

Les Insignes de la Guilde des Spadassins

Aide de jeu pour les Secrets de la 7eme Mer

Supplément à *La Guilde des Spadassins*

par Frédéric Meurin

7th Sea & Les Secrets de la Septième Mer sont des marques © AEG et © Asmodée/Siroz

Table des matières

Historique.....	2
Les différents Insignes d'Ecole.....	3
Un insigne honneur.....	5
Fonctionnement ludique.....	5
Avantage précédemment publié.....	7
Epées de Damoclès précédemment publiées.....	7
Amorces de scénario.....	7

Nota : cette Aide de jeu se base sur la liste des écoles disponibles dans l'Aide de Jeu «[A la pointe de l'épée](#)» compilée par Géronimo et disponible sur le site du SDEN.

Merci à Pandore d'Angre pour l'idée de l'amorce de scénario autour de l'école Délicatesse.

Historique

Comme expliqué dans le Guide de la Guilde des Spadassins (page 15), la Guilde remet à tous ses membres des insignes permettant à la fois d'identifier le Spadassin comme tel, et de déterminer son niveau.

La base de chaque insigne est la même : un anneau d'environ 4 cm de diamètre par dessus lequel s'entrecroisent une rapière, une épée bâtarde et une épée courte qui reprennent les armes de prédilection des 3 fondateurs de la Guilde. Au dos, l'anneau est numéroté et une aiguille permet d'attacher l'insigne au revers.

Depuis la création de la Guilde, ces insignes étaient réalisés par la Guilde des Forgerons.

A l'origine, ils étaient conçus dans un acier noir, neutre et pratique. Rapidement, et pour les raisons évoquées dans le Guide, des matériaux vinrent distinguer les niveaux des Spadassins : les Apprentis portèrent des insignes en bronze, les Compagnons, en argent, et les Maîtres, en or.

Puis la première variante apparut, à l'initiative de l'école Villanova, qui commanda des insignes aux armes de son école d'escrime peu de temps après la reconnaissance de son style : à la place des 3 épées entrecroisées, l'anneau de la Guilde était recouvert par une rapière masquant presque intégralement un couteau. Après quelques tractations avec la Guilde des Spadassins, le Prince Marchand obtint gain de cause. En échange du strict respect par ses élèves des codes de la Guilde - une rareté en Vodacce aux débuts de la Guilde - l'insigne Villanova était validé officiellement par la Guilde : cette particularité représentait un avantage politique sur les autres Princes pour Giovanni Villanova, qui offrait par la même occasion une aura de prestige aux pratiquants de ce style. Il espérait ainsi leur attirer plus de clients grâce à la réputation entourant leurs techniques, bénéfice de clientèle dont les élèves seraient redevables à leur Prince.

Hélas, le bénéfice fut de courte durée pour Giovanni et ses élèves. Toutes les écoles reconnues par la Guilde à l'époque réclamèrent leur insigne particulier, et celles des Princes Bernouilli et Lucani n'étaient évidemment pas les dernières à revendiquer cette reconnaissance.

La Guilde s'attendait à cette réaction, et n'avait accepté d'avantager temporairement les Villanova que pour obtenir d'eux l'engagement de conduite qu'ils avaient signé. Les autres écoles Vodacci ne pouvaient proposer moins pour obtenir leur insigne personnalisé, qui fut validé sans autre condition. Les autres écoles obtinrent tout aussi facilement une broche à leurs armes.

Suite à ce camouflet, Giovanni Villanova fit discrètement passer le mot à ses Spadassins qu'ils pouvaient désormais prendre leur distance avec les règlements de la Guilde. Il donna lui-même l'exemple en 1653 en tuant un duelliste assermenté puis en éliminant les dix Lames venus le juger. La Guilde et la famille observent depuis un statu quo, tous les élèves Villanova n'ayant pas nécessairement les talents du Prince - ni un accès direct à ses ressources.

