

Ecoles d'escrime



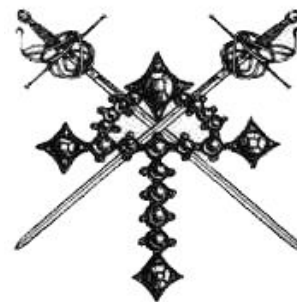
Si vous avez décidé de faire de votre personnage un spadassin, vous devez choisir l'école dont il a suivi les enseignements et, donc, sa technique de combat.

Un héros spadassin maîtrise les compétences figurant dans la description de l'école choisie au rang 1 (Métiers et entraînements & Compétences de spadassin). Ensuite, il bénéficie (sans que cela ne lui coûte de PP) de l'avantage : Appartenance : Guilde des spadassins lorsque cela est précisé. S'il ne fait pas partie de cette organisation, il reçoit à la place 4 PP supplémentaires à répartir comme il l'entend entre les compétences de spadassin et celles des métiers et entraînements acquis avec l'Ecole.

Liste récapitulative

Ecole	Origine	Ecole	Origine
Andrews	Avalon	Blitzen	Eisen
Caldwell	Avalon	Donnerwetter	Eisen
Donovan	Avalon	Drexel	Eisen
Finnegan	Inismore	Eisenfaust	Eisen
Gosling	Avalon	Gelingen	Eisen
Hennessey	Inismore	Haagen	Eisen
Kensington	Avalon	Hainzl	Eisen
Mac Codrum	Highlands	Höpken	Eisen
Mac Donald	Highlands	Keiferhund	Eisen
Mac Intyre	Highlands	Kemmler	Eisen
Mac Lellan	Highlands	Kippe	Eisen
Monastic Order of Avalon	Inismore	Leibwächter	Eisen
Mullooney	Inismore	Ottenheim	Eisen
O'Faolain	Inismore	Pösen	Eisen
Peecke	Avalon	Steil	Eisen
Robertson	Avalon	Unabwendbar	Eisen
Robin Goodfellow	Avalon	Winckler	Eisen
Sanders	Inismore	Chima Gongjian Shou	Cathay (Xian Bei)
Wilcox	Avalon	Chin Te	Cathay (Lanna)
Al Aïfa	Castille	Hua Shao Ren Te	Cathay (Han Hua)
Aldaña	Castille	Jasni	Cathay (Tiakhar)
Caballo Rojo	Castille	Ki Kwanji	Cathay (Lanna)
Escuela Pater Noster	Castille	Shaktishaalee	Cathay (Tashil)
Gallegos	Castille	Shan Dian Dao Te	Cathay (Han Hua)
Hirojosa	Castille	Tie Xiong Kung	Cathay (Koryo)
Ortega	Castille	Wu Tsain	Cathay (Khimal)
Rojando	Castille	Ying Sun Wo	Cathay (Tashil/Tiakhar)
Soldano	Castille	Zheng Yi Quan	Cathay (Han Hua)
Torres	Castille		
Zepeda	Castille		

Ecole	Origine	Ecole	Origine
Al'Marikk	Empire du Croissant	Ambrogia	Vodacce
Daphan	Empire du Croissant	Angelo	Vodacce
Nadja'hari	Empire du Croissant	Bernouilli	Vodacce
Sersemlik	Empire du Croissant	Cappuntina	Vodacce
Vahiy	Empire du Croissant	Falisci	Vodacce
Yael	Empire du Croissant	Lucani	Vodacce
Zar'houni	Empire du Croissant	Monteverdi	Vodacce
Boucher	Montaigne	Provolone	Vodacce
Chariot de Thespis	Montaigne	Ricardo	Vodacce
Courtepointe	Montaigne	Scarlati	Vodacce
Délicatesse	Montaigne	Scola Carnavale	Vodacce
Gauthier	Montaigne	Villanova	Vodacce
La Guêpe	Montaigne	Bonita	Collège Invisible
La Pointe au Cœur	Montaigne	Bouffe-doublons	Pirates
Léon des Gueux	Montaigne	Desaix	La Rose et la Croix
Les Cadets	Montaigne	El Puñal Oculito	Los Vagos
Les Lames d'écume	Montaigne	Epées de Salomon	Eglise vaticine
Lévêque	Montaigne	Fadh-Righ	Bryn Bresail
Rachecourt	Montaigne	Faileas	Bryn Bresail
Scarron	Montaigne	Guannazar	Inquisition
Tom Morel	Montaigne	Gustavo	Los Vagos
Trécy	Montaigne	Hammer	Nibelungen
Tréville	Montaigne	Malone	Jennys
Valroux	Montaigne	Marcina	Archipel de Minuit (Marcina)
Basulde	Ussura (Kosars)	Mortis	Die Kreuzritter
Bogatyr	Ussura	Nahgem	Archipel de Minuit (Kanuba)
Buslayevich	Ussura	Necare	Filles de Sophie
Dobrynya	Ussura	Pavois	Société des Explorateurs
Kiriakin	Ussura	Qor'qunq	Qatihl'i
La Gouge	Ussura	Quinn	NOM
Marchenko	Ussura	Qurra	Pirates (Corsaires du Croissant)
Romale	Ussura (Fidhelis)	Rochefort	Rasoirs
Smirnov	Ussura	Rogers	Pirates
Teginbek	Ussura (Kosars)	Rossini	Eglise vaticine
Yesukai	Ussura (Kosars)	Salinas	Pirates
Halfdansson	Vestenmannavnjar	Vigilare	Filles de Sophie
Kjemper	Vestenmannavnjar	Vipereus Morsus	Rilasciare
Larsen	Ligue de Vendel		
Leegstra	Vestenmannavnjar/Ligue de Vendel		
Rasmussen	Ligue de Vendel		
Rees	Ligue de Vendel		
Siggursdottir	Vestenmannavnjar		
Skollvfesson	Vestenmannavnjar		
Snedig	Ligue de Vendel		
Swanson	Ligue de Vendel		
Urostifter	Vestenmannavnjar		



Descriptif

Chaque école est décrite suivant le même modèle :

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

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

Origine : la nation de Théah ou la société secrète où a été développée l'Ecole concernée.

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

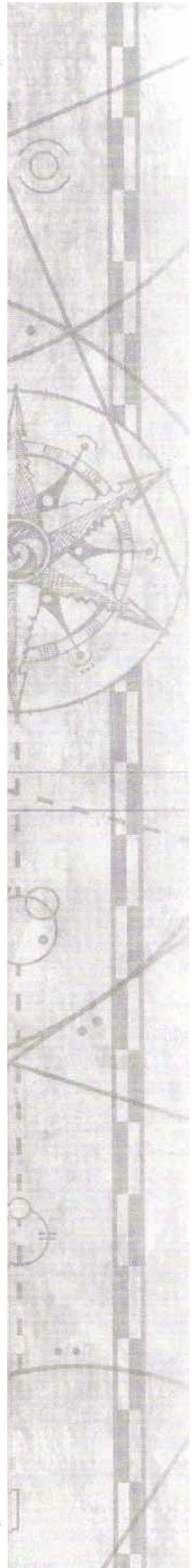
Homologation : il s'agit de l'année d'homologation de cette Ecole par la Guilde le cas échéant.

Métiers et entraînements : cela regroupe les spécialisations que le héros acquiert automatiquement en suivant les enseignements de l'Ecole concernée.

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

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

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



Avalon

Andrews

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Aldaña.

Origine : Avalon.

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

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

Homologation : 1653

Métiers et entraînements : Athlétisme, Escrime.

Compétences de spadassin : Fente en avant (Escrime), Feinte (Escrime), Riposte (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : rapière.

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

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

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

Caldwell

Origine : Avalon.

Description : le style Caldwell a été développé par les paysans et les gueux d'Avalon pour lutter contre l'envahisseur montagnois. N'ayant pas le droit d'être armés, ils utilisèrent la seule arme qu'ils pouvaient transporter sans être inquiétés : le bâton.

Le style Caldwell est essentiellement un style défensif où l'on apprend à retourner les attaques de l'adversaire contre lui. Qu'il essaie de porter un coup d'estoc et le spadassin recule vivement et accentue la vitesse de l'arme en l'aidant de son bâton, l'ennemi est alors emporté par son propre mouvement ; que l'on porte un coup de taille à un spadassin de l'Ecole Caldwell, il l'évite et pousse son belligérant dans le dos afin qu'il s'écroule au sol.

Ce style n'est pas très populaire chez la noblesse qui le trouve trop... "campagnard", mais les voyageurs en ont vite vu les avantages.

Le problème de ce style est qu'il apprend très peu à attaquer, on doit essentiellement répondre aux attaques de l'adversaire et si ce dernier connaît le style Caldwell, il portera de fausses attaques afin de déstabiliser son antagoniste avant de lui porter une botte particulièrement efficace et meurtrière.

Métiers et entraînements : Bâton, Eclaireur.

Compétences de spadassin : Désarmer (Bâton), Exploiter les faiblesses (Bâton), Feinte (Bâton), Retourner les attaques (Bâton), Voir le style.

Armes de prédilection : bâton ou bâton de marche.

Apprenti : l'apprenti apprend à tirer le meilleur de son bâton, l'intercalant toujours entre lui et l'arme de son adversaire, lui permettant ainsi de bénéficier d'un bonus de $(5 + 2 \times \text{Rang d'école})$ à son ND pour être touché.

Compagnon : le compagnon apprend à utiliser son bâton pour mettre son adversaire K.O. en l'assommant. Il doit réussir un jet d'Attaque (Bâton) avec trois augmentations (il vise la tête). S'il touche, son adversaire encaisse un coup qui l'assomme (à moins de réussir un jet de Gaillardise contre un ND de $25 + 5$ par augmentation au-delà des trois premières).

Maître : un maître peut utiliser son bâton comme un perchiste moderne afin de se donner beaucoup d'élan et de frapper son adversaire avec ses deux pieds pour le jeter au sol. Pour cela, il doit réussir un jet de Finesse contre un ND de 30 ; s'il le réussit, son adversaire est envoyé au sol (sans pouvoir utiliser de défense active) où il est en position idéal pour être assommé. La technique du compagnon peut alors être utilisée (en dépensant un dé d'action) sans augmentations supplémentaires, un 5 suffit donc pour l'assommer (plus d'éventuelles augmentations en sus pour augmenter les chances de le mettre K.O.).

Donovan

Origine : Avalon.

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

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

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

Homologation : 1644

Métiers et entraînements : Bouclier, Escrime.

Compétences de spadassin : Désarmer (Escrime), Emprisonner (Bouclier), Exploiter les faiblesses (Escrime), Riposte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : épée longue et petite rondache.

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

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

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

Finnegan

Origine : Inismore.

Description : Roary Finnegan est le champion incontesté du combat à mains nues en Inismore. Vous n'avez qu'à lui demander. A lui ou à toutes les personnes qu'il a envoyées au tapis. Cela représente un sacré paquet de monde. Depuis quelques années, il enseigne son style de pugilat à toute personne intéressée et qui peut se payer les importants frais de "scolarité".

Finnegan a développé une forme de combat radicalement différente des styles conventionnels de combat aux poings. Au lieu de porter tout son poids sur les talons, il le porte sur la plante des pieds. Au lieu de s'en remettre à des coups rapides, il fait des pas de côté, donne des uppercuts, des coups circulaires et des coups au corps.

La principale faiblesse du style Finnegan est sa tendance à rester en retrait et à observer l'adversaire. Un ennemi offensif peut passer à l'attaque et faire en sorte que le pugiliste doive toujours se déplacer, sans conserver un bon équilibre.

Métiers et entraînements : Lutte, Pugilat.

Compétences de spadassin : Corps à corps, Déplacements circulaires, Désarmer (Mains nues), Exploiter les faiblesses (Pugilat), Voir le style.

Armes de prédilection : ses poings.

Apprenti : les élèves du style Finnegan apprennent à frapper fort. Très fort. Vos attaques à mains nues infligent 0g2 dès de dommages ou lieu de 0g1.

Compagnon : ceux qui apprennent le style Finnegan doivent être prêts à souffrir d'innombrables bleus et os brisés, ce qui les endurecit considérablement et augmente leur capacité à ignorer les blessures. Lorsque vous ratez un jet de blessures, divisez votre marge d'échec par deux (arrondie à l'inférieur) avant de subir une quelconque blessure grave supplémentaire.

Maître : pour dire les choses simplement, vous vous battez mieux après avoir bu quelques pintes. Les pénalités imposées par les règles d'ébriété ne s'appliquent pas aux maîtres du style Finnegan pour les jets d'attaque et de dommages, ainsi que pour les jets de blessures et les tentatives de défense active. De surcroît, elles se transforment en bonus. Les maîtres ne tombent jamais inconscients à cause de l'alcool. En outre, les Grands buveurs peuvent quand même bénéficier de ces bonus !

Gosling

Origine : Avalon.

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

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

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

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

Homologation : 1660

Métiers et entraînements : Athlétisme (Pas de côté devient une compétence de base), Escrime.

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte de corps (Escrime), Fente en avant (Escrime), Marquer (Escrime), Voir le style.

Arme de prédilection : rapière.

Apprenti : on enseigne à l'apprenti Gosling à se déplacer en harmonie avec les attaques de son adversaire, pas contre elles. En conséquence, ils sont idéalement placés lorsque vient cette attaque. Les apprentis "Sapling" bénéficient d'une augmentation gratuite sur tous leurs jets de défense active qui ne sont pas des parades.

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

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

Hennessey

Origine : Inismore

Description : Connor Hennessey était l'un des spadassins les plus ambitieux d'Inismore. Malheureusement, il était aussi l'un des plus maladroits. Etudiant à Tara, il était aussi inscrit dans une école enseignant le style Andrews. Seulement, après qu'il eut blessé quatre autres élèves, il fut renvoyé. Complètement découragé, Hennessey se mit à boire. Et boire encore. Et boire encore plus. Ses études en souffrirent et il échoua aux examens de l'université.

Après son renvoi, Hennessey sombra dans une profonde dépression et se plongea dans la bouteille. Inspiré par les firbolgs roses qu'il commençait à voir, il développa son propre style d'escrime – complètement approprié à son état d'ivresse permanent. Un mélange approximatif d'Andrews et de Finnegan qui se transforma finalement en un art unique de combat mêlant le sabre dans une main et une chope de bière ou une bouteille de whiskey dans l'autre. Son fondateur parvint alors à recruter des élèves, gagna assez d'argent pour acheter son adhésion à la Guilde des Spadassins (bien qu'il ne reçut qu'une broche de fer lorsqu'il fut éprouvé) et commença une modeste carrière de duelliste grâce à son style inconnu et si particulier. Connor Hennessey fut finalement tué lors d'une dispute avec deux épéistes Larsen, habitués à se battre contre des hommes ivres lorsqu'ils patrouillent nuitamment dans les rues de Kirk. Ce sont ses premiers élèves qui perpétuèrent ce style et l'enseignèrent à leur tour.

Le jeu de jambes pratiqué par les spadassins Hennessey est constitué de mouvements oscillatoires qui rappellent le chancellement d'un homme ivre. Si c'est une technique très efficace pour passer la garde d'un adversaire par un changement soudain de direction, cela rend aussi plus difficile de parer les attaques adverses, car son élan tend à l'envoyer dans une direction fort prévisible. Un adversaire prudent saura en tirer profit, et apprendra à repérer le déplacement du pied qui précède un changement délibéré de position avant une attaque.

Métiers et entraînements : Armes improvisées, Escrime.

Compétences de spadassin : Coup d'épaule (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Marquer (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : sabre.

Apprenti : le chancellement de l'ivrogne lui octroie un bonus sur son ND pour être touché égal à son rang de maîtrise multiplié par 5 lorsqu'il utilise la compétence Jeu de jambes en défense passive. En outre, lorsque vous utilisez une chope ou une bouteille d'alcool dans votre seconde main, la pénalité de main non directrice disparaît. Enfin, vous recevez gratuitement l'avantage Grand buveur.

Compagnon : Connor Hennessey essaya de copier les compétences de spadassin d'autres Ecoles pour les incorporer à son propre style, mais il manquait de technique et sa maladresse rendait ces compétences très dangereuses. De ce fait, il décida finalement d'en faire la signature de son Ecole. Quand le compagnon réussit une tentative de Marquer, non seulement il gagne les bonus habituels, mais il inflige également 1g1 dés de dommages, il peut également prendre des augmentations sur son jet pour les augmenter comme d'habitude. En outre, s'il s'aide de sa chope ou d'une bouteille comme arme improvisée, le compagnon n'a pas besoin de vérifier si l'arme s'est brisée, elle résiste toujours. Alternativement, il peut choisir de la briser volontairement pour profiter de ses angles aiguisés et donc plus dangereux.

Maître : un des tours préférés de Connor Hennessey était, en plein combat, de boire au goulot de sa bouteille (ou de sa chope) puis de cracher l'alcool au visage de son adversaire. Il a ensuite fait de cette attaque surprise l'une des techniques de son Ecole d'escrime. Un maître peut tenter cette manœuvre en effectuant un jet d'Attaque (Armes improvisées) avec deux augmentations contre le ND pour être touché de son adversaire. S'il réussit, l'opposant est temporairement aveuglé et est considéré comme combattant dans l'obscurité totale jusqu'à ce qu'il puisse dépenser une action pour se nettoyer les yeux.

Kensington

Origine : Avalon

Description : parmi les écoles de combat à mains nues, un seul songerait à traiter la boxe Finnegan de style immoral : les pugilistes de l'Ecole Kensington. (Aucun boxeur de Finnegan ne dira qu'il combat de manière malhonnête ; les actes sont plus forts que les mots, et pourquoi détruire la surprise en parlant trop ?).

Lord Sterling Kensington tint 56 reprises face à Roary Finnegan et chacun de ces assauts était un exemple de tout ce que l'Inis était capable d'inventer en matière de "magouille, roublardise, coups douteux et railleries agressives". Finalement, Kensington fut battu par KO au 58^{ème} round.

Kensington décida alors de codifier la pratique du sport à mains nues dans les îles Glamour en s'inspirant des règles de la Guilde des Spadassins. Dans ce but, il publia en 1668 un livre intitulé : "Lord Kensington's Theory of Well-Mannered, Orderly Pugilisms and Fist Battle, with a new Introduction by Dr. Heinrich Stoss" ("Théories de Lord Kensington sur la façon élégante et ordonnée de mener le pugilat et le combat aux poings, avec une nouvelle préface du docteur Heinrich Stoss") et ouvrit un salon pour enseigner ses techniques à Carleon.

Parmi ses enseignements : n'utiliser que les poings ; ne pas frapper son adversaire en dessous de la taille ; les coups portés aux endroits vulnérables (en particulier les parties génitales, et pour les femmes, la poitrine) sont interdits et considérés comme de la triche ; se tenir à une distance d'un pas de son adversaire ; et la liste continue... Cependant, Kensington ne surveille pas constamment les cours donnés dans son école (c'est le résultat du grand nombre de coups qu'il a reçu dans sa vie et qui le clouent régulièrement au lit), et ses instructeurs en profitent pour enseigner des manœuvres interdites mais tellement pratiques....

En développant son style de combat à mains nues, Lord Kensington utilisa sa grande force : il envoyait de violents directs et il encaissait sans broncher ceux de son adversaire. Au cours des premières séances de développement de ces techniques, il se rendit compte qu'un violent coup porté à la mâchoire ou au foie pouvait mettre KO son adversaire. La sagesse lui dicta alors d'enseigner à ses élèves d'éviter ces coups violents plutôt que de les encaisser en ayant recours à des déplacements latéraux (pour ne pas copier les mouvements circulaires de Finnegan).

Les étudiants du style Kensington s'appellent entre eux "boxers" (de l'avalonien box, qui veut dire boîte) en raison de leur tendance à se déplacer de manière linéaire et latérale, un peu comme s'ils suivaient les lignes d'une boîte. Les boxeurs de l'Ecole Kensington cherchent régulièrement la confrontation avec les pugilistes de l'Ecole Finnegan afin de prouver la supériorité de leur style sur celui du vieil Inis.

Un combattant de l'Ecole Kensington a tendance à garder ses poings très haut, afin de protéger son visage, puis de décaler, sans interruption, son poids d'une jambe sur l'autre. Cette position lui permet de se baisser rapidement si le besoin s'en fait sentir, de lancer un direct ou d'envoyer un uppercut très facilement. Les boxeurs envoient des coups très violents qui ont tendance à blesser leurs propres poings ; pour éviter cela, ils portent maintenant des gants en cuir renforcés aux articulations.

Les faiblesses des élèves de Kensington sont de trois types. Tout d'abord, ils ont tendance à concentrer leurs coups sur le visage de leurs adversaires, ainsi un opposant familier de ce style pourra y concentrer sa défense.

Ensuite, parce le boxeur Kensington fait appel à son jeu de jambes avant de porter un coup, un adversaire peut ainsi prévoir le moment où ce dernier va porter une attaque et se défendre de manière appropriée.

Enfin, la dernière faiblesse de cette Ecole réside dans sa croyance inébranlable en l'honnêteté de ses adversaires. Ainsi, ses membres n'utilisent eux-mêmes que les techniques autorisées par Kensington, mais c'est une faiblesse que l'on corrige rapidement après quelques KO non réglementaires...

Métiers et entraînements : Combat de rues, Pugilat (Uppercut devient une compétence de base).

Compétences de spadassin : Assommer (mains nues), Exploiter les faiblesses (pugilat), Force d'âme, Marquer (mains nues), Voir le style.

Armes de prédilection : ses poings.

Apprenti : la première étape de la formation d'un boxeur de l'Ecole Kensington consiste à le frapper violemment et sans ménagement jusqu'à ce qu'il parvienne à éviter les coups. Ainsi, le boxeur bénéficie de un dé lancé non gardé supplémentaire par rang de maîtrise sur ses défenses actives lorsqu'il utilise la compétence Jeu de jambes. Ensuite, puisque les rounds d'affrontement des boxeurs prennent fin si l'un d'eux tombe au sol, ils apprennent à rester bien stable sur leurs pieds : contre une tentative d'utilisation de la manœuvre Corps à corps, le boxeur bénéficie du même bonus que précédemment, mais ses dés sont cette fois-ci gardés cela veut-il dire que 1g0 devient **0g1** ou **1g1** ? Enfin, l'apprenti ignore les pénalités de main non directrice pour toutes les attaques à mains nues liées aux entraînements Pugilat ou Combat de rues (à l'exception du Coup de pied et d'Attaque : armes improvisées).

Compagnon : les enchaînements d'attaques d'un compagnon boxeur sont particulièrement dévastatrices, car chaque coup est préparé de manière à sonner l'adversaire. Chaque fois qu'un compagnon inflige une blessure grave, il réduit également l'Esprit de son adversaire de 1 rang jusqu'à la fin du round. Un boxeur qui inflige plus d'une blessure grave sur une seule attaque réduit l'esprit de son opposant de 1 rang par blessure grave sans pouvoir toutefois le faire descendre en dessous du rang 1.

Maître : avant d'avoir atteint le rang de Maître, un boxeur Kensington a encaissé une quantité incroyable de coups de poings d'adversaires à la puissance musculaire hors norme et en a lui-même distribué plus que sa part... Ainsi, le maître gagne un rang gratuit sur ses compétences de Force d'âme et Direct. Ces compétences peuvent atteindre le rang 6. Si ce n'est pas le cas, elles le pourront ultérieurement contre un coup de 25 XP pour passer du rang 5 au rang 6.

Mac Codrum

Origine : Marche des Highlands.

Description : les Mac Codrum sont bien connus dans les Highlands pour leurs liens avec les selkies, les Sidhes venus de la mer. Ces derniers leur ont enseigné une manière de combattre dans l'eau bien particulière à l'aide d'un trident et d'un filet.

C'est un certain Seamus Mac Codrum qui développa la technique pour qu'elle s'adapte au combat terrestre. Le filet sert essentiellement à parer et à empêtrer tandis que le trident est utilisé pour frapper un adversaire immobilisé ou en mauvaise posture.

Le défaut de ce style de combat réside dans sa relative lenteur. En effet, le filet comme le trident sont des armes relativement lentes, aux trajectoires plutôt faciles à anticiper, et un combattant aguerri saura facilement venir à bout d'un spadassin de l'Ecole Mac Codrum.

Métiers et entraînements : Lance légère, Filet.

Compétences de spadassin : Double attaque (Lance légère/Filet), Exploiter les faiblesses (Lance légère), Fente en avant (Lance légère), Maintenir à distance, Voir le style.

Armes de prédilection : rets et trident.

Apprenti : afin de s'aguerrir et de se muscler, l'apprenti apprend à combattre en milieu aquatique. Tous ses malus sont diminués de 10 points lorsqu'il combat dans un milieu liquide et son ND est augmenté de 5 points, toujours dans un tel environnement. Sa compétence Nager augmente également de 2 rangs (possibilité d'aller au-delà du rang 3 à la création et d'atteindre le rang 6 par la suite) et peut être utilisée comme défense active ou passive en milieu aquatique.

Compagnon : un compagnon peut utiliser son filet pour empêtrer son ou ses adversaires. Pour cela, il doit effectuer un jet d'Attaque (Filet) dont le ND est augmenté de 10 (+5 par adversaire en sus du premier). Si le jet est réussi, les adversaires du spadassin sont pris dans les rets et se voient infliger un malus de 10 points à toutes leurs actions. Pour se libérer, ils doivent dépenser une action et réussir un jet de Finesse contre un ND de 25 + les augmentations prises lors de l'assaut (au-delà du nombre d'adversaires).

Maître : le maître apprend à immobiliser son adversaire avec son trident, technique à laquelle son adversaire ne s'attend absolument pas, puisque c'est en général le filet qu'il utilise pour empêtrer. La largeur des dents du trident est étudiée pour être un peu plus large qu'un cou humain, ainsi, lorsqu'un compagnon combat un adversaire proche d'une paroi dans laquelle son arme peut se planter, il l'utilise pour bloquer son adversaire au cou contre le mur. Incapable de bouger, l'adversaire peut alors être achevé sans difficulté avec n'importe quelle autre arme qu'il porte sur lui (généralement un sgain dubh).

Pour réussir cette attaque dite du "clou de Selkie", le spadassin doit réussir une Attaque : Arme d'hast contre un ND augmenté de 4 rangs (ce qui simule la difficulté à viser le cou) et son adversaire doit se trouver très proche d'une surface peu solide (mur en bois, en torchis, en plâtre, voire en briques, mais pas en pierre, ni la roche d'une caverne). S'il réussit, son ennemi est cloué au mur par le cou, incapable de se défendre autrement que par des parades (avec un malus de 3 augmentations). Ce dernier peut toujours essayer de se sortir de cette galère en dépensant un dé d'action et en réussissant un jet de Gaillardise contre un ND égal à cinq fois le rang du spadassin en Attaque : Arme d'hast plus 3 augmentations ; ainsi, il devra réussir un jet de 35 si le spadassin a 4 en Attaque : Arme d'hast ($4 \times 5 + 15 = 35$) !

Mac Donald

Origine : Marches des Highlands.

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

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

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

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

Homologation : 1644

Métiers et entraînements : Epée à deux mains, Athlétisme.

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

Armes de prédilection : claymore.

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

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

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

Mac Intyre

Origine : Marche des Highlands.

Description : dans les Marches des Highlands, le clan des Mac Intyre représente toute la tradition et l'esprit patriotique des anciennes tribus. On respecte ses tactiques de guérilla et son habileté à utiliser le terrain à son avantage, quel qu'il soit. Les armées conventionnelles sont souvent difficiles à diriger du fait de leur taille, c'est pourquoi la technique Mac Intyre préconise un groupe armé plus réduit et rapide, et donc plus apte à réagir en cas de pépin.

Comme il n'y a pas d'académie à proprement parler, seuls les membres de la famille Mac Intyre connaissent ce style. Un commandant faisant face à un adversaire utilisant les techniques des Mac Intyre devra user d'imagination pour espérer l'emporter. En effet, à moins d'avoir une armée gigantesque, les tactiques conventionnelles sont inefficaces face à un chef de l'Ecole Mac Intyre, à moins d'accepter de perdre beaucoup d'hommes.

La faiblesse de cette Ecole est, sans doute, sa dépendance au terrain. A découvert, la stratégie de guérilla n'est pas, en effet, des plus efficaces.

Métiers et entraînements : Epée à deux mains, Guerillero.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Epée à deux mains), Déchaîner, Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains), Foncer, Voir le style.

Armes de prédilection : claymore.

Apprenti : la guérilla consiste à utiliser le terrain à son avantage. La pénalité habituelle de -2 ou -4 au jet de Stratégie lorsque l'on est en terrain difficile ou en train de traverser une rivière est annulée pour un général Mac Intyre. L'apprenti gagne également le métier Commandement où la compétence Guet-apens passe de base.

Compagnon : un compagnon est capable d'exploiter les faiblesses des unités spéciales et d'artillerie ennemies. Il dépense un dé d'héroïsme et doit réussir un jet d'Esprit + Stratégie contre une difficulté de 5 + (5 x le score en Stratégie de l'adversaire). Alors, les unités spéciales et l'artillerie adverses se retrouvent engagées en première ligne dans la bataille. Pour effectuer ce jet, le compagnon doit bien entendu être le général de l'armée.

Maître : un maître Mac Intyre est en mesure d'utiliser une petite armée à son avantage. Si son armée compte moins de 10 unités, il bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de Stratégie et si elle en compte 5 ou moins, ce bonus est de +5. De plus, son adversaire ne peut mettre qu'une seule unité en soutien des unités attaquées par l'armée d'un général Mac Intyre du fait d'un terrain impropre à un déploiement massif. Les autres unités attendront que leurs compagnons soient morts avant d'approcher.

Mac Lellan

Origine : Marches des Highlands.

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

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

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

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

Homologation : 1665

Métiers et entraînements : Escrime, Pugilat.

Compétences de spadassin : Corps à corps (Escrime), Coup de pommeau (Escrime), Coup puissant (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : broadsword.

