou à pied, tout en lui portant un coup d'épée au moment de l'impact. Le cavalier arrivant à hauteur de sa cible saute vigoureusement, pointe en avant sur son adversaire. Si sa monture a été dressée au sein de l'école, elle reviendra immédiatement vers lui après son saut, lui permettant de remonter en selle dès l'action suivante. Si elle réussit, cette attaque a un double effet : d'une part l'adversaire ne peut pas tenter de défense active, d'autre part, il ajoute trois à son prochain dé d'action à cause du choc reçu (si cela l'amène à un résultat supérieur à 10, l'action est perdue).

## Seconder

Enseignée par : Lévêque, Unabwendbar, Vahiy.

Cette compétence permet au spadassin d'obéir et d'anticiper les ordres de son général en chef. Il fait un parfait officier exécutant. C'est un pilier ferme sur lequel le général peut reposer ses tactiques face à l'ennemi. Le spadassin qui maîtrise cette compétence et commande une unité peut ajouter (rang dans cette compétence) augmentations à son jet de Tactique.

## Tir à carreau spécial

Enseignée par : Ricardo (Arbalète).

Cette compétence permet à l'arbalétrier d'utiliser des carreaux spéciaux à la place des normaux. Il en connaît toutes les variétés et est capable d'adapter son tir à leur poids, leur forme, leur longueur. Malgré cela, le ND de sa cible augmente de 5 en raison de la grande variété de ses projectiles. Cette compétence remplace celle d'Attaque (Arbalète) quand le tireur utilise des carreaux spéciaux. Voici les principaux carreaux de Ricardo que l'on peut trouver :

**Carreau aquatique** : ces carreaux ne sont pas ralentis lorsqu'on les tire dans l'eau. Leur forme et la matière dont ils sont recouvert leur permettent de rentrer dans l'eau sans être freinés (sans malus supplémentaire).

**Carreau assommant** : un petit sac de sable remplace la pointe et permet d'assommer la victime si le tireur a réussi à toucher la tête (4 augmentations) et que la cible rate un jet de Détermination contre un ND de 25. Elle choit alors au sol, assommée.

**Carreau auto-destructeur** : ce carreau ne quitte pas l'arbalète, mais explose immédiatement. Il permet de détruire l'arbalète du tireur.

**Carreau barbelé** : lorsque ce carreau a pénétré la chair de sa cible, des lames sortent du corps et de la tête du carreau infligeant 1g1 de dommage supplémentaire. De plus, si on le retire, il va arracher les chairs de sa victime, infligeant de nouveau 2g1 de dommages.

**Carreau d'artifice** : ce carreau est utilisé de nuit, on le tire presque à la verticale. Il explose en fusées multicolores en arrivant à une certaine hauteur.

**Carreau de lune** : la pointe de ce carreau a une forme de demi-lune, ce qui lui permet de trancher facilement cordes et tendons des chevaux. Le MJ décidera des augmentations nécessaires suivant les cibles.

**Carreau éclairant** : ce carreau, comme le carreau d'artifice est surtout utilisé de nuit, on le tire en l'air. Il explose et permet d'éclairer une vaste zone, autorisant le tireur à tirer ses carreaux suivants sans pénalités ou presque sur ses cibles, maintenant éclairées.

**Carreau empoisonné** : le carreau est évidé, on peut y glisser une ampoule en verre contenant généralement du poison, ce dernier s'écoule, de l'intérieur, jusqu'à la pointe permettant à la substance de se répandre immédiatement dans l'organisme de sa cible.

**Carreau explosif** : la pointe est remplacée par des explosifs qui entre en action au premier choc, infligeant 3g2 dés de dommages à la cible.

**Carreau extincteur** : la pointe est remplacée par un petit sac étanche rempli d'eau. Ce carreau est idéal pour éteindre une torche ou une lanterne (dont il casse la vitre) à distance et de plonger ainsi ses adversaires dans le noir. Afin de disparaître plus facilement bien évidemment.

**Carreau filet** : ce carreau, au corps très épais, ne peut se tirer qu'à courte portée. Il contient un filet aux mailles fines et solides qui empêtrera sa victime (voir la compétence du même nom).

**Carreau fumée** : ce carreau explose au premier choc dans un grand nuage de fumée. L'arbalétrier l'utilisera souvent en tirant à ses pieds afin de se camoufler au regard d'un autre tireur (+15 à son ND pour un tir à distance, +5 au corps à corps) ou de s'enfuir.

