



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Aides de jeu > Des écoles encore des écoles > **L'école Héracléus**



## L'école Héracléus

dimanche 30 septembre 2007, par [enoia](#)

**Origine :** Usurra

### **Description de l'école :**

Ce style de combat a été mis au point par Héracléus, le puissant.

L'entraînement de cette école est très complet, apprentissage du combat nocturne, contre plusieurs adversaires, dans des lieux étroits et confinés, dans des conditions difficiles (dans de l'eau ou de la boue), survie dans les bois, initiation au pistolet.

Par contre il est très long, le statut de compagnon ne s'obtenant qu'au bout de 10 ans en général, et celui de maître en 30 ans. En outre il est très rude puisqu'un élève sur 5 d'Héracléus finit par mourir lors des entraînements. Le temps d'entraînement collectif et individuel est au minimum de 12 heures par jour, chaque jour de la semaine. Les examens qu' Héracléus et les autres maîtres de son école imposent s'avèrent très durs, le passage au statut de compagnon n'est possible que si l'apprenti arrive à survivre seul dans une forêt pendant 6 mois. Un compagnon qui désire devenir un maître, doit réussir à résister pendant deux minutes aux assauts d'un maître qui le combat avec l'intention de le tuer. Le compagnon est contraint de porter 50 kilos de poids d'entraînement, lors de l' examen.

Cependant ceux qui survivent à l' enseignement de l'école Héracléus deviennent des machines à tuer, capables d' exploits surhumains comme par exemple couper un homme en deux avec un seul coup d'épée, arrêter à main nue une flèche ou une épée, parer avec une épée des balles de pistolet, courir vite en portant une armure d'un poids de 50 kilos .

Héracléus et les autre maîtres de son école acceptent n'importe qui, des combattants expérimentés, mais aussi des novices dans la pratique du maniement des armes. Héracléus croit que face à des situations extrêmes, un piètre combattant peut se transformer en guerrier extraordinaire.

Comme le délai d'apprentissage pour accéder aux techniques les plus avancées de l'école Héracléus se compte en décennies, il n'y a pas d'âge minimum pour faire partie de cette école, des enfants âgés de 4 ans se trouvent dans les rangs des disciples de l'école Héracléus.

**Affilié à la guilde des spadassins :** non

**date de création de cette école :** 1500

**Académie :** A Podshiversk en Usurra

**Armes de prédilection :** épée, pistolet

**Compétences de combat, (sauf cas particulier ces compétences ne sont utilisables que lorsqu'une épée est utilisée) :**

- *Charge* : Au début de chaque tour vous pouvez diminuer un de vos dés d'action de rang dans cette compétence phases.

Corps à corps : C'est l'art du combat rapproché à l'épée, permet de faire tomber à terre son adversaire enutilisant cette compétence, vous faites 0G1 de dommages.

- *Coup de pommeau* : Permet de frapper au visage son adversaire, vous infligez 0G2 de dommages, et le ND pour être touché de votre adversaire passe à



5 jusqu'à la fin de la prochaine phase.

- *Coup fourré (escrime)* : Lorsque votre adversaire vous attaque, vous pouvez utiliser une action en cours ou en réserve (pas une interruption) pour faire un coup fourré. Esprit + Coup fourré en guise d'attaque contre votre adversaire, si vous touchez vous infligez 3G2 de dommages, et si l'adversaire reçoit une blessure grave, son attaque est tout bonnement annulée.

- *Coup puissant* : Faire un jet d'attaque sous Coup Puissant qui ne peut être opposer à une défense active, mais vous devez faire rang de Gaillardise de votre adversaire augmentations, moins une par rang dans cette compétence au dessus de 1.

- *Déplacement circulaire* : Lorsque l'adversaire vous rate (défense passive ou active), vous pouvez réduire votre prochain dés d'action d'un nombre de phases égal à votre rang (minimum la phase actuelle).

- *Désarmer* : Si l'attaque de votre adversaire vient d'échouer sur votre défense passive ; avec une action, vous pouvez tenter un jet d'opposition Gaillardise + Désarmer contre Gaillardise + attaque (arme utilisé), si vous l'emportez, vous faites sauter son arme. Avec deux augmentations, vous pouvez vous retrouver avec son arme en main. Par une attaque (arme utilisée) avec trois augmentations vous pouvez provoquer le jet d'opposition. résultat de votre attaque, si il échoue, vous faites sauter son arme.

- *Exploiter les faiblesses (école)* : Vous avez +1G0 par rang sur les jets d'attaque et de défense contre un adversaire de cette école.

- *Feinte* : Faire un jet d'attaque sous Feinte qui ne peut être opposer à une défense active, mais vous devez faire rang d' Esprit de votre adversaire augmentations, moins une par rang dans cette compétence au dessus de 1.