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

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

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

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

Monastic Order of Avalon

Origine : Inismore.

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

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

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

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

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

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

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

Compétences de spadassin : Corps à corps, Coup puissant (Arme improvisée), Désarmer (Arme improvisée), Exploiter les faiblesses (Arme improvisée), Voir le style.

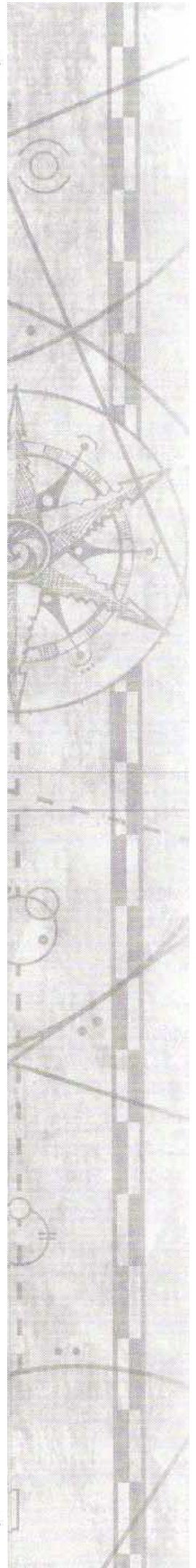
Armes de prédilection : ses poings.

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

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

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

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



Mullooney

Origine : Inismore.

Description : cette Ecole a été développée par un shérif et boxeur Inis du nom de Mickey Mullooney qui devait régulièrement s'interposer dans les bagarres de tavernes. Il trouva également son style très utile pour appréhender sans violence les criminels. Il enseigna alors ses techniques à ses gardes et sentinelles et ouvrit ensuite une école près de Tara où il enseigne son style depuis qu'il est à la retraite.

L'Ecole utilise une épée courte (généralement avec une garde panier très solide) dans la main principale tandis que l'autre main reste libre. L'épée est principalement utilisée comme arme de parade et de distraction, car ces techniques n'ont pas été développées pour blesser ses ennemis (à moins que cela ne soit nécessaire, bien entendu). L'utilisation de l'uppercut est importante dans ce style car il permet de mettre rapidement KO les ivrognes sans leur faire trop de mal.

La principale faiblesse de cette Ecole est qu'elle est principalement défensive et que l'allonge de l'épée courte est sans commune mesure avec une rapière. Ainsi, un adversaire pourra facilement jouer avec un spadassin Mullooney. Il lui suffit également de rester sur la défensive jusqu'à ce que le duelliste Inis en ait assez et passe à l'offensive, il suffit alors d'une riposte bien placée pour en finir.

Métiers et Entraînements : Couteau, Pugilat (la compétence Uppercut devient une compétence de base).

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Couteau), Exploiter les faiblesses (Couteau), Feinte (Couteau), Retourner les attaques (Couteau), Voir le style.

Armes de prédilection : épée courte et poing.

Apprenti : les apprentis de l'Ecole Mullooney apprennent à utiliser conjointement leur épée courte et leur poing tout en esquivant les attaques. Vous pouvez effectuer des attaques de Pugilat avec votre main non directrice sans malus. En outre, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur vos jets de Jeu de jambes en défense active.

Compagnon : un compagnon a appris à tromper son adversaire ; il attire son attention sur son épée et lui décoche un violent uppercut alors qu'il ne fait pas attention à sa main gauche. Vous effectuez une Feinte normale mais au lieu d'infliger des dommages avec votre épée, vous effectuez un Uppercut. Vous gagnez une augmentation gratuite sur cette feinte par rang de maîtrise dans l'Ecole Mullooney. En outre, votre ND, en exécutant un Uppercut, passe à 10 au lieu de 5.

Maître : vous avez appris à effectuer une double attaque contre vos adversaires les plus solides (et les plus saouls). Le spadassin Mullooney a appris à effectuer un uppercut et un coup de pommeau dans la même action (toutes les deux avec un malus de +5). Les dommages pour les deux attaques sont calculés normalement et tous les effets de l'uppercut s'appliquent à l'adversaire.

O'Faolain

Origine : Inismore.

Description : Meaghan O'Faolain était une fermière sans éducation d'Inismore. Lorsque son mari fut tué par son seigneur, Sir Ryan O'Really, en raison de son incapacité à régler les taxes, elle décida qu'il était temps de mettre un terme à ses agissements. N'ayant aucune notion de "l'honneur à la gentilhomme", elle prit les mousquets de son défunt époux et se fit justice elle-même. Grâce à ses cinq mousquets, elle décima la garde personnelle de Sir O'Really et tira dans les genoux de ce dernier afin que chaque jour de sa vie il se souvienne d'elle. Ils furent alors nombreux à la rejoindre pour apprendre ses techniques, son Ecole était née. Ces hommes furent alors appelés les Francs-Tireurs.

Les membres de cette Ecole ne font pas dans la dentelle, ils ne savent pas tenir une épée, mais personne ne manie mieux le mousquet qu'eux. La légende veut que Meaghan O'Faolain ait réussi à couper une corde à l'aide d'une balle à plus de 100 mètres de distance. Ceux qui ne connaissaient pas sa technique crurent d'ailleurs avoir affaire à une Sidhe qui dirigeait ses balles par sa seule volonté.

La principale faiblesse de cette Ecole réside dans le fait que l'assaillant doit toujours se tenir à distance de son adversaire de façon à ce que celui-ci ne puisse lui porter un coup au corps à corps.

Métiers et entraînements : Mousquet, Pugilat.

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Mousquet), Déplacements circulaires, Tir d'adresse (Mousquet), Tir précis (Mousquet), Voir le style.

Armes de prédilection : mousquet.

Apprenti : le premier enseignement de l'école O'Faolain, est : "un mousquet c'est bien, mais deux c'est mieux !". Vous ne tenez pas compte des pénalités de main non directrice quand vous utilisez un mousquet. De plus, vous pouvez porter jusqu'à six mousquets sur vous sans subir la moindre pénalité. Enfin, vous rechargez deux fois plus vite.

Compagnon : les mousquets sont vos plus fidèles compagnons, aussi vous les connaissez bien. Un compagnon de l'Ecole O'Faolain ne tient plus compte des pénalités à ses jets d'attaque au mousquet.

Maître : lorsqu'il atteint ce rang, le Franc-Tireur obtient gratuitement un rang en Finesse. Ce bonus augmente également son maximum de 1. Par conséquent, un maître peut atteindre un score de 6, voire 7 avec certains avantages.

Peecke

Origine : Avalon.

Description : en 1631, un Avalonien du nom de Lester Peecke effectua une démonstration de ses compétences avec un bâton à la cour royale de Montaigne. Se battant seul, il affronta simultanément trois spadassins armés de rapières et de poignards. Peecke époustoufla la cour en remportant facilement cette bataille, mais dut battre précipitamment en retraite pour l'avoir emporté sur les fils de trois très influents nobles montagnais. Avant d'avoir débarqué sur les côtes d'Avalon, son exploit avait déjà atteint Luthon, et Peecke se trouva assiégé par les demandes de jeune gens voulant apprendre ses techniques ; cependant, il refusa ces offres pour des raisons personnelles. Il mourut en 1642, sans héritiers connus et sans avoir enseigné à qui que ce soit son style.

Mystérieusement, en 1656, alors que le Glamour faisait son grand retour, un homme grand et fort apparut en Avalon, portant le nom de Jasper Peecke et prétendant être le petit-fils de Lester Peecke. Que ce soit vrai ou non, il se bat en utilisant le même style, selon les dires de ceux qui avaient vu l'ancien Peecke en action. Après dix années d'enseignement, Jasper Peecke disparut à son tour, ne laissant que ses étudiants pour perpétuer cette tradition.

Le style de Peecke utilise un bâton de combat et enseigne l'équilibre comme doctrine principale. Les spadassins attaquent aussi bien à partir de la gauche qu'à partir de la droite, avec une égale fréquence, et ils combinent balancements, retraits et attaques afin de garder leur adversaire dans leur rythme. Le point faible de ce style est la longueur du bâton permettant à un adversaire de l'attraper ou de le dévier facilement.

Métiers et entraînements : Athlétisme, Bâton.

Compétences de spadassin : Corps à corps (Bâton), Coup puissant (Bâton), Exploiter les faiblesses (Bâton), Feinte (Bâton), Voir le style.

Armes de prédilection : bâton de marche.

Apprenti : le spadassin apprend à utiliser son bâton avec ses deux mains afin de pouvoir attaquer et se défendre avec la même facilité vers la droite ou vers la gauche. La plupart des duellistes combattent moins bien contre un adversaire gaucher. Quand vous utilisez un bâton de combat, toutes vos défenses actives effectuées contre des attaques ou des coups puissants (mais pas contre des Fauchages) voient leur ND diminuer d'un nombre d'augmentations égal à votre rang de maîtrise.

Compagnon : les compagnons de l'école Peecke ont appris la valeur d'une bonne défense. Au début de chaque round, vous pouvez jeter l'un de vos dés d'action pour augmenter votre ND pour être touché du chiffre indiqué sur ledit dé d'action.

Maître : les maîtres de l'Ecole de Peecke apprennent une attaque destinée à déséquilibrer leur adversaire et à le faire choir au sol. Quand vous réussissez n'importe quelle attaque avec un bâton, votre cible doit effectuer un jet de Finesse + Equilibre ou Finesse + Jeu de jambes contre un ND égal aux dommages infligés par ce coup. Chaque augmentation prise pour augmenter les dommages augmente ce ND de 5. Si votre adversaire échoue, il chute au sol.

Robertson

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Torres.

Origine : Avalon, Highlands, Inismore.

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

Homologation : 1657

Métiers et entraînements : Cape, Escrime.

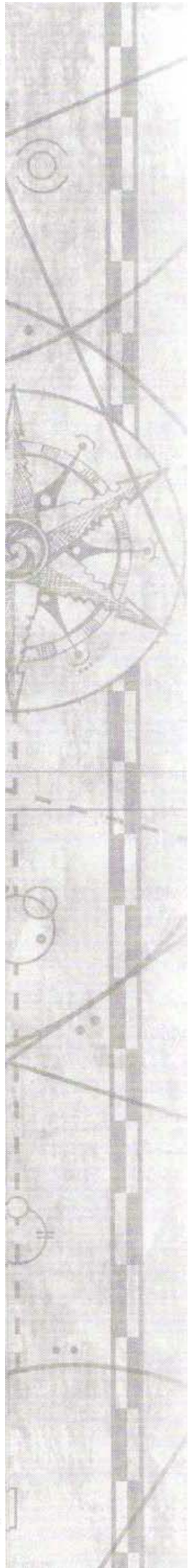
Compétences de spadassin : Double parade (Cape/Escrime), Enchevêtrer (Cape), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : rapière.

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

Compagnon : le compagnon de l'Ecole Robertson maîtrise l'art de capturer la lame de son adversaire dans les replis de sa cape. Il bénéficie d'un rang supplémentaire dans sa compétence Enchevêtrer, ce qui peut l'amener au rang 6. Si tel n'est pas le cas, il pourra, plus tard, augmenter son rang dans cette compétence de 5 à 6.

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



Robin Goodfellow (Robin des Bois)

Origine : Avalon.

Description : Robin Goodfellow a d'abord enseigné à sa bande de voleurs à se servir d'un arc long. Pendant des années, seuls une douzaine d'hommes étaient dans le secret, mais Robin finit par révéler sa technique à tous les nouveaux venus. Les élèves apprirent à construire des arcs spéciaux et à décocher leurs flèches à une cadence ahurissante. Ils finirent par compter parmi les archers les plus rapides du monde, tirant à des distances extrêmes et désarmant même leurs adversaires de leurs traits.

Cette Ecole représente ce qui se fait de mieux dans l'utilisation de l'arc long. Les maîtres de ce style accomplissent des exploits impossibles à réaliser pour des archers de moindre talent.

Sa principale faiblesse est la pause qui précède chaque tir. Un adversaire peut en profiter pour tirer ou pour plonger à l'abri.

Métiers et entraînements : Arc, Chasseur.

Compétences de spadassin : Désarmer (Arc), Marquer (Arc), Tir en cloche, Tir précis (Arc), Voir le style.

Armes de prédilection : arc long.

Apprenti : l'une des premières leçons apprises par les apprentis est la manière de construire leur arc. L'arme ainsi fabriquée permet d'ajouter sa Gaillardise à tous ses jets de dommages avec l'arc comme s'il s'agissait d'une arme de mêlée.

Compagnon : une fois qu'ils savent viser et tirer, les élèves de cette Ecole améliorent leur rapidité à encocher. Au rang de compagnon, un personnage peut dépenser une action pour effectuer deux attaques. Il lance alors deux dés de moins sur ses jets d'attaque.

Maître : lorsqu'ils atteignent ce rang, les archers obtiennent gratuitement un bonus de 1 à leur Finesse. Ce bonus augmente également de 1 le rang maximum du personnage en Finesse. Par conséquent, un maître de l'Ecole Robin Goodfellow peut augmenter sa Finesse jusqu'à 6 (voire 7 avec certains avantages).

Sanders

Origine : Inismore

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

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

Homologation : 1664

Métiers et entraînements : Athlétisme, Escrime.

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Escrime), Coup puissant (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Tourbillon (Escrime), Voir le style.

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

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

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

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

Wilcox

Origine : Avalon et Castille.

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

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

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

Homologation : 1669

Métiers et entraînements : Athlétisme (Rojando), Escrime, Marin (Wilcox).

Compétences de spadassin : Ballestra (Escrime), Esquive acrobatique (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Fente en avant (Escrime), Voir le style.

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

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

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

Maître : les maîtres Rojando & Wilcox sautent un peu partout autour de leur adversaire à la manière des sauterelles, effectuant des sauts retournés, des doubles sauts périlleux, des coups de pied retournés ou faisant la roue pendant le duel ; cette manœuvre est d'ailleurs appelée "Grasshopper's jump" chez les spadassins de Wilcox et "Salto de Langosta" chez ceux de Rojando. Lorsqu'il est attaqué, le spadassin peut dépenser une action afin d'effectuer une défense active, qui sera alors obligatoirement une esquive acrobatique avec un ND égal au score d'attaque de l'adversaire. Bien sûr, si votre défense échoue, vous encaisserez des dommages, mais serez, en plus, au sol avec tous les inconvénients que cela comporte (et voilà ce que c'est que de sauter dans tous les coins !). Par contre, si elle réussit, vous bénéficiez de la marge entre votre jet de défense et le score d'attaque de votre opposant comme bonus à votre prochaine action.

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

Castille

Al Aïfa

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Daphan.

Origine : Castille.

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

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

De plus, il tourne souvent sur lui-même à la manière des derviches afin d'utiliser la force centrifuge à son avantage lorsqu'il frappe.

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

Homologation : 1654

Métiers et entraînements : Athlétisme, Escrime.

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Escrime), Frappe à deux mains (Escrime), Lacérer (Escrime), Riposte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : cimeterre.

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

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

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

Aldaña

Origine : Castille.

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

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

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

Homologation : 1646

Métiers et entraînements : Courtisan, Escrime.

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Marquer (Escrime), Riposte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : rapière.

Apprenti : l'apprenti sait impressionner ses adversaires par ses mouvements vifs et imprévisibles et fait naître chez eux des moments d'hésitation et d'incertitude. L'apprenti lance un dé d'action supplémentaire par niveau de maîtrise des techniques d'école (Apprenti, Compagnon, Maître). Il peut également utiliser sa compétence Danse comme défense active ou passive.

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

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

Caballo Rojo

Origine : Castille.

Description : l'Ecole Caballo Rojo est originaire de Castille et demeure, aujourd'hui encore, peu présente hors de ce territoire. Sa renommée comme meilleure Ecole d'escrime à cheval a, en revanche, dépassé les frontières de Castille, et l'école accueille de nombreux élèves étrangers. Elle fut fondée à la fin du siècle dernier avec le rôle de plus en plus prépondérant que prenait la cavalerie dans l'art de la guerre. Le roi Federico Sandoval II eut l'idée de former un corps d'élite équipé de chevaux castillians, connus dans le monde entier pour leurs qualités exceptionnelles. Ce corps se structura très rapidement en école ; il établit son principal lieu d'enseignement dans le sud de la Castille, terre d'élevage privilégiée pour les montures utilisées par les élèves.

L'élève passe trois années complètes en formation. Durant les premiers mois, il essaie diverses montures puis son tuteur décide de celle qui lui convient le mieux. Celle-ci ne le quittera plus durant sa formation et il pourra, s'il en a les moyens financiers, l'acquérir à la fin de ses études. Un pur-sang castillien coûte 1 500 guilders au bas mot.

Le style Caballo Rojo mêle le combat à l'épée et à la lance. Les techniques enseignées ne sont pleinement efficaces que si elles sont pratiquées montées. L'accent est particulièrement mis sur l'esthétique des manœuvres. Le spectacle d'un duel entre deux cavaliers formés à l'Ecole Caballo Rojo est une chose rare et très prisée des connaisseurs.

Etre membre de l'Ecole Caballo Rojo requiert un certain niveau de vie. En effet, tous les frais d'entretien de la monture sont à la charge de son cavalier. Cela place une certaine barrière à l'entrée qui limite l'accession à l'Ecole aux nobles et aux bourgeois très fortunés. Une fois admis, il n'existe plus aucune discrimination entre élèves. Caballo Rojo est avant tout une Ecole d'excellence. Bien entendu ne sont sélectionnés que les jeunes gens ayant déjà acquis une certaine dextérité à l'équitation. Un examen de passage est systématiquement pratiqué.

Métiers et entraînements : Equitation, Escrime ou Lance de cavalerie (au choix du joueur entre ces deux derniers).

Compétences de spadassin : Coup puissant (Escrime ou Lance de cavalerie), Charge (Escrime ou Lance de cavalerie), Exploiter les faiblesses (Escrime ou Lance de cavalerie), Saut de cheval (Escrime), Voir le style. Tout dépend s'ils privilégient l'escrime ou la lance de cavalerie.

Armes de prédilection : sabre de cavalerie ou lance lourde.

Apprenti : l'apprenti Caballo Rojo est un cavalier émérite, il ne tombe jamais de son cheval pendant un combat, sauf si c'est la monture elle-même qui tombe. Même à demi conscient, l'apprenti est capable de se maintenir en selle et de donner l'ordre à son cheval de fuir. Ils peuvent utiliser la compétence Equitation comme défense active ou passive.

Compagnon : lorsque l'élève Caballo Rojo arrive au rang de compagnon, il devient totalement inséparable de sa monture. Tous ses jets en compétences d'attaque ou de défense active entrepris à dos de cheval sont gratifiés de 3 dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

Maître : un maître Caballo Rojo est un des meilleurs cavaliers au monde. Il fait si bien corps avec sa monture qu'il la dirige aussi bien qu'il dirigerait ses propres jambes et peut se déplacer avec une agilité surprenante durant un duel. Tout adversaire, qui tente de l'atteindre et échoue, est totalement exposé et son ND pour être touché tombe à 5 sur la prochaine attaque du cavalier.

Escuela Pater Noster

Origine : Castille.

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

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

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

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

Homologation : 1654

Métiers et entraînements : Erudit, Escrime.

Compétences de spadassin : Céder la place (Escrime), Désarmer (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Vénération du Prophète (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : fleuret.

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

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

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

Gallegos

Origine : Castille.

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

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

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

Homologation : 1647

Métiers et entraînements : Athlétisme, Escrime.

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Riposte (Escrime), Marquer (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : sabre ou sabre de cavalerie.

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

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

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

Hirojosa

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Aldaña.

Origine : Castille.

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

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

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

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

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

Homologation : 1649

Métiers et entraînements : Bateleur, Escrime.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Marquer (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : sabre ou rapière.

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

Compagnon : le compagnon apprend à effectuer la "vara", une botte puissante et rapide, où le spadassin cherche plus à déstabiliser son adversaire qu'à lui infliger des blessures. Le ND de votre attaque est accru de deux augmentations. Par contre, si vous la réussissez, votre adversaire perd son prochain dé d'action. Il peut également utiliser sa compétence Danse comme défense active ou passive.

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

Ortega

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Caballo Rojo.

Origine : Castille.

Description : la famille Ortega élève depuis plus de sept siècles de superbes chevaux castillians destinés à l'armée ; autant dire que ces derniers sont parmi les meilleurs de Théah.

De la même façon, la famille Ortega a ouvert une école de cavalerie militaire où l'on enseigne les meilleures tactiques équestres à utiliser lors des grandes batailles.

Depuis lors, les membres de la famille Ortega sont presque toujours à la tête des unités de cavalerie castillanes lors de telles batailles.

La faiblesse de cette Ecole de stratégie réside dans son principal point fort : son utilisation inconditionnelle des unités de cavalerie. Un ennemi qui connaît cette Ecole embauchera de nombreux piquiers et hallebardiers afin d'accueillir, comme il se doit, les cavaliers Ortega.

Métiers et entraînements : Cavalier, Escrime.

Compétences de spadassin : Charge, Exalter, Exploiter les faiblesses (Escrime), Foncer, Voir le style.

Armes de prédilection : sabre de cavalerie.

Apprenti : les unités de cavalerie sont la grande force des stratèges de la famille Ortega. Si au moins 30% des unités de l'armée que commande un général Ortega comptent des cavaliers, elle bénéficie d'un bonus de 5 points en initiative. L'apprenti gagne également le métier Commandement où la compétence Intimidation passe de base. Enfin, vous pouvez utiliser la compétence Equitation comme défense active ou passive.

Compagnon : un compagnon est capable d'utiliser au mieux la charge de ses unités de cavalerie. Le bonus de charge de ces unités est doublé lors du premier round et quand elles changent de cible.

Maître : un maître de l'Ecole Ortega est capable d'utiliser au mieux sa cavalerie, la PU de toutes ses unités de cavalerie est augmentée de moitié. De plus, si le général Ortega prend la tête d'une unité de cavalerie, celle-ci n'effectue jamais de test de moral ; par contre, leurs adversaires sont considérés comme d'un rang de moral inférieur en raison de la peur qu'une telle unité peut produire sur ses ennemis.

Rojando

Origine : Avalon et Castille.

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

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

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

Homologation : 1669

Métiers et entraînements : Athlétisme (Rojando), Escrime, Marin (Wilcox).

Compétences de spadassin : Ballestra (Escrime), Esquive acrobatique (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Fente en avant (Escrime), Voir le style.

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

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

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

Maître : les maîtres Rojando & Wilcox sautent un peu partout autour de leur adversaire à la manière des sauterelles, effectuant des sauts retournés, des doubles sauts périlleux, des coups de pied retournés ou faisant la roue pendant le duel ; cette manœuvre est d'ailleurs appelée "Grasshopper's jump" chez les spadassins de Wilcox et "Salto de Langosta" chez ceux de Rojando. Lorsqu'il est attaqué, le spadassin peut dépenser une action afin d'effectuer une défense active, qui sera alors obligatoirement une esquive acrobatique avec un ND égal au score d'attaque de l'adversaire. Bien sûr, si votre défense échoue, vous encaisserez des dommages, mais serez, en plus, au sol avec tous les inconvénients que cela comporte (et voilà ce que c'est que de sauter dans tous les coins !). Par contre, si elle réussit, vous bénéficiez de la marge entre votre jet de défense et le score d'attaque de votre opposant comme bonus à votre prochaine action.

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

Soldano

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Yael.

Origine : Castille.

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

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

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

Homologation : 1652

Métiers et entraînements : Athlétisme, Escrime.

Compétences de spadassin : Double parade (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Marquer (Escrime), Tourbillon (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : sabre.

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

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

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

Torres

Origine : Castille.

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

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

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

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

Homologation : 1668

Métiers et entraînements : Cape (Pas de côté devient une compétence de base de l'entraînement Cape), Escrime.

Compétences de spadassin : Double parade (Cape/Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime / Taureaux), Feinte de corps, Marquer (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : rapière.

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

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

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

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'Ecole 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 plus guère 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'Ecole 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 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 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.

Cathay

Chima Gongjian Shou

Réduction : 20 PP si les personnages connaissent déjà Vahiy.

Origine : Xian Bei.

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

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

Métiers et entraînements : Arc, Cavalier.

Compétences de spadassin : Attaque de cavalerie, Charge (Arc), Tir d'instinct (Arc), Tir en cloche (Arc), Tir précis (Arc).

Armes de prédilection : Arc court.

Apprenti : on enseigne aux apprentis à ce que chacun de leurs tirs fassent mouche. Quand vous déterminez les dommages pour une flèche, lancez +1g0 dé par Niveau de Maîtrise (1 pour Apprenti, 2 pour Compagnon, 3 pour Maître). Ils peuvent aussi utiliser Tir d'instinct (Arc) en étant à cheval. Enfin, ils peuvent utiliser la compétence Equitation comme défense active ou passive.

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

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

Chin Te (Main du matin)

Origine : Lanna.

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

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

Métiers et entraînements : Athlétisme, Fléau.

Compétences de spadassin : Désarmer (Fléau), Exploiter les faiblesses (Fléau), Feinte (Fléau), Tourbillon (Fléau), Voir le style.

Armes de prédilection : seurng tjat koen.

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

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

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

Hua Shao Ren Te (Style de la lame étincelante)

Origine : Han Hua.

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

Métiers et entraînements : Escrime, Arts martiaux défensifs.

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Fente en avant (Escrime), Marquer (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : jian.

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

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

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

Jasni

Origine : Tiakhar.

Description : les pirates du Tiakhar sont les esclavagistes les plus craints du Cathay. Leurs vaisseaux attaquent les navires imprudents en mer, et peu de leurs victimes ont réapparu ensuite. De génération en génération, ils ont affiné leurs manœuvres d'abordage, de capture de l'équipage et des passagers en une routine linéaire, qui leur permet de remplir leur cruelle et dangereuse tâche avec le moins de complications possibles.

La famille Jasni du Tiakhar a codifié cette méthode en un véritable art, et tient un centre d'entraînement où elle l'enseigne aux jeunes marins qui veulent impressionner leurs capitaines. Cette Ecole instruit ses étudiants dans les métiers de marin et de spadassin. Comme elle se focalise sur la capture plutôt que sur le duel, les étudiants de ce style n'apprennent pas spécialement à effectuer des attaques causant de gros dégâts. Cette philosophie "douce" est la principale faiblesse de ce style.

Métiers et entraînements : Escrime, Forban.

Compétences de spadassin : Aborder, Corps-à-corps, Désarmer (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : Kastane.

Apprenti : les apprentis de l'Ecole Jasni apprennent en premier lieu à compenser les mouvements du bateau pendant qu'ils se battent. Vous pouvez utiliser votre compétence Equilibre en défense active et passive.

Les étudiants apprennent aussi à mener une équipe d'abordage pour une capture rapide des adversaires. Quand votre vaisseau effectue une manœuvre d'abordage, vous pouvez choisir d'y participer. Si vous le faites, considérez chaque perte de votre ennemi comme des captifs plutôt que comme des morts. Ces prisonniers sont rapidement envoyés dans les cales de votre propre navire pendant l'abordage.

Compagnon : les compagnons de l'Ecole Jasni ne perdent presque jamais leur équilibre. Vous lancez et gardez un dé supplémentaire (+1g1) sur vos jets sous la compétence Equilibre, y compris pour des Défenses Actives.

Leur succès à la tête d'équipes d'abordage sont également phénoménaux. Quand vous effectuez un jet sur la table des actions d'abordage, vous pouvez éventuellement le relancer, mais vous devez en conserver le nouveau résultat. Si vous utilisez la règle optionnelle vous permettant de jouer l'abordage comme un combat ordinaire, chaque rang d'Equipage de votre navire est considéré comme une Bande de Brutes d'un Niveau de Menace supérieur de 1 à la normale. Dans la plupart des cas, cela signifie que vos hommes seront des Bandes de Brutes d'un Niveau de Menace égal à 3.

Maître : votre terrible réputation de pirate augmente votre rang de Peur de 1. Si vous n'avez aucun rang de Peur, vous avez maintenant un rang de 1. De plus, quand vous effectuez un jet sur la table des actions d'abordage, vous pouvez dépenser un dé d'Héroïsme pour permettre à vos dés d'exploser. Si vous jouez le combat au lieu d'utiliser la table, chacune de vos Bandes de Brutes se bat si féroceMENT qu'elle est considérée comme étant composée de 9 brutes au lieu de 6.

Ki Kwanji

Origine : Lanna.

Description : Ki Kwanji est un art martial récent, vieux d'une cinquantaine d'années. Contrairement aux autres arts martiaux, qui sont destinés à la défense ou à des exercices spirituels, ce style s'est développé comme un sport. Des tournois sont organisés au Lanna où deux hommes échangent des coups de poing et de pied jusqu'à ce que l'un des deux soit K.O., et ce style s'est répandu en dehors de ces compétitions brutales. Il s'agit d'un style de combat très agressif, mais avec un nombre de mouvements assez limité, ce qui le rend assez prévisible, mais toujours difficile à affronter et divertissant pour les amateurs.

Métiers et entraînements : Arts martiaux offensifs, Pugilat.

Compétences de spadassin : Coup de pied réflexe, Coup de pied sauté, Enchaînement, Exploiter les faiblesses (Arts martiaux offensifs et Pugilat), Voir le style.

Armes de prédilection : poings et pieds.

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

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

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

Shaktishaalee ("Puissant")

Origine : Tashil.

Description : Shaktishaalee enseigne l'usage du tulwar, l'arme nationale du Tashil. Le tulwar est une arme à grande lame courbe, conçue pour frapper de taille. Les étudiants de cette Ecole attaquent avec une grande férocité, frappant tous ceux qui se mettent en travers de leur chemin. Le désavantage de cette technique est d'être basé sur le combat monté, à tel point que des mouvements qui ne sont habituellement pas utilisés à cheval peuvent surprendre ses pratiquants.

Métiers et entraînements : Escrime, Cavalier.