Cet incident réglé, un nouveau problème apparut. Si, auprès des duellistes et de leurs clients, les insignes personnalisés avaient favorisés l'implantation de la Guilde dans ses toutes premières années d'existence, ils se transformèrent rapidement en source de confusion. L'obligation de porter tous les insignes d'école transformait le revers des Spadassins les plus émérites en champ de médailles qui n'aurait pas dépareillé un vétéran de la Guerre de la Croix.

Ce qui devait être un symbole clair et explicite ne constituait maintenant plus qu'un brouillon inextricable et illisible, d'autant que certains observateurs retors profitaient des informations affichées pour tirer parti des faiblesses de l'école revendiquée par le Spadassin. Sans compter que la gestion des registres d'insignes devenait un véritable casse-tête.

La simplification vint de l'officialisation de la règle toujours suivie par Linnae Knute. Le co-fondateur n'a jamais porté que l'insigne en acier aux armes de la Guilde, numéroté du deux d'origine. En généralisant ce comportement, la Guilde en profita pour édicter les règles suivantes concernant les insignes :

- Un Spadassin ne peut porter qu'un insigne assermenté par la Guilde à la fois.
- Le choix d'arborer l'insigne d'une école ou l'insigne générique de la Guilde est laissé à la discrétion du Spadassin.
- Le changement d'insigne affiché doit être signalé par le Spadassin à la Guilde, ou à l'école, qui transmettra.
- L'affichage d'un insigne d'école doit être justifié par la maîtrise, certifiée par la Guilde, du niveau et

des techniques associées.

- Le Spadassin n'est pas obligé d'afficher son plus haut niveau de maîtrise. Un Spadassin qui souhaite masquer son niveau et/ou son ou ses école(s) doit le signaler soit à la Guilde, soit aux écoles concernées. Dans un cas comme dans l'autre, sa progression est consignée dans les registres de la Guilde et transmises à tous ses bureaux.

Suite à l'édition de ces règles, la plupart des Spadassins décidèrent d'adopter le plus haut insigne auquel ils avaient droit. Ceux maîtrisant plusieurs écoles se cantonnent généralement au symbole générique proposé par la Guilde, là encore dans une matière reflétant leur niveau de maîtrise. Seule un minorité possède et demande encore auprès de la Guilde l'autorisation de porter les insignes d'acier d'origine, comme le fait Linnae Knute.

Peu nombreux sont ceux qui ont osé l'interroger sur ses motivations à porter une broche en acier, alors qu'il n'en fait aucun secret. La broche générique lui a paru un choix logique pour ne pas favoriser une école sur une autre, ou laisser croire à une préférence. Pour ce qui est du métal de son insigne, il pourrait sans difficulté prétendre à une broche de platine mais il se considère comme un éternel apprenti. Comme il serait irréaliste de se faire passer pour un apprenti aux yeux des autres duellistes en ne portant que le bronze, et insultant pour les écoles qui l'ont titularisé comme Maître, l'acier semblait tout indiqué. Knute ajoute généralement qu'il n'aime pas se soucier de paperasseries.

Les insignes générique, en fer, sont remis aux Spadassins non-affiliés à une école, ou aux membres « politiques » et autres mécènes.

Les « mécènes » qui financent le fonctionnement d'une école en particulier en en approvisionnant ses Académies se voient généralement attribuer un insigne de fer aux armes de cette école. Tout comme les autres membres honoraires, leurs capacités de combat sont généralement faibles, voire nulles. En revanche, contrairement aux mécènes plus généralistes de la Guilde dans sa globalité, ils peuvent compter sur le soutien de l'école qu'ils financent.

Des insignes du même métal sont également remis par la plupart des écoles à leurs nouveaux élèves qui auraient à sortir de l'enceinte de l'Académie où ils suivent leur cours avant la fin de leur apprentissage. Ces insignes de fer aux armes d'une école signifient à la fois que ces nouvelles recrues sont sous la protection de l'école, et qu'elles se soumettent d'ores et déjà aux règles de la Guilde. En effet, même si d'un point de vue pratique, un nouvel élève n'est pas membre officiel de la Guilde, il serait très compliqué d'avoir à gérer un duel entre un Spadassin reconnu par la Guilde et un débutant en passe de devenir. Il est communément admis que les nouvelles recrues ne peuvent donc être défiées et qu'on ne peut engager de Spadassins contre eux.