- *Fente en avant* : +2G0 aux dommages, mais pour cette phase votre ND passif passe à 5, et vous ne pouvez faire de défense active.

Force d'âme : +1 par rang au jet de blessure.

- *Guet-apens* : Identique à la compétence décrite dans le livre des joueurs.

- *Marquer* : Vous pouvez faire cette attaque pour, soit l'adversaire perd un dés d'héroïsme jusqu'à la fin du combat, soit vous gagnez un dés d'héroïsme valable jusqu'à la fin du combat.

- *Mur d'acier* : Si vous n'avez pas encore attaqué ce tour, vous avez +2 par rang à votre défense passive parade (escrime).

- *Parade (lanterne)* : Compétence de défense (active et passive).

- *Pas de côté* : (identique à la compétence avancée d'Athlétisme). Lorsque vous réussissez une défense active, vous diminuez votre prochain dés d'action d'un nombre de points égal à cette compétence, avec au minimum la phase actuelle.

- *Recharger (arme à feu)* : (identique à la compétence avancée d' Arme à feu). Permet de réduire de 2 par rang le temps de rechargement.

- *Riposte* : Permet de parer et de contre-attaquer si la parade est réussie, en une action avec l'arme en question. Pour cela vous devez prendre la moitié de votre compétence de parade et d'attaque (arrondie à l'inférieur). Pour chaque rang de Riposte, vous pouvez ajouter un dés lancé soit sur la parade, soit sur la contre-attaque.

- *Tir d'adresse* : Pour chaque rang, vous pouvez réduire un malus de 5, ou une augmentation pour viser.

- *Tir en cloche* : Portée + 5m par rang.

- *Tourbillon* : Pour chaque rang, vous ajoutez 2 points à votre jet d'attaque contre plusieurs adversaires (hommes de mains ou brutes).

### **Capacités spéciales des adeptes de l'école Héracléus**

- **Apprenti** : Un apprenti de l'école d'Héracléus est

résistant, il ignore les malus des 5 premières blessures qu'il encaisse chaque fois que son total revient à zéro. En outre il sait utiliser aussi bien une épée ou un pistolet avec la main droite ou gauche, donc il ne subit pas de malus quand une de ces deux armes est utilisée par une main non directrice.

- **Compagnon** : Le compagnon de l'école d'Héracléus a développé à un niveau impressionnant ses réflexes, en effectuant un jet de Gaillardise de ND 10, il peut esquiver une flèche d'un arc ou d'une arbalète si le tireur se trouve à plus de 10 mètres. S'il réussit un jet de Gaillardise de ND 20, il pare avec une épée une flèche si le tireur est à plus de 5 mètres. S'il ne pas rate pas un jet de Gaillardise de ND 30, il devient capable d'arrêter à main nue sans subir de dommage une flèche si le tireur est à plus de cinq mètres ou une attaque à l'arme blanche. S'il triomphe d'un jet de Gaillardise de ND 40, il arrive à bloquer avec une épée un tir d'arme à feu, si le tireur est à plus de 2 mètres de lui. Un compagnon à automatiquement l'avantage « entraînement nocturne ». Un compagnon peut sortir un pistolet et tirer en une seule et même action. Un compagnon ne subit pas de malus s'il porte une armure d'un poids égal ou inférieur à 20 kilos.

- **Maître** : Un maître de l'école Héracléus est un cauchemar pour ses adversaires, sa force, sa résistance et sa vitesse lorsqu'il combat est extraordinaire, s'il réussit un jet d'attaque et qu'il vise une partie du corps de son adversaire qui n'est pas protégé par une armure en métal ou une protection magique dans ce cas la partie visée par le maître est séparée du reste du corps. Lorsqu'un maître rate un jet de blessure, divisez la marge d'échec par 3 ( en arrondissant à l' entier inférieur). Le ND pour toucher avec une arme blanche un maître est au minimum de 60, sauf bien sur si le maître est immobilisé. Il n'a pas de pénalités d'attaque quand il manipule un pistolet. Un maître ne subit pas de malus s'il porte une armure d'un poids égal ou inférieur à 50kilos.

## Héracléus le puissant, Ussuran, Vilain

**Description** : Héracléus commença à se battre dès l'âge de 6 ans, son père était un chef d'une compagnie de mercenaires, et sa mère une esclave que battait son père. Son géniteur était impitoyable, quand un homme de sa compagnie, n'était plus jugé assez utile, il le tuait. Cette situation à pousser Héracléus à s'entraîner très dur au maniement des armes, notamment l'épée. Héracléus passe entre 6 à 8 heures par jour à perfectionner ses aptitudes de combat. Une fois devenu adulte Héracléus a décidé de fonder sa propre école. Le seul et unique désir d'Héracléus est de devenir toujours plus fort. . Héracléus est une homme dont le corps est couvert de centaines de cicatrices, ils aiment bien les montrer, c'est pourquoi il porte presque tout le temps juste un pantalon en tissu noir, le reste de son corps étant à découvert. Le regard d'Héracléus est troublant, dans son regard on peut lire la folie. Héracléus est un fou, prêt à tuer des dizaines d'innocents, si cela lui apporte un adversaire intéressant à combattre.