Compétences de spadassin : Attaque de cavalerie, Charge (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Tourbillon (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : tulwar.

Apprenti : un apprenti de Shaktishaalee utilise les mêmes mouvements quand il est à pied que quand il est à cheval. Vous pouvez utiliser la compétence Attaque de cavalerie même quand vous êtes à pied, à la place de Attaque (Escrime). Enfin, vous pouvez utiliser la compétence Equitation comme défense active ou passive.

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

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

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

Shan Dian Dao Te (Epée foudroyante)

Origine : Han Hua.

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

Métiers et entraînements : Epée à deux mains, Athlétisme.

Compétences de spadassin : Corps-à-corps (Epée à deux mains), Coup puissant (Epée à deux mains), Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains), Feinte (Epée à deux mains), Voir le style.

Armes de prédilection : Dao.

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

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

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

Tie Xiong Kung (Attaque de l'ours de fer)

Origine : Koryo.

Description : Tie Xiong Kung est un art martial aux coups puissants qui se concentre sur le fait d'infliger les plus lourds dégâts possibles afin de neutraliser la menace ennemie rapidement et efficacement. Ce style enseigné depuis plus de dix-sept siècles, trouve sa source parmi des héros guerriers de l'actuel royaume de Koryo ; il porte le nom de son fondateur, Tie Xiong, un homme étonnant, plein de force et de courage.

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

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

Compétences de spadassin : Blocage offensif, Coup de pied sauté, Exploiter les faiblesses (Arts martiaux offensifs et Combat de rue), Manchette, Voir le style.

Armes de prédilection : poings et pieds.

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

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

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

Wu Tsain ("Pas de problème")

Origine : Khimal.

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

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

Métiers et entraînements : Arts martiaux défensifs, Feng shui shi.

Compétences de spadassin : Céder la place, Exploiter les faiblesses (arts martiaux défensifs), Marquer (Mains nues), Retourner les attaques, Voir le style.

Armes de prédilection : Poings et Pieds.

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

Il apprend également comment effectuer de fausses attaques qui brisent le chi de son adversaire. Quand vous faites une attaque pour Marquer, vous pouvez renoncer aux deux options habituelles (*soit il y a un public, et vous gagnez un point de réputation supplémentaire (un seul possible lors du même combat), soit votre 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 vous*) pour, en échange, augmenter son prochain dé d'action de 1, plus le nombre d'augmentations que vous avez pris sur votre jet de Marquer. Si ce dé d'action dépasse 10, il est tout simplement écarté.

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

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

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 tenus pour 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 un faucon face à son adversaire : en refermant ses serres autour de son cou.

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 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).

Zheng Yi Quan (Ancien poing du juste)

Origine : Han Hua.

Description : Zheng Yi Quan est le plus vieux art martial de tout le Cathay, avec une histoire écrite de plus de 2000 ans. Tout commença par un ordre de moines vivant reclus dans un temple secret dans les montagnes. Au fil des siècles, ces moines durent quitter leur refuge pour sillonner le pays, enseignant leur style de combat aux paysans afin de les aider à se défendre contre les bandits.

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

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 Zheng Yi Quan ont appris le terrible secret du Lung Shiji ("Attaque du Dragon"), concentrant leur qi 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.

Eisen

Blitzen

Origine : Eisen.

Description : Blitzen ("éclair") est un style de combat particulièrement détesté par la Guilde des Spadassins pour la bonne raison qu'il mélange allègrement escrime classique et armes à feu, une hérésie de la pire espèce pour les Rasoirs de la Guilde. C'est un style qui utilise un sabre dans une main et un pistolet dans l'autre. Le spadassin utilise généralement ce dernier afin de tirer sur son adversaire avant d'arriver au corps à corps. De plus, ils utilisent très souvent des armes-jouets ; par exemple, des pistolets prolongés d'une lame d'escrime, des épées-pistolets, etc.

Lors de la formation de ses élèves, l'accent est mis sur la pratique de rapides coups tranchants à l'aide du sabre et sur la prise d'initiative, faisant remarquer que "celui qui contrôle le rythme de la bataille en contrôle aussi le dénouement". C'est pourquoi ils n'hésitent pas à utiliser certaines techniques qui font froncer les sourcils de tous les aficionados d'une escrime plus classique. En effet, ils n'hésitent pas à utiliser leur arme à feu afin d'effectuer une double parade, avant d'appuyer sur la détente et de faire ainsi feu à une distance des plus rapprochées et meurtrières. Tout cela fait qu'en dehors du fait que cette Ecole ne soit pas très appréciée des gentilshommes, elle est des plus efficaces. L'ennui, c'est que les Rasoirs de la Guilde des Spadassins cherchent à éliminer tous les praticiens de ce style. Ils sont en tête de leur liste d'ennemis à éliminer (devant les élèves des Ecoles Rasmussen et Donnerwetter, c'est pour dire !).

La faiblesse de Blitzen réside dans son attaque à l'aide du pistolet ; un adversaire peut attirer son tir et frapper le canon du pistolet afin d'en détourner le coup vers le sol et de laisser son ennemi dans une position des plus malséantes, les flancs non protégés et prêts à subir votre attaque.

Métiers et entraînements : Escrime, Commandement.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Escrime), Corps à corps (Escrime), Double parade (Escrime/Pistolet), Exploiter les faiblesses (Escrime), Riposte (escrime).

Armes de prédilection : katzbalger et pistolet ou pistolet de duel.

Apprenti : l'escrimeur Blitzen sait utiliser un pistolet dans sa main non directrice sans en subir les pénalités. De plus, il bénéficie d'une augmentation supplémentaire pour faire feu sur ses adversaires à bout portant et son pistolet est considéré comme une arme de mêlée.

Compagnon : le compagnon Blitzen sait parfaitement utiliser la combinaison de son arme d'escrime et de son pistolet. Il peut utiliser le second à la place de la première dans certaines de ses manœuvres ; en particulier Corps à corps et Riposte. Dans le cas de cette dernière compétence, il peut effectuer sa défense à l'aide de sa parade (Escrime) et son assaut à l'aide de son attaque (Pistolet). Imaginez la surprise de votre adversaire lorsque sur son attaque, il devra encaisser une décharge de pistolet !

Maître : un maître Blitzen contrôle le rythme de la bataille. Au début de chaque round, il peut choisir de relancer l'un de ses dés d'action dans le but d'obtenir un résultat qui le satisfera davantage - le nouveau résultat devra être conservé quel qu'en soit le résultat. De plus, il maîtrise maintenant parfaitement l'utilisation concomitante d'une lame d'escrime et d'un pistolet. Lorsqu'il effectue une attaque d'escrime, il peut choisir de prendre trois augmentations. Si son attaque porte, il peut utiliser immédiatement son dé d'action suivant pour effectuer un tir à l'aide de son pistolet et effectuer un tir à bout portant en lançant un dé supplémentaire et en gardant deux dés de plus au lieu d'un seul, soit des dommages de 5g5 !

Donnerwetter

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Rasmussen.

Origine : Eisen.

Description : cette Ecole de pistolet a été développée par Hugo Donnerwetter, un grand chasseur de primes devant l'éternel. Spécialiste des cibles très dangereuses, il avait pris l'habitude lorsqu'il lisait une affiche sur laquelle était inscrit "Mort ou vif" de la comprendre : "à ramener mort, posera moins de problèmes". Il tirait d'abord et posait les questions ensuite. A force de manier le pistolet, il en devint un véritable expert, capable d'utiliser l'environnement pour aider sa balle à transpercer son adversaire. Sur ses vieux jours, il enseigna ses techniques à un jeune très prometteur qui décida ensuite de les enseigner plutôt que de continuer les chasses de son maître, il trouvait cela moins dangereux. Comme pour toutes les Ecoles d'armes à feu, la faiblesse de celle-ci réside dans le fait qu'une fois qu'il a tiré ses balles, le spadassin n'est plus dans la meilleure posture qui soit !

De plus, comme pour l'Ecole Rasmussen, ce style est détesté par la guilde des spadassins et tous les prétextes sont bons pour réduire définitivement leurs pistolets au silence.

Métiers et entraînements : Chasseur de primes, Pistolet.

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Pistolet), Marquer (Pistolet), Tir d'adresse (Pistolet), Tir en ricochet (Pistolet), Tir par-dessus la jambe.

Armes de prédilection : pistolet ou pistolet de duel.

Apprenti : l'apprenti peut utiliser un dé d'action pour bénéficier d'un bonus de 1g1 sur ses jets d'attaque et de dommages avec une Arme à feu. Sa portée avec une arme à feu est également augmentée de 5 mètres.

Compagnon : le compagnon peut utiliser un dé d'héroïsme pour diminuer son temps de chargement de 10 actions. Sa portée avec une arme à feu est également augmentée de 15 mètres.

Maître : le maître peut utiliser un dé d'héroïsme pour abaisser à 5 le seuil de Blessures Graves supplémentaires. Sa portée avec une arme à feu est également augmentée de 25 mètres.

Drexel

Origine : Eisen.

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

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

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

Homologation : 1646

Métiers et entraînements : Epée à deux mains, Combat de rue.

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Epée à deux mains), Désarmer (Epée à deux mains), Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains), Fente en avant (Epée à deux mains), Voir le style.

Armes de prédilection : zweihander.

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

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

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

Les positions de la *Zweihänder*

Une position est une façon spécifique de tenir une arme et de combattre avec. La *Zweihänder* est une arme particulièrement maniable qui offre quatre positions principales. Chacune des positions affecte les résultats qu'offre la *Zweihänder*. Un élève de l'Ecole Drexel peut se mettre dans une position ou une autre quand il le souhaite, en dépensant une action et ce tant qu'il brandit une *Zweihänder* apprêtée et qu'il n'est pas en train de réarmer son coup.

Il peut commencer un combat en adoptant une position sans dépenser d'action tant qu'il remplit les conditions énoncées précédemment. On ne peut user de ces positions qu'avec une *Zweihänder*.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La position arrière, dite de Metzger : dans cette position, on tient l'épée comme s'il s'agissait d'un balai, la lame pointée vers le sol, un peu en retrait de l'utilisateur. Il s'agit d'une position extrêmement offensive qui permet de porter des attaques rapides et surprenantes. Dans cette position, la *Zweihänder* inflige 4g3 de dommages, mais la défense passive de l'utilisateur est réduite de 5 points et le ND de toute défense active dont il se sert est augmenté de 5 points.

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

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

Maître : votre *Zweihänder* inflige 4g4 de dommages lorsque votre coup porte au but.

Eisenfaust

Origine : Eisen.

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

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

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

Homologation : 1644

Métiers et entraînements : Escrime, Gant de combat.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Escrime), Désarmer (Gant de combat), Exploiter les faiblesses (Gant de combat), Emprisonner (Gant de combat), Voir le style.

Armes de prédilection : pallasch et panzerfaust.

Apprenti : l'apprenti peut utiliser une pallasch dans une main et ne subit pas le malus dû à l'utilisation du Panzerfaust dans l'autre. Si l'assaillant ne parvient pas à passer la défense passive du héros, ce dernier bénéficie d'une augmentation gratuite par tranche de 5 points de marge d'échec (arrondis à l'entier inférieur) pour sa prochaine attaque.

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

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

Reportez-vous au tableau récapitulatif des armes pages 399 à 405 pour connaître le ND à appliquer, auquel on ajoute +5 pour une arme de qualité, -5 pour une arme de piètre qualité et +10 pour une arme en Dracheneisen ou autre lame spéciale.

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

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

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

Gelingen

Origine : Eisen.

Description : ce style de combat fut tout spécialement conçu pour affronter des adversaires inhumains. Les élèves apprennent à trouver les points faibles de l'anatomie de créatures qu'ils connaissent mal. Ainsi, après avoir combattu quelques spécimens d'un type de monstre donné, ils savent où frapper pour infliger le maximum de dommages.

Les astuces enseignées par l'Ecole permettent de frapper les articulations comme les genoux et coudes, de trouver des substances qui sont venimeuses pour certains types de monstres et d'attaquer les parties molles du corps comme les yeux.

Cependant, l'Ecole Gelingen n'est guère efficace contre des individus doués d'intelligence. En effet, les élèves apprennent à repérer les mouvements prévisibles et redondants. Mais les adversaires intelligents sont trop différents les uns des autres pour en tirer des schémas simples et fiables.

Métiers et entraînements : Combat de rue, Médecin.

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Monstre).

Armes de prédilection : aucune

Apprenti : l'élève est entraîné à combattre un type de monstres (il s'agit généralement d'une espèce courante, comme les kobolds ou les sirènes, mais d'autres sont possibles). Vous recevez gratuitement une compétence Exploiter les faiblesses (Monstre) au rang 3, et vous pouvez en acheter jusqu'à quatre de plus au coût normal (comme des compétences avancées).

En outre, lorsque vous combattez un monstre pour lequel vous avez la compétence Exploiter les faiblesses, vous ajoutez toujours votre rang de compétence aux jets de dommages (ainsi, 17 deviendra 20 si vous possédez 3 rangs).

Compagnon : l'élève est désormais capable de combattre plusieurs types de monstres. Il commence à identifier les attaques et habitudes courantes de ces créatures. Lorsque vous combattez un monstre pour lequel vous avez la compétence Exploiter les faiblesses, vous ajoutez toujours deux fois votre rang de compétence à votre défense passive face à une telle créature.

En outre, votre bonus d'apprenti est doublé, ce qui vous permet d'ajouter deux fois votre rang de compétence Exploiter les faiblesses (Monstre) aux jets de dommages contre la créature en question.

Maître : à ce moment, l'élève commence à généraliser son entraînement pour l'appliquer à nombre de monstres différents. Considérez que vous disposez de la compétence Exploiter les faiblesses (Monstre) au rang 1 contre tous les monstres possibles et que vous pouvez augmenter n'importe laquelle d'entre elles (au rang 2 ou plus) comme d'ordinaire.

Désormais, il vous est possible d'acheter autant de compétences Exploiter les faiblesses (Monstre) que vous le souhaitez.

Haagen

Origine : Eisen.

Description : ce style de combat a été mis au point pour affronter un adversaire monté avec plus de facilité. C'est un certain Erich Haagen, sergent d'un Eisenfürst, qui développa ces techniques. Elles sont aujourd'hui enseignées dans la plupart des unités mercenaires d'Eisen.

Le pratiquant de cette Ecole utilise une ronçone (même si d'autres armes peuvent faire l'affaire) et se tient fermement sur ses deux jambes. Profitant de la longueur de son arme, il attaque et maintient son adversaire à distance, empêchant ce dernier de riposter. Il peut ainsi l'achever tranquillement sans que son belligérant puisse véritablement intervenir. Mais les techniques de cette Ecole sont surtout redoutables contre un adversaire monté sur un cheval.

Malheureusement, cette Ecole a un très gros défaut, ce qui fait justement sa force : la longueur de son arme. En effet, il suffit de passer la lame de la ronçone pour se retrouver très proche du Haagen qui ne peut utiliser ses techniques, adaptées pour un combat de loin.

Métiers et entraînements : Arme d'hast, Combat de rue.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Arme d'hast), Désarçonner, Exploiter les faiblesses (Arme d'hast), Maintenir à distance, Voir le style.

Armes de prédilection : ronçone.

Apprenti : un apprenti de l'Ecole Haagen acquiert un bonus de 5 points à toutes ses actions (et un bonus de 10 à son ND pour être touché) contre un adversaire monté.

Compagnon : un compagnon Haagen apprend à charger avec sa ronçone et utilise sa vitesse pour frapper son adversaire de la pointe. Pour utiliser cette technique, le praticien doit disposer d'au moins dix mètres en ligne droite. Les dégâts qu'il inflige alors sont augmentés d'un dé (lancé et gardé) et d'un dé supplémentaire toutes les deux augmentations.

Maître : un maître de l'Ecole Haagen peut utiliser la hampe de sa ronçone afin de tuer et jeter son adversaire au sol. Il feint une attaque au visage avant de rabaisser rapidement son arme et d'attraper, avec cet espace, la cheville de son adversaire puis de tirer violemment. Vous devez réussir une Attaque (Arme d'hast) 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). Dans la foulée, vous pouvez frapper votre adversaire au sol sans défense (ND 5) en dépensant un autre dé d'action sans appliquer les règles d'interruption.

Hainzl

Origine : Eisen.

Description : Cette Ecole a été développée dans la petite université d'Atemlos, dans la province d'Hainzl – une faculté plus célèbre pour ses mathématiciens que pour ses soldats de métier – dans le but de créer une Ecole d'escrime non mortelle afin de résoudre les différends entre étudiants, de façon très précise et exacte.

Les duels entre étudiants sont rarement mortels, mais les cicatrices sont courantes et les maîtres de ce style peuvent être particulièrement dangereux, voire mortels.

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

Homologation : 1656

Métiers et entraînements : Escrime, Etudiant.

Compétences de spadassin : Marquer (Escrime), Mur d'acier (Escrime), Riposte (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : pallasch.

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

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

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

Höpken

Origine : Eisen.

Description : l'invention de l'arbalète fut à la fois une malédiction et un don du ciel pour l'Eisen. Son carreau est capable de percer une armure complète en Dracheneisen, un exploit que les arcs ne peuvent imiter. Et même s'il s'agissait d'une arme chère, elle permit d'aligner sur les champs de bataille les paysans peu ou pas entraînés.

L'un de ces paysans, un homme répondant au nom de Adrian Höpken, devint si habile à l'arbalète qu'il enseigna ses techniques à une multitude d'élèves avides une fois la guerre de la Croix terminée.

Le style de Höpken s'attache plus précisément à la précision du tir et à la rapidité du rechargement de l'arme. En outre, Adrian réalisa une arbalète lourde de grande puissance plus à même encore de percer les armures en Dracheneisen. Grâce à un système d'engrenages et à un objet rappelant un chausse-pied, Adrian enseigne à ses élèves à recharger aussi vite que l'éclair.

Toutefois, la faiblesse de cette école réside précisément dans les outils qu'elle utilise. En effet, l'arbalète n'est efficace que lorsque son utilisateur est un minimum immobile. En outre, le système de tir provoque un petit bruit sec juste avant le départ du carreau, ce qui permet à un adversaire preste et vigilant de l'éviter.

Métiers et entraînements : Arbalète, Athlétisme.

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Arbalète), Désarmer (Arbalète), Tir d'adresse (Arbalète), Tir en cloche (Arbalète), Voir le style.

Armes de prédilection : arbalète à étrier.

Apprenti : les apprentis de l'Ecole Höpken connaissent quelques trucs dont ils se servent lorsqu'ils tirent à l'aide d'une arbalète. Quand vous touchez, vous lancez un dé de dommages supplémentaire (pour un total de 3g3) et pouvez acheter la compétence Recharger (Arbalète) comme s'il s'agissait d'une compétence de base.

Compagnon : les compagnons de l'Ecole Höpken savent tirer le meilleur parti de l'arbalète. Ils tirent donc plus loin et avec une plus grande précision qu'un utilisateur inexpérimenté. La portée de votre arbalète augmente de 10 mètres, et ses modificateurs de courte et longue portée sont respectivement de 0 et -5 (au lieu de -5 et -10). En outre, il vous est possible de réaliser une arbalète lourde qui inflige 4g3 de dommages plutôt que 3g3. Elle coûte 5 000 guilders. Quiconque a une Gaillardise inférieure à 4 doit dépenser 3 actions supplémentaires pour recharger cette arbalète.

Maître : les maîtres de l'Ecole Höpken sont généralement considérés comme étant parmi les meilleurs arbalétriers de Théah (avec ceux de l'Ecole Ricardo). La portée de votre arbalète augmente de 15 mètres, et ses modificateurs de courte et longue portée sont respectivement de +5 et 0. Enfin, vous pouvez passer votre compétence Recharger (Arbalète) du rang 5 au rang 6, réduisant ainsi votre temps de rechargement à 0, ce qui vous permet de tirer à chaque action.

Keiferhund

Origine : Eisen.

Description : Le style de combat Keiferhund est originaire de la ville eisenöre de Freiburg. Dans une ville de 600 000 habitants où le credo est "pas de questions", il vaut mieux ne pas s'aventurer dans les quartiers les plus sordides. Face au chaos, deux groupes luttent pour assurer la sécurité du peuple : les Chevaliers de la Rose et la Croix d'une part, les Wachhunde ou "chien de garde" de l'autre. Ces derniers s'arment d'un panzerfaust dans chaque main. Ayant vu nombre d'atrocités durant la guerre de la Croix, les Wachhunde ne cherchent pas à tuer leurs adversaires. Ils ont développé un style de combat unique visant à neutraliser leur ennemi sans le tuer.

La plus grande faiblesse du style Keiferhund ou "mâchoire de chien" est sans doute sa retenue pour éviter de tuer l'adversaire. Un spadassin averti saura donc tirer parti de cet avantage, sachant que l'on ne cherche absolument pas à le tuer et prendra des risques totalement insensés.

Métiers et entraînements : Gant de combat, Lutte.

Compétences de spadassin : Corps à corps (Lutte), Désarmer (Gant de combat), Exploiter les faiblesses (Gant de combat), Emprisonner (Gant de Combat), Voir le style.

Armes de prédilection : panzerfaust.

Apprenti : l'essentiel est de ne pas tuer l'adversaire. Un apprenti ne peut pas tuer par accident, seulement mettre hors de combat. Il peut bien sûr achever son adversaire, mais un MJ équitable se devra alors de pénaliser cet assassin justement. Le MJ doit dépenser un dé d'héroïsme s'il veut que l'adversaire du joueur utilisant cette technique meure sur le coup ; le joueur peut d'ailleurs contrer le MJ en dépensant lui-même l'un de ses dés d'héroïsme. De plus, le spadassin ne subit pas de malus quant à l'utilisation concomitante de deux Panzerfaust. Enfin, il peut acheter l'avantage Garde de Fer, La Garde de Freiburg pour seulement 2 PP au lieu de 4.

Compagnon : les compagnons peuvent "charger" leurs adversaires. S'ils réussissent une attaque de Corps à corps, ils peuvent effectuer une prise sans dépenser de dé d'action. Il faut cependant que le compagnon bénéficie d'espace pour prendre son élan (à la discrétion du MJ).

Maître : au cœur du combat, avec ses coups fulgurants et son style de combat particulier, un maître est impressionnant à voir. Il gagne un dé d'héroïsme par adversaire mis hors de combat au round précédent. Ces dés disparaissent à la fin du combat. De plus, on ne peut avoir plus de dés additionnels que son rang en Détermination. Face à une bande de brutes, la maîtrise du Keiferhund est dévastatrice.

Kemmler

Origine : Eisen.

Description : le style Kemmler a été développé par la compagnie de mercenaires d'Heinrich Kemmler, les "Nacht Falke" (ou Faucons de la nuit) afin de mieux pouvoir se défendre contre plusieurs adversaires (situation courante dans les batailles entre armées).

Le pratiquant de ce style utilise une épée bastarde dans sa main non-directrice et un grand bouclier dans sa main directrice.

Ce bouclier lui sert à parer les attaques de ses adversaires (en utilisant sa taille qui lui permet d'en parer plusieurs dans le même mouvement) tout en gardant le bras de son épée armé et prêt à frapper à la moindre ouverture.

Les défauts de cette technique résident dans le fait que son utilisateur manque de visibilité mais également qu'il attend, pare les attaques de ses adversaires puis frappe. Un adversaire bien informé utilisera donc le bouclier de l'utilisateur de cette Ecole pour se cacher, prendre son temps et porter un coup rapide et puissant qu'il ne pourra éviter.

Métiers et entraînements : Escrime, Bouclier.

Compétences de spadassin : Charge au bouclier, Exploiter les faiblesses (Escrime), Fente en avant (Escrime), Emprisonner (Bouclier), Voir le style.

Armes de prédilection : épée bastarde et petit écu.

Apprenti : l'apprenti du style Kemmler apprend à bien se mettre à l'abri derrière son pavois, bénéficiant ainsi d'un bonus de +5 pour son ND. De plus, il n'est pas victime de la pénalité de main non directrice lorsqu'il utilise une épée bastarde et un bouclier.

Compagnon : le compagnon du style Kemmler apprend à relâcher violemment et rapidement le bras qui tient son épée bâtarde, lui permettant d'infliger 2 dés (2 lancés mais 1 seul gardé) de dommages supplémentaires.

Maître : un maître du style Kemmler trouve toute sa mesure contre plusieurs adversaires. Il peut alors utiliser la manœuvre dite "Mahd" (ou "fauchage"). Protéger par son bouclier, il fait tourner son épée bâtarde au-dessus de sa tête afin de lui faire prendre de la vitesse puis frappe d'un mouvement circulaire tous les adversaires qui l'entourent. Pour utiliser cette technique, le maître doit dépenser deux dés d'actions. Le premier adversaire touché encaisse des dégâts normaux, le second un dé lancé de moins, le troisième, deux dés de moins... jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de dés à lancer ou d'adversaire non touché.

Kippe

Origine : Eisen

Description : cette école située en Pösen forme les mercenaires les plus aguerris d'Eisen. Polyvalence et pragmatisme sont les maîtres mots de cette école et transparaissent dans son style de combat. En effet, l'élève manie l'épée longue et une arme improvisée d'une poigne vigoureuse fort susceptible de troubler un adversaire épris d'honneur. De plus, l'élève fait montre d'une grande souplesse tactique sur le champ de bataille et s'avère efficace dans de nombreuses situations de combat car il maîtrise une large palette d'entraînements.

Les élèves de cette Académie militaire constituent l'essentiel des officiers subalternes de l'armée de la Pösen. Envisager une carrière d'officier exige la rapide acquisition du métier Commandement. Cependant, la fin de la Guerre de la Croix a favorisé la pratique du mercenariat...

Métiers et entraînements : Escrime, Combat de rue.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Escrime), Double parade (Escrime/Arme improvisée), Exploiter les faiblesses (Escrime), Prise de bras, Voir le style.

Armes de prédilection : épée longue.

Apprenti : l'apprenti possède gratuitement l'avantage Académie militaire et bénéficie d'une réduction de 2 PP sur l'avantage Charge. De plus, il ne souffre pas de la pénalité de main non directrice avec une arme improvisée.

Compagnon : le compagnon acquiert l'avantage Vétéran suite à ses nombreuses campagnes. De plus, forgé par le feu et le sang de multiples batailles, le compagnon sait réagir avec pragmatisme lorsqu'une de ses attaques ou parades échoue : en dépensant un dé d'héroïsme, il peut relancer ce jet. Ce talent exige que le compagnon utilise une arme dans sa main non directrice pour être effectif.

Maître : le maître est à l'apogée de sa carrière d'officier que ce soit dans l'armée régulière ou une compagnie de mercenaires : sa Gaillardise atteint le rang 6. Le maître connaît de nombreuses ruses de guerre qui troublent l'adversaire : en dépensant un dé d'héroïsme, il peut faire relancer le jet d'Attaque ou de Défense Active de l'adversaire. Ce talent exige que le maître utilise une arme dans sa main non directrice pour être effectif.

Leibwächter

Origine : Eisen

Description : c'est l'école traditionnelle des hommes-boucliers de l'Imperator, les gardes du corps d'élite qui veillaient sur sa personne. C'était leur devoir et leur privilège de se tenir aux côtés de l'Imperator et si nécessaire, de mourir pour le protéger. Comme c'est souvent le cas, de simples gardes du corps, les Leibwächter devenaient souvent des amis et des conseillers de l'Imperator et de ses proches.

Pendant la guerre de la Croix, ils moururent en grand nombre pour protéger le dirigeant de l'Eisen, tant et si bien qu'ils sont aujourd'hui moins d'une dizaine à être encore en vie. Ceux qui étaient de garde le jour de la mort de l'Imperator moururent à leur tour de manière mystérieuse. L'un d'entre eux aurait survécu et vivrait caché, quelque part dans les égouts de Freiburg.

Un Leibwächter est en parfaite santé, mais il n'est pas forcément grand, c'est plus une question de mental et de devoir ; il doit être capable de donner sa vie quand il le faudra. Ainsi, la force des élèves de cette Ecole réside dans le fait qu'ils ne craignent pas la mort et sont prêts à tout pour protéger leur seigneur.

Leur plus grande faiblesse est justement que le Leibwächter se moque de sa vie et ne pense qu'à protéger celle de son imperator. Ainsi, il suffit de prendre pour cible la personne que défend le Leibwächter pour qu'il se jette de lui-même sur la lame de votre rapière !

Métiers et entraînements : Bouclier, Garde du corps.

Compétences de spadassin : Désarmer (Escrime), Emprisonner (Bouclier), Exploiter les faiblesses (Escrime), Force d'âme, Voir le style.

Armes de prédilection : Pavois.

Apprenti : un homme-bouclier peut utiliser un bouclier et une autre arme (au choix, mais dans laquelle il au moins un rang de 2 en attaque) sans subir de pénalité de main non-directrice. En outre, les spadassins Leibwächter ajoutent leur rang de maîtrise à tous leurs jets effectués à partir des compétences du métier de garde du corps.

Compagnon : le compagnon Leibwächter peut utiliser n'importe laquelle de ses défenses actives pour protéger un tiers sans subir de pénalités. Lorsqu'il doit s'interposer pour protéger son seigneur, il ne dépense qu'un dé d'action pour effectuer une interruption au lieu des deux habituels.

Maître : les plus puissants et habiles Leibwächters sont plus rapides que forts. Ainsi, lorsqu'ils ont besoin d'effectuer une défense active, ils considèrent leur dé d'action suivant comme inférieur de deux phases à ce qu'il est réellement. Enfin, en dépensant un dé d'héroïsme, le spadassin Leibwächter peut effectuer une défense active en plus de ses dés d'action pour protéger son seigneur.

Ottenheim

Origine : Eisen.