**Carreau incendiaire** : la pointe est remplacée par de l'amadou et du silex, le corps a été imbibé d'un liquide inflammable, ce qui fait qu'au premier choc violent, il s'enflamme. C'est l'idéal pour incendier une maison à distance ou une flaque d'huile sur laquelle courent vos ennemis.

**Carreau marqueur** : un petit sac remplace la pointe et explose au contact permettant de répandre une poudre luminescente sur la cible, facilitant le tir de nuit (pénalités annulées).

**Carreau messenger** : un emplacement creux permet de glisser un message dans ce carreau.

**Carreau perceur d'armure** : une pointe métallique renforcée et très pointue facilite l'insertion dans les armures. On ne tient pas compte du modificateur au ND apporté par les armures ainsi que pour les réductions de dommages (à l'exception du Dracheneisen). Si ce carreau est tiré sur une cible ne portant pas d'armure, les dommages qu'il inflige sont augmentés de 1 dé (lancé mais non gardé).

**Carreau rasoir** : la pointe de ce carreau se prolonge le long du corps du missile et est effilée comme un rasoir, infligeant 2 dés (à lancer mais pas à garder) de dommages supplémentaires sur les personnes sans armure. Sur celles qui ont une armure, par contre, il inflige 1 dé de moins (à lancer mais pas à garder).

**Carreau séparateur** : ce projectile se sépare en deux carreaux distincts dix mètres après avoir quitté l'arbalète. Il inflige donc deux fois des dommages, mais chacun d'eux avec un dé (à lancer et à garder) en moins.

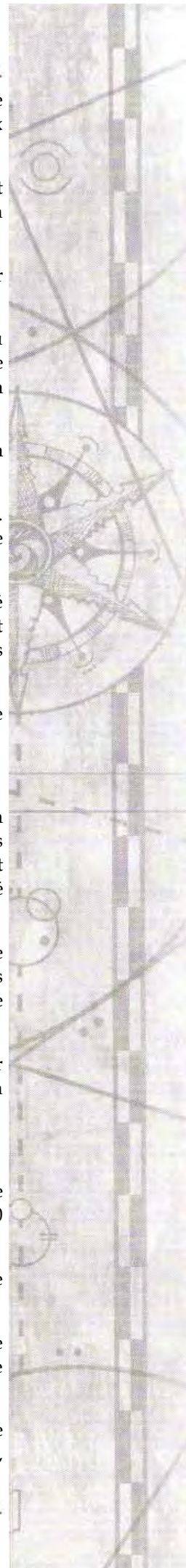
**Carreau sifflant** : ce carreau émet un long sifflement.

**Carreau traçant** : ce carreau, recouvert d'un produit luminescent, laisse une trace visuelle de quelques secondes dans la nuit, permettant de viser la même cible plus facilement (ND -10 pour toucher la même cible de nuit).

**Carreau volant** : ce carreau à la forme allongée est adapté au tir à longue portée, il permet de diminuer de 5 le ND à de telles distances.

**Carreau zigzag** : ce carreau avance en zigzag, ne permettant pas à sa cible de vraiment se protéger. Ses défenses passives et actives sont diminuées de 5 lorsque l'on utilise ce genre de carreau.

**Carreau-grappin** : le corps de ce carreau renferme trois bras métalliques inversés qui s'ouvre dès leur départ de l'arbalète. Une cordelette est attachée à un anneau à l'arrière du carreau, permettant de servir de grappin.



## Tir d'adresse

Enseignée par : Arbalète (Höpken, Ricardo), Arc (Buslayevich, Chima Gongjian Shou), Couteau (Cappuntina), Mousquet (O'Faolain), Pistolet (Bouffe-doublons, Donnerwetter, Rasmussen).

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

## Tir d'instinct

Enseignée par : Arc (Buslayevich, Chima Gongjian Shou), Couteau (Cappuntina, Mortis), Pistolet (Bouffe-doublons, Rasmussen).

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

## Tir en cloche

Enseignée par : Arc (Robin Goodfellow), Arbalète (Höpken).

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

## Tir en ricochet

Enseignée par : Pistolet (Donnerwetter).

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

## Tir en V

Enseignée par : Arc (Buslayevich).