Cas beaucoup plus rare enfin, un insigne de fer peut également être remis pour services rendus à l'école.

Les différents Insignes d'Ecole

Rappel :

- **Elève en cours d'apprentissage en sortie** : insigne en fer aux armes de l'école en question
- **Mécène et « membre honoraire » d'une école** : insigne en fer aux armes de l'école en question
- **Mécène et « membre honoraire » de la Guilde** : insigne en fer aux armes de la Guilde
- **Apprenti** : insigne en bronze, aux armes ou non de l'école en question
- **Compagnon** : insigne en argent, aux armes ou non de l'école en question
- **Maître** : insigne en or, aux armes ou non de l'école en question
- **Grand Maître** : insigne en platine, aux armes ou non d'une des deux écoles dont il a combiné le style

Les insignes en métaux précieux sont officiellement remis par l'Ecole aux élèves qui ne souhaitent pas masquer cette information quand ils atteignent le niveau correspondant.

Il n'existe aucun insigne d'école en acier.

- **Al'Aifa** : Un cimenterre garde en bas à gauche et pointe en haut à droite, sur fond d'un croissant de lune sur la gauche
- **Aldana** : Une rapière castillane et son ombre pointant vers la droite
- **Ambrogia** : Une rapière et une main gauche croisées, la garde de la rapière en bas à gauche et sa pointe en haut à gauche
- **Andrews** : Une rapière pointant vers le haut, devant un mur
- **Bernouilli** : Un cimenterre de profil, le tranchant à droite
- **Bogatyr** : Une hache dont la cognée est en haut et à droite de l'insigne
- **Donovan** : Une épée courte dont la lame est derrière une rondache
- **Drexel** : Une zweihander pointant vers le bas (cette position ne correspond à aucune stance)
- **Durchsetzungsburg (Hainzl)** : Un parchemin sur lequel écrit une rapière
- **Escuela Pater Noster** : Une rapière pointée vers le bas qui se confond avec une croix vaticine pointée vers le haut
- **EisenFaust** : Une panzerhand
- **Faileas** : Une rapière devant une coupe figurant le Graal, la garde de la rapière en bas à droite et sa pointe en haut à gauche
- **Gallegos** : Une rapière sur fond de 3 cercles concentriques
- **Gauthier** : Une triple dague dont les lames enserrant celle d'une rapière, la garde de la rapière en haut à droite et sa pointe en bas à gauche
- **Gosling** : L'insigne de cette école ne comporte que l'anneau de base
- **Hirojasa** : Une main tenant une rapière pointe vers le bas à droite
- **Kjemper** : Une épée longue tournée vers le bas devant un bouclier
- **La Guêpe** : Une guêpe tournée vers la droite
- **Les Cadets** : Une rapière pointée vers le haut, sur fond d'une décoration militaire
- **Larsen** : Une rapière passée dans l'anneau d'une lanterne placée en haut à droite de l'insigne
- **Leegstra** : Une épée bâtarde pointant vers le bas
- **Lucani** : Un poing brandissant une épée bâtarde dont on ne voit que la garde
- **McDonald** : Une claymore pointant vers le haut
- **McLellan** : Une épée bâtarde à la garde panier grillagée, pointée vers le haut
- **Ottenheim** : Une rapière parcourue d'étincelles, garde en bas à gauche, pointe en haut à droite
- **Pointe au cœur** : Une rapière devant un chapeau montagnois à grande plume, la garde de la rapière en bas à droite et sa pointe en haut à gauche
- **Posen** : Une tête de Sanglier
- **Robertson** : Une rapière enroulée dans un manteau
- **Rochefort** : L'insigne classique de la Guilde, tourné vers le bas et non vers le haut
- **Rojando & Wilcox** : Quatre sabres entrecroisés, donnant l'impression qu'il n'y en a qu'un, tournoyant sur lui-même
- **Sanders** : Un sabre poitant vers le haut, tourné vers la droite, sur fond de point d'interrogation
- **Snedig** : Une rapière traversant de bas en haut et de gauche à droite, un cœur
- **Soldano** : Deux rapières croisées
- **Swanson** : Une cane-épée (on dirait un bâton ou une crosse très simple)
- **Tom Morel** : Une rapière pointée vers le haut, devant une main gauche paume ouverte
- **Torres** : Une rapière devant une muletta
- **Trécy** : Une rapière tournée vers le haut devant un oeil ouvert
- **Urostifter** : Deux épées longues croisées
- **Valroux** : Une rapière et une main gauche croisée, la garde de la rapière en bas à droite et sa pointe en haut à gauche
- **Villanova** : Une rapière pointée vers le bas, masquant presque intégralement un couteau également pointé vers le bas