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

Autant Hainzl est froide et calculatrice, autant Ottenheim est violente et agressive, tout à fait dans l'esprit de l'Eisen. Son praticien utilise la force brute comme un Castillian fait appel à la grâce ou un Montaginois au panache, avec dans l'esprit de faire en sorte que votre adversaire se rende et quitte le combat en beuglant comme une vache apeurée ! Une fois leur moral détruit et leur corps meurtri et sanguinolent, les spadassins étrangers comprendront la véritable nature de l'Eisen, et donc de son escrime !

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

Homologation : 1665

Métiers et entraînements : Escrime, Mercenaire.

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Escrime), Coup puissant (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Frappe à deux mains (Escrime), Voir le style.

Arme de prédilection : rapière.

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

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

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

Pösen

Origine : Eisen.

Description : cette Ecole forme ses élèves à l'utilisation de l'épieu de guerre, une lance de cavalerie dont on se sert à cheval pour chasser le sanglier. Sa lame est dotée d'une sorte de talon transversal pour éviter que le sanglier ne remonte la hampe et tue monture comme cavalier. Certains des nobles les plus arrogants se mirent à utiliser l'épieu de guerre dans le but de poursuivre leurs adversaires sur les champs de batailles alors que flèches et épées rebondissaient sur leur armure en Dracheneisen. Cela devint finalement un moyen pour eux de pouvoir prouver leur courage au combat – un handicap destiné à atténuer la sécurité conférée par le Dracheneisen. Toutefois, la famille Pösen en développa un usage destiné à faire de l'épieu de guerre une arme de cavalerie dévastatrice. Aujourd'hui, l'épieu de guerre est moins un handicap qu'un style efficace de combat qui exhibe à la vue de tous la noble extraction du combattant.

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

Homologation : 1644

Métiers et entraînements : Cavalier, Lance de cavalerie.

Compétences de spadassin : Charge (lance de cavalerie), Décoller (lance de cavalerie), Exploiter les faiblesses (lance de cavalerie), Lancer (Epieu de guerre), Voir le style.

Armes de prédilection : épieu de guerre.

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

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

Maître : les véritables maîtres Pösen savent attaquer vite et souvent, passant souvent pour des tornades d'acier lorsqu'ils traversent un champ de bataille. Au début d'un tour, vous pouvez décider d'exploiter les actions qui vous sont normalement allouées lors du tour suivant. Ainsi, si votre Panache est de 3, vous pouvez réaliser jusqu'à six actions lors de ce tour. Néanmoins, si vous dépensez vos 6 dés d'action, vous ne pourrez pas agir au tour suivant. Vous pouvez profiter de cette faculté un tour sur deux.

Steil

Origine : Eisen.

Description : cette Ecole enseigne une philosophie de commandement radicalement différente de celle de l'école de Unabwendbar. Plutôt que de devenir des commandants efficaces et logiques, les élèves apprennent à inspirer la loyauté à leurs troupes. Peu important les compétences tactiques d'un général si ses hommes refusent de lui obéir. Ce type de commandement est particulièrement adapté aux petites unités comme les compagnies de mercenaires ou navires de pirates, où de bonnes relations entre le commandant et ses troupes sont essentielles.

Toutefois, en se liant d'amitié avec ses hommes, un commandant met son bien-être émotif en danger. De ce fait, il risque de prendre des décisions pénibles qui sauveront la vie de quelques hommes en fuyant simplement les combats – causant sans doute bien plus de morts ce faisant.

Métiers et entraînements : Courtisan, Epée à deux mains.

Compétences de spadassin : Déchaîner, Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains), Feinte (Epée à deux mains), Pressentir, Voir le style.

Armes de prédilection : épée à deux mains.

Apprenti : les élèves de l'Ecole Steil apprennent à saisir les émotions et réactions des leurs. Cela les aide grandement dans le cadre de leurs activités quotidiennes et fait d'eux de meilleurs combattants. Vous recevez gratuitement le métier Commandement. De plus, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lorsque vous utilisez ou résistez au système de répartition. Tous les PNJ qui vous sont fidèles bénéficient de deux augmentations gratuites dès lors qu'il s'agit de résister à l'utilisation du système de répartition par un tiers en votre présence.

En outre, vous bénéficiez d'une remise de 1 PP sur tous les avantages vous conférant un PNJ censé suivre vos ordres (Domestique, Garde du corps, etc.) et pouvez profiter de la règle des hommes de main et brutes expérimentés (voir ci-dessous). Evidemment, vous conviendrez qu'il est difficile de faire évoluer de grosses bandes d'hommes armés (plus de 5 ou 6) dans des villes paisibles sans attirer une certaine attention. Enfin, ils bénéficient gratuitement de l'avantage Académie militaire.

Compagnon : on apprend aux compagnons Steil à devenir d'efficaces commandants. Ils sont capables de suivre les progrès de nombreux hommes en même temps. Vous pouvez associer sous vos ordres un nombre de brutes égal à votre rang d'Esprit + votre rang de compétence Commander. Chaque fois qu'une brute est censée être assommée, il vous est possible de dépenser un dé d'héroïsme pour que cela n'arrive pas. En outre, lorsque vous utilisez les règles de combat de masse, vous pouvez ajouter votre niveau de maîtrise à votre jet personnel, ce qui simule les hommes qui guettent pour votre compte.

Maître : les maîtres de cette Ecole sont des hommes particulièrement charismatiques que leurs troupes suivraient jusque dans les Abysses. Lorsque vous utilisez les règles de combat de masse et que vous êtes le général d'une armée, votre faculté à galvaniser les troupes est grandement accrue. Lors de la phase de préparation d'une bataille, au moment où vous effectuez votre jet d'Esprit + Galvaniser, vous bénéficiez de deux augmentations gratuites par tranche de 5 points. De plus, il vous est possible de dépenser une action, une fois par scène, pour diminuer le niveau de peur d'un adversaire de votre rang dans la compétence Commander.

Hommes de main et brutes expérimentés : un élève de l'Ecole Steil peut dépenser ses XP pour améliorer les capacités des PNJ qui lui sont fidèles. Pour un homme de main qui se trouve sous vos ordres, chaque XP que vous dépensez pour le bonifier lui en rapporte deux. Quant aux brutes, il vous est permis d'augmenter le niveau de menace de celles qui sont placées sous vos ordres en payant comme indiqué ci-dessous :

Nouveau de menace	Coût en XP
2	10
3	20
4	40

De plus, vous pouvez acheter des compétences à une bande de brutes (jusqu'à un maximum de +3) en payant un nombre de XP égal au nouveau rang de la compétence (ainsi, passer Jeu de jambes +1 à Jeu de jambes +2 coûtera 2 XP) ou les transformer en brutes avancées pour un coût de 10 PP l'avantage à partir d'un niveau de menace de 3.

Unabwendbar

Origine : Eisen.

Description : l'académie Unabwendbar de Stärke est le seul endroit où l'on apprend cette philosophie militaire ; elle enseigne à ne pas lutter contre l'inévitable. Un bon commandant sait quand un flanc va céder ou quand une unité va être coupée des autres puis anéantie, mais d'autres gaspilleront des ressources supplémentaires dans une situation désespérée pour une malencontreuse manifestation de loyauté. En permettant à l'inévitable de survenir et en songeant à profiter d'une bataille plutôt que de s'y soustraire, le commandant parvient souvent à changer une situation potentiellement désastreuse en victoire.

Certains des plus grands génies militaires du monde ont instruit cette philosophie. Lorsqu'il envoie ses forces contre un adversaire habile en Unabwendbar, un commandant doit prendre garde à ne pas crier victoire trop vite car cette dernière a parfois le goût d'un piège tendu par l'ennemi. Toutefois, l'Ecole Unabwendbar n'inspire pas l'extraordinaire loyauté que préconisent les autres philosophies. Il est bien connu que les soldats n'apprécient guère un commandant qui les abandonne en plein milieu d'une bataille pour placer son armée en meilleure position.

Métiers et entraînements : Erudit, Hache à deux mains.

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains), Exalter, Fente en avant (Hache à deux mains), Seconder, Voir le style.

Armes de prédilection : hache de bataille.

Apprenti : les apprentis de la philosophie de l'Ecole Unabwendbar développent une discipline et des facultés de concentration extraordinaires. Pour chaque phase au cours de laquelle vous mettez une action en réserve avant de la réaliser (ou par tranche de dix minutes en dehors d'une situation de combat), il vous est possible d'ajouter à votre rang d'action un nombre de points égal à votre rang de maîtrise, et ce jusqu'à cinq fois ce dernier dans cette école (jusqu'à +5 pour un apprenti, +10 pour un compagnon et +15 pour un maître).

Si vous recevez une blessure grave alors qu'une de vos actions se trouvait en réserve, votre concentration est brisée et vous devez tout recommencer mais vous ne perdez pas l'action. Ensuite, vous recevez gratuitement le métier Commandement. Enfin, vous bénéficiez gratuitement des avantages Académie militaire et Volonté indomptable.

Compagnon : ayant acquis quelques positions de commandement lorsqu'ils atteignent le statut de compagnon, les élèves apprennent à suivre les instructions de leur général au combat mais donnent également des ordres à autrui. Si vous effectuez un jet de Tactique pour soutenir votre général, le bonus que vous lui accordez est doublé et ne peut être inférieur à +1 (même en cas d'échec au jet).

En outre, lorsque plusieurs personnes de votre groupe accomplissent une même action au même moment (comme attaquer avec la même arme lors de la même phase), vous pouvez ajouter trois fois votre niveau de maîtrise au jet de chacun des personnages.

Maître : une armée dont le général est maître de l'Ecole Unabwendbar dispose d'un avantage certain au combat et elle est capable d'arracher la victoire au visage de la défaite. Une fois par bataille, vous pouvez transformer une défaite passée en victoire, et ce afin de bénéficier de l'avantage Attaquant au round suivant.

En outre, lorsqu'un individu de votre groupe (dont vous) rate un jet, vous pouvez, une fois par acte, le transformer en une réussite avec le minimum de succès nécessaires. Toutefois, cela annule les effets de toute augmentation utilisée pour ledit jet (ce qui empêche certaines capacités demandant des augmentations de fonctionner, comme Coup aux yeux par exemple). Ainsi, si vous tentez de frapper un garde (ND pour être touché de 25), que vous utilisez trois augmentations pour les dommages, mais que vous obtenez simplement un 17 sur votre jet d'attaque, vous pouvez exploiter cette capacité pour pousser le résultat du jet à 25. Néanmoins, les trois augmentations tentées n'auront aucun effet.

Winckler

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Leibwächter.

Origine : Eisen.

Description : partout sur Théah, on trouve de nombreux nobles et bourgeois exposés à de multiples risques. Très rapidement, ils ressentirent le besoin d'être efficacement protégés. C'est ainsi qu'il y a soixante-quatre ans, un spadassin du nom d'Albrecht Winckler pratiquant le style Leibwächter développa ses propres techniques de protection rapprochées.

En effet, l'homme s'aperçut qu'il était en mesure de satisfaire cette demande et ouvrit une école de protection rapprochée afin de former les gardes du corps réclamés. Il transforma alors de simples fermiers et laboureurs en de véritables et efficaces gardes du corps.

Ce style enseigne l'utilisation pragmatique de la masse, de la matraque et de techniques à mains nues. Ces différentes pratiques permettent en effet de se battre dans les espaces confinés des manoirs, châteaux, villas ou entrepôts de leurs clients et aussi de maîtriser facilement malotrus et pickpockets.

L'Ecole est dirigée par Victor Winckler, le petit-fils du fondateur, qui s'assure que chacun de ses élèves est capable de se concentrer sur son apprentissage et n'a pas le cerveau trop épais. De plus, il n'autorise l'enseignement du style Winckler qu'aux personnes disposant déjà de capacités martiales. Et cela pour décourager les assassins, les espions et autres voleurs d'intégrer son Ecole afin d'en percer les secrets.

La faiblesse de ce style est évidente. En effet, ils sont prêts à se sacrifier pour sauver la personne qu'ils défendent, laissant souvent d'impressionnantes ouvertures dans leur système de défense.

Métiers et entraînements : Garde du corps et Masse ou Matraque.

Compétences de spadassin : Corps à corps (Masse ou Matraque), Désarmer (Masse ou Matraque), Fente en avant (Masse ou Matraque), Exploiter les faiblesses (Masse ou Matraque), Voir le style.

Armes de prédilection : masse d'armes ou matraque.

Apprenti : l'apprenti de l'Ecole Winckler apprend à voir venir le danger qui guette son client et lui-même. Il bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous ses jets d'Observation et de Qui-vive (surtout afin de repérer des personnes faisant usage des compétences Déguisement, Déplacement silencieux, Discrétion ou Guet-apens).

Compagnon : le compagnon du style Winckler apprend à secourir un client tout en combattant. Il peut renoncer à un dé d'action qu'il cèdera à un tiers qui devra obligatoirement l'utiliser afin d'effectuer une Défense Active. Il ne peut céder ainsi qu'un nombre de dés d'action égal à son rang de maîtrise.

Maître : un maître sait très bien qu'il devra peut-être un jour se sacrifier afin de sauver son client. Ainsi, afin de se préparer à un tel sacrifice, le maître fait passer sa compétence Interposition de 5 à 6. De plus, le maître de l'Ecole Winckler apprend à se servir de sa masse, de sa matraque ou de ses poings pour assommer les importuns. Pour cela, il doit réussir une attaque contre le ND de son adversaire avec quatre augmentations (il vise la nuque). Lorsqu'il réussit, tous les dés de dommages qu'il lance sont gardés. Si l'adversaire atteint alors deux fois son rang de Détermination en blessures graves, il est assommé. Mais en réalité, il n'a véritablement encaissé que (Gaillardise -1) blessures légères. Il se réveillera alors dans (60 - Gaillardise dés) minutes.

Empire du Croissant

Al'Marikk

Tribu d'origine : Kurta'kir.

Description : Ce sont les ancêtres de Yakub al'Marikk ont développé le style de combat qui porte aujourd'hui son nom, mais il l'a perfectionné. Sa famille est connue depuis des temps immémoriaux pour ses excellents combattants au katar, mais les prouesses athlétiques de Yakub lui ont permis de transformer leurs méthodes ancestrales en un style de combat complet. L'école al'Marikk enseigne à ses spadassins d'utiliser deux katars avec vitesse et grâce. Cette technique est très acrobatique – les sauts, les culbutes et les attaques virevoltantes sont choses communes. Il arrive très souvent qu'un pratiquant de cette Ecole saute par-dessus son adversaire pour se retrouver dans son dos afin de l'attaquer par derrière.

La principale faiblesse de ce style est qu'il se concentre essentiellement sur l'offensive, et que les katars sont particulièrement inefficaces quand ils sont employés pour parer.

Métiers et entraînements : Athlétisme, Gant de combat.

Compétences de spadassin : Double attaque (Gant de combat), Exploiter les faiblesses (Gant de combat), Fente en avant (Gant de combat), Tourbillon (Gant de combat), Voir le style.

Armes de prédilection : katar.

Apprenti : al'Marikk est un style de combat croissantin qui exploite deux katars. L'élève ne subit aucune pénalité de main non directrice lorsqu'il se bat avec ses katars. De plus, pour chaque attaque effectuée contre une même cible durant un tour de combat, le ND pour être touché de l'adversaire est réduit de deux fois le niveau de maîtrise du spadassin maîtrisant cette Ecole. Ainsi, lorsqu'un compagnon de cette Ecole attaque pour la seconde fois un adversaire dont le ND pour être touché est de 25, ce ND tombe à 21 (compagnon : $2 \times 2 = 4$; valable uniquement pour le spadassin). Une bande de brutes compte pour un seul adversaire dans ce cas.

Compagnon : un compagnon maîtrise une extraordinaire attaque acrobatique qui lui permet de se retrouver dans le dos de son adversaire. En utilisant deux actions (dont une seule doit correspondre à la phase en cours), le spadassin peut effectuer une attaque dans le dos de son adversaire (son ND chute alors à 5). La cible a le droit de réaliser une défense active.

Maître : un maître al'Marikk peut effectuer des attaques extrêmement mortelles car ses mouvements sont particulièrement acrobatiques. Les dommages de vos katars sont augmentés de 0g1 pour un total de 2g3. en outre, le rang de vos compétences Saut et Roulé-boulé augmentent de 1 et peuvent ainsi atteindre le rang 6.

Daphan

Tribu d'origine : Aldiz'ahali.

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

Métiers et entraînements : Athlétisme, Escrime.

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Escrime), Coup puissant (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Fente en avant (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : cimeterre.

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

Compagnon : Les compagnons Daphan ont appris comment briser les armes de leurs adversaires en les coinçant entre la lame et la garde de leur cimeterre. Quelques spadassins de Daphan, y compris Kheired-Din, emploient un cimeterre modifié avec une lame dentelée pour faciliter l'exécution de cette manœuvre. Un cimeterre équipé d'une telle modification voit son coût augmenté de 50%. Quand votre adversaire réussit une défense active en utilisant une parade, vous pouvez choisir de dépenser un dé d'héroïsme pour essayer de casser l'arme de votre adversaire. Vous devez réussir un jet de Gaillardise contre le ND de l'arme que vous voulez briser. Reportez-vous aux tableaux récapitulatifs des armes pages 399 à 405 pour connaître le ND à appliquer. Ajuster ce seuil en fonction des modificatifs ci-après : +5 pour une arme de qualité ; -5 pour une arme de médiocre qualité ; +10 pour une arme en dracheneisen ; -5 pour une arme modifiée par une lame dentelée.

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

Nadja'hari

Tribu d'origine : inconnue

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

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

Métiers et entraînements : Assassin, Fronde.

Compétences de spadassin : Garrotter, Marquer, Tir d'adresse, Tir en ricochet, Voir le style.

Armes de prédilection : fronde.

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

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

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

Sersemlik

Tribu d'origine : Ruzgar'hala

Description : l'Ecole Sersemlik utilise le dilmekiri, une épée à deux mains massive et incurvée. Beaucoup de gens utilisent cette épée à deux mains en raison de sa grande taille, afin de permettre à l'élan et à la vitesse circulaire de fournir la force nécessaire pour trancher un homme en deux. Les spadassins de l'Ecole Sersemlik sont habitués à l'utiliser avec une seule main sur la garde de leur arme en même temps, et exécutent des manœuvres en changeant régulièrement de main afin de percer la défense de leurs adversaires. En dépit de la taille et du poids du dilmekiri, le spadassin Sersemlik peut l'utiliser avec une précision étonnante. La faiblesse de cette Ecole est que, sans élan, ses coups ne sont pas assez puissants. Quand l'un des coups du spadassin est intercepté, ou s'il doit soudainement modifier la direction de son épée, il est momentanément vulnérable.

Métiers et entraînements : Epée à deux mains, Athlétisme

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains), Feinte (Epée à deux mains), Marquer (Epée à deux mains), Tourbillon (Epée à deux mains), Voir le style.

Armes de prédilection : dilmekiri.

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

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

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

Vahiy

Tribu d'origine : Atlar'vahir

Description : comme les Ecoles Steil et Unabwendbar en Eisen ou McIntyre en Avalon, Vahiy s'attache principalement à l'étude du combat de masse. C'est plus une philosophie de guerre qu'un modèle du combat. Ce style enseigne que les champs de bataille sont des lieux de chaos où tout peut changer en un instant. Vahiy prône que la meilleure manière de réagir à ces situations réside dans la vitesse et la mobilité. Il apprend à ses étudiants à utiliser la mobilité de la cavalerie et la ligne de mort d'une unité d'archers montés. Les diplômés de cette Ecole deviennent des officiers de cavalerie émérites. Ils apprennent à connaître les forces et les faiblesses du soldat monté, et comment déployer ces troupes de telle manière que leurs forces soient employées au mieux et leurs faiblesses minimisées au maximum. La cavalerie est la pièce maîtresse de leur stratégie, et, sans elle, ils deviennent très vulnérables.

Sur le champ de bataille, le commandant de l'Ecole Vahiy cherche à porter ses attaques sur les flancs de ses ennemis, là où se situe leur point faible. Il les harcèle sous le feu de ses archers, tout en maintenant ses propres forces hors de portée des lames ennemies. Son but final est d'entourer ses adversaires d'un cercle d'archers montés qui se déplacent continuellement, tirant sur leurs ennemis jusqu'à ce qu'ils se rendent ou soient éliminés.

La faiblesse de l'Ecole Vahiy est que ses commandants privilégient la vitesse et la manœuvrabilité de la cavalerie et sont très dédaigneux envers les forces d'infanterie, qu'ils trouvent trop lentes. Ils ont également peu de respect pour l'artillerie, trop difficile à manœuvrer sur le terrain et demandant une préparation trop importante avant la bataille, ce qui limite son utilité face à la versatilité du combat de masse. Quand un commandant de l'Ecole Vahiy dispose de telles forces, il les place typiquement en première ligne afin qu'elles servent d'appât. Cette différence de traitement entre ses unités, la cavalerie passant pour élite à ses yeux, fait que les autres troupes ont un moral vraiment très bas.

Métiers et entraînements : Arc (Tir à l'arc monté devient une compétence de base), Cavalier.

Compétences de spadassin : Attaque de cavalerie, Déchaîner, Saut de cheval, Seconder, Voir le style.

Armes de prédilection : arc court.

Apprenti : vous avez appris que l'ennemi ne peut combattre correctement si sa chaîne de commandement est détruite. C'est pourquoi, vous observez soigneusement les officiers ennemis et vous les intégrez spécialement dans vos attaques. Tant que vous n'êtes pas engagé (c'est-à-dire en soutien ou en arrière) et que vous utilisez un arc à cheval, vous pouvez alors choisir un officier ennemi particulier qui encaissera des dommages supérieurs de 2 à son jet personnel. En raison de votre utilisation constante de l'arc à cheval, vous obtenez une augmentation gratuite sur tous vos jets de Tir à l'arc monté par niveau de maîtrise. Vous obtenez gratuitement le métier Commandement. (En raison des nombreux avantages apportés par le rang d'Apprenti, vous ne pourrez passer compagnon que lorsque vous atteindrez le rang 4 ou plus en Tir à l'arc monté).

Compagnon : quand un compagnon rentre personnellement dans la mêlée, il sait qu'il doit être un exemple pour ses hommes, c'est pourquoi il exécute fréquemment des exploits spectaculaires pour augmenter leur moral. Au début de n'importe quel combat où vous êtes à cheval, vous gagnez un dé d'héroïsme. À la fin de la bataille, ce dé d'héroïsme est perdu s'il n'est pas dépensé.

Dans les grandes mêlées, le compagnon Vahiy est partout à la fois sur le champ de bataille, il apparaît partout où il peut montrer l'exemple à ses hommes, et employer ses talents à l'arc pour les garder au meilleur de leur moral.

Vous pouvez changer votre niveau d'engagement pour n'importe quelle catégorie, indépendamment du dernier niveau auquel vous vous trouviez. Vous pouvez également faire un jet de Tir à l'arc monté avec un ND égal à celui de l'officier adverse visé pour l'empêcher de changer de niveau d'engagement. Enfin, toutes les unités de cavalerie sous votre commandement sont considérées comme d'un niveau de moral supérieur.

Pour devenir maître dans l'Ecole Vahiy, vous devez, en plus d'atteindre le rang 5 dans toutes les compétences de spadassin, atteindre également le rang 5 en Tir à l'arc monté.

Maître : en devenant un maître Vahiy, vous devenez aussi un expert dans les manœuvres d'encerclement de vos adversaires. Vous obtenez un rang supplémentaire en Tir à l'arc monté et en Charge. Les deux peuvent atteindre le rang 6.

Un maître Vahiy semble devenir plus vivant quand il est monté sur un cheval, comme si la vitalité de l'animal coulait dans ses propres veines. Quand il est à cheval, un maître peut relancer n'importe quel jet de dés une fois par round et retenir celui des deux jets qu'il préfère. Cela peut s'appliquer aussi bien aux jets d'attaque, de dommages, de blessures, d'initiative ou à n'importe quel jet qu'il pourrait effectuer à cheval.

Yael

Tribu d'origine : Jadur'rihad.

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

Métiers et entraînements : Bateleur, Escrime.

Compétences de spadassin : Désarmement (Escrime), Double parade (Escrime/Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : shamshir.

Apprenti : l'Ecole Yael enseigne à ses étudiants l'utilisation concomitante de deux shamshirs. Vous pouvez dépenser deux actions pour effectuer deux attaques simultanées, mais une seule sera retenue comme étant la phase d'attaque. Ainsi, les deux attaques auront lieu dans la même phase. Par exemple, si vous agissez en phase 4 et que vos dés d'action indiquent 4, 7 et 0, vous utiliserez votre 4 et soit votre 7 soit votre 0 pour agir deux fois en 4 (en gagnant donc des phases d'action). Les deux attaques doivent viser le même adversaire (les bandes de brutes comptent comme tel). Vous n'avez aucune pénalité de main non-directrice lorsque vous utilisez deux shamshirs. Enfin, vous pouvez utiliser la compétence Equitation comme défense active ou passive.

Compagnon : en même temps que vous apprenez le style de combat de l'école Yael, on vous enseigne l'importance de la danse au sein de cette Ecole. Cela vous permet d'effectuer des attaques, des parades et des défenses particulièrement gracieuses. Vous pouvez ajouter votre rang dans la compétence Danse à votre défense passive effectuée à l'aide de Jeu de jambes ou de Parade. Vous pouvez également ajouter ce rang à toutes vos attaques, feintes et défense active (si effectuées à l'aide de Jeu de jambes et de Parade).

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

Notez que ces dés d'actions sont immédiatement dépensés et que vous choisirez le dé qui indique le moment où vous passerez à l'action. Toutes ces attaques ont aussitôt lieu, indépendamment des phases indiquées par les autres dés d'action et toutes doivent viser le même adversaire (une bande de brutes comptant comme un même ennemi). Si l'une de ces attaques ne touche pas car elle ne dépasse pas la défense passive de l'adversaire (on ne parle pas de défense active), toutes les attaques suivantes de la tornade échouent également sans qu'il soit besoin de lancer de dés. Par exemple, si un maître Yael a un Panache de 3 et une compétence de Danse de 5, il effectue 3 attaques dans la même phase. La première attaque touche mais la seconde échoue à dépasser le ND de l'adversaire, la troisième n'aura donc pas lieu.

Zar'houni

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 abandonnèrent l'armure. Cette Ecole améliora son style et son armement en suivant les évolutions des techniques de combat et les progrès de la métallurgie et de l'artisanat, au cours des longs siècles qui l'amènèrent à l'époque moderne.

Les spadassins de l'Ecole Zar'houni utilisent des pilums 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 le pilum peut atteindre de grandes distances sans perdre de sa puissance. Un spadassin Zar'houni a, la plupart du temps, au moins trois à quatre pilums sur lui pour répondre à tout besoin impérieux et immédiat.

La faiblesse de cette Ecole 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 combats 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'Ecole Zar'houni apprend à être toujours en mouvement, à bouger ses membres inférieurs comme ses membres supérieurs, afin que l'on ne puisse jamais prévoir ses gestes. De même, on leur enseigne à changer continuellement la position de leur pilum. 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 du pilum : 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 son pilum 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 dés 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 pilums 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 un nouveau pilum et vous attaque à deux mains, repasse à une main, en dégaine un second 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.

Montaigne

Boucher

Origine : Montaigne.

Description : le style Boucher naquit dans les rues de Montaigne et n'est pas véritablement considéré comme une "école de gentilshommes". Cependant, certains duellistes s'intéressent plus aux résultats qu'à l'impression qu'ils font à leurs pairs ; ce style fut donc conçu en gardant ces résultats à l'esprit. Les élèves du style Boucher manient un long couteau dans chaque main et usent des deux pour porter une série d'attaques destinées à embrouiller et à désorienter leur adversaire.

Boucher est l'un des styles de combat les plus rapides existant actuellement à Théah. Une fois l'allonge supérieure de l'adversaire surmontée, le combattant porte une série d'attaque presque impossible à endiguer.

D'un autre côté, le style Boucher exploite deux armes de petite allonge. Un adversaire avisé qui tient un maître hors de portée ne rencontrera que peu d'ennuis pour se débarrasser du gêneur.

Métiers et entraînements : Couteau, Malandrin.

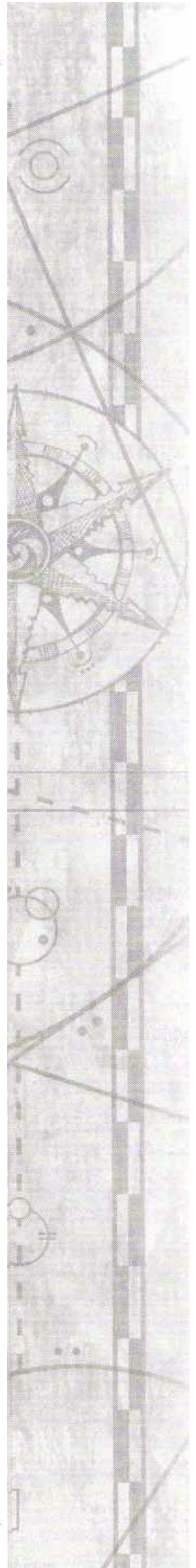
Compétences de spadassin : Coup puissant (Couteau), Double parade (Couteau), Exploiter les faiblesses (Couteau), Riposte (Couteau), Voir le style.

Armes de prédilection : coutelas ou poignard.

Apprenti : les élèves du style Boucher s'entraînent à manier un coutelas dans chaque main. Cela annule la pénalité de main non-directrice quand ils se battent au couteau. Ils sont également entraînés à pénétrer la garde de l'ennemi et à frapper rapidement ; ajoutez la phase actuelle à votre initiative totale lorsque vous tenez un couteau dans chaque main. Par exemple, en phase 6, vous pouvez ajouter 6 à votre initiative totale.

Compagnon : les compagnons apprennent à attirer l'attention de leur adversaire sur le couteau qui ne l'attaque pas. Lorsque vous maniez un couteau dans chaque main, tous vos adversaires doivent utiliser deux augmentations s'ils souhaitent se servir d'une défense active contre vos attaques.