Cette compétence permet au personnage de tirer deux flèches simultanément, un projectile de chaque côté du corps de l'arc et enchâssés dans la corde. Les flèches partent ainsi dans deux directions différentes. En visant entre deux adversaires, le personnage peut, avec cinq augmentations (diminué du rang dans cette compétence) les toucher tous les deux en utilisant sa compétence Attaque (Arc) et leur infliger des dommages normaux.



## Vénération du Prophète

Enseignée par : Escrime (Escuela Pater Noster, Rochefort).

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

## Voir le style

Enseignée par : Al Aifa, Al'Marikk, Aldaña, Ambrogia, Andrews, Angelo, Bahol, Basulde, Bernouilli, Blitzen, Bogatyr, Bonita, Boucher, Bouffe-doublons, Braslyn, Buslayevich, Caballo Rojo, Caldwell, Cappuntina, Chariot de Thespis, Chin Te, Courtepointe, Daphan, Délicatesse, Desaix, Desco Numanaius, Dobrynya, Donovan, Drexel, Eisenfaust, El Puñal Oculito, Épées de Salomon, Escuela Pater Noster, Fadh-Righ, Faileas, Falisci, Finnegan, Gallegos, Gauthier, Gosling, Guannazar, Gustavo, Haagen, Hainzl, Halfdansson, Hammer, Hennessey, Hirojosa, Höpken, Hua Shao Ren Te, Jasni, Keiferhund, Kemmler, Kensington, Kippe, Kiriakin, Ki Kwanji, Kjemper, La Gouge, La Guêpe, Larsen, Leegstra, Leibwächter, Léon des Gueux, Les Cadets, Les Lames d'écume, La Pointe au Cœur, Lévêque, Lucani, Mac Codrum, Mac Donald, Mac Intyre, Mac Lellan, Malone, Marchenko, Marcina, Monastic Order of Avalon, Mullooney, Monteverdi, Mortis, Nahgem, Necare, O'Faolain, Ortega, Ottenheim, Pavois, Peecke, Pösen, Provolone, Qor'qunq, Quinn, Qurra, Rachecourt, Rasmussen, Rees, Ricardo, Robin Goodfellow, Rochefort, Rogers, Rojando & Wilcox, Romale, Rossini, Salinas, Sanders, Scarlatti, Scarron, Scola Carnavale, Sersemlik, Shaktishaalee, Shan Dian Dao Te, Siggursdottir, Skollofesson, Smirnov, Snedig, Soldano, Steil, Swanson, Teginbek, Tie Xiong Kung, Torres, Tom Morel, Trécy, Tréville, Unabwendbar, Urostifter, Vahiy, Valroux, Vigilare, Villanova, Vipereus Morsus, Winckler, Wu Tsain, Yesukai, Ying Sun Wo, Yorak, Zar'houni, Zepeda, Zheng Yi Quan.

Il existe facilement une centaine d'écoles d'escrime réparties dans tout Théah. Il est difficile, au moment où vous débutez un duel contre quelqu'un d'inconnu, de savoir à laquelle de ces écoles il appartient. Il s'agit pourtant d'une information précieuse ; connaître une école, c'est prévoir le style de combat que va utiliser un adversaire. C'est pourquoi, dans toutes les écoles dignes de ce nom, les maîtres enseignent aux élèves à deviner quelle est l'école de leur adversaire et à anticiper un certain nombre de leurs techniques spéciales. Au début de chaque combat, les duellistes peuvent tenter un jet en Voir le style, avec un certain nombre d'augmentations. S'ils réussissent leur jet, ils reconnaissent l'école de leur adversaire. Pour chaque augmentation effectuée, ils peuvent anticiper l'utilisation d'une compétence de spadassin particulière ou une technique relative à cette école (c'est à dire toutes sauf Exploiter les faiblesses ou Voir le style). La compétence décelée est déterminée au hasard par le MJ. Lors du déroulement du combat, si l'adversaire utilise une manœuvre de spadassin reconnue par le duelliste, ce dernier gagne un dé (lancé gardé par rang dans la compétence) sur son jet opposé.





## Description des armes



ous trouverez ci-dessous la description de toutes les armes de Seventh Sea et leur classification. Vous remarquerez que j'ai apporté quelques changements. A vous de voir, comme d'habitude.

## Arbalètes

Outre les arbalètes proprement dites, on peut également trouver des armes suivant le même mode de fonctionnement : un système de cordes, de ressort, d'air comprimé, etc. propulse le projectile. Un mécanisme est presque toujours prévu pour garder l'arme en position de tir, sans fatigue pour le tireur. Le projectile de ces armes a toujours une trajectoire assez tendue, ce qui permet de viser plus facilement.