Un insigne honneur

Tout Spadassin un tant soit peu aguerri reconnaît au premier coup d'œil le symbole d'une école reconnue. Les élèves d'une école en attente d'homologation, en revanche, sont parfois bien plus crédules... ou plus retors.

On ne compte malheureusement plus les tentatives d'escroquerie, soit par imitation pure et simple d'un insigne de la Guilde, soit par usurpation d'homologation.

Le premier cas est simple et relève de la petite arnaque, bien qu'elle puisse être pratiquée dans de nombreux milieux sociaux. La cible, généralement riche et crédule, se fait malmener par une bande de malandrins quelconques. Passe alors comme de par hasard un Spadassin, qui n'écouterait que son courage, et la promesse d'une récompense, fait fuir les malandrins. Trop content de s'en tirer à si bon compte, le riche benêt récompense le Spadassin sur la bonne foi de son insigne de la Guilde. Evidemment les malfrats et le « Spadassin » sont de mêche. En bonne société, les agresseurs sont remplacés par un fâcheux qui insulte la cible de l'arnaque, lequel s'empresse d'engager un Spadassin pour défendre son honneur.

Le second cas est bien plus complexe et donne plus de fil à retordre à la Guilde. Autant l'arnaque du Spadassin, comme elle est souvent nommée, relève de la justice du pays où elle a lieu, autant l'usurpation d'homologation est une affaire concernant strictement la Guilde.

Une académie qui enseigne un style de combat en le prétendant reconnu et validé par la Guilde des Spadassins poursuit généralement deux buts : l'accroissement du nombre de ses élèves, ou l'homologation effective de l'école. L'un n'empêche pas l'autre, bien au contraire : une école pouvant justifier d'un nombre très important de pratiquants obtiendra – en théorie – plus facilement son homologation. Et cela d'autant plus facilement que ces élèves sont influents.

On citera ainsi l'école Scarron, qui propose régulièrement sa candidature en s'appuyant sur les précédents des écoles Robertson et Torrès, et sur le style on ne peut moins conventionnel de l'école Rojando & Wilcox. On ne compte plus les enseignants Scarron qui recrutent en jouant sur « l'homologation prochaine » de leur style auprès de la Guilde.

L'école Délicatesse s'enorgueillit du nombre important de nobles Montaginois pratiquant son style, et tente d'obtenir une validation officielle, ce à quoi Véronica Ambrogia oppose systématiquement son veto.

Cependant les autorités de la Guilde commencent à avoir du mal à refuser cette école qui garantit à une dame de conserver son honneur dans des conditions on ne peut plus décentes et élégantes.

Enfin certains enseignements des armes s'appuient sur l'homologation de l'école Pösen pour réclamer la leur propre, alors qu'ils n'utilisent aucune des armes du duel classique.