Maître : vous pouvez déchaîner une volée de coups contre un adversaire à la fois. Vous devez utiliser une augmentation lors de votre première attaque mais n'en tirer aucun avantage. Si vous franchissez la défense passive de votre cible (et même si elle réussit sa défense active), vous bénéficiez d'une deuxième attaque contre cette même cible, cette fois en utilisant deux augmentations (qui ne vous apportent toujours rien). Vous continuez ainsi, en utilisant chaque fois une augmentation supplémentaire, jusqu'à ce que vous ne passiez plus la défense passive de votre cible. On procède à un jet de dommage et un jet de blessure pour chaque attaque réussie.



Chariot de Thespis

Origine : Montaigne

Description : le Chariot de Thespis rassemble de nombreuses troupes théâtrales qui mettent en scène des pièces historiques ponctuées de féroces duels à travers toute la Montaigne. Le réalisme des scènes d'action et de combat est tellement saisissant que de nombreux paris sont engagés sur l'éventualité d'un accident mortel... En effet, les comédiens mettent un point d'honneur à devenir le personnage qu'ils interprètent : ne vont-ils pas jusqu'à apprendre les compétences de celui-ci auprès d'un professionnel ?

La faiblesse de cette Ecole réside dans le fait qu'elle copie les autres sans vraiment en saisir l'esprit ni la finesse. Elle n'est donc pas capable de reproduire les effets les plus spectaculaires et doit se contenter de manœuvres plutôt simples.

Métiers et entraînements : Bateleur, Escrime.

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Escrime), Marquer (Escrime), Voir le style et deux compétences de spadassin au choix.

Armes de prédilection : toutes les lames d'escrime.

Apprenti : l'apprenti gagne 1 XP supplémentaire par session dans une compétence liée à un métier susceptible d'être physiquement reproduit (Danse, Déplacement silencieux, etc.) s'il peut observer un expert (niveau 5 ou 6 dans ladite compétence) en train de la pratiquer pendant au moins une heure. Il peut également dépenser 1 dé d'héroïsme pour reproduire le résultat d'un jet de compétence physique lié à un entraînement. Ce dé est utilisé lors de la phase où est fait le jet de compétence.

Compagnon : le compagnon gagne 1 XP supplémentaire par session dans une compétence liée à un entraînement s'il observe un expert l'utilisant pendant une heure au moins. Il peut également dépenser 1 dé d'héroïsme pour reproduire le résultat d'un jet de combat. Ce dé est utilisé lors de la phase où est fait le jet de compétence.

Maître : le maître gagne 1 XP supplémentaire par session dans une Ecole d'escrime possédée ou non s'il observe un expert dans l'Ecole considérée. Il doit maîtriser les entraînements et métiers exigés par l'apprentissage de base. Il peut également dépenser 1 dé d'héroïsme pour reproduire une technique d'apprenti issue d'une autre Ecole d'escrime qu'il a déjà observée auprès d'un maître de cette dernière. Ce dé est utilisé lors de la phase où est fait le jet de compétence.

Courtepointe

Origine : Montaigne

Description : cette Ecole des bas-fonds a été fondée par le célèbre bandit de Charousse qui a voulu perfectionner l'art délicat de l'assassinat. En effet, les élèves de l'Ecole Courtepointe apprennent les mille et une manières de tuer avec rapidité et silence le riche bourgeois égaré dans les sombres ruelles de la capitale montaginoise. Le style Courtepointe mise tout sur la surprise et s'avère inutile en situation de combat : les élèves préfèrent alors filer à l'avalonienne en couvrant leur retraite d'une volée de poignards.

La diffusion des techniques enseignées ne dépasse guère la Cour des Miracles mais une rumeur chuchote que les secrets de ce style auraient été révélés à un mercenaire eisenör envers qui Courtepointe avait une dette de vie.

Métiers et entraînements : Couteau, Détrousseur.

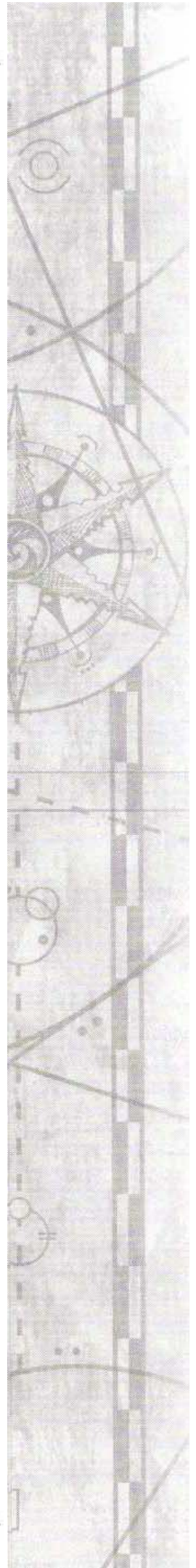
Compétences de spadassin : Désarmer (Couteau), Coup d'épaule (Couteau), Coup de pommeau (Couteau), Exploiter les faiblesses (Couteau), Voir le style.

Armes de prédilection : dague ou poignard.

Apprenti : l'apprenti bénéficie de (rang de maîtrise) augmentations gratuites sur tous les jets impliquant la compétence Guet-apens. Lorsque l'apprenti réussit un jet de Guet-apens, l'adversaire surpris ne peut pousser aucun cri durant un round (+ nombre de rounds égal au nombre d'augmentations prises). De plus, il peut ajouter son rang dans la compétence Guet-apens à tous ses jets lorsqu'il prend un adversaire par surprise.

Compagnon : lorsque le compagnon réussit un jet de Guet-apens, son adversaire surpris subit un malus de dés lancés égal au rang de maîtrise du compagnon Courtepointe. Et ce, pendant un nombre de rounds de 1 + 1 par augmentation prise.

Maître : lorsqu'un maître Courtepointe réussit un jet de Guet-apens, il peut dépenser 1 dé d'Héroïsme pour que l'adversaire surpris ne puisse crier. Cette capacité peut être utilisée durant (1 + 1 par augmentation prise) rounds.



Délicatesse

Origine : Montaigne.

Description : l'histoire de l'Ecole Délicatesse commence en 1664 avec une femme spadassin montagnaise nommée Arielle Valroux de Martise. Pendant sa carrière d'escrimeuse, elle était devenue la nemesis du duc Marcel de Sicée, un puissant noble de la cour montagnaise. Les adversaires qu'il lui envoya furent tous défaits sans difficultés. Ainsi, il échafauda un plan machiavélique visant à débarrasser le monde de sa présence. Dame Arielle fut ainsi invitée à un bal en l'honneur de l'Empereur. Elle n'eut d'autre choix que de s'y rendre, habillée d'une robe de bal, et désarmée, de peur d'offenser son hôte ou d'être détruite socialement par les autres dames de la cour. Et c'est lors de ce bal que les hommes du duc attaquèrent.

Désarmée et presque incapable de se déplacer en raison de ses jupes encombrantes, Arielle dut réfléchir rapidement. Saisissant l'une des rapières des gardes, elle résolut ce problème. Mais sa robe rendait le combat difficile. En raison des modes versatiles de la cour, elle avait préféré emprunter celle de sa puissante protectrice, la comtesse Roselyne Etalon de Viltoille. La déchirer était donc impensable car elle aurait perdu une alliée puissante. Elle improvisa donc un nouveau style d'escrime.

Au lieu de tenir sa main-gauche habituelle dans son autre main comme l'enseigne l'Ecole Valroux, elle s'empara du bord de sa jupe afin de faciliter ses mouvements. Elle usa de mouvements brusques et de fentes rapides afin de garder ses attaquants à distance et de ne pas abîmer sa tenue. Mais cela ne lui apportait pas grand-chose comme avantage martial, jusqu'à ce qu'elle se rende compte que la robe qu'elle portait avait été conçue dans le but de danser plus facilement. Alors, en utilisant les pas des danses de la cour plutôt que le jeu de jambes classique d'un spadassin, elle élimina rapidement ses assassins qui n'étaient pas préparés à un tel jeu d'escrime.

Elle parvint même à les mettre hors d'état de nuire sans endommager sa robe, tout en dansant au milieu de la salle de bal. La comtesse Roselyne fut très impressionnée, de même que le reste de la cour, par les merveilleuses et impressionnantes capacités de la duelliste, à tel point qu'elle demanda à Arielle d'enseigner son art à sa fille. La comtesse souhaitait en effet que celle-ci sache se défendre seule, sans avoir besoin d'un contingent de mousquetaires pour l'accompagner. Désireuse de satisfaire sa protectrice, Arielle fut forcée d'obtempérer et de transformer cette improvisation en une véritable Ecole d'escrime. La fille de la comtesse, Nicole, devint rapidement très douée dans celle-ci et invita plusieurs de ses amies aux cours d'Arielle. Celle-ci, se lassant de son rôle de professeur s'en déchargea sur Nicole dès que celle-ci atteignit le rang de maîtresse. Toutefois, malgré le fait que Nicole apprécie l'escrime et son rôle de professeur, elle n'a jamais voulu rejoindre la guilde des spadassins.

Beaucoup de jeunes femmes sont devenues des étudiantes de l'Ecole, mais peu s'y sont assez consacrées pour atteindre le rang de maîtresse. L'Ecole est restée un passe-temps pour Nicole et un jeu pour les nobles désœuvrées. Elle est considérée comme une Ecole pour les dames, qui n'est pas digne d'un spadassin.

Son utilisation lors d'un duel provoquait inévitablement les ricanements de l'adversaire. Tout cela changea en 1667, lorsque le capitaine mercenaire Joseph von Weisburg apprit les techniques de cette Ecole auprès de Nicole. En effet, il s'était rendu compte qu'elle pouvait lui permettre de mieux combattre dans son encombrante armure, et pas seulement en jupe. Il avait raison et utilisa ces techniques sur le front castillien avec beaucoup de succès, mais pas très longtemps. Il revint à son style classique lorsqu'il se rendit compte qu'il était la risée de ses hommes, même lorsqu'il gagnait. L'utilisation qu'il fit de cette Ecole permit toutefois qu'elle gagne ses lettres de noblesse et un certain respect. Même si elle est rarement utilisée par un spadassin, les ricanements ont cessé.

Ce style n'a que très peu de fervents pratiquants. Les courtisanes vodaccis sont venues récemment étudier ce style et pensent fortement à l'enseigner dans leurs propres centres de formation. Toutefois, les dames de Montaigne ne veulent pas que leurs propres filles fréquentent ces femmes, et Veronica Ambrogia fait tout son possible pour que cette Ecole ne gagne pas son pays. Quant à Nicole, elle se bat pour que son style soit respecté dans sa province de Viltoille. Malheureusement, elle n'est pas politiquement très puissante et ne bénéficie que de la force de son bras et de ses connaissances de spadassin pour y parvenir. Elle travaille très dur pour gagner les faveurs et le respect de la guilde des spadassins, mais Veronica Ambrogia s'est systématiquement opposée à ce qu'elle puisse passer les épreuves d'homologation. Peut-être cette Ecole gagnera-t-elle le respect qu'elle mérite le jour où un groupe de jeunes femmes, plutôt que des mousquetaires, repousseront un groupe d'inquisiteurs venus attaquer l'Empereur...

La faiblesse de cette Ecole est qu'elle enseigne à son étudiant de se déplacer le moins possible et de garder l'adversaire à distance. Le combat rapproché en robe de soirée est très difficile, en raison du corset qui réduit grandement les positions que l'escrimeuse peut adopter et les jupes qui interdisent de nombreux mouvements. Un adversaire pourra ainsi facilement en venir à bout en se rapprochant fortement et en évitant d'être repoussé.

Métiers et entraînements : Courtisan, Escrime.

Compétences de spadassin : Désarmer (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Maintenir à distance (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : Rapière.

Apprenti : l'apprentie apprend à se battre malgré des vêtements encombrants (que ce soit des robes ou des armures d'ailleurs...). Ainsi, les pénalités en cas de port d'armure sont divisées par deux grâce à cette Ecole. En raison du fait que cette Ecole est basée sur la danse, le spadassin peut utiliser sa compétence Danse à la place de Jeu de jambes pendant le combat comme défense active ou passive. De plus, le spadassin gagne une augmentation de bonus par rang de maîtrise en défense passive quand il est victime d'une tentative de Marquer.

Compagnon : à ce niveau, un spadassin peut utiliser ses talents de danse pour "changer de partenaire", même en combattant. Ainsi, lorsqu'il est confronté à plusieurs adversaires, le spadassin bénéficie d'une défense active additionnelle qu'il peut utiliser contre n'importe lequel de ses ennemis sans pénalité.

Maître : Afin de faciliter ses déplacements, la maîtresse Délicatesse apprend à changer rapidement son arme de main et à reprendre ses jupes dans sa main libre. Elle peut effectuer cette manœuvre avant n'importe quelle attaque et recevoir ainsi une augmentation gratuite sur son prochain jet d'attaque ou de Feinte. Son ND pour être touché est également accru de 5 pendant cette seule phase (en plus des augmentations contre une tentative de Marquer), mais elle ne peut tenter aucune défense active ou d'autres compétences de spadassin jusqu'à la fin du round ou jusqu'à ce qu'elle dépense une action pour reprendre sa robe dans sa bonne main. En raison de la formation intense de cette manœuvre, les maîtresses de cette Ecole ne souffrent plus de la pénalité de main non directrice et peuvent bénéficier de l'avantage Gaucher.

Gauthier

Origine : Montaigne.

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

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

Homologation : 1666

Métiers et entraînements : Couteau, Escrime.

Compétences de spadassin : Désarmer (Couteau), Double parade (Couteau/Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Emprisonner (Couteau), Voir le style.

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

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

Compagnon : le compagnon de l'Ecole Gauthier maîtrise l'art de désarmer ses adversaires. Il bénéficie d'un rang supplémentaire dans sa compétence Désarmer, ce qui peut l'amener au rang 6. Si tel n'est pas le cas, il pourra, plus tard, augmenter son rang dans cette compétence de 5 à 6. En outre, toutes les fois que le compagnon emprisonne avec succès l'arme de son adversaire avec sa triple-dague, il obtient immédiatement une action gratuite, qui ne peut être utilisée que pour désarmer son adversaire. Le ND pour réussir ce désarmement est augmenté de 5.

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

La Guêpe

Origine : Montaigne.

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

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

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

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

Homologation : 1653

Métiers et entraînements : Athlétisme, Escrime.

Compétences de spadassin : Désarmer (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Riposte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : fleuret.

Apprentie : le style de la guêpe enseigne à ses apprenties à utiliser leur cerveau et leur vivacité d’esprit, à être plus fines que leurs adversaires et à se mettre plus rapidement en position de garde. S’adapter ou mourir pourrait être leur devise. Ainsi, une apprentie peut-elle effectuer un jet d’opposition d’Esprit contre Détermination de son adversaire. Si elle l’emporte, elle bénéficie d’un nombre d’augmentations gratuites égal à son Esprit qu’elle doit utiliser dans le round.

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

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

La Pointe au cœur

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Aldaña ou Valroux, 15 PP si vous avez appris les deux.

Origine : Montaigne.

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

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

Homologation : 1666

Métiers et entraînements : Escrime, Courtisan.

Compétences de spadassin : Ballestra (Escrime), Désarmer (Escrime), Marquer (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : rapière.

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

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

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

Léon des Gueux

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Les Cadets.

Origine : Montaigne.

Description : ce style de combat a été mis au point par Léon Denisard Rivaille, dit Léon des Gueux, un ancien mousquetaire cassé après un complot dont il fut le bouc émissaire. Egalement membre des chevaliers de la Rose et la Croix, il développa un style de combat moins esthétique mais plus efficace afin de s'imposer dans la pègre et de contraindre cette dernière à suivre ses conceptions.

Cette Ecole de combat se pratique essentiellement de nuit, pendant que les honnêtes gens dorment. Le pratiquant de la technique Léon des Gueux utilise une très longue rapière et maintient son adversaire à distance tout en lui infligeant de multiples éraflures afin de le désorienter et qu'il ne sache plus où se trouve son adversaire dans les ténèbres qui l'entourent.

Evidemment, la faiblesse de cette technique est qu'elle est difficilement applicable en pleine journée (à moins que votre adversaire ne soit temporairement aveuglé, grâce à de la poussière ou un bandeau).

Métiers et entraînements : Escrime, Malandrin.

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Escrime), Fente en avant (Escrime), Harceler, Maintenir à distance (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : rapière.

Apprenti : l'apprenti apprend à se battre en aveugle, à situer son adversaire au bruit, à l'odeur et aux courants d'air qu'il déclenche en bougeant. Toutes ces techniques lui permettent de se battre de nuit (et dans d'autres circonstances similaires) sans aucun malus et même de bénéficier d'un bonus de 5 points sur son ND pour être touché de nuit.

Compagnon : le compagnon apprend l'art de la retraite. En situation de combat, si cela se passe mal pour lui, il peut s'enfuir en dépensant un dé d'action et sans pouvoir subir d'attaque de son adversaire. Une poursuite peut alors s'engager, le compagnon gagnant un bonus de 3 phases sur son adversaire dès le départ. Si la fuite intervient de nuit ou dans l'obscurité, le spadassin utilisant les techniques de Léon des Gueux ne peut être poursuivi, il a tout simplement disparu dans le noir.

Maître : le maître a appris à utiliser les sources de lumière de ses adversaires à son avantage. Si, lors d'un combat nocturne, votre adversaire utilise une source lumineuse pour se battre, vous pouvez utiliser le reflet de cette lumière sur votre arme pour l'aveugler et lui porter une attaque dans le même mouvement. Celle-ci vise la tête (plus facile en raison de la position de l'arme) ou le cœur. Le coup à la tête inflige deux dés de dommages supplémentaires (lancés et gardés) ; tandis que celui au cœur ne peut être évité, inflige également deux dés de dommages supplémentaires, mais voit son ND augmenté de 10.

Les Cadets

Origine : Montaigne.

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

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

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

Homologation : 1651

Métiers et entraînements : Combat de rue, Escrime.

Compétences de spadassin : Corps à corps (Combat de rue), Coup d'épaule (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Prise de bras, Voir le style.

Armes de prédilection : rapière.

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

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

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

Les Lames d'écume

Origine : Montaigne.

Description : fondée par Frédéric Nocher, capitaine dans la Marine Royale de Montaigne, cette Ecole trouve ses origines en Castille, son créateur étant maître dans les styles Soldano et Gallegos, et sa raison d'être dans l'application maritime qu'il en a faite.

Basée sur l'emploi de deux lames et sur des mouvements rapides, elle permet d'utiliser à son avantage le peu d'espace que l'on peut trouver sur un navire et de se débarrasser rapidement d'adversaires nombreux au cours d'un abordage. Elle permet également d'entraîner l'équipage du spadassin dans un ballet terrifiant, où chaque coup porté devient mortel.

Ses principales faiblesses résident cependant dans sa force même : le style des Lames d'écume fait appel à l'esprit d'équipe et est offensif plus que défensif. Employé par un homme isolé, il perd de son efficacité.

Métiers et entraînements : Capitaine (Equilibre devient une compétence de base), Escrime.

Compétences de spadassin : Déchaîner, Exalter, Exploiter les faiblesses (Escrime), Tourbillon (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : fauchon.

Apprenti : à ce niveau, l'apprenti ne subit pas la pénalité due à la main non directrice et reçoit une augmentation gratuite dans ses compétences Exalter et Galvaniser. Enfin, vous pouvez utiliser la compétence Equilibre comme défense active ou passive.

Compagnon : à ce niveau, le compagnon apprend à utiliser à son profit le manque d'espace d'un navire. Il gagne un rang dans sa compétence Tourbillon, pouvant aller ainsi jusqu'à 6 (ou l'acquérir plus tard pour le coût de 25 XP). Il reçoit une augmentation gratuite de plus dans ses compétences Exalter et Galvaniser.

Maître : à ce niveau, le maître fait corps avec son équipage, acquérant ainsi une connaissance parfaite de ses possibles réactions. Il effectue ses jets d'Exalter et de Galvaniser avec 3 augmentations gratuites. Il peut également, lorsqu'il effectue une attaque, prendre une ou plusieurs augmentations (jusqu'au maximum de son Panache). Si son attaque réussit, pour chaque augmentation, l'un de ses hommes réussit automatiquement une attaque sur un adversaire.

Lévêque

Origine : Montaigne.

Description : la famille Lévêque de l'Aury a toujours fourni les meilleurs officiers de Montaigne depuis l'invasion de l'Avalon. Ce qui, au départ, n'était qu'un intérêt pour le métier des armes, devint rapidement la grande force de la famille Lévêque.

Cela ne fit que s'amplifier avec l'ouverture de l'Académie militaire Royale Pierre Lévêque où étaient formés la grande majorité des cadres militaires montaignois.

Enfin, l'invention de la poudre à canon, puis des premières bombardes et arquebuses apporta une nouvelle dimension au métier des armes.

La famille Lévêque fit alors de l'utilisation des canons et des mousquets sa grande spécialité et contribua à la supériorité montaignoise qui prime actuellement sur tous les champs de bataille de Théah.

Métiers et entraînements : Artificier, Escrime.

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Escrime), Marquer (Escrime), Pressentir, Seconder, Voir le style.

Armes de prédilection : rapière.

Apprenti : les unités d'Artillerie sont la grande force des stratèges de la famille Lévêque. Si au moins 30% des unités de l'armée que commande un général Lévêque sont composées de canonnières et de tireurs utilisant des armes à feu, elle bénéficie d'un bonus de 5 points en initiative. L'apprenti gagne également le métier Commandement où les compétences Artillerie et Artillerie navale passent de base.

Compagnon : un compagnon est capable d'utiliser au mieux le soutien apporté par ses unités d'artillerie et de tireurs. Le bonus de soutien que ces unités apportent est doublé.

Maître : un maître est capable d'utiliser son artillerie pour cibler une unité ennemie (en particulier celles qui comptent un officier dans leurs rangs). A la place d'un soutien global, un général Lévêque peut choisir d'utiliser une unité d'artillerie pour cibler une unité ennemie spécifique. Il doit le déclarer avant le début du round de bataille. On utilisera alors la table des dommages infligés aux fortifications. Un résultat de destruction signe la mort de l'officier et de 50% des effectifs de l'unité ; tout autre résultat, la destruction de 25% de l'unité.

Rachecourt

Origine : Montaigne.

Description : la famille Praissee de Rachecourt a dans ses rangs certains des sorciers Porté les plus puissants de toute la Montaigne. Malgré tout, jusqu'à il y a peu, ils hésitaient à utiliser leurs pouvoirs en raison des interdits de l'Eglise et durent trouver d'autres moyens pour se défendre. L'un d'eux en particulier, Aymeric, était un grand spadassin de l'Ecole Valroux. Quand Léon monta sur le trône et déclara que la sorcellerie Porté était légale et publique, Aymeric, alors en ambassade près des cardinaux de Numa, déclara qu'il était sorcier.

Mal lui en prit, car aussitôt l'Inquisition voulut faire un exemple en arrêtant ce sorcier Porté qui se trouvait si opportunément dans la cité sainte. Aymeric utilisa alors une combinaison de sorcellerie Porté et d'escrime pour vaincre ses adversaires, en ouvrant de petites ouvertures Porté, en se cachant derrière ces ouvertures et en y faisant pénétrer les épées ennemies. Les témoins affirmèrent que pendant la bataille, la lame d'Aymeric semblait pénétrer dans ces trous Porté pour ressortir derrière les inquisiteurs et s'enfoncer dans leurs dos. De plus, le champ de bataille était dans un grand désordre, avec des trous Porté qui dégoulinèrent de sang pendant presque une heure après l'affrontement.

Après cet événement, Aymeric enseigna sa technique à quelques membres de sa famille, y compris quelques demi-sang avant qu'un assassin ne le tue pendant son sommeil (bien entendu, l'Inquisition revendiqua cet assassinat comme un acte de justice). La faiblesse de cette Ecole réside dans la mise en place des trous Porté. Pendant ce temps, le spadassin Rachecourt doit surtout esquiver les attaques ennemies tout en les provoquant verbalement afin de les déconcentrer, ce qui est loin d'être une position confortable !

Enfin, sauf indications contraires, les trous Porté durent jusqu'à la fin du round où ils ont été ouverts.

Règle spéciale : le spadassin doit au moins être un sorcier Porté demi-sang pour pouvoir apprendre cette Ecole.

Métiers et entraînements : Couteau, Escrime.

Compétences de spadassin : Emprisonner (Escrime et Porté), Exploiter les faiblesses (Escrime) Fente en avant (Escrime), Marquer (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : rapière et main gauche.

Apprenti : il apprend à combattre avec une rapière dans sa main droite et une dague dans l'autre. Avec ce couteau, il ouvre des fissures dans la structure de l'univers en utilisant ses capacités Porté. Ainsi, il peut se défendre en emprisonnant les lames de ses ennemis dans ces failles. Ces ouvertures se referment rapidement, emprisonnant ces armes définitivement. De plus, il ne subit pas la pénalité de main non directrice pour l'utilisation de son couteau dans sa main gauche. Enfin, il peut utiliser sa compétence Emprisonner à la place de sa compétence de Parade (Couteau). Cela lui permet de l'utiliser comme une défense active, bloquant alors les armes de ses adversaires.

Compagnon : le spadassin apprend à utiliser ses fissures Porté pour se défendre efficacement contre les attaques adverses. La compétence Emprisonner (Porté) peut être utilisée comme défense active et passive contre les attaques de mêlée et à distance avec une augmentation gratuite. Ensuite, le compagnon Rachecourt a toujours une arme à sa disposition. Il apprend à créer un "fourreau Porté" dans lequel il glisse une rapière et un couteau de rechange. Ainsi, s'il est désarmé pendant le combat, il peut récupérer rapidement une arme. Pour cela, il dépense une action et s'empare de l'arme qu'il avait "dissimulée".

Maître : le maître Rachecourt maîtrise maintenant parfaitement ses portails. Il peut attaquer avec sa rapière en passant par n'importe quelle fissure Porté et en ressortant par une autre. En raison de la nature inattendue de ce type d'attaque, l'adversaire ne peut absolument pas utiliser de défense active. Toutefois, pour réussir une telle attaque et en raison des angles d'attaque difficiles à appréhender, le spadassin Rachecourt subit deux augmentations de malus sur son attaque. Mais l'inconvénient, c'est qu'une fois que ce passage est ouvert, l'adversaire peut également l'utiliser pour vous attaquer, car il reste ouvert toute la scène !

Scarron

Origine : Montaigne.

Description : L'Ecole Scarron n'est pas tant un style de combat que l'incarnation de la philosophie : "la meilleure arme est celle qui nous tombe sous la main". Les pratiquants de l'Ecole Scarron sont connus pour rosser leurs adversaires avec tout ce qui existe, d'une planche à un tisonnier en passant par un pot de chambre. Lorsque vos ennemis vous surprennent dans une taverne et que vous n'avez rien de mieux qu'une bouteille de vin et un jambonneau pour vous défendre, il n'y a pas de meilleure Ecole. D'autant que l'Ecole Scarron est la seule qui offre un entraînement en bonne et due forme dans l'art du maniement des Armes improvisées.

Cette "philosophie" s'avère plus efficace quand elle est appuyée d'une arme d'escrime plus traditionnelle car l'acier est toujours le bienvenu pour se défendre. Les chapeaux à bords larges et lestés au plomb constituent un accessoire assez populaire chez les élèves de Scarron. Un tel couvre-chef est une arme improvisée (molle, dommage 1g1).

Un tabouret n'inspire pas autant de respect qu'une belle rapière, et des adversaires d'expérience passeront des attaques qui seraient restées sans effet si l'élève avait été mieux armé.

Métiers et entraînements : Combat de rue, Escrime.

Compétences de spadassin : Corps à corps (Combat de rue), Double parade (Arme improvisée/Escrime), Exploiter les faiblesses (Arme improvisée), Marquer (Arme improvisée), Voir le style.

Armes de prédilection : toutes les lames d'escrime.

Apprenti : les élèves de l'Ecole Scarron sont familiarisés avec nombre d'objets courants dont ils ont besoin pour se défendre. La pénalité de main non-directrice disparaît dès lors que vous utilisez une arme improvisée. En outre, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lorsque vous utilisez la compétence : Parade (arme improvisée) au titre de défense active.

Compagnon : les compagnons de l'Ecole Scarron apprennent à réagir promptement face à toute nouvelle situation et bénéficient d'un enseignement bien utile lorsqu'il s'agit d'éviter un coup. Vous pouvez ramasser et attaquer ou parer à l'aide d'une arme improvisée en une seule et même action. En outre, vous recevez une augmentation gratuite lors de vos tentatives de défenses actives qui ne sont pas liées à une parade.

Maître : les maîtres du style de Scarron utilisent leur arme improvisée pour détourner l'attention de leurs adversaires de leur rapière. Suite à une attaque à l'aide d'une arme improvisée (qu'elle touche ou non), le maître peut utiliser un dé d'action (même s'il aurait dû intervenir ultérieurement dans le tour) pour passer à l'attaque avec une arme d'escrime. Il est impossible d'opposer à cette attaque une défense active.

Tom Morel

Origine : Montaigne.

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

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

Homologation : 1669

Métiers et entraînements : Escrime et (Courtisan ou Etudiant).

Compétences de spadassin : Désarmer (Escrime), Emprisonner (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : fleuret.

