



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Aides de jeu > Des écoles encore des écoles > **Ecole de Spadassin : Mac Intyre**



## Ecole de Spadassin : Mac Intyre

dimanche 5 mars 2006, par [Martin](#)

**Pays d'origine** : Avalon

**Description** : Dans les marches highlandes, le clan des McIntyre représentent toute la tradition et l'esprit patriotique des autres tribus. Ils sont reconnus pour leur tactiques de guérilla et leur habileté à utiliser le terrain à leur avantage, quel qu'ils soient. Les armées conventionnelles sont souvent difficiles à diriger de part leur taille, mais la technique McIntyre préconise un groupe armé plus rapide et donc plus apte à réagir en cas de pépin. Comme il n'y a pas d'académie à proprement parler, la personne voulant connaître les secrets des McIntyre devra rester avec eux un bon bout de temps, pour se faire accepter parmi le clan. Un commandant faisant face aux McIntyre devra user d'imagination pour gagner la victoire. En effet, à moins d'avoir une armée gigantesque, les tactiques conventionnelles sont inefficaces à moins de vouloir perdre beaucoup d'hommes. La faiblesse de cette école est sans doute sa dépendance du terrain. En terrain découvert, la stratégie de guérilla n'est pas des plus efficaces. Contrairement aux autres écoles d'escrime, les étudiants de l'école McIntyre ne reçoivent pas l'avantage d'être membre d'une école. Cependant, ils gagnent l'avantage " réflexes de combat ".

**Compétences** : Commandant, chasseur  
Spécialisations : Ordres (Avance, charge, envelopper, attaque de flancs, tenir le terrain, regrouper, éclairer, réception de charge, rang serrés, retraite) Nouvelles spécialisations Ordres : Voir le supplément Eisen sur les règles avancés. Si nous n'avez pas ce supplément, utilisez la règle suivante, pour chaque 5 points investis dans les spécialisations d'ordre, vous gagner une augmentation gratuite à utiliser pour la bataille.

**Apprentis** : La tactique de guérilla consiste à utiliser le terrain à son avantage. La pénalité habituelle de -5 aux jets de stratégie pour le général quand on est sur un terrain difficile est annulée. De plus, l'apprenti gagne une augmentation gratuite lorsqu'il manœuvre sur un terrain en extérieur difficile à pratiquer. Cette augmentation gratuite est applicable pour tous les jets dans les compétences de chasse et d'athlétisme. Vous devez apprendre quatre spécialisations au niveau 4 pour devenir un compagnon.

**Compagnon** : Un compagnon est capable d'exploiter la faiblesse des unités de cavalerie et d'artillerie ennemie. En dépensant un dé d'héroïsme et sur un jet de esprit + stratégie contre une difficulté de 5+5\* le nombre de points en stratégie de l'adversaire. Si les conditions sont remplies, les unités de cavalerie ou d'artilleries adverses se retrouvent engagés activement dans la bataille. Voir le supplément Eisen pour en savoir les effets. Autrement, appliquez une augmentation gratuite utilisable pour le combat pour chaque augmentation réussie au delà du niveau de difficulté, si bien l'armée ennemie possède une cavalerie ou une artillerie quelconque. Pour faire ce jet, il faut bien sûr que le compagnon soit le général de l'armée ! De plus, la volonté du commandant est telle que la pénalité habituelle en cas de blessure mortelle est réduite de moitié. Il faut maîtriser cinq spécialisations au niveau 5 pour devenir maître.

**Maître** : Un maître de l'école McIntyre est en mesure d'utiliser une petite armée à son avantage. Si l'armée ennemie possède un avantage numérique, le bonus accordé à celui-ci est réduit de moitié. De plus, en combat normal contre des brutes, le maître gagne une augmentation gratuite.



Cette augmentation est seulement valide en désavantage numérique.

P.-S.

Cette école se trouve dans [A la pointe de l'Épée](#)