### Arbalète légère

Elle est constituée d'un manche en bois et d'un arc d'acier. On la tend à la main en tirant la corde jusqu'à un crochet. En appuyant sur la gâchette, le tireur libère la corde qui se détend, propulsant le carreau. L'arbalète présente deux avantages :

- ses projectiles ont une trajectoire plus rectiligne, donc une portée plus grande en intérieur. De plus, cette trajectoire tendue permet à un utilisateur peu entraîné de mieux viser qu'avec un arc. Il est donc plus facile de recruter et d'entraîner des arbalétriers que des archers.

- Une fois la corde tendue et l'arbalète armée, l'utilisateur n'a plus à faire d'effort pour garder son arme prête à tirer. Cependant, le crochet se détache et le coup part tout seul si l'arme est violemment secouée (lorsque l'arbalétrier a une majorité de 1 sur l'un de ses jets lorsqu'il se promène avec son arme chargée).

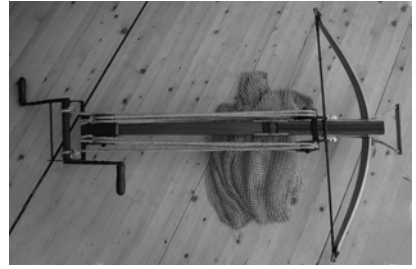
En cas de besoin, l'arbalétrier peut utiliser son arme comme une massue en frappant avec le manche, utilisant alors la compétence Masse et les dommages du gourdin, mais comme ce n'est pas la fonction première d'une arbalète, il sera pénalisé par une augmentation sur ses jets d'attaque.

L'arbalète légère peut se charger et s'utiliser à cheval.



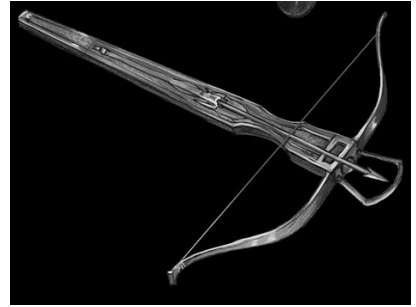
## Arbalète à cranequin

La plus puissante des arbalètes. La corde est tendue au moyen d'une manivelle, ce qui est assez long mais permet d'obtenir une tension supérieure à celle permise par les autres méthodes. L'arbalète ne peut pas être chargée à cheval, bien qu'il soit possible de tirer à dos d'animal.



## Arbalète à étrier

Plus grande que l'arbalète légère, elle se termine par un étrier. Pour tendre la corde, l'arbalétrier pose l'étrier par terre, se baisse, agrippe la corde puis se redresse pour la tendre, en la bloquant avec le crochet. L'arbalète est plus longue à charger que l'arbalète légère, mais elle est aussi plus puissante et a une meilleure portée. Elle ne peut pas être chargée à cheval, bien qu'il soit possible de tirer à dos d'animal.



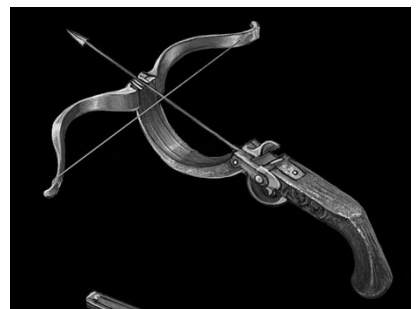
## Arbalète à moufle

Plus grande que l'arbalète légère, la corde est tendue avec un levier. L'arbalète est plus longue à charger que l'arbalète légère, mais elle est aussi plus puissante et a une meilleure portée. Elle ne peut pas être chargée à cheval, bien qu'il soit possible de tirer à dos d'animal.



## Arbalète de poing

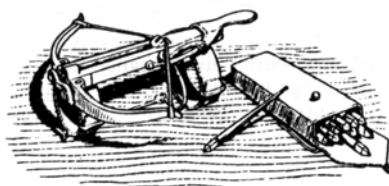
Cette petite arbalète est assez rare, non seulement parce que peu d'armuriers la fabriquent, mais aussi parce qu'elle est peu efficace dans une bataille rangée. Son mécanisme délicat la rend fragile et difficile à construire. Un système de ressort et de bras articulé permet de replier l'arme. Elle est alors assez discrète pour être cachée dans une manche ample ou, à défaut, sous une cape.