Apprenti : les spadassins Tom Morel sont bien connus pour se tenir loin de leurs adversaires tout en essayant de les raisonner. Si cela échoue, ils poussent rapidement un assaut afin de toucher leur ennemi avant que quelqu'un ne soit réellement blessé. Ainsi, techniquement, une fois leur première action mise en réserve, la valeur de leurs dés d'action restants grimpe en suivant le déroulement des phases. Par exemple, un spadassin Tom Morel a effectué le jet suivant : 2, 4, 5, et 7 ; à la phase 2, il met son action en réserve, à la phase 4, il n'attaque toujours pas ; à la phase 5, il a maintenant deux actions mais n'attaque pas ; à la phase 6, il a toujours deux actions mais son adversaire passe à l'offensive ; le spadassin Tom Morel décide de passer à l'attaque en premier afin de lui donner une leçon, son score d'initiative est alors de 19 ($6 + 6 + 7 = 19$). Avec ce système, le spadassin Tom Morel est presque toujours certain d'agir juste avant que son adversaire ne le frappe. En outre, ils sont formés pour être très persuasifs afin d'éviter le carnage des duels. Ils reçoivent deux augmentations gratuites sur leurs jets de Convaincre (Système de Répartie) par scène ; cet avantage ne peut être utilisé qu'une fois par scène.

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

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

Trécy

Origine : Montaigne.

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

La faiblesse de ce style réside dans le fait que l'on risque d'être troublé par des duellistes exerçant une escrime inhabituelle ; ou abusé par des spadassins qui, connaissant la méthode d'analyse des duellistes Trécy, retournent leur attentisme contre eux en cachant leur jeu.

Homologation : 1645

Métiers et entraînements : Courtisan, Escrime.

Compétences de spadassin : Désarmer (Escrime), Feinte (Escrime), Riposte (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : rapière.

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

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

Maître : les maîtres du style Trécy exercent une escrime extraordinairement fine et subtile. Lorsqu'un spadassin atteint ce niveau, il bénéficie d'un bonus de +1 à ses compétences Attaque (Escrime) et Parade (Escrime), élevant celles-ci jusqu'au rang 6.

Tréville

Origine : Montaigne.

Description : les techniques relatives aux mousquets de la famille Tréville sont assez récentes. On les mit au point plus particulièrement pour les mousquetaires mais elles se sont depuis démocratisées dans le reste de l'armée montaignoise.

Arcs de tir, armes propres, convenablement entretenues et précises, ainsi que bonne mesure de la poudre contribuent à allonger la portée des armes à feu. Cela ne veut pas dire qu'un élève de l'Ecole Tréville est incapable de se défendre au corps à corps – loin de là. Ils s'exercent grandement au maniement de la baïonnette, ce qui leur confère un avantage redoutable sur les adversaires qui ne s'attendent pas à faire face à des armes d'hast.

La principale faiblesse des techniques de l'Ecole Tréville réside dans leur dépendance aux projectiles. Les techniques de corps à corps n'y sont pas aussi développées que dans les autres Ecoles d'escrime de Théah. Les lourds mousquets ne sont pas conçus comme des armes d'hast, et face à des individus armés de lances et de piques, l'Ecole Tréville ne s'avère guère efficace.

Métiers et entraînements : Arme d'hast, Mousquet.

Compétences de spadassin : Coup de pommeau, Coup puissant (Arme d'hast), Exploiter les faiblesses (Arme d'hast), Fente en avant (Arme d'hast), Voir le style.

Armes de prédilection : mousquet ou mousquet de Teschen.

Apprenti : les élèves du style Tréville développent une affinité avec les mousquets et les baïonnettes. Vous bénéficiez de 10 mètres de portée supplémentaire lorsque vous utilisez un mousquet. En outre, vous recevez gratuitement une augmentation gratuite sur vos jets d'attaque avec la baïonnette au canon.

Compagnon : au fil du temps, les compagnons du style Tréville continuent d'améliorer leur adresse au tir. Vous bénéficiez désormais de 20 mètres de portée supplémentaire lorsque vous utilisez un mousquet. Enfin, vous ajoutez 10 points à votre initiative totale quand vous maniez la baïonnette au canon grâce à l'allonge que vous confère cette arme d'hast.

Maître : les maîtres du style Tréville reste de fins tireurs en toutes circonstances. Vous bénéficiez maintenant de 30 mètres de portée supplémentaire lorsque vous vous servez d'un mousquet. En outre, vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour annuler tous les modificateurs normaux au ND pour être touché d'une cible. Ainsi, quelle que soit la couverture, la distance et autres facteurs semblables, si votre victime dispose d'un ND de 20, vous ne devrez faire que 20 pour la toucher. Les modificateurs de ND spéciaux, comme la capacité du compagnon Aldaña ou celle d'esquive de Pyeryem, s'appliquent toujours.

Valroux

Origine : Montaigne.

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

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

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

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

Homologation : 1644

Métiers et entraînements : Couteau, Escrime.

Compétences de spadassin : Double parade (Couteau/Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Marquer (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : rapière et main-gauche.

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

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

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

Ussura

Basulde

Origine : Fidhelis.

Description : les Fidhelis sont un peuple pacifique. Pourtant, face aux brimades que leurs infligent tous ceux qui les croisent, ils ont du apprendre à se défendre. Ils ont ainsi peu à peu développé un style basé sur leurs dons pour l'acrobatie et le spectacle.

Leur nature nomade leur a permis de rencontrer de nombreuses cultures, ils empruntèrent donc les styles de ces dernières, en particuliers les merveilleux sabres des Croissantins. Un membre de l'Ecole Basulde porte donc toujours deux lames courbes, le plus souvent des sabres. Ces armes vont lui permettre de frapper vite et fort sans l'handicaper dans ses mouvements. C'est au sein du Vitzi Basulde que cette Ecole vit le jour.

Le pratiquant ne cesse de bouger et de se lancer dans les sauts les plus adacieux afin de totalement dérouter son adversaire. Un membre de l'Ecole Basulde ne combat pas, il entraîne son adversaire dans une mortelle danse où ses acrobaties vont lui permettre d'esquiver la plupart des coups tandis que les lames blessent profondément son opposant.

La faiblesse de cette Ecole vient principalement de son rythme. Il est essentiel pour ces spadassins car ils appliquent en fait une série de manœuvres qui s'enchaînent logiquement. Si on les sort de ce rythme, ils sont beaucoup moins dangereux.

Métiers et entraînements : Acrobate, Escrime.

Compétences de spadassin : Double attaque (Escrime), Esquive acrobatique (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Tourbillon (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : une paire de sabres ou de sabres de cavalerie.

Apprenti : l'apprenti a appris à utiliser son corps comme une arme. Il a développé sa souplesse au point que les mouvements deviennent naturels. Il ne subit pas de pénalité de main non directrice lorsqu'il se bat avec un sabre dans chaque main. En outre, il peut utiliser sa compétence Esquive acrobatique à la place de n'importe quelle compétence de Parade.

Compagnon : à ce rang, le compagnon est une véritable liane. Il connaît des manœuvres totalement inédites et peut esquiver ainsi encore mieux. Le compagnon gagne gratuitement un rang en Acrobatie et en Esquive acrobatique. Il peut désormais atteindre le rang 6 dans ces compétences. De plus, un compagnon ne peut jamais rater un jet d'Acrobatie qui a lieu hors d'un combat. Il le réussira simplement. S'il veut prendre des augmentations, il doit faire un jet mais même en cas d'échec sur ce jet, le compagnon aura quand même réussi de manière normale, y compris en défense passive.

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

Bogatyr

Origine : Ussura.

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

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

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

Homologation : 1665, mais uniquement en Ussura

Métiers et entraînements : Eclaireur, Hache à deux mains.

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

Armes de prédilection : hache de bataille.

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

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

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

Buslayevich

Origine : Ussura.

Description : les archers ussurans sont respectés dans tout Théah. Non pas parce qu'ils ont développé une école de tir à l'arc particulière comme celle de RobinWood en Avalon, mais parce que l'archerie est bel et bien un art de vivre en Ussura comme en témoigne cette Ecole d'escrime. Ils la voient moins comme une forme de combat que comme un moyen de rester en vie, chassant et tuant avec une silencieuse efficacité pour se nourrir. Ils bandent leur arc, visent avec soin et ne tirent que lorsqu'ils savent que le trait portera au but.

Toutefois, cette technique ne s'applique pas aux disciples de Volkh Buslayevich.

Buslayevich était un bandit qui tirait à l'arc à dos de cheval. Il sortait des bois en tonitruant, décochait quelques flèches, avec rapidité et précision, s'emparait de ce qu'il voulait puis repartait à toute vitesse. Les rares individus qui survécurent à ses attaques affirmèrent qu'il attaquait promptement et s'en allait encore plus vite qu'il était arrivé. Il enseigna ses méthodes à ses enfants, qui les transmirent à d'autres et on retrouva bientôt ses techniques dans toute la nation.

Lors des rares temps de guerre, les archers montés constituent une force de cavalerie d'élite. L'Ecole Buslayevich enseigne l'équitation et un style de tir à l'arc réfléchi qui permet à l'élève de tirer rapidement sans perdre de précision. D'ailleurs, ces élèves sont particulièrement précis malgré la philosophie de l'Ecole prétendant que l'archer doit simplement tirer en direction d'une cible plutôt que viser.

La faiblesse de l'Ecole est qu'elle compte sur l'instinct, la vitesse et la manœuvrabilité. Même si ces caractéristiques se révèlent parfois efficaces, elles se retournent contre l'élève face à un adversaire qui saisit mieux la nature du terrain et qui accule l'archer, ce qui limite ses alternatives.

Métiers et entraînements : Arc (la compétence avancée Tir à l'arc monté passe compétence de base), Cavalier (la compétence avancée Voltige passe compétence de base).

Compétences de spadassin : Attaque de cavalerie, Tir d'adresse (Arc), Tir d'instinct (Arc), Tir en V, Voir le style.

Armes de prédilection : arc court ou arc dissymétrique.

Apprenti : les apprentis Buslayevich sont les meilleurs archers montés de Théah. Les apprentis de cette Ecole bénéficient d'une augmentation gratuite sur tous leurs jets de tir à l'arc au galop et sur toute tentative visant à contrôler leur cheval sans utiliser les rênes. Ils peuvent utiliser la compétence Equitation comme défense active ou passive. Ils peuvent également avoir recours à la compétence Tir d'instinct (Arc) à dos de cheval.

Compagnon : les compagnons Buslayevich sont des experts en équitation et surpassent n'importe quel cavalier. L'élève bénéficie d'un nombre d'augmentations gratuites égal à son niveau de Maîtrise sur tous ses jets de Voltige et de Dressage, et de deux augmentations gratuites sur les jets de poursuite effectués à dos de cheval et sur ses défenses actives utilisant la compétence Equitation.

Maître : les maîtres Buslayevich réalisent souvent des exploits d'équitation et de tir à l'arc qui n'ont rien d'humain. L'élève gagne un rang en Tir d'instinct, ce qui fait passer sa compétence à 6. En outre, au début, de chaque tour, il bénéficie de 3 dés d'héroïsme qu'il ne peut utiliser que tant qu'il a un arc en main ou qu'il est à dos de cheval. Ces dés disparaissent à la fin du combat s'ils n'ont pas été dépensés. Enfin, il bénéficie d'une augmentation gratuite supplémentaire sur les jets de poursuite effectués à dos de cheval (cela en fait donc trois au total).

Dobrynya

Origine : Ussura.

Description : les Ussurans sont célèbres pour leur résistance et leur robustesse. Les guerriers qui choisissent d'étudier au sein de l'école Dobrynya décident d'incarner ces qualités. Leur style de combat ne requiert l'utilisation d'aucune arme et ne compte sur aucune entourloupe ou duperie. L'Ecole enseigne à ses élèves à supporter la douleur, à ne pas renoncer face aux épreuves et à sortir d'un combat victorieux grâce aux vertus que sont l'endurance et l'opiniâtreté.

Ces lutteurs s'entraînent énormément en extérieur, le plus souvent sans grand-chose à se mettre sur le dos. Ils s'adaptent donc aux conditions de leur environnement. Chaque matin, ils courent entre dix et vingt kilomètres dans les bois. Leur entraînement consiste à trouver un arbre du bon diamètre, à ôter leur chemise et à étreindre le tronc. Ils exercent autant de force que possible pendant une heure au moins contre l'arbre en question. Ensuite, ils rentrent en courant. Ils s'entraînent malgré le froid, la neige, la pluie ou tout autre souci météorologique.

Le style de combat de l'Ecole Dobrynya est simple mais efficace. Le lutteur saisit son adversaire et l'étreint à la manière d'un ours jusqu'à ce qu'il perde la vie. Cela prend parfois un certain temps, mais l'élève est patient et suffisamment fort pour attendre et laisser faire le temps.

La faiblesse de cette Ecole est que ses pratiquants doivent approcher leur adversaire pour s'en saisir puis maintenir leur prise. Ceux qui parviennent à éviter la prise du lutteur ont un avantage certain.

Métiers et entraînements : Athlétisme, Lutte (la compétence avancée Etreinte passe compétence de base).

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

Armes de prédilection : ses muscles.

Apprenti : l'élève a développé une compréhension avancée des principes de lutte. Il connaît le meilleur moyen de retenir son adversaire et sait tirer le meilleur parti de sa force. Un apprenti du style de combat Dobrynya bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous les jets de Prise et de Se dégager. En outre, réduisez les dommages infligés par le climat d'un dé lancé et gardé (-1g1) par niveau de maîtrise.

Compagnon : à ce niveau, l'élève a appris à étreindre son adversaire comme dans un étau, et à resserrer sa prise en proportion avec sa douleur. Quand le personnage subit des dommages qui infligent moins de 2 blessures graves, l'adversaire qu'il étreint subit les blessures d'une Prise. En outre, le personnage bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous ses jets de Désarmer (Lutte).

Maître : les maîtres Dobrynya sont capables de résister à d'incroyables dommages physiques. Lorsque vous ratez un jet de blessure, divisez la marge d'échec de moitié (en arrondissant à l'entier inférieur) avant d'autres blessures graves. En outre, vos années passées à étouffer des ennemis ont fait de vous une sorte d'étau vivant. Vous gagnez un rang supplémentaire dans la compétence Etreinte, ce qui la fait passer à 6.

Kiriakin

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Teginbek.

Origine : Ussura.

Description : ce style de combat a été développé par Andréï Nikolaïevitch Kiriakin, le grand veneur du Gaius après qu'il ait observé des combattants kosars de l'Ecole Teginbek. Le spadassin combat à l'aide d'un épieu de chasse et d'un compagnon à quatre pattes, le plus souvent un loup ou un chien, même si un chat sauvage ou un ours peuvent faire l'affaire.

Les techniques principales de ce style consistent à détourner l'attention de son adversaire pendant que son allié porte un coup. Suivant les partenaires, le caractère et les techniques privilégiées de chacun d'eux, ce peut être l'animal qui détourne l'attention et le spadassin qui porte l'attaque ou inversement.

Affronter deux adversaires se connaissant parfaitement et rompus aux techniques de combat est redoutable pour tout duelliste, mais ici encore plus, car il est particulièrement difficile de prévoir ce que va faire un animal, même dressé.

La faiblesse de ce style vient du lien qui unit maître et animal. Blessez ou tuez l'animal et le spadassin sera incapable de se battre correctement et efficacement et vous pourrez en venir facilement à bout.

Métiers et entraînements : Lance légère, Veneur.

Compétences de spadassin : Attaque combinée, Coup puissant (Lance légère), Détourner l'attention, Exploiter les faiblesses (Lance légère), Voir le style.

Armes de prédilection : épieu de chasse.

Apprenti : l'apprenti connaît le comportement animal et sait donc comment réagir face à un adversaire bestial. Toutes ses actions face à un ennemi animal se font avec un bonus de deux augmentations et le ND pour être touché du spadassin est augmenté de 5.

Compagnon : le compagnon et son animal agissent tellement de concert que leur adversaire a du mal à se concentrer sur sa défense, ne sachant lequel va porter son attaque, aussi son ND pour être touché diminue-t-il de 10 (minimum 5) tandis que sa défense active se voit affligée d'un malus de deux augmentations.

Maître : le maître et son animal se comprennent particulièrement bien. L'un des deux peut se jeter devant l'autre pour encaisser les dommages à la place de son ami et ce, en dépensant simplement un dé d'action.

La Gouge

Origine : Ussura.

Description : c'est un style de combat très particulier qui a été développé par les bûcherons, chasseurs et trappeurs de Podshiversk en Ussura. Ces individus durs aux conditions de vie impitoyables sont connus pour leur sauvagerie. Le but de la Gouge n'est pas simplement de gagner – c'est d'estropier son adversaire de manière permanente.

Un spadassin de cette Ecole se bat à mains nues et utilise tout ce qui lui tombe sous la main et tous les coups bas imaginables pour vaincre son adversaire. Il n'hésitera pas à lui crever les yeux avec ses doigts ou à lui arracher l'oreille avec les dents.

Les faiblesses de ce style sont de deux types ; tout d'abord, le spadassin n'est pas armé et ensuite la sauvagerie de ses pratiques le rend un peu fou ; il peut donc lui arriver de faire des choses totalement aberrantes et inutiles en plein milieu d'un combat.

Métiers et entraînements : Combat de rue (la compétence avancée Casser un membre passe compétence de base), Pugilat.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Pugilat), Coup bas, Défigurer, Exploiter les faiblesses (Pugilat), Voir le style.

Armes de prédilection : ses muscles et sa férocité.

Apprenti : un apprenti de La Gouge apprend tout d'abord à encaisser. Il peut recevoir des blessures qui laisseraient sur le carreau des hommes deux à trois fois plus forts que lui. Votre personnage ignore totalement les 10 premières blessures légères qu'il encaisse à chaque fois que son total revient à zéro, c'est-à-dire la première fois qu'il est touché et après chaque blessure grave.

Compagnon : un compagnon retrouve la sauvagerie du prédateur. Il se met à utiliser sa bouche comme un carnassier, il mord son adversaire et lui arrache des morceaux de chair ; nez, lèvres, oreilles et doigts ont sa préférence car ils sont rarement protégés efficacement et font très mal. Vous gardez un dé supplémentaire sur vos dommages à mains nues. De plus, le niveau de Peur de votre personnage augmente de 2 en raison de son comportement à la limite du cannibalisme.

Maître : un maître a développé ses techniques d'apprenti et de compagnon à un niveau inhumain. Sa Détermination augmente d'un point et peut atteindre 6 ; il garde un dé supplémentaire sur ses dommages (pour un total de 2) ; il bénéficie également d'une augmentation de 2 niveaux de Peur (pour un total final de 4), car il lui arrive souvent d'avoir des pratiques cannibales comme manger le cœur ou les yeux de son ennemi.

Marchenko

Réduction : 20 PP pour un personnage connaissant déjà Valroux ou Basulde, 15 PP s'il connaît les deux.

Origine : Ussura (en outre, les spadassins montaginois qui ont permis la création de ce style sont retournés dans leur pays. S'ils ont fait le serment de ne pas ouvrir une Ecole en utilisant ces techniques, ils pourraient tout à fait prendre un apprenti ou deux, permettant ainsi à des personnages montaginois d'apprendre également ce style).

Description : Marchenko est le fruit de l'une des manigances d'Aleksi Pavtlow Markov v'Novgorov. Après la retraite d'Ussura du général Montègue, il décida de créer un style d'escrime ussuran. Pour cela il rassembla à Pavtlow un groupe d'acrobates fidhelis et de déserteurs montaginois (en échange d'un asile et d'un passage garanti en Montaigne contre l'assurance qu'ils n'ouvriraient pas leur propre académie en rentrant), et leur demanda de développer une Ecole d'escrime qui pourrait être reconnue par la Guilde des Spadassins.

C'est lui qui dirigea la résistance face à l'invasion montaginoise, "les habitants fiers et loyaux de la Rurik" ont ainsi été capables de rivaliser avec l'armée moderne montaginoise. Tout en œuvrant en apparence dans l'intérêt de l'Ussura, le véritable objectif d'Aleksi est d'ouvrir sa province aux étrangers, afin que ses gens se retrouvent en contact avec d'autres cultures, et que cela affaiblisse finalement leur foi dans les "vieilles voies" de Matushka. Aleksi a placé un cousin (c'est-à-dire un homme de paille) à la tête de cette Ecole d'escrime. Il a également autorisé ce dernier à donner son nom au style développé. Aleksi espère ainsi dissocier son nom du style qu'il a suscité, afin que ceux qui restent soupçonneux quant à ses motifs réels (en particulier dans les autres provinces) y soient plus réceptifs et l'accueillent sur leurs terres.

Actuellement, les seuls maîtres de l'Ecole Marchenko sont la poignée d'acrobates et de spadassins qui l'ont fondée et l'homme responsable de l'Ecole (cependant, lui-même vient juste d'atteindre le rang de maître). Une fois que quelques experts se seront révélés parmi ses étudiants, le style pourra s'exporter au-delà de la Rurik et la Guilde des Spadassins sera sollicitée pour reconnaître l'Ecole financée par Aleksi.

Un duelliste Marchenko favorise les attaques voyantes et intrépides qui incorporent souvent une roulade, un saut ou un plongeon. Les manœuvres acrobatiques (le legs des fidhelis qui ont aidés au développement de ce modèle) sont une partie si importante de la philosophie de l'Ecole Marchenko que ses pratiquants passent la moitié de leur temps d'entraînement sur des fils d'équilibre, des tapis amortisseurs et des sauts d'obstacles.

En conséquence, ils auront tendance à effectuer une roulade sous la rapière de leur adversaire plutôt que de la parer. Puisqu'ils restent continuellement en mouvement, les apprentis de cette Ecole doivent également apprendre l'exceptionnel contrôle de la lame d'escrime si cher à la Montaigne et qui leur permet de toucher leur cible à l'endroit où ils le souhaitent plutôt que de se retrouver à effectuer une attaque sauvage et totalement aléatoire.

Tout en lui conférant une importante flexibilité, la nature acrobatique du style Marchenko est également sa principale faiblesse pour un adversaire observateur. Le spadassin Marchenko tend inconsciemment certains de ses muscles avant de passer à l'action, rendant ses manœuvres suivantes très prévisibles. Plutôt que de frapper simplement le flanc adverse qui se présente devant sa lame, le spadassin Marchenko préfère souvent tenter une manœuvre plus difficile et spectaculaire. Un adversaire chevronné saura tirer profit de cela, leurrant son adversaire en s'arrangeant constamment pour être une cible difficile et forçant le spadassin à tenter une manœuvre si compliquée qu'il ne la réussira pas.

Métiers et entraînements : Acrobate, Escrime.

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Escrime), Marquer (Escrime), Rasoir (Escrime), Riposte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : rapière.

Apprenti : l'instruction de base de l'Ecole Marchenko reste la souplesse et l'agilité d'une défense adaptée à chaque individu. Chaque apprenti choisit une compétence d'Acrobate qu'il pourra utiliser comme compétence active et passive tout en recevant une augmentation gratuite sur toutes ses défenses actives utilisant cette compétence. Un spadassin Marchenko peut choisir une compétence supplémentaire à chaque rang de maîtrise (le personnage peut tout à fait choisir deux fois la même compétence pour recevoir deux augmentations gratuites sur ses jets de défense active).

Compagnon : un compagnon Marchenko a appris qu'attaque et défense peuvent s'effectuer simultanément. Après avoir réussi une défense active en utilisant l'une des compétences d'acrobate dans lesquelles il s'est spécialisé, il peut ajouter son rang dans cette compétence au jet d'attaque qui suit si ce dernier est effectué dans la même phase. En outre, prolongation du contrôle qu'il a sur sa lame, un compagnon sait utiliser sa rapière de manière inventive. Il peut utiliser sa compétence Marquer (Escrime) au milieu du combat pour couper des cordes, des bougies et autres articles similaires. Le ND de base est de 15, bien qu'il puisse être plus élevé ou plus faible à la discrétion du MJ, en particulier si quelqu'un tente de l'empêcher de réaliser sa manœuvre. Il peut également substituer sa compétence Marquer (Escrime) à n'importe quelle compétence où son épée est utilisée pour réussir cette action. Par exemple, Marquer peut être utilisé à la place de Pickpocket pour prendre les clefs de la prison à la ceinture d'un garde, de Lancer pour envoyer une arme à un allié ou encore de Connaissance des pièges si l'épée est utilisée pour couper les cordes d'un piège synrath mortel.

Maître : un maître Marchenko a appris à utiliser ses capacités sportives pour se créer des angles d'attaque dans des positions que peu de spadassins peuvent reproduire. Le maître peut utiliser n'importe quelle compétence d'acrobate comme défense active aussi longtemps qu'il peut y faire appel (par exemple, Equilibriste, s'il n'est plus sur une corde), en utilisant un seul dé s'il s'agit d'une interruption. En outre, il peut substituer n'importe quelle compétence du métier acrobate à la parade lorsqu'il effectue une Riposte.

Romale

Origine : fhideli.

Description : cette technique de combat a été développée chez le peuple fhideli. Utilisant leurs techniques de spectacle au combat, ils ont mit au point un style de combat redoutable pour un adversaire mal préparé à leurs ruses.

Un spadassin de l'Ecole Romale utilise un couteau à double tranchant dans sa main non directrice. Il utilise indifféremment son couteau, ses tours de spectacle et toute une série de ruses développées par des générations de fhideli.

Face à ces techniques particulièrement ingénieuses et non-conformistes, de nombreux spadassins aux techniques plus classiques y ont laissé la vie.

La faiblesse de ce style réside dans le fait que le spadassin Romale n'est armé que d'un couteau, ce qui est loin d'être redoutable face aux dizaines de pouces de l'acier bien trempé d'une bonne vieille rapière.

Métiers et entraînements : Athlétisme, Couteau.

Compétences de spadassin : Esquive acrobatique, Exploiter les faiblesses (Couteau), Feinte (Couteau), Fente en avant (Couteau), Voir le style.

Armes de prédilection : coutelas

Apprenti : l'apprenti fait passer son poignard en permanence d'une main à l'autre, ce qui lui permet d'effectuer des attaques imprévisibles ; en conséquence, il bénéficie de deux augmentations gratuites sur toutes ses attaques. En outre, il peut apprendre une ruse de fhideli.

Compagnon : le compagnon est capable de rompre un combat très rapidement ; et ceci grâce à une série extrêmement rapide de saut sur les mains, pieds, mains, pieds, etc. Lorsqu'il cherche à se dérober à un combat, il bénéficie ainsi de 5 augmentations supplémentaires avant toute éventuelle poursuite. De plus, il connaît une ruse fhideli en sus de celle d'apprenti.

Maître : le maître Romale sait effectuer des mouvements totalement imprévisibles (comme une chute à la suite d'un faux pas apparent qui se transforme en fait en un plongeon dans les jambes de son adversaire), des jonglages avec son poignard et ce qui lui tombe sous la main, utiliser un humour qui met son adversaire en rogne, etc. Cela permet à un maître de bénéficier d'un bonus de +5 à son ND pour être touché et de garder un dé supplémentaire sur toutes ses attaques. Pour terminer, il connaît deux ruses de fhideli supplémentaires (qui s'ajoutent à celles d'apprenti et de compagnon).

Ruses de Fhideli : les spadassins qui apprennent le style Romale connaissent toutes sortes de ruses et astuces à utiliser pour être le vainqueur d'un combat :

Ashen BaXt : littéralement, "Bonne fortune", vous savez utiliser les gris-gris fhidelis pour vous porter chance. Tout jet de dé dont le résultat est uniquement déterminé par le hasard (savoir qui est touché par un coup de mousquet dans le noir...) et tout test pour des jeux de hasard tourne à votre avantage pour un point.

Boshengro : littéralement, "celui qui joue du violon, violonneux". Vous êtes particulièrement doué avec le violon et votre compétence d'Instrument de musique : violon est considérée comme de deux rangs supérieurs à ce qu'elle est réellement.

Bostaris : littéralement, "bâtard, salaud", vous connaissez particulièrement bien les bas-fonds de Théah. Votre compétence Connaissance des bas-fonds est toujours considérée comme d'un rang supérieur et l'on considère que vous connaissez toujours la ville dans laquelle vous faites votre jet (vous voyagez beaucoup).

Che Chorobia : littéralement, "quelles inepties !", vous savez mentir comme un arracheur de dents. On peut toujours lire la sincérité sur votre visage. Votre compétence de Sincérité est toujours considérée comme de deux rangs supérieurs à ce qu'elle est réellement.

Devlesa avilan : littéralement, "c'est Dieu qui t'a amené", vous êtes l'incarnation du courage du peuple fhideli et, à ce titre, bénéficiez d'un dé d'héroïsme supplémentaire par histoire, que vous dépensez en dernier et qui ne peut être transformé en point d'expérience.

Kumpania : littéralement, "groupe de fhidelis vivants ensemble", habitué à combattre avec des compagnons, vous pouvez, en dépensant un dé d'action, effectuez une défense active à la place de l'un d'eux pour le protéger.

Kurav tu ando mul : littéralement, "l'homme aux semelles d'argent", vous êtes un grand voyageur, habitué à parcourir de grandes distances rapidement, connaissant les techniques pour économiser un cheval et les raccourcis les plus efficaces. Tout voyage terrestre effectué en votre compagnie se fait en trois quarts du temps normal.

Martiya : littéralement, "l'esprit de la nuit", vous êtes un véritable rapace nocturne, vous savez particulièrement bien agir de nuit, aussi toutes vos pénalités sont-elles divisées par deux dans ces circonstances.

Patteran : littéralement, "Signes de piste", vous connaissez parfaitement les symboles fhidelis du voyages et pouvez en laissez vous mêmes pour vos compagnons de race.

Prikaza : littéralement "Malchance, Infortune", vous savez lancer les malédictions qui frapperont vos ennemis. La victime d'un Prikaza voit toujours les jets de dés le concernant se décaler d'un point dans le sens défavorable pour lui (il encaisse une blessure légère de plus, voit son ND diminué de 1...).

Rom baro : littéralement "Fidheli important", étant un membre important de la communauté gitane, vous pouvez requérir l'aide de ces derniers en cas de problèmes. Vous pouvez bénéficier de l'aide d'une bande de six brutes ou d'un homme de main.

Sarishan : littéralement, "démon de la danse", vous savez particulièrement bien danser. Votre compétence Danse est considérée comme de deux rangs supérieurs.