### Caractéristiques

Gaillardise 6

Dextérité5

Esprit3

Panache3

Détermination4

Réputation -50

Arcane : Arrogant

Epée de Damoclès : Obsession pour le combat, chaque fois qu'une occasion de se battre se présente, Héracléus doit effectuer un jet de détermination ave un ND de 30, s'il le rate, il se lance à corps perdu dans la bataille sans penser aux conséquences.

### Avantages :

Accoutumance au froid 2 / 1 Vest, Ussu et Highs -1g0 sur les blessures dues au froid. +1g0 sur les blessures dues à la chaleur.



Affinité animale 2 / 1 Ussurans 1 augmentation gratuite sur les jets de dressage.

Âge et sagesse 1 à 2 Voir Collège invisible page 81

Ambidextre 5 Jamais de pénalité de main non directrice. Gagne Gaucher.

Ange gardien 4 Pour 1 DH : un adv. Relance un jet d'attaque contre toi ou tu peux relancer une défense active contre un élément naturel (pièges et autres)

Archer précis 3 / 2 Ussurans +1g0 aux attaques à l'arc (à pied ou à cheval)

Centre de gravité bas 3 + 1g0 aux jets d'équilibre.

Dur à cuir 5 / 3 Ussuran +1g0 aux jets de blessures

Entraînement nocturne 4 Malus du aux ténèbres divisé par 2

Etincelle de génie 2 +5 sur tous jets basés sur une certaine compétence (page 82 Collège invisible)

Expression inquiétante 2/4/6 +/-1g1/1g0 ; 2g2/2g0 ; 3g3/3g0 dans les situations sociales (Fds page 87)

Gaucher 3 / 1 Vodacci +1g0 aux jets d'attaque

Grand 5 / 3 Vesten +1g0 aux jets de dégâts et à l'intimidation

Grand Buveur 1 Pas de malus du à l'alcool

Habile 3 1 augmentation gratuite sur les jets de construction (voir Collège invisible)

Homme de guerre 10 / 8 si Académie militaire A la création de perso, les compétences avancées des entraînement s coûtent 1PP. -2 PP sur les écoles d'escrime.

Homme de volonté 25 Pas de magie ni de défaut d'arcane ; coût vert = 5 PP ; immunité à la magie affectant l'esprit, au système de répartition, à la peur ; pas de pénalité due aux blessures

Note : Il existe une alternative à cet avantage (elle

paraîtra dans l'ebook "Derrière le voile" qui devrait sortir vers le mois de novembre ou décembre.

Œil de faucon 2 +2 augmentations gratuites pour les jets de perception visuelle de loin

Os sensible 2 +0g1 aux jets de perception du temps

Réflexes de Combat 3 Permet de relancer un dé d'action

Relation 1 à 3 Vous connaissez quelqu'un qui peut vous aider, doit 1 service pour 2 PP de +

Relation fhideli 3 à 5 Voir Ussura page 102

Résistant à la douleur 4 / 3 pour les Ussurans Sonné si nombre de BG= Det +1. 1 Aug. Gratuite pour résister à la torture

Rythme de sommeil régulier 1 +5 aux jets de Recherches.

Séduisant 5 / 10 +1g1 / + 2g2 à toute action sociale

Sens Aiguës Perception +1g0. pour les jets où la vue, l'odorat et l'ouïe sont utilisés

Spécialité Var 3 fois seulement Peut acheter une compétence dont il n'a pas la spé (1pp bas ; 3pp av.)

Stratège 2 (Min 2 en esprit) +1g0 Stratégie ; Maths et Jeux (dames, échecs)

Tireur d'élite 3 +1g0 aux jets d'attaque avec une arme à feu.

Trait Légendaire 3 / 1 Avalonien un trait pourra atteindre 6

Volonté indomptable 3 +2g0 dès lors des oppositions sociales et jets de peur

**talents en tant que maître d'une école d'escrime :**

Héracléus maîtrise toutes les compétences de combat et les capacités spéciales de l'école Héracléus.



## **Compétences :**

Eloquence 4 Tactique 5  
Attaque (Escrime) 5 Voltige 4  
Parade (Escrime) 5 Tir monté 3  
Attaque (Couteau) 5 Equitation 3  
Parade (Couteau) 5 Sauter en selle 5

Attaque (Armes à feu) 5 Réception de charge 5  
Recharger (Armes à feu) 3 Dressage 4  
Commander 3  
Logistique 5  
Stratégie 4

Fait par Julien Martin  
, e-mail : enoia@laposte.net