Un simple appui sur une gâchette détend les ressorts et déplie l'arme. La corde est déjà tendue, un carreau prêt à l'emploi. Malheureusement, la tension est limitée, n'infligeant que 1g2 dés de dommages. Malgré son imprécision, sa courte portée et son manque de puissance, cette arme est très appréciée des assassins, qui peuvent s'approcher discrètement de leur victime, déplier l'arme et tirer en quelques secondes, souvent trop vite pour que la cible ait le temps de réagir, un peu de poison sur la pointe compensant le manque de puissance de l'arme.

## Arbalète de Ricardo

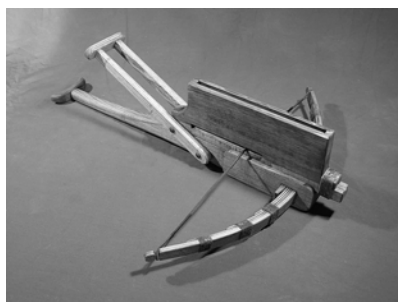
L'arbalète de Ricardo est une arme de tireur solitaire, de tireur d'élite, d'assassin. Un armurier vodacci du nom de Ricardo réduisit sa taille, affina sa ligne, la rendit plus légère, tout en augmentant sa puissance grâce à un système complexe d'engrenages dans son boîtier de mécanisme. L'arbalète de Ricardo est de la taille d'un petit bouclier et s'arrime sur l'avant-bras, une flexion du poignet fait partir le carreau, le système mécanique de l'arbalète se met alors en branle, tendant la corde et insérant un nouveau carreau à partir du chargeur ; chargeur qui contient 5 carreaux. Par contre, sa puissance et sa portée sont moindres que celles d'une arbalète normale. Cette arme n'est utilisée pratiquement qu'en Vodacce.



**Règles spéciales :** la durée de rechargement du chargeur est de 10 phases.

## Chu-Ko-Nu

Un chu-ko-nu est une arbalète à répétition qui ressemble à une arbalète théane classique, mais avec une boîte de bois sur le dessus, reliée à la corde. Un bras de levier est rattaché à cette boîte. Celle-ci peut contenir une douzaine de carreaux, empilés verticalement. Un carreau est engagé et la corde tendue en basculant le levier vers l'arrière. La gâchette est une petite cheville de bois placée sous l'ensemble.



Un chu-ko-nu est plus fragile que les arbalètes utilisées hors de Cathay, mais il peut tirer tous ses carreaux très rapidement, même si c'est parfois au détriment de la précision, et peut être rechargé sans grande complication lorsque l'archer est à cheval.

**Règles spéciales :** ce système alourdit notablement l'arme et la rend plus imprécise, ajoutant une augmentation de malus au ND lorsque l'on tire avec. Le temps de rechargement d'un chu-ko-nu est de zéro, tant que la boîte contient des carreaux. Une fois qu'elle est vide, il faut 18 actions pour la remplir complètement. Si vous voulez effectuer un rechargement partiel, le temps requis est de 6 actions, plus 1 par carreau chargé.

## Arcs

Le projectile des arcs a toujours une trajectoire en cloche à longue portée, rendant l'arme plus difficile à utiliser qu'une arbalète. L'arc ne sert normalement qu'au tir, mais en situation d'urgence un héros peut s'en servir comme d'un bâton (en utilisant la compétence Bâton et les caractéristiques de base d'un bâton), mais comme ce n'est pas la vocation première de l'arc, il sera pénalisé par un malus d'une augmentation tant en attaque qu'en parade.

Les arcs sont assez fragiles, et leur corde doit être absolument maintenue au sec, car un arc est inutilisable tant que sa corde est humide. Le modificateur propre à l'arc s'obtient en ajoutant les modificateurs provenant de la qualité de l'arc, de sa longueur et de sa forme.

Les arcs sont des armes relativement complexes, avec des règles particulières, car de nombreux éléments peuvent affecter leurs performances.

## Qualité de l'arme et Tension

La qualité générale de l'arc donne le coefficient de tension. Le tableau ci-dessous indique pour chaque qualité la variation de prix (multiplicateur par rapport au prix de base), le coefficient de tension correspondant, et le modificateur de tir de base de l'arme.