Vurdon : littéralement, "roulotte", vous êtes habitué à agir sur un chariot en mouvement, toutes vos actions dans une telle situation voient leurs malus (dus aux mouvements du véhicule) divisés par deux.

Smirnov

Origine : Ussura.

Description : cette Ecole a été développée par Nikita Smirnov, un garde-chasse féru d'observation animale. A force d'épier les animaux, il en vint à imaginer des griffes utilisables en combat et qui ressemblaient à la fois à celles de l'ours et celles du loup.

Tous ceux qui veulent apprendre les techniques de combat de l'Ecole Smirnov se retrouvent une fois tous les trois ans à la fin de l'automne sur la place principale de Pavtlow où viennent les chercher les professeurs qui font rapidement le tri parmi eux en une quinzaine de jours, puis ils disparaissent dans la froideur de l'hiver ussuran. Après ces trois années, ils font leur réapparition en connaissant parfaitement leurs techniques de combat.

Cet enseignement repose sur l'étude du comportement animal et de l'utilisation des griffes métalliques attachées à le renard ur avant-bras. Ils attaquent à la façon d'un chat ou d'un loup, se défendent à la manière d'un ou d'un ours, bref ils se comportent comme une bête pour affronter leur adversaire.

La principale faiblesse de cette Ecole vient du fait que toute personne connaissant bien le comportement animal pourra déduire des positions du spadassin de l'Ecole Smirnov sa méthode d'attaque. Un second problème est que ses deux griffes sont des armes de courte portée et qu'on peut, en les tenant à distance, en venir à bout plutôt facilement.

Métiers et entraînements : Athlétisme, Gant de combat.

Compétences de spadassin : Défigurer (Gant de combat), Double parade (Gant de combat), Exploiter les faiblesses (Gant de combat), Fente en avant (Gant de combat), Voir le style.

Armes de prédilection : griffes.

Apprenti : un apprenti apprend à utiliser de façon concomitante et sans malus ses deux griffes. De plus, connaissant parfaitement le comportement des animaux sauvages, il peut combattre ces derniers avec un bonus de deux augmentations sur toutes ses actions et un autre de 5 sur son ND pour être touché.

Compagnon : un compagnon sait effrayer les animaux comme les hommes avec beaucoup d'efficacité. Son niveau de peur augmente de 2 et tous les animaux fuient automatiquement, sauf s'ils sont retenus, auxquels cas leur maître se voit infliger un malus de deux dés pour leur faire effectuer n'importe quelle action (à l'exception de la fuite).

Maître : un maître sait sauter sur son adversaire à la manière d'un glouton, essayant de l'éventrer à l'aide de ses griffes. Pour effectuer cette manœuvre, il doit disposer d'au moins 5 mètres en ligne droite, dépenser un dé d'action, puis réussir une Attaque : Griffes avec un ND augmenté de 5. S'il réussit, son attaque ne peut être évitée de façon active, et les deux griffes infligent des dégâts (soit deux jets de dommages).

Teginbek

Origine : Kosars.

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

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

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

Métiers et entraînements : Escrime, Fauconnier.

Compétence de spadassin : Attaque combinée, Emprisonner (Gant de Combat), Exploiter les faiblesses (Escrime), Marquer (Escrime), Voir le style.

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

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

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

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

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

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

Yesukai

Origine : les Kosars.

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

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

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

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

Métiers et entraînements : Cavalier (Voltige devient une compétence de base), Escrime.

Compétences de spadassin : Charge (Escrime), Coup de pommeau (Escrime), Désarçonner (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : yatagan.

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

Compagnon : les compagnons de l'Ecole Yesukai sont de véritables as de la voltige équestre, ils reçoivent un rang supplémentaire dans leur compétence Voltige, ce qui peut les amener au rang 6. Si tel n'est pas le cas, ils pourront, plus tard, augmenter leur rang dans cette compétence de 5 à 6. De même ils sont capables, comme ils disent, de "vider les étriers". Cette manœuvre consiste simplement à "déchausser" simultanément les deux étriers pour se laisser tomber en arrière et s'allonger sur l'arrière-train du cheval, évitant ainsi le coup ennemi tout en se plaçant pour porter un coup dans le dos de son adversaire. Pour réussir cette manœuvre, le compagnon Yesukai doit dépenser une action (de réserve ou d'interruption), réussir un jet de Voltige contre le jet d'attaque de son adversaire +10. S'il y parvient, il peut alors effectuer une attaque avec trois augmentations de malus. Sans dépenser de dé d'action.

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

Vestenmannavnjar et Ligue de Vendel

Halfdansson

Origine : Vestenmannavnjar.

Description : les Vesten se servent de harpons pour chasser en mer. Ils se révèlent particulièrement utiles face aux serpents marins et sirènes, mais également lors d'abordages. Les élèves de l'Ecole de combat de Halfdansson exploitent le harpon de bien violente manière. Ils plongent leur arme dans le corps de leur adversaire puis se saisissent d'un second harpon. Inutile de dire qu'il est très difficile de combattre lorsque l'on vient d'être empalé par un long objet barbelé. Les élèves de Halfdansson cherchent donc à harponner leur adversaire pour ensuite le terrasser à loisir. La faiblesse de cette Ecole réside dans le fait que ses élèves attachent trop d'importance à cette première attaque, permettant ainsi à un adversaire malin de tirer le meilleur parti de leur préoccupation.

Métiers et entraînements : Lance légère, Baleinier.

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

Armes de prédilection : harpon.

Apprenti : les élèves du style de combat Halfdansson apprennent que le meilleur moyen d'utiliser un harpon est d'infliger une profonde blessure à la cible puis de la laisser s'épuiser. Les apprentis bénéficient d'une augmentation gratuite quand ils se servent d'un harpon face aux créatures aquatiques comme les sirènes, les léviathans, les baleines, les serpents de mers, etc. En outre, lorsque vous frappez une cible, vous pouvez utiliser une augmentation pour tenter d'empaler votre cible. Si vous infligez au moins une blessure grave à l'aide d'une telle attaque, votre cible est empalée. Les cibles empalées sont victimes d'un modificateur de -5 à tous leurs ND. Enfin, chaque fois que le harpon remue un peu trop dans la blessure infligée, il inflige 2g1 dés de dommages. Si l'arme inflige ainsi une blessure grave, le harpon se dégage et la victime n'est plus empalée.

Compagnon : les compagnons ont appris à frapper avec force et précision. Ils lancent un dé supplémentaire (+1g0) en ce qui concerne les dommages infligés à l'aide d'un harpon (4g2 ou 4g3). Cela n'affecte aucunement les dommages infligés par un harpon déjà plongé dans le corps d'une victime. Il ne vous est plus nécessaire d'utiliser une augmentation lorsque vous tentez d'empaler une cible.

Maître : les maîtres de l'Ecole Halfdansson frappent instinctivement pour effectuer le maximum de dommages et empaler leur cible. Vous gardez un dé supplémentaire (+0g1) de dommages lorsque vous touchez à l'aide d'un harpon (4g3 ou 4g4). Vous gagnez un rang supplémentaire dans la compétence Lancer (Harpon), ce qui peut la faire passer à 6. Si tel n'est pas le cas, vous pourrez ultérieurement la faire passer de 5 à 6 en dépensant 25 XP. Lorsque vous empalez une cible à l'aide d'un harpon, il doit infliger 2 blessures graves avant de se dégager.

Kjemper

Origine : Vestenmannavnjar.

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

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

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

Homologation : 1668

Métiers et entraînements : Escrime, Bouclier.

Compétences de spadassin : Corps à corps (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Fente en avant (Escrime), Mur d'acier (Bouclier), Voir le style.

Armes de prédilection : épée longue et rondache.

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

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

Reportez-vous au tableau récapitulatif des armes pages 399 à 405 pour connaître les ND à appliquer.

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

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

Larsen

Origine : Vendel.

Description : l'Ecole Larsen est le style d'escrime couramment utilisé par le guet de nuit de Kirk, mais également par quelques criminels et brigands de cette ville. L'Ecole enseigne à ses élèves à tirer profit de l'obscurité, mais aussi à confondre leurs adversaires en ouvrant et en refermant le volet d'une lanterne vive (ils se servent ainsi d'une lanterne de combat). Le faisceau soudain et dansant de lumière distrait l'adversaire, ce qui permet à l'élève de passer ses défenses. La faiblesse du style Larsen réside dans le fait que ses élèves ont tendance à frapper là où leur lanterne est braquée, ce qui les rend quelque peu prévisibles.

Homologation : 1668

Métiers et entraînements : Escrime, Malandrin (la compétence Guet-apens passe compétence de base).

Compétences de spadassin : Aveuglement, Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Parade (Lanterne), Voir le style.

Armes de prédilection : rapière.

Apprenti : les apprentis de l'Ecole Larsen s'entraînent au combat de nuit. Vous n'êtes victime d'aucune pénalité de main non-directrice lorsque vous utilisez la compétence Parade (Lanterne). En outre, vous gagnez l'avantage Entraînement nocturne.

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

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

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

Leegstra

Origine : Vestenmannavnjar et Vendel.

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

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

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

Homologation : 1644

Métiers et entraînements : Hache à deux mains, Lutte.

Compétences de spadassin : Corps à corps (Lutte), Coup puissant (Hache à deux mains), Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains), Fente en avant (Hache à deux mains), Voir le style.

Armes de prédilection : hache de bataille.

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

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

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

Rasmussen

Origine : Vendel.

Description : certains Vendelars pensent qu'il ne suffit pas d'être à la page. Il faut innover ! Ils ont le sentiment que l'utilisation de l'épée pour régler les questions d'honneur est terriblement désuète et que la toute dernière arme, le pistolet, devrait être celle de la dernière génération. Quelques individus, adeptes des préceptes de feu Erl Rasmussen, mettent ces idéaux en pratique. Ils s'entraînent au tir quotidiennement. Ce sont de fins tireurs, qui dégainent à une vitesse hors du commun. La guilde des spadassins n'approuve pas leurs activités et, officieusement, les deux groupes se livrent une véritable guerre des nerfs. La révélation récente de l'appartenance de maître Val Mokka à cette Ecole a provoqué une véritable onde de choc dans les deux camps.

Métiers et entraînements : Courtisan, Pistolet.

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Pistolet), Tir d'adresse (Pistolet), Tir d'instinct (Pistolet), Tir précis (Pistolet), Voir le style.

Armes de prédilection : pistolet ou pistolet de duel.

Apprenti : les apprentis sont parfaitement conscients qu'une fois qu'ils ont tiré, il leur faut un certain temps pour recharger. Mieux vaut alors avoir un autre pistolet sous la main. Ils apprennent donc à sortir et à tirer rapidement avec un autre pistolet. En outre, vous pouvez sortir un pistolet et tirer en une seule et même action. Réduisez votre pénalité de tir à courte portée de 5 points par niveau de maîtrise.

Compagnon : les compagnons de l'Ecole Rasmussen ont appris à tirer de manière réflexe face à une menace. Vous pouvez utiliser une interruption pour attaquer avec un pistolet que vous avez en main (vous pouvez même utiliser d'un coup 3 actions pour sortir votre pistolet et tirer en guise d'interruption). En outre, ajoutez 10 mètres à la portée effective de vos tirs au pistolet.

Maître : les maîtres de l'Ecole Rasmussen savent que si la vitesse a son importance, la précision est primordiale. Ils peuvent utiliser des actions pour viser une cible en particulier. Chaque action consécutive passée à viser à l'aide d'un pistolet confère aux dommages +1g0. Vous pouvez ainsi lancer jusqu'à 3 dés supplémentaires. Lorsque vous faites feu avec deux pistolets, l'habituel bonus de +1g1 s'applique, faisant passer les dommages à 6g4, 7g4 ou 8g4 selon le nombre d'actions passées à viser. En outre, vous gagnez un rang en Attaque (Armes à feu). Cela peut faire passer votre compétence à 6. Si tel n'est pas le cas, alors vous pourrez par la suite faire passer votre compétence de 5 à 6 en dépensant 25 points d'expérience. Enfin, ajoutez 10 mètres de plus à la portée effective de vos tirs au pistolet (pour un total de +20 mètres).

Rees

Origine : Vendel.

Description : c'est la famille Rees, qui depuis la fin du vieil empire, s'est retrouvée la gardienne des techniques de lutte. N'hésitant pas à enseigner ses techniques à tous ceux qui souhaitaient les apprendre, ils finirent par réussir à réintégrer la lutte dans les techniques de combat enseignées aux soldats, d'abord de Vendel, puis rapidement d'Eisen, et enfin en Avalon et en Ussura.

Mais, malins, ils réservèrent certaines techniques plus complexes aux initiés et aux membres de la famille. Aujourd'hui encore, ces techniques ne sont pas enseignées à tous le monde et une sélection des meilleurs lutteurs est effectuée par les membres féminins de la famille Rees tandis que les hommes enseignent leurs techniques à ces privilégiés dans leur école de Kirk.

De plus, les femmes de la famille ont tendance à épouser les lutteurs qu'elles découvrent en imposant que leurs enfants gardent le nom de Rees, ce qui contribue à améliorer et à garder les meilleurs lutteurs de Théah dans le giron familial.

Le problème de ce style de combat réside dans le fait qu'il s'effectue essentiellement au contact avec son adversaire, il suffit donc de maintenir le spadassin de l'Ecole Rees à distance pour que celui-ci ne puisse utiliser ses techniques de combat.

Métiers et entraînements : Athlétisme, Lutte.

Compétences de spadassin : Corps à corps (Lutte), Désarmer (Mains nues), Exploiter les faiblesses (Lutte), Rompre le combat, Voir le style.

Armes de prédilection : ses muscles.

Apprenti : l'apprenti apprend les finesses de la lutte et peut donc utiliser toutes les compétences de l'entraînement Lutte avec un dé supplémentaire (à lancer mais pas à garder).

Compagnon : un compagnon sait utiliser son corps pour se protéger très efficacement par des mouvements désordonnés et imprévisibles, par des esquives subites ou en plongeant au sol... toutes ces techniques lui permettent de bénéficier d'un bonus de 5 points sur son ND pour être touché, et même de 10 points contre un autre lutteur. De plus, il peut utiliser toutes ses compétences de l'entraînement Lutte avec deux dés supplémentaires (à lancer mais pas à garder).

Maître : un maître apprend à récupérer plus vite de ses blessures afin de combattre plus longtemps et efficacement sur un tapis de lutte. Toutes les phases, il récupère un point de blessure légère (donc jusqu'à dix par tour) et ses jets pour déterminer s'il encaisse une blessure grave se font avec un bonus d'une augmentation. Abattre un praticien confirmé de l'école Rees est loin d'être une partie de plaisir. De plus, il peut utiliser toutes ses compétences de l'entraînement Lutte avec trois dés supplémentaires (à lancer mais pas à garder).

Siggursdottir

Origine : Vestenmannavnjär.

Description : l'Ecole Siggursdottir exploite deux francisques maniées à la vitesse de l'éclair. Ses élèves apprennent tout d'abord à lancer une francisque et à en produire rapidement une seconde. Lorsque le combat a lieu au corps à corps, l'élève lance une série d'attaques meurtrières en hurlant des cris de guerre. La principale faiblesse du style réside dans son attachement à l'instinct et à la rapidité plutôt qu'à la raison et la prudence.

Métiers et entraînements : Athlétisme, Hache (la compétence avancée Lancer [Hache] passe compétence de base).

Armes de prédilection : francisque.

Compétences de spadassin : Double attaque (Haches), Exploiter les faiblesses (Hache), Fente en avant (Hache), Tourbillon (Hache), Voir le style.

Apprenti : l'apprenti a appris à porter au moins trois haches sur lui. Il lance la première puis brandit les deux autres. Vous n'êtes victime d'aucune pénalité de main non directrice lorsque vous utilisez une hache et vous bénéficiez d'une augmentation gratuite quand vous en lancez une.

Compagnon : les compagnons de l'Ecole Siggursdottir sont capables de porter une double attaque mortelle, au cours de laquelle leurs deux haches frappent simultanément. Pour réaliser cette botte, utilisez la compétence Double attaque bien que les deux haches frappent comme une seule. Le jet de dommage s'élève à 3g3 au lieu de 2g2. Le ND visant à faire appel à une défense active face à cette botte augmente de 10 points. Vous gagnez un rang en Lancer (Hache). Si vous disposez déjà de la compétence à 5, elle passe à 6. Dans le cas contraire, vous pourrez par la suite la faire passer de 5 à 6 en dépensant 25 points d'expérience.

Maître : les maîtres de l'Ecole Siggursdottir sont de rageurs guerriers qui assènent des coups très violents à l'aide de leurs haches. Lorsque vous parvenez à toucher votre cible à l'aide d'un jet d'Attaque (Hache) tout ce qu'il y a de plus normal, votre dé d'action suivant est égal à la phase actuelle.

Skollvfesson

Origine : Vestenmannavnjär.

Description : cette technique de combat a été développée il y a des centaines d'années par les pillards vikings qui ravageaient les côtes des pays civilisés de Théah comme l'Avalon, l'Ussura, la Montaigne, l'Eisen ou même la Castille, la Vodacce ou l'Empire du Croissant.

Cette Ecole est originaire des fjords du Vestenmannavnjär. Les élèves apprennent à fortifier leur corps et s'éveillent au sang afin de porter un violent coup de hache sous l'aiguillon de la souffrance : l'adversaire a l'horrible impression de recevoir la blessure qu'il vient d'infliger à son ennemi ! La tradition Skollvfesson fonde sa terrible réputation sur cette logique du talion : toute blessure infligée appelle une contre-blessure.

Le spadassin ne porte qu'une paire de braies et sa hache à double tranchant. Avant tout combat, le guerrier s'auto-scarifie avec sa hache, s'infligeant volontairement de multiples blessures, il frappe également violemment sa hache sur ses coudes en criant des mots inintelligibles afin de mieux pouvoir entrer en transe.

Quand il entre dans cette transe, le viking ressent moins les dommages et n'a peur de rien.

La faiblesse de ce style réside dans sa violence. Il ne fait pas dans la finesse, un adversaire observateur trouvera donc de nombreuses ouvertures dans sa défense qu'il pourra exploiter à son avantage.

Métiers et entraînements : Athlétisme, Hache à deux mains.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Hache à deux mains), Corps à corps (Hache à deux mains), Exploiter les faiblesses (Hache à deux mains), Fente en avant (Hache à deux mains), Voir le style.

Armes de prédilection : hache bipenne.

Apprenti : l'apprenti apprend tout d'abord les rituels d'auto-scarification et concentration qui lui permettent d'entrer en transe, et ainsi de moins ressentir les dommages. Un apprenti de l'Ecole Skollvfesson n'est sonné qu'à Détermination +1 (+2 avec Résistance à la douleur). Malheureusement, pour obtenir cette anesthésie de son corps, il est obligé de s'infliger volontairement 2d10 blessures légères pour lesquelles vous devrez effectuer un jet d'encaissement. De plus, il peut avancer l'un de ses dés d'action de (rang de maîtrise) phases, lorsqu'un adversaire lui inflige des dégâts. Enfin, ils bénéficient également d'une réduction de 3 PP sur l'achat de l'avantage Baersark.

Compagnon : le compagnon peut dépenser 1 dé d'Héroïsme pour annuler 1 Blessure Grave. Lorsque le compagnon subit des dégâts (blessure grave) suite à une attaque adverse, il peut porter une attaque gratuite durant la même phase.

Maître : le maître de l'Ecole Skollvfesson sait faire abstraction de sa douleur pour continuer de se battre avec violence. Vous n'êtes sonné qu'à Détermination +2 (+3 avec Résistance à la douleur) et inconscient à (Détermination +1) x 2. Ainsi, un spadassin de l'Ecole Skollvfesson avec une Détermination de 3 pourra encaisser 4 blessures graves avant d'être sonné et 8 avant d'être inconscient. De plus, si le maître possède l'avantage Baersark, il annule 1 blessure légère par phase lors d'une crise de rage baersark. Enfin, le niveau de peur du viking augmente de 3 rangs.

Snedig

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Leegstra.

Origine : Ligue de Vendel.

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

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

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

Homologation : 1665

Métiers et entraînements : Escrime, Médecin.

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

Armes de prédilection : rapière.

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

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

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

Swanson

Origine : Vendel.

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

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

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

Homologation : 1668

Métiers et entraînements : Combat de rue, Escrime.

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Escrime), Double parade (Canne-épée/Fourreau), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : canne-épée.

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

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

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

Urostifter

Origine : Vestenmannavnjar.

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

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

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

Homologation : 1668

Métiers et entraînements : Escrime, Athlétisme.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Escrime), Double parade (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : épée longue.

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

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

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

Vodacce

Ambrogia

Origine : Vodacce.

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

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

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

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

Homologation : 1656

Métiers et entraînements : Couteau, Escrime.

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Riposte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : rapière et dague.

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

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

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

Angelo

Origine : Vodacce.

Description : ce style de combat repose sur le fait qu'un adversaire utilisant une épée longue est très fortement handicapé si vous restez vraiment très proche de lui. Un spadassin maîtrisant cette technique bouge rapidement, tout en restant serré contre son adversaire et utilise son couteau (à la lame courte et large) pour infliger des dommages que son ennemi a du mal à éviter.

Ce sont surtout des spadassins plus intéressés par le résultat que par l'esthétique qui se rendent dans cette école. On y trouve donc quelques nobles, mais essentiellement des roturiers et des militaires. On trouve deux écoles qui enseignent cette technique, l'une à Casigula Rosa, l'autre à Reinascienza et la durée d'apprentissage avoisine les deux ans, comme dans la plupart des écoles.

Le point faible est justement ce qui fait sa force : le combat corps contre corps. En effet, si un spadassin de l'Ecole Angelo tombe sur un adversaire utilisant une arme d'hast et capable de le maintenir à distance, toutes ses techniques de combat se retrouvent alors complètement caduques et il n'a plus qu'à attendre le coup de grâce.

Métiers et entraînements : Athlétisme, Couteau.

Compétences de spadassin : Collé-serré, Corps à corps (Couteau), Exploiter les faiblesses (Couteau), Feinte (Couteau), Voir le style.

Armes de prédilection : dague ou miséricorde.

Apprenti : le ND de tous vos adversaires, quand vous utilisez la compétence Collé-serré comme défense passive, chute de 5 (minimum 5). Le spadassin est en effet capable de trouver le défaut de l'armure et les problèmes dans la défense de son adversaire désemparé par une telle technique.

Compagnon : le compagnon manie parfaitement son lardoir, un couteau à large ouverture, et sait l'utiliser pour infliger des dégâts importants (il enfonce profondément la lame et la tourne dans la plaie). Un compagnon qui utilise un couteau inflige 2g2 dés de dommages et même 3g2 quand il utilise la compétence Collé-serré comme défense passive.

Maître : le maître est capable de tourner rapidement autour de son adversaire tout en restant serré afin que celui-ci ne soit pas capable de placer ses attaques ou d'utiliser ses défenses. Lorsqu'un maître de l'Ecole Angelo utilise la compétence Collé-serré comme défense passive, son adversaire perd un dé d'action.

Bernoulli

Origine : Vodacce.

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

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

Homologation : 1648

Métiers et entraînements : Escrime, Pugilat.

Compétences de spadassin : Corps à corps (Pugilat), Coup puissant (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Fente en avant (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : sabre de cavalerie.

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

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

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

Cappuntina

Origine : Vodacce.

Description : bien que la Guilde des Spadassins ne la reconnaisse pas comme une véritable Ecole, les femmes de Vodacce restent persuadées que le style Cappuntina est un outil très précieux. C'est avant tout une forme d'autodéfense. Le nom vient de "épinglé à chapeau" et l'Ecole fut créée à l'attention des femmes seules qui doivent se défendre lorsque leur mari n'est pas dans les environs. Aujourd'hui, elle exploite les couteaux de lancer, qu'une femme peut aisément dissimuler dans sa manche ou attacher dans ses cheveux.

La force principale du style Cappuntina est sa surprenante rapidité. Les élèves apprennent à neutraliser leurs adversaires en leur clouant les mains ou les manches, à leur couper les tendons pour les ralentir et à les frapper lorsqu'ils ne peuvent plus se défendre. Les pratiquants du style Cappuntina apprennent à frapper vite, puis à fuir avant que leurs adversaires n'aient la chance de recouvrer leurs esprits.

La faiblesse de l'Ecole de Cappuntina est qu'elle manque de la résistance des autres Ecoles de spadassins. Si une élève ne peut rapidement neutraliser son adversaire, elle n'aura alors guère plus de chances de l'arrêter. Les maîtresses Cappuntina peuvent "couper les jarrets" de leurs adversaires avant même qu'ils réalisent être attaqués, puis fuir avant qu'il ne leur faille faire face à une lame.

Métiers et entraînements : Bateleur, Couteau (la compétence avancée Lancer [Couteau] passe compétence de base).

Compétences de spadassin : Epingler (Couteau), Exploiter les faiblesses (Couteau), Tir d'adresse (Couteau), Tir d'instinct (Couteau), Voir le style.

Armes de prédilection : couteau de lancer.

Apprenti : les apprenties du style Cappuntina apprennent à sortir leur arme rapidement et à la lancer dans la foulée. Lorsqu'elles lancent un poignard, elles ne sont pas victimes de la pénalité de main non-directrice. Elles sortent et lancent un poignard en une seule et même action.

Compagnon : les compagnons Cappuntina savent frapper avec plus d'une arme à la fois. Lorsque vous dépensez une action pour attaquer, vous pouvez lancer un nombre de poignards égal à votre niveau de maîtrise (compagnon = 2 et maître = 3). Tous les poignards d'une même attaque doivent viser une même cible et vous n'effectuez qu'un jet d'attaque pour tous ceux-ci. S'ils touchent, il s'agit de dommages groupés, à savoir 1g1 par poignard (2 poignards infligent 2g2 de dommages et trois poignards 3g3).

Maître : les maîtresses Cappuntina sont capables de neutraliser plus d'un adversaire. Certaines sont à même de démolir des bandes de brutes entières d'une seule volée de poignards. Lorsque vous devenez maîtresse dans cette Ecole, vous pouvez viser une cible différente par attaque de poignard, mais vous devez alors effectuer des jets d'attaque séparés. En outre, pour chaque poignard que vous décidez de ne pas lancer (sur les trois que vous avez par action), vous obtenez une augmentation gratuite au jet d'attaque de chaque poignard restant.

Falisci

Origine : Vodacce.

Description : cette Ecole a été inventée par une courtisane désireuse de porter une arme encore plus discrète qu'une lame dissimulée dans ses vêtements. Elle développa une technique de combat basée sur ses éventails. Elle fit munir les baguettes de lames rétractables dégainables très facilement en cas de problèmes. C'est une Ecole idéale pour les soirées habillées qui peuvent dégénérer. La faiblesse de cette Ecole réside dans le manque de solidité de son arme principale ; en effet, un simple coup un peu violent et bien porté peut détruire l'éventail, laissant alors la demoiselle sans défense.

Métiers et entraînements : Eventail, Courtisane.

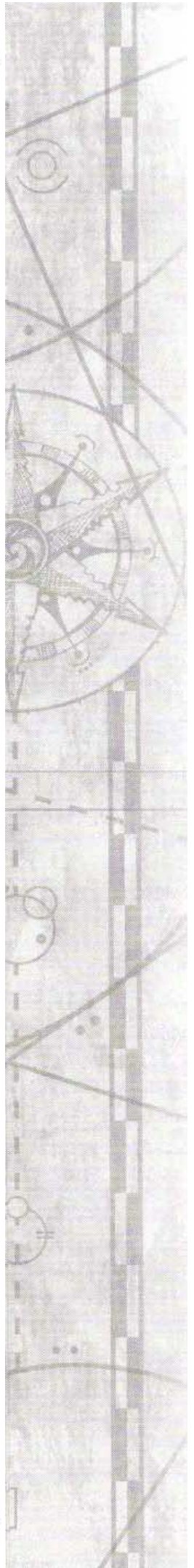
Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Eventail), Exploiter les faiblesses (Eventail), Feinte (Eventail), Marquer (Eventail), Voir le style.

Armes de prédilection : éventail.

Apprenti : l'apprentie bénéficie d'une augmentation gratuite lorsqu'elle attaque avec son éventail. Elle utilise son Esprit et non sa Gaillardise pour infliger des dégâts car les blessures qu'elle cause sont plutôt le fait de coups précis en des points vulnérables. Enfin, les multiples lames de l'éventail provoquent mille blessures qui épuisent progressivement l'adversaire : celui-ci subit (niveau de maîtrise) Blessures légères supplémentaires à la fin de chaque tour par attaque ayant infligé des dommages.

Compagnon : l'éventail de la compagne devient un véritable papillon d'acier et de soie dont le vol déstabilise l'adversaire : celui-ci perd un nombre de points égal à l'Esprit de la compagne à ses Défenses passives et actives. De plus, la compagne réagit avec une rapidité fulgurante : elle peut avancer n'importe lequel de ses dés d'action d'un nombre de phases égal à son rang d'Esprit.

Maître : la maîtresse bénéficie d'un rang supplémentaire en Esprit ce qui peut amener son score à 6, voire 7 avec certains avantages.



Lucani

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Yesukai.

Origine : Vodacce.

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

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

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

Homologation : 1645

Métiers et entraînements : Escrime, Pugilat.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Escrime), Coup de pommeau (Escrime), Corps à corps (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : yatagan.

Apprenti : l'Ecole Lucani enseigne tout d'abord à ses étudiants à utiliser leur épée pour attaquer et leur jeu de jambes pour se défendre. Vous pouvez utiliser un yatagan d'une seule main sans aucune pénalité, et vous obtenez une augmentation gratuite pour n'importe quelle défense active effectuée avec la compétence Jeu de Jambes.

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

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

Monteverdi

Origine : Vodacce.

Description : la famille Monteverdi est une famille de la petite noblesse qui a fourni la plupart des cadres militaires des grandes familles vodacci.