La Guilde gère tous ces problèmes au cas par cas : les intrigues politiques en vue d'homologation font partie du lot quotidien, les usurpations pures et simples d'homologation par la création et l'utilisation d'un insigne factice sont plus rares.

Si cette usurpation est le fait d'un individu, généralement la Guilde dépêche un membre des Lames pour appréhender l'escroc et éventuellement le remettre à la justice de son pays.

Si l'escroquerie a entraîné plusieurs personnes à croire que les cours qu'ils suivraient leur vaudraient une adhésion à la Guilde, celle-ci s'arrange pour les dédommager.

Fonctionnement ludique

Un Spadassin peut à tout moment signaler à la Guilde, ou à son école qui transmettra, qu'il passe en insigne générique, de niveau et/ou d'école. Il peut tout aussi facilement revenir aux insignes d'école. Evidemment, si un Spadassin peut masquer ses connaissances avec l'accord de la Guilde, sa réputation risque de le trahir.

L'effet inverse est également possible, et nombre de Spadassins jouent sur le flou artistique en arborant par exemple la broche argent des Compagnons de l'Ecole Gallegos, avant de disparaître quelques semaines pour refaire surface avec une broche d'acier de la Guilde.

D'autres choisissent plus simplement, par tactique ou simplification, de ne jamais arborer que l'insigne d'acier de la Guilde.

- Un Spadassin peut afficher tout ou partie de ses niveaux et de ses écoles, induisant ainsi en erreur son adversaire sur ses capacités et les styles qu'il emploie.
- Une personne clairement identifiée comme non-bretteur, portant un insigne de fer d'une école, sera considérée comme bénéficiant de l'avantage *Services rendus* (paru dans *Knights and Musketeers*, reproduit ci-après) auprès des membres de cette école.
Nota : Cet avantage ne s'applique pas aux mécènes de la Guilde (trop de « membres » de la Guilde ne le sont que par faveur politique pour que l'ensemble des Spadassins les connaissent ou les apprécient).
- Une personne clairement identifiée comme bretteur, ne portant qu'un insigne de fer, sera considérée comme bénéficiant de l'Épée de Damoclès *Probation* (paru dans *Knights and Musketeers*, reproduit ci-après) auprès des membres de la Guilde des Spadassins. Cette Épée de Damoclès est à 1, et symbolise la surveillance qu'opère la Guilde et l'École sur son jeune membre.
Nota : cette surveillance est aussi une protection assurée par l'École en question.
- Pour les Spadassins arborant l'insigne générique de la Guilde, à leur rang effectif de maîtrise, aucune modification n'est appliquée.
Nota : On pourra éventuellement offrir au bretteur d'un niveau supérieur un rang de peur s'ils affrontent un adversaire doté du travers *Couard*. Le Rang de Peur du Spadassin sera calculé en soustrayant à leur plus haut Rang de Maîtrise le plus haut Rang de Maîtrise de leur poltron d'adversaire. Cela est également vrai des Spadassins affichant un insigne d'école supérieur à un individu *Couard*.

Exemple : Octavio Gallegos de Consone affiche comme une menace son insigne de platine.
Un Compagnon Couard considérera qu'Octavio possède un Rang de Peur de 2.

- Pour les Spadassins arborant l'insigne de leur école, on applique les modifications suivantes :
 - pour toutes leurs relations sociales avec les membres de leur école - identifiés ou non -, ils bénéficient d'un bonus d'une augmentation par Rang de Maîtrise si celui-ci est affiché, sinon d'une seule augmentation
 - tout adversaire ayant eu le temps de clairement visualiser l'insigne bénéficie d'une augmentation dans tous ses jets de Lire le Style contre l'école concernée (attention aux confusions, un jet de Perception ou de Détermination peut être nécessaire pour identifier ou reconnaître un insigne. Une erreur dans l'identification augmentera le ND des jets de Lire le Style, et un échec à ce jet se traitera de manière classique);
 - tout adversaire s'attendant à un style d'après l'insigne du Spadassin alors que celui-ci en utilise un autre, lance Rang de Maîtrise dans l'école utilisée dès en moins dans ses jets d'attaque et de défense active jusqu'à ce qu'il ait correctement identifié l'école utilisée.