Qualité	Médiocre	Moyenne	Excellente
---------	----------	---------	------------

# La Guilde des Spadassins

Tension	1	2	3
Prix	0,5	1	3
Modif. au ND	-1	0	+1

La tension va fixer la puissance minimale nécessaire à son maniement (compétence Tir à l'arc + Gaillardise) dont doit disposer le héros pour pouvoir utiliser l'arc. Chaque écart de point ajoutera un malus d'une augmentation à son utilisation.

La tension, et les autres caractéristiques, sont déterminées en combinant les différents paramètres suivants :

## Longueur

La longueur est la principale caractéristique de l'arc. Elle correspond à la hauteur que l'arc atteint lorsqu'il touche le sol, mais la présence de courbure peut rendre la longueur réelle de l'arc supérieure (lorsqu'on suit toutes les courbes). Plus l'arc est long, plus la corde peut être tendue en arrière, et plus l'arc est puissant. Seuls les arcs courts et rabougris sont utilisables à cheval (exception : les arcs asymétriques sont tous utilisables montés).

Longueur	Poids	Long	Modif. au ND (augmentations)	Malus au ND à cheval	Tension	Prix
Rabougri	1 kg	0,9 m	0	-	0,5	5
Court	1,2 kg	1,2 m	+1	-	0,75	6
Standard	1,4 kg	1,5 m	+1	+5	1	8
Long	1,6 kg	1,8 m	0	Impossible	1,5	12

Si la longueur utile dépasse la taille du héros de plus de 50 cm, il ne peut pas tendre l'arc.

Les arcs longs ne sont presque utilisés que dans les îles d'Emeraude, et en particulier Avalon.

## Forme

Afin de permettre de tendre la corde plus loin, tout en gardant une taille raisonnable, les fabricants d'arcs utilisent des courbures. La colonne "longueur" indique comment obtenir la longueur utile de l'arc, sous la forme d'un multiplicateur par rapport à sa longueur normale.

La forme de l'arc donne un coefficient multiplicateur au poids et au prix et à la tension (note : tous les bonus pour la tension sont comptabilisés en même temps).

Courbure	Longueur	Poids	Tension	Prix
Courbe	1,0	1	1	1
Recourbé	1,1	1,1	1,1	1,5
Double courbe	1,2	1,2	1,25	2
Triple courbe	1,3	1,3	1,4	3
Quadruple courbe	1,4	1,4	1,5	4
Triangulaire	1,2	1,1	1,2	1,5
Trapézoïdale	1,2	1,1	1,2	1,5
Asymétrique	1,0	1	0,9	1,5

Les arcs asymétriques (utilisés par les tribus kosars) sont moins puissants que les arcs normaux, par contre leur forme permet de les utiliser à cheval, quelle que soit leur taille.

## Construction

L'influence du type de construction est indiquée dans le tableau ci-dessous. Il donne un coefficient multiplicateur au poids et au prix, et un bonus à la tension (note : tous les bonus pour la tension sont comptabilisés en même temps).

Un arc simple est constitué d'une simple pièce de bois. Un arc renforcé possède en plus, du côté opposé au tireur, une seconde corde, courant le long du bois de l'arc, et qui vient augmenter légèrement sa tension. Un arc contre-plaqué est constitué de plusieurs épaisseurs d'un même bois (généralement 3). La tension est augmentée dans des proportions assez faibles, mais le prix est nettement plus élevé. Un arc composite est constitué de 3 couches de matériaux différents. Le modèle le plus simple utilise différents types de bois. Le modèle intermédiaire utilise une couche de bois, une de corne et une de tendon. Enfin, le modèle le plus perfectionné utilise des composantes métalliques, ce qui lui donne une tension excellente mais augmente sensiblement le poids et le prix.

Construction	Poids	Tension	Prix
Simple	1	1	1
Renforcée	1	1,1	1,1
Contre-plaqué	1,5	1,2	2
Composite (bois)	1,5	1,25	2,5
Composite (corne)	2	1,3	3
Composite (acier)	4	1,5	5

## Distance de tir et dommages

La distance de tir maximale s'obtient en multipliant la tension de l'arc par 50 m. Le jet de dommages est augmenté de la tension de l'arc (arrondi à l'inférieur).