Cette famille a appliqué les théories de Scarovese aux grandes batailles. L'important, dans ces dernières, c'est de gagner, pas la façon de gagner. C'est pourquoi, elle n'hésite pas à user et abuser de tactiques parfois peu reluisantes (assassinat des officiers ennemis, empoisonnement des troupes adverses, etc.).

Quoi qu'il en soit, les Monteverdi sont presque toujours du côté des vainqueurs, même si leurs tactiques ne sont pas toujours très appréciées.

Métiers et entraînements : Escrime, Espion.

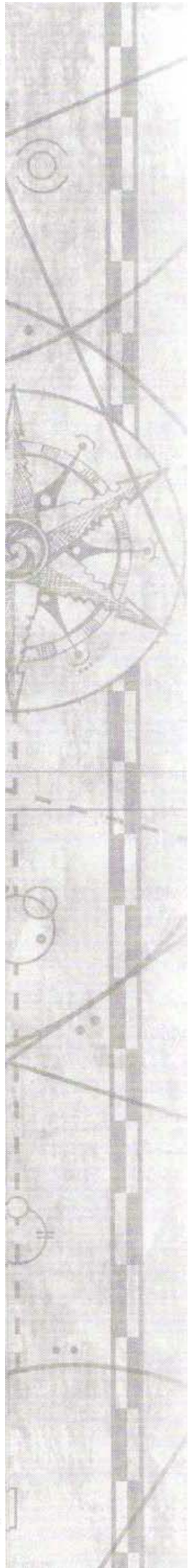
Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Escrime), Foncer, Pressentir, Riposte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : schiavone.

Apprenti : les unités spéciales sont la grande spécialité de l'Ecole Monteverdi. Si au moins 30% des unités de l'armée que commande un général Monteverdi est constituée d'unités spéciales, elle bénéficie d'un bonus de 5 points en initiative. L'apprenti gagne également le métier Commandement où la compétence Qui-vive passe de base.

Compagnon : un compagnon est capable d'utiliser au mieux ses unités spéciales. Elles bénéficient toutes d'un bonus de 5 points en initiative, ce qui devrait leur permettre d'agir avant toutes les troupes ennemies.

Maître : un maître est capable d'utiliser au mieux ses unités spéciales. Si ces dernières doivent subir des pertes, elles sont divisées par cinq, l'unité a donc de grandes chances d'être encore utilisable. De plus, lorsqu'elles ne sont pas placées en première ligne, ces unités ne peuvent être attaquées par l'adversaire, même s'il a des troupes en surplus.



Provolone

Origine : Vodacce

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

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

Affiliée à la guilde des Spadassins : 1647

Métiers et entraînements : Erudit, Escrime.

Compétences de spadassin : Cavatione (Escrime), Désarmer (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Riposte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : rapière.

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

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

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

Ricardo

Origine : Vodacce.

Description : la Vodacce a été célèbre durant la guerre de la Croix en fournissant de nombreux mercenaires arbalétriers aux armées des différents Eisenfürst d'Eisen. Et malgré l'apparition des armes à feu, la Vodacce continue de former des arbalétriers. En effet, cette arme puissante est plus sûre d'utilisation et plus silencieuse que ses cousines à poudre.

Elle est, de fait, devenue une arme de tireur solitaire, de tireur d'élite, d'assassin. Aussi, une évolution bien naturelle se produit. 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.

Ricardo mit également au point toute une série de carreaux aux effets très variés et adaptés à des arbalétriers exigeants.

Son arme paraît simple d'utilisation mais toute une technique est nécessaire pour la maîtriser, sinon le coup ne part pas ou part mal.

La faiblesse de cette technique de combat réside dans le fait que lorsque le chargeur est vide, le spadassin se retrouve sans munitions et est alors très vulnérable, il faut donc l'inciter à tirer ses carreaux alors que l'on ne risque rien.

Métiers et entraînements : Arbalète, Athlétisme.

Compétences de spadassin : Marquer (Arbalète), Tir à carreau spécial, Tir d'adresse (Arbalète), Tir précis (Arbalète), Voir le style.

Armes de prédilection : arbalète de Ricardo.

Apprenti : un apprenti sait utiliser cette arme de fabrication exceptionnelle qu'est l'arbalète de Ricardo. Il ajoute sa propre puissance au tir en infléchissant rapidement et puissamment son poignet. Il peut ajouter sa Gaillardise aux dommages comme pour une arme de mêlée.

Compagnon : un compagnon peut utiliser la technique dites de "l'agrafage". Pour cela, sa cible doit être près d'un quelconque élément de mobilier ou d'un mur, et ce meuble ou ce mur doivent être en bois, plâtre, ou tout autre matériau qu'une telle arme puisse pénétrer. Vous effectuez alors un jet d'Attaque (Arbalète) avec 3 augmentations. Si vous réussissez votre jet, la cible doit dépenser un dé d'action pour se détacher ou subir un malus de 5 à son ND pour être touché par n'importe quelle autre attaque. Si vous lui agrafe les deux bras, il ne peut plus bouger et vous êtes libre de faire un carton sur cet adversaire immobile.

Maître : un maître de l'Ecole Ricardo est capable de tirer le meilleur de son arbalète et peut donc dépenser une action pour effectuer deux attaques. Il lance alors deux dés de moins sur ses jets d'attaque.

Scarlatti

Origine : Vodacce.

Description : si l'on comparait les différents styles d'escrime à des animaux, celui qui correspondrait le plus à l'Ecole Scarlatti serait sans nul doute le serpent. En effet, les spadassins de cette Ecole utilisent une rapière ainsi que de multiples drogues et poisons.

D'ailleurs, ces drogues et poisons, ils les utilisent également sur eux avant un combat afin de doper leurs réflexes et d'améliorer aussi bien leur puissance que leur encaissement.

La mort la plus douloureuse possible, et pas forcément la plus rapide, est ce qu'ils recherchent. Les poisons dont ils recouvrent leur rapière ou leurs bagues (leurs gants, langue, cheveux...) sont particulièrement agressifs et abominables pour leurs victimes.

La faiblesse de ce style vient du fait que le spadassin essaie de toucher son adversaire uniquement pour l'empoisonner, il suffit donc de connaître (ou de deviner) quel est l'élément de sa tenue qui est empoisonné et de l'éviter pour ensuite le vaincre facilement par des techniques d'escrime plus classiques.

Métiers et entraînements : Assassin, Escrime.

Compétences de spadassin : Erafler (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Riposte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : fleuret.

Apprenti : un spadassin de l'Ecole Scarlatti est mithridatisé pendant toute la durée de son apprentissage. Aussi, tous les effets des poisons voient leurs effets diminués, à la discrétion du MJ, mais pour donner un ordre d'idée, un poison mortel infligera des dommages importants, le coma ou l'inconscience ; un soporifique verra ses effets diminuer des 2/3 ou disparaître ; un aveuglant ne sera que temporaire ; un affaiblissant n'aura pratiquement pas d'effets...

Compagnon : un compagnon sait empoisonner les éléments de sa tenue de façon très efficace et imprévisible pour son adversaire (même sa langue peut faire l'affaire, lui-même étant immunisé !) et à frapper, également, de manière inattendue son ennemi. Vous effectuez un jet de Finesse contre le ND pour être touché de votre adversaire. Si vous réussissez, ce dernier ne peut utiliser de défense active pour éviter l'attaque, surpris qu'il est par votre technique anticonformiste.

Maître : un maître est devenu expert dans l'art des poisons. Il connaît des poisons qui vous affecteront lorsqu'il vous soufflera au visage, d'autres qui agissent de façon olfactive ou de façon binaire (séparés, ils n'ont aucun effet, c'est mélangés qu'ils deviennent mortels) et donc utilisables par un tiers (son gant gauche imbibé d'un produit et le droit d'un autre, ainsi ce n'est pas mortel pour lui). Toutes ces techniques font qu'il fait ses jets liés à la compétence Poison comme si elle était de deux rangs supérieurs. De plus, les poisons qu'il utilise ont des effets plus prononcés (à la discrétion du MJ) et peuvent être utilisés lors d'un combat simplement en dépensant un dé d'héroïsme, ce qui simule la facilité qu'il a à empoisonner son adversaire. Lorsque l'on affronte un maître de l'Ecole Scarlatti, il faut partir avec l'idée d'être empoisonné et donc toujours prévoir un antidote ; en espérant qu'il soit suffisamment puissant pour être efficace.

Scola Carnavale

Origine : Vodacce.

Description : la Scola Carnavale trouve son origine avec l'invention des carnivals par les sept princes gouvernants de la Vodacce. Dans chacune des grandes cités vodacci, se tient un carnaval qui dure de quelques semaines à plus de huit mois dans la célèbre ville d'Assina. Les nobles et les personnes de condition rivalisent tous en se parant des plus riches costumes et ne sont autorisés à se montrer que costumés. Cependant, l'extravagance gagnant au fil des ans, ces costumes sont devenus de moins en moins confortables. Il fallut par conséquent inventer un style de combat se prêtant à ce genre de situations. C'est ainsi que fut créée la Scola Carnavale, dont le siège historique se situe à Assina. Son influence demeure largement confinée à cette seule cité, bien qu'elle puisse accueillir des élèves de toutes nationalités.

A Assina, les élèves passent deux années totalement immergés dans la vie sociale de la cité, participant à de nombreuses fêtes et en organisant plusieurs. L'enseignement concerne autant la vie en société, et plus particulièrement celle de Lucani, que l'art de l'escrime. La fin des études est sanctionnée par une grande réception, totalement organisée par les élèves, à laquelle toute la bonne société de Lucani est conviée. Elle marque le dernier jour du carnaval avant son interruption annuelle de quatre mois. Au cours de cet ultime examen, les élèves se défient mutuellement à fleuret moucheté et rivalisent d'ingéniosité pour la plus grande distraction des invités. Cette soirée est l'une des plus courues de toute la Vodacce.

Le style de combat enseigné à la Scola Carnavale rassemble, autour d'un maniement rigoureux de la rapière, toutes les techniques les plus fourbes permettant de mettre l'adversaire mal à l'aise.

Aucune discrimination à l'admission n'est pratiquée au sein de la Scola Carnavale. Il suffit seulement de pouvoir soutenir le train de vie princier demandé à chaque élève. Passer huit mois de l'année à festoyer en changeant de costume pratiquement tous les soirs n'est pas sans entraîner quelques dépenses.

Métiers et entraînements : Courtisan, Escrime.

Compétences de spadassin : Double parade (Arme improvisée/Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Marquer (Escrime, surtout pour faire tomber le masque de l'adversaire), Poignée de poudre, Voir le style.

Armes de prédilection : rapière.

Apprenti : un apprenti de la Scola Carnavale est un homme du monde, les méandres de la haute société vodaccie n'ont plus de secrets pour lui. Il a par ailleurs acquis un réseau de relations non négligeable, essentiellement au cours des innombrables soirées auxquelles il a assisté. Etre apprenti de la Scola Carnavale revient à posséder l'avantage Relations au rang 4.

Compagnon : le compagnon de la Scola Carnavale est passé maître dans l'art de passer les défenses de ses adversaires au moyen de techniques plus ou moins chevaleresques. Tout adversaire d'un compagnon perd un dé (lancé et gardé) sur tous ses jets de défense active.

Maître : un maître de la Scola Carnavale est non seulement une des personnalités les plus en vue de Vodacce, mais également l'un de ses meilleurs bretteurs. Sa présence et sa superbe lors des combats lui confèrent un avantage indéniable sur ses adversaires. A chaque fois qu'il réussit une attaque, il gagne un dé d'action qu'il doit dépenser lors de la phase suivante.

Villanova

Origine : Vodacce.

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

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

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

Homologation : 1658

Métiers et entraînements : Couteau, Escrime.

Compétences de spadassin : Coup fourré (Escrime), Double parade (Couteau/Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : schiavone et couteau alla stradiota.

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

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

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

Sociétés secrètes et organisations

Bonita

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Gallegos.

Origine : Collège invisible.

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

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

Métiers et entraînements : Athlétisme, Escrime.

Compétences de spadassin : Désarmer (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Emprisonner (Escrime), Mur d'acier (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : sabre

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

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

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

Bouffe-doublons

Origine : Pirates.

Description : Bouffe-doublons est l'un des capitaines pirates les plus connus de Théah. Sa férocité sur les mers et son utilisation concomitante de deux pistolets ont gravé son image dans la mémoire collective. Nombreux sont ensuite les coureurs des océans à avoir imité son style et à avoir marché dans ses pas.

Ayant été développé dans le feu des batailles et dans l'ivresse de veillées dans les bars, ce style sans protocole est d'une étonnante efficacité. Le style bouffe-doublons est plus un style de dévastation qu'un style de combat.

Il suffit de sortir ses pistolets et de tirer sur toutes les cibles vulnérables, puis de matraquer les survivants avec le pommeau de ses armes jusqu'à ce qu'ils soient tous au sol.

Les spadassins de l'Ecole Bouffe-doublons portent de grandes ceintures où l'on trouve autant de pistolets qu'ils peuvent en mettre. On n'est jamais trop prudent.

Le principe essentiel de l'Ecole Bouffe-doublons est que la meilleure défense réside dans une attaque fournie et vicieuse. Malgré tout, il leur arrive de manquer de pistolets. Comme ils n'apprennent pas à recharger rapidement comme d'autres Ecoles au pistolet, un pirate de l'Ecole Bouffe-doublons qui a tiré sa dernière balle n'est plus qu'un pirate hurlant et gesticulant comme les autres.

Métiers et entraînements : Combat de rue, Pistolet.

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (pistolet), Coup d'épaule (pistolet), Tir d'adresse (pistolet), Tir d'instinct (pistolet), Voir le style.

Armes de prédilection : pistolet

Apprenti : pour un tireur Bouffe-doublons, le pistolet est considéré comme une arme de mêlée. Il gagne une augmentation gratuite en Attaque (arme à feu) avec un pistolet quand la cible est à portée de mêlée (c'est à dire qu'elle est capable de frapper avec une épée).

Compagnon : un tireur Bouffe-doublons maîtrise parfaitement la technique du tir à deux armes. Lancez et gardez un dé de dommages supplémentaire lorsque vous tirez à deux pistolets (les dommages passent à 6g5).

Maître : un maître tireur de l'Ecole Bouffe-doublons est si brutal qu'il pourrait faire blanchir Légion lui-même. Pour chaque mort qu'il a causé dans ce round, il gagne un dé lancé gardé supplémentaire sur ses jets d'intimidation.

Desaix

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Valroux.

Origine : la Rose et la Croix.

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

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

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

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

Métiers et entraînements : Couteau, Escrime.

Compétences de spadassin : Double parade (Couteau/Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Fente en avant (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : rapière et main-gauche.

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

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

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

El Puñal Oculto

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Aldaña.

Origine : Los Vagos.

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

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

Métiers et entraînements : Couteau, Escrime.

Compétences de spadassin : Corps à corps (Escrime), Coup de pommeau (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Emprisonner (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : sabre et puñal

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

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

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

Épées de Salomon

Origine : Castille.

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

Métiers et entraînements : Escrime, Bouclier (la compétence Attaque [Bouclier] devient une compétence de base).

Compétences de spadassin : Charge au bouclier, Désarmer (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Emprisonner (Pavois), Voir le style.

Armes de prédilection : épée longue et bouclier rectangulaire.

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

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

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

Fadh-Righ

Origine : Bryn Bresail.

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

Métiers et entraînements : Lance légère, Bouclier.

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Lance légère), Fente en avant (Lance légère), Emprisonner (Bouclier), Marquer (Lance légère), Voir le style.

Armes de prédilection : lance et rondache

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

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

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

Faileas

Origine : Bryn Bresail.

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

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

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

Homologation : 1667

Métiers et entraînements : Courtisan, Escrime.

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Marquer (Escrime), Mur d'acier (Escrime), Reproduire (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : rapière

Apprenti : la première chose qu'apprend un élève de l'Ecole Faileas est de bien s'orienter et d'observer attentivement. Il utilise toujours son arme dans la main opposée à celle de son adversaire, bénéficiant ainsi toujours de l'avantage *Gaucher* contre son adversaire, il apprend également à ignorer la pénalité de main non-directrice. Ils apprennent à copier le mouvement de leur adversaire et peuvent utiliser leur rang de Panache comme défense passive au lieu de leur compétence de jeu de jambes ou de parade (escrime).

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

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

Guannazar

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Villanova.

Origine : Inquisition.

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

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

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

Métiers et entraînements : Bourreau, Escrime.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Escrime), Désarmer (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Force d'âme, Voir le style.

Armes de prédilection : sabre

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

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

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

Gustavo

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Valroux.

Origine : Los Vagos.

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

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

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

Métiers et entraînements : Cavalier (la compétence avancée Voltige passe compétence de base), Escrime.

Compétences de spadassin : Attaque de cavalerie, Charge (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : sabre de cavalerie

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

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

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

Hammer

Origine : les Nibelungen.

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

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

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

Métiers et entraînements : Masse, Pugilat.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Masse), Exploiter les faiblesses (Masse), Frappe à deux mains, Lancer (Masse), Voir le style.

Armes de prédilection : marteau de guerre

Apprenti : les années passées à apprendre le travail de la forge ont rendu le spadassin plus endurant et plus résistant à la chaleur. Vous diminuez de 10 blessures légères tous dégâts infligés par de la chaleur ou du feu. De plus, vous lancez et gardez un dé supplémentaire pour encaisser des dommages.

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

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

Malone

Origine : Avalon.

Description : c'est en utilisant cette technique que Jenny Malone put tuer le client qui l'avait insultée et devenir célèbre en faisant de la légitime défense un droit pour tout citoyen. De surcroît, elle donna une nouvelle signification au mot « maîtresse »).

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

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

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

Métiers et entraînements : Couteau, Fouet.

Compétences de spadassin : Arracher une arme (Fouet), Coup de pommeau (Fouet), Exploiter les faiblesses (Fouet), Mise à terre, Voir le style.

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

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

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

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

Marcina

Réduction : 20 PP pour un personnage connaissant déjà Aldaña ou Gallegos, 15 PP s'il connaît les deux.

Origine : colonie de Marcina

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

Il est facile de reconnaître le style Marcina en faisant attention à ses mouvements de balancement et à l'utilisation intensive qu'il fait de son jeu de jambes. Les techniques de combat à la rapière de manière "rapprochée" ne sont pas très appréciées de leurs cousins du continent qui les trouvent laides, mais les habitants de Marcina leur répondent qu'elles ne sont peut-être pas du plus bel effet esthétique, mais qu'elles sont extrêmement pratiques et évitent de voir son arme empêtrée dans les broussailles ou lâchée par accident depuis le haut d'une falaise...

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

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

Métiers et entraînements : Athlétisme, Escrime.

Compétences de spadassin : Corps à corps (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte (Escrime), Riposte (Escrime), Voir le style.

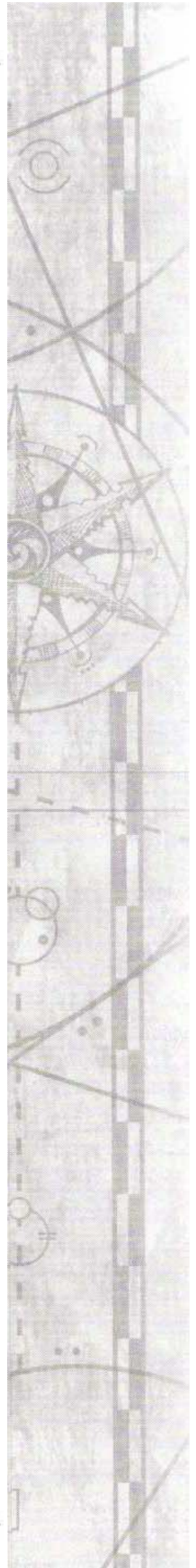
Armes de prédilection : rapière ou sabre.

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

Compagnon : les spadassins de l'Ecole Marcina apprennent à utiliser les imperfections du terrain à leur avantage en manœuvrant leur adversaire pour l'amener dans une situation défavorable (si tous les environnements ne sont pas aussi traîtres que les profondeurs de la jungle, les rues sont pavées de pierres instables, les tavernes sont remplies de chaises et de tables, ainsi, tous les terrains ont des imperfections que le spadassin Marcina peut utiliser à son avantage).

Donc, le compagnon Marcina peut choisir de dépenser une action pour mettre son adversaire en difficulté. Pour cela, il effectue un jet de Finesse + Jeu de jambes contre le ND pour être touché de l'adversaire. S'il réussit, la marge de réussite est transformée en augmentations qu'il peut utiliser ensuite librement sur n'importe quelle autre attaque, défense active ou compétence de spadassin pendant tout le round. Ces augmentations peuvent être réparties sur plusieurs jets mais doivent absolument être employées dans le même round que l'attaque. Exemple : Ignacio réussit son jet de Finesse + Jeu de jambes (jet : 37, ND : 25), il reçoit alors deux augmentations ($37 - 25 = 12$, soit 2 augmentations) qu'il peut utiliser librement sur ses deux prochaines actions encore à sa disposition.

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



Mortis

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Boucher.

Origine : die Kreuzritter.

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

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

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

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

Compétences de spadassin : Double attaque (Couteaux), Exploiter les faiblesses (Couteau), Riposte (Couteau), Tir d'instinct (Couteau), Voir le style.

Armes de prédilection : dague, miséricorde ou poignard

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

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

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

Nahgem

Origine : Kanuba.

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

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

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

Métiers et entraînements : Lance légère, Athlétisme.

Compétences de spadassin : Désarçonner (Lance légère), Maintenir à distance (Lance légère), Exploiter les faiblesses (Lance légère), Saut à la perche, Voir le style.

Armes de prédilection : sagaie

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

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

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

Necare

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Cappuntina.

Origine : les Filles de Sophie.

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

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

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

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

Compétences de spadassin : Corps à corps (Couteau), Epingler (Couteau), Exploiter les faiblesses (Couteau), Rompre le combat, Voir le style.

Armes de prédilection : dague, miséricorde ou poignard

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

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

Maître : les maîtres du style Necare connaissent une botte qui s'appelle "la Touche". Lorsque vous l'employez, effectuez un jet de Finesse + Attaque (Couteau) accompagné de trois augmentations sur le ND. Si vous le réussissez, alors vous empoisonnez votre victime et lui infligez 1 blessure légère. La victime doit effectuer un jet de Qui-Vive contre un ND de 5 + 5 fois votre rang de Dissimulation pour constater que vous l'avez blessée. Le même ND s'applique par la suite à toute personne souhaitant découvrir plus tard les causes de la mort. En outre, vous avez développé une très grande résistance aux poisons. Considérez que vous disposez de l'avantage Immunité aux poisons face à tous les types de poisons.

Pavois

Origine : Société des Explorateurs.

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

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

Métiers et entraînements : Athlétisme, Combat de rue.

Compétences de spadassin : Corps à corps (Combat de rue), Exploiter les faiblesses (Arme improvisée), Emprisonner (Arme Improvisée), Riposte (Arme improvisée), Voir le style.

Armes de prédilection : arme improvisée

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

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

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

Qor'qunq

Origine : Empire du Croissant, secte des Qatihl'i.

Description : Qor'qunq est le style de combat des assassins Qatihl'i. C'est un style délibérément vicieux qui frappe de façon profonde, brutale et fatale. Un assassin utilisant le style Qor'qunq prendra son temps afin de chercher la faiblesse dans la défense ennemie, avant de jaillir comme un diable de sa boîte, et de se précipiter afin d'infliger un coup mortel. La patience calculatrice de cette secte est la fois la plus grande force et la plus grande faiblesse du style Qor'qunq, puisqu'elle permet à l'assassin de conserver toute son énergie mais donne également à sa proie une chance de battre en retraite et de s'enfuir.

Métiers et entraînements : Couteau, Espion (la compétence Poison passe de base).

Compétences de spadassin : Corps à corps (Couteau), Coup puissant (Couteau), Exploiter les faiblesses (Couteau), Fente en avant (Couteau), Voir le style.

Armes de prédilection : jambiya

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

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

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

Quinn

Origine : N.O.M.

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

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

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

Métiers et entraînements : Couteau, Espion.

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

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

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

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

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

Qurra

Origine : Corsaires du Croissant.

Description : il est malheureux mais inévitable de constater que la grande majorité des marins des bateaux croissantins n'ont pas choisi cette vie. Peut-être ont-ils été victime d'un enlèvement ou capturés et mis en esclavage ou pour toute autre raison.

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

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

Cet homme, que l'on connaît simplement sous le patronyme de Qurra incita alors ses camarades à s'entraider les uns les autres dans la violence des combats. Ils développèrent ainsi des techniques de combat à plusieurs et s'entraînèrent dans les rares périodes de calme. Puis, une fois au cœur de la bataille, ils s'entraidèrent efficacement les uns les autres.

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

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

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

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

Métiers et entraînements : Acrobat, Combat de rue.

Compétences de spadassin : Double parade (Arme improvisée / Arme improvisée), Esquive acrobatique (Armes improvisées), Exploiter les faiblesses (Armes improvisée), Tourbillon (Armes improvisées), Voir le style.

Armes de prédilection : armes improvisées.

Apprenti : un apprenti de l'Ecole Qurra considère toutes les armes qui lui tombent sous la main comme des armes improvisées tout en gardant leurs différents bonus et malus. Ensuite, comme ils passent leur temps en mer à développer leurs compétences, ils reçoivent un rang dans la compétence Natation, qu'ils possèdent ou non un métier ou un entraînement permettant de développer cette compétence. Enfin, vous pouvez utiliser toutes les compétences du métier Acrobate, ainsi que Nager, comme défense active ou passive.

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

Maître : un maître de l'Ecole Qurra a dû faire face à une grande variété d'adversaires, de styles de combat et d'armes et est pourtant toujours en vie. Ainsi, il a appris beaucoup de tous ces ennemis. Il peut dépenser un dé d'héroïsme pour utiliser n'importe laquelle des compétences de spadassin suivantes au rang 2 : Corps à corps, Coup de pommeau, Coup puissant, Désarmer, Double Attaque, Emprisonner, Feinte, Fente en avant, Frappe à deux mains, Marquer ou Riposte. Ces compétences peuvent être utilisées en utilisant la compétence Arme improvisée et une arme adaptée (à la discrétion du MJ). Ainsi, comme il dispose de deux rangs dans cette compétence de spadassin, ses dés explosent. Ces compétences ne peuvent pas être augmentées (à moins que le maître n'ait accès à ces compétences via une autre Ecole d'escrime).

Rochefort

Origine : Montaigne.

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

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

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

Homologation : 1661

Métiers et entraînements : Athlétisme, Escrime.

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Escrime), Voir le style (voir le rang d'apprenti pour plus de renseignements).

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

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

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

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

Rogers

Origine : Confrérie de la Côte.

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

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

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

Métiers et entraînements : Combat de rue, Escrime.

Compétences de spadassin : Corps à corps (Combat de rue), Désarmer (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Emprisonner (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : sabre d'abordage

Apprenti : vous pouvez utiliser votre compétence Equilibre à la place de n'importe quelle compétence de parade en défense active ou passive. En outre, vous apprenez une feinte de pirate.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Rossini

Origine : Eglise du Vaticine.

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

Métiers et entraînements : Armes d'hast, Lutte.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Arme d'hast), Désarmer (Arme d'hast), Exploiter les faiblesses (Arme d'hast), Emprisonner (Arme d'hast), Voir le style.

Armes de prédilection : hallebarde ou pertuisane.

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

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

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

Salinas

Réduction : 20 PP pour un personnage connaissant déjà Aldaña, Gallegos, Hirojosa ou Soldano ou 15 PP s'il en connaît déjà deux ou trois.

Origine : pirates et marins.

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

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

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

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

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

Métiers et entraînements : Escrime, Marin.

Compétences de Spadassin : Coup puissant (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Feinte de corps (Escrime), Riposte (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : sabre d'abordage.

Apprenti : Salinas enseigne d'abord à ses apprentis à utiliser leur sabre d'abordage avec grâce et vitesse. Vous ignorez le malus d'une augmentation en attaque normalement infligé à l'utilisateur de cette arme. Enfin, vous pouvez utiliser la compétence Equilibre comme défense active ou passive.

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

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

Vigilare

Réduction : 20 PP pour un personnage connaissant déjà l'Ecole Villanova.

Origine : Les Filles de Sophie.

Description : les Servantes des Filles de Sophie complotent depuis des millénaires et planifient leurs intrigues politiques sur des siècles. Elles ont appris assez rapidement qu'une simple flèche ou lame tuant l'un de leurs pions pouvait briser un plan soigneusement conçu depuis des siècles. Afin de préserver leurs agents et leurs pions les plus importants, les Filles ont secrètement développé une Ecole leur permettant de former des gardes du corps capables de protéger leurs intérêts.

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

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

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

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

Métiers et entraînements : Escrime, Garde du corps.

Compétences de spadassin : Attaque en dégaine (Escrime), Désarmer (Escrime), Exploiter les faiblesses (Escrime), Tourbillon (Escrime), Voir le style.

Armes de prédilection : schiavone

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

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

Maître : un maître Vigilare sait analyser les faiblesses de multiples adversaires, les observer et réagir rapidement afin de tous les mettre K.O. Cet apprentissage a développé ses réflexes et sa vivacité d'esprit. Lorsqu'il atteint ce rang, le spadassin Vigilare obtient gratuitement un bonus de 1 rang en Esprit. Ce bonus augmente également de 1 le rang maximum du personnage. Par conséquent, un maître de l'Ecole Vigilare peut augmenter son Esprit jusqu'à 6 (voire 7 avec certains avantages).

Vipereus Morsus

Réduction : 20 PP pour les personnages connaissant déjà Courtepointe.

Origine : Rilasciare.

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

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

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

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

Métiers et entraînements : Combat de rue, Couteau.

Compétences de spadassin : Corps à corps (Combat de rue), Coup puissant (Couteau), Exploiter les faiblesses (Couteau), Fente en avant (Couteau), Voir le style.

Armes de prédilection : dague, miséricorde ou poignard

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

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

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