Exemple : Sébastien Valroux du Martise arbore un insigne de platine aux armes Valroux.
Hugo, son adversaire, s'attend donc à affronter un bretteur utilisant une rapière et une main gauche. Malheureusement pour lui, Sébastien dégaine une triple dague, et non une main gauche, avant de finalement la ranger pour n'utiliser que l'école Aldana, dans laquelle il a le rang de Maître. Hugo lancera donc 3 dés de moins sur ses jets d'attaque et de défense active jusqu'à ce qu'il ait correctement reconnu l'école castillane.

- Un Spadassin peut décider de prendre un insigne avec moins d'informations que celui qu'il portait précédemment. Les membres de son ou ses école(s), tout comme ses adversaires, peuvent faire un jet de Détermination contre un ND de 30, moins la somme des rangs de maîtrise du Spadassin. Pour ce calcul, on rajoute un point par rang de Grand maître atteint.
Ce ND est encore diminué de 5 par tranche entamée de 50 points de réputation (négatifs ou positifs) du Spadassin.
Une réussite normale apporte les informations évidentes, des augmentations permettront éventuellement d'en savoir plus.

Nota : ce jet n'est autorisé que si le Spadassin a changé d'insigne. S'il n'a jamais porté qu'un insigne « neutre » il ne délivrera aucune information.

Exemple 1 : Giovanni Villanova échange sa superbe broche de platine de l'école Villanova contre un insigne générique de la Guilde. C'est un Grand Maître Ambrogia et Villanova (3 : Maître Ambrogia, 3 : Maître Villanova, 1 : Grand Maître), d'une réputation de -130 (soit 3 tranches entamée de 50 points) : il faudra donc rater un jet contre un ND de 30-3-3-1-15, soit 8, pour ne pas se souvenir de cette évidence.

Exemple 2 : Linnae Knute porte un insigne générique en acier. Comme il n'a jamais rien porté d'autre, un adversaire qui ne le connaîtrait pas comme membre fondateur de la Guilde ne bénéficiera d'aucune information dont il pourrait éventuellement se souvenir. Il pourra toujours tester sa connaissance de la réputation de Knute.

Avantage précédemment publié

Services rendus : dans le passé, vous avez rendu un grand service à une organisation offrant la possibilité d'une Appartenance (Avantage). Quand vous avez affaire à un membre de cette organisation, ajoutez 20 points à votre Réputation. Votre MJ et vous devriez vous mettre d'accord sur l'histoire des services que vous avez rendu. L'Avantage Appartenance à cette organisation n'est pas nécessaire, mais permet de réduire le coût de 1 PP.

Epées de Damoclès précédemment publiées

Probation (*nécessite une Appartenance*) : cette Epée de Damoclès requiert que vous possédiez un Avantage d'Appartenance à une organisation. A cause d'une faute de votre part, votre appartenance est remise en cause. La plus petite erreur de votre part pourrait causer votre éviction, et vos pairs et supérieurs gardent un œil attentif sur vous. Le rang dans cette Epée de Damoclès indique la gravité de vos offenses passées. Plus elle est élevée, moins grave pourra être la faute qui suffira à justifier votre bannissement. Si vous perdez votre Appartenance, vous perdez cette Epée et gagnez celle de Révoqué.

Révoqué : vous étiez membre d'une organisation, mais quelqu'en soit la raison, vous en avez été banni. Choisissez un groupe dont il est possible d'avoir l'Avantage Appartenance. Vous avez été éjecté de cette organisation, et ne pouvez en redevenir membre tant que vous avez cette Epée de Damoclès. Vous et votre MJ devriez vous mettre d'accord sur la véritable raison de votre révocation. Vous n'êtes pas activement recherché par les membres de ce groupe, mais ils ne sont pas très enclins à vous aider, et pourraient même vous surveiller pour être sûrs que vous ne dévoiliez pas d'informations sensibles à leur sujet. Le rang de cette Epée indique la force de l'antagonisme et de l'animosité qui vous oppose à vos anciens compagnons.