## Exemples

Un arc standard à double courbure en contre-plaqué de qualité moyenne aura :

- un poids de  $1,4 \times 1,2 \times 1,5 = 2,52$  kg,
- une longueur totale de  $1,5 \times 1,2 = 1,8$  m (il ne pourra donc être utilisé que par une personne faisant au moins 1,30 m),
- une tension de  $2 \times 1 \times 1,25 \times 1,2 = 3$  (somme de gaillardise + tir à l'arc soit d'au moins 3 pour pouvoir le manier sans malus),
- une distance de tir de  $3 \times 50 = 150$  m ;
- des dommages de  $2g^2 + 3$  ;
- un prix de  $8 \times 1 \times 1,25 \times 2 = 20$  guilders.

Un arc long à quadruple courbure composite (acier) d'excellente qualité aura :

- un poids de  $1,6 \times 1,4 \times 4 = 8,96$  kg arrondi à 9 kg,
- une longueur totale de  $1,8 \times 1,4 = 2,52$  m (il ne pourra donc être utilisé que par une personne faisant au moins 2,02 m !),
- une tension de  $3 \times 1,5 \times 1,5 \times 1,5 = 10,125$  (somme de gaillardise + tir à l'arc d'au moins 11 pour pouvoir le manier sans malus),
- une distance de tir de  $10,125 \times 50 = 506$  m ;
- des dommages de  $2g^2 + 10$  ;
- un prix exorbitant de  $3 \times 12 \times 4 \times 5 = 720$  guilders !

Un arc rabougri courbe en bois de médiocre qualité aura :

- un poids de  $1 \times 1 \times 1 = 1$  kg,
- une longueur totale de  $0,9 \times 1 = 0,9$  m (il ne pourra donc être utilisé que par une personne faisant au moins 60 cm, donc même un enfant !),
- une tension de  $1 \times 0,5 \times 1 \times 1 = 0,5$  (somme de gaillardise + tir à l'arc soit d'au moins 1 pour pouvoir le manier sans malus),
- une distance de tir de  $0,5 \times 50 = 25$  m ;
- des dommages de  $1g^2$  ;
- un prix ridicule de  $0,5 \times 5 \times 1 \times 1 = 2,5$  guilders !

## Armes d'hast

Une arme d'hast ressemble à une lance : c'est une longue hampe de bois sur laquelle est fixée une pointe ou une lame de métal. Cette dernière est souvent assez élaborée. Ce genre d'arme n'est pas prévu pour être lancé, ce sont des armes d'infanterie nécessitant de se servir des deux mains. Les armes d'hast sont populaires en raison de la longueur de leur hampe. Cependant, elles perdent rapidement de leur efficacité en terrain accidenté ou en corps à corps trop rapproché.

### Bardiche

La bardiche est proche d'une hache : une énorme lame de 60 cm montée au bout d'un manche de 2 m. Malgré sa taille impressionnante, la bardiche est moins dangereuse qu'une hache de bataille. En effet, la lame est souvent de moins bonne qualité, mais surtout l'arme est plus lente et plus difficile à manier.



**Règles spéciales :** toutes les manœuvres effectuées avec une bardiche subissent une pénalité de 2 augmentations (3 pour la parade).

### Chai Dao

Un Chai Dao est une lance agrémentée d'un croissant sur son fer. Il est surtout utilisé au Tiakhar.



**Règles spéciales :** l'utilisateur d'un Chai Dao subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

### Corsèque

Arme d'hast en usage dans l'infanterie, et qui est une pertuisane à grands oreillons pointus, dirigés vers le haut. La corsèque est une arme de cérémonie et de fantaisie, portée par les bas officiers de gens de pied, les pages, les miliciens, etc. Jamais elle n'est d'un usage courant à la guerre, si ce n'est dans les sièges. La forme théorique de son fer est une fleur de lis. Quand les oreillons sont droits, la corsèque est dite chauve-souris.



**Règles spéciales :** l'utilisateur d'une corsèque subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

### Demi-lune

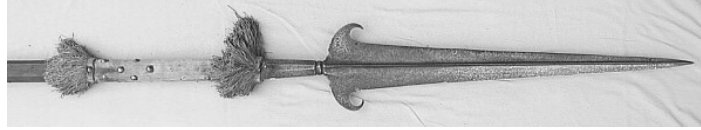
La demi lune est constituée d'une lame en forme de croissant. Elle est assez rare et délicate à manier. La Demi-lune est une arme d'hast qui n'est utilisée que dans l'Empire du Croissant.