Amorces de scénario

Romain Boucheron, forgeron montagnois exclu de la Guilde du même nom réalise pour se venger de faux insignes de Spadassins... dotés de vrais numéros, attribués à des Spadassins encore en activité. Certains des clients du forgeron commencent à utiliser les broches pour se prémunir de défis ou pour prétendre à un niveau qu'ils n'ont pas. Les Lames commencent à perdre la tête et la Guilde fait appel aux Personnages Joueurs pour démêler le vrai du faux et remonter à la source du trafic.

Scandale ! Un Spadassin réputé et jusque là honorable enchaîne les duels illégaux. Les Lames envoyés à sa poursuite ont échoué à l'arrêter et la Guilde saisit l'occasion qui se présente à eux : les Personnages Joueurs sont présents dans la même ville où le Spadassin en question a été signalé. A eux de

rétablir la réputation du Spadassin dont l'insigne a été volé et remplacé par un faux. Son numéro est usurpé par un bretteur à qui le voleur a revendu la broche. La tâche se complique quand le Spadassin diffamé, particulièrement énervé et déterminé, arrive pour mener sa propre enquête.

Une variante intéressante du scénario précédent peut voir l'un des PJ se faire voler son insigne (il acquerra pour la circonstance l'Épée de Damoclès *Confusion d'identité* : à vous de définir jusqu'à quel point vous voulez créer des ennuis à votre PJ).

Nicole Etalon de Viltoille, toujours autant déterminée à faire homologuer l'école Délicatesse par la Guilde des Spadassins, décide de passer à la vitesse supérieure. Elle a fait fabriquer sur ses fonds personnels une grande série de broches similaires à ce que pourrait être son insigne d'école : une rapière devant une robe de bal. Véronica Ambrogia est hors d'elle, mais de nombreuses nobles montagnoises de la cour du Roi Montègue, ainsi que des mousquetaires, arborent maintenant l'insigne, parfois en lieu et place de leurs précédents insignes officiels. Anne du Montaigne, femme du capitaine des Mousquetaires, belle-sœur du Roi et meilleure amie de Nicole, porte même depuis peu une broche de bronze ! La Guilde ne peut laisser passer cette usurpation d'homologation qui risquerait de créer un précédent, mais ne peut pas plus ignorer le poids politique et bientôt militaire des appuis de la jeune femme.

Première option. Les joueurs, bretteurs expérimentés, sont envoyés par la Guilde pour homologuer l'école : bienvenue à la Cour montagnaise, à laquelle Véronica Ambrogia a ses entrées.

Seconde option. Les joueurs sont les représentants officiels de l'école à Kirk et vont présenter la nouvelle candidature en compagnie de Nicole Etalon de Viltoille. Quelles embuches les attendent en Vendel, où les attendent les maîtres des écoles homologuées... dont ils font peut-être partie ?

Toutes les Cours de Théah bruissent d'une rumeur folle qui s'est répandue comme un feu de poudre : les écoles Rasmussen, Donnerwetter et Blitzen s'associeraient pour fonder leur propre Guilde de duellistes... au pistolet ! Certains parlent du recrutement de pirates Bouffes-doublons, d'autres de l'appui qu'apporteraient à cette nouvelle Guilde la famille Tréville – célèbre pour ses mousquetaires et son utilisation du fusil - et le Roi Montègue, qui a démarré sa carrière militaire par un épisode maintenant fameux impliquant nombre d'armes à feu. Alors que la Ligue verrait d'un bon œil un peu de concurrence dans le marché du duel, la Guilde des Spadassins risque de voir son monopole battu en brèche par ces bouffeurs de plomb et engage les joueurs pour démêler le vrai du faux.