**Règles spéciales :** l'utilisateur d'une demi-lune subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

## Esponton

L'esponton, avec son fût de 7 pieds et son fer en feuille aiguë, long d'un demi-pied, est l'insigne des officiers d'infanterie. Il se confond presque avec la corsèque, dont il prend les oreillons pointus. Le véritable esponton est un épieu de guerre avec le fer en feuille de sauge et à oreillons peu distincts.



**Règles spéciales :** l'utilisateur d'un esponton subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

## Fauchard

Une lame montée au bout d'une hampe de 2,4 m forme le fauchard. Cette arme est destinée avant tout à trancher, mais la lame est légèrement en pointe, ce qui permet de frapper d'estoc, quoique avec une efficacité moindre. Le fauchard est également appelé couteau de brèche. Le fauchard diffère de la guisarme par la direction de son tranchant et de sa pointe, en général rejetée en arrière, et de la faux de guerre par la dimension et la nature des courbes. Les fauchards très anciens portent en général sur leur dos des oreillons horizontaux ou des crochets dirigés de haut en bas et qui servaient à tirer les gens par les saillies de leurs armures. La longueur de la hampe variait entre 8 et 12 pieds, celle du fer de 1 à 2 pieds.



**Règles spéciales :** l'utilisateur d'un fauchard subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

## Faux de guerre

Arme d'hast composée d'une lame de faux montée au bout d'une longue hampe, et qui ne diffère de la faux des agriculteurs qu'en ce que la hampe se trouve dans le prolongement de la lame. Cette arme d'hast, en usage au moyen âge parmi les gens de pied, servait à trancher les jarrets des chevaux ; cependant en Eisen, pendant la guerre de la Croix, on a interdit aux forgerons, sous peine de mort, de transformer les faux en armes.



**Règles spéciales :** l'utilisateur d'une faux de guerre subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

## Guan Dao

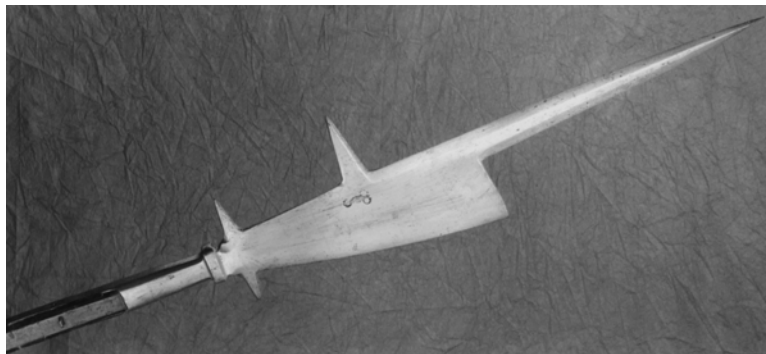
Le Guan Dao est un Pu Dao avec un croxhet à l'arrière où est accroché un foulard ou un ponpon. Il est surtout utilisé par la garde du palais impérial du Han Hua, au Cathay.



**Règles spéciales :** l'utilisateur d'un Guan Dao subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

## Guisarme

Compromis entre les coups tranchants et les coups perforants, la guisarme possède une lame prolongée d'une pointe. La lame possède souvent des crochets sur le côté. Le résultat est polyvalent, mais manque de la puissance de certaines armes plus spécialisées.



**Règles spéciales :** l'utilisateur d'une guisarme subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

## Hallebarde

Arme très populaire et dangereuse, la hallebarde est caractérisée par son fer asymétrique, qui s'épanouit d'un côté en large hache ou couperet, tandis que le dos, prolongé en pointe de dague, le plus souvent, porte des crochets recourbés opposés à la hache. La hampe de la hallebarde est un fût de frêne, dont la longueur varie de 1m80 à 2m40 ; l'arme complète peut mesurer jusqu'à 10 pieds. L'arme est assez lourde et lente, mais entre les mains d'un combattant entraîné, elle peut faire des ravages. Au reste, les types ont varié à l'infini, suivant les époques et les nations.



**Règles spéciales :** l'utilisateur d'une hallebarde subit une augmentation de malus à ses jets de parade.

## Langue-de-bœuf

La langue-de-bœuf est dotée d'une longue lame de près de 60 cm. Elle peut s'utiliser autant pour trancher que pour percer.



**Règles spéciales :** l'utilisateur d'une langue-de-bœuf subit une augmentation de malus à ses jets de parade.