
Les Secrets de la Septième Mer

Aide de jeu

*Compendium
des
écoles d'escrime*

*Réalisé par Vermeil
Mise en page par Golf*

Juin 2013

<http://www.golf.fr/>

Tables des matières

Tables des matières	2	Lucani	41
Présentation	3	MacDonald	42
Sources	3	Marikk	42
Apprentissage d'une école d'escrime en cours de jeu	3	Mortis	43
Compétences de spadassin	5	Nahgem	44
Aldana	12	Necare	44
Ambrogia	14	Pavois	45
Andrews	15	Peecke	46
Bernouilli	15	Pösen	46
Bogatyr	16	El Puñal Oculito	47
Bonita	17	Qor'quq	48
Boucher	17	Quinn	49
Buslayevich	18	Rasmussen	49
Cappuntina	19	Robertson	50
Chima Gongjian Shou	20	Robin des bois	51
Chin Te (Main du matin)	20	Rogers	51
Daphan	21	Rossini	52
Délicatesse	22	Scarron	53
Desaix	23	Sersemlik	53
Dobrynya	24	Shaktishaalee ("Puissant")	54
Donovan	24	Shan Dian Dao Te	55
Drexel	25	Siggursdottir	55
Durchsetzungburg	27	Snedig	56
Eisenfaust	27	Soldano	56
Les Epées de Salomon	28	Steil	57
Fadh-Righ (Bras-Long)	29	Swanson	58
Ecole de Faileas (Reflet)	29	Tie Xiong Kung	59
Finnegan	30	Torres	60
Les Frères/Coquins de la Croix	31	Tréville	60
Gallegos	32	Unabwendbar	61
Gautier	33	Urostifter	62
Gelingen	33	Vahiy	62
Cavaliers de Gustavo	34	Valroux	64
Halfdansson	35	Villanova	64
Höpken	36	Vipereus Morsus	65
Hua Shao Ren Te	36	Wu Tsain	66
Jasni	37	Yael	67
Ki Kwanji	38	Ying Sun Wo	68
Kjemper	38	Zepeda	68
Larsen	39	Zheng Yi Quan	69
Leegstra	40	Annexe : Bricolage Symeth	70
Loring	40		

Présentation

Ce compendium destiné tant aux meneurs de jeu qu'aux joueurs vous permettra d'avoir **toutes les écoles d'escrimes officielles** des *Secrets de la Septième Mer*. C'est avant tout une compilation des fiches parues sur le site du **Capharnaüm de Golf** (<http://www.golf.fr/>).

En plus, vous trouverez les règles d'acquisition et le coût d'achat d'une école d'escrime, les compétences de spadassin, et en annexe l'école de bricolage *synrath* de la Société des Explorateurs.

Sources

Toutes les fiches d'écoles d'escrime de ce document sont issues des suppléments officiels parus sous forme papier ou électronique.

Les Secrets de la Septième Mer est un jeu créé par John Wick, Jennifer Wick and Kevin Wilson.

7th Sea, Swashbuckling Adventures, Les Secrets de la Septième Mer, et toutes les autres marques dérivées sont © et ™ de Alderac Entertainment Group, Inc. & Asmodée/Siroz. Tous droits réservés.

Apprentissage d'une école d'escrime en cours de jeu

Au cours de leurs aventures, les personnages auront sans doute envie, à un moment ou un autre, d'apprendre les techniques d'une école d'escrime. D'après le Guide du Joueur, le joueur doit dépenser 50 XP et son personnage connaît l'école choisie. La règle qui suit affine et donne un peu plus de réalisme à cette dépense...

Que faut-il faire pour apprendre une nouvelle école ?

En terme de jeu, le personnage doit suivre un apprentissage auprès de d'un membre de l'école qu'il a choisi. D'un point de vue technique, cet apprentissage se matérialise par une dépense de points d'expérience.

Combien de points d'expérience cela coûte-t-il ?

Une école coûte au total 50 XP, mais certaines écoles ont des enseignements en commun, qu'il n'est pas utile de réapprendre, ce qui se traduit par une moindre dépense de points d'expérience et de temps d'entraînement.

Les enseignements d'une école se décomposent comme suit :

- Le rang d'apprenti et les avantages inhérents (par exemple, l'appartenance à la *Guilde des Spadassins*) valent 10 XP.
- Les deux spécialisations données par l'école valent chacune 10 XP.
- Chacune des quatre compétences de spadassin composant le cursus de l'école coûte 5 XP.

Soit un total de $10 + (2 * 10) + (4 * 5) = 50$ XP.

Si un personnage connaît déjà l'une des composantes de l'enseignement choisi, il n'a pas à dépenser les XP associés, à ceci près que :

- Le rang d'apprenti et les avantages doivent de toute façon être achetés même s'ils sont similaires à ceux d'une école déjà connue.
- Une compétence est considérée comme identique si elle utilise exactement la même technique. Par exemple, *Exploiter les faiblesses (Aldana)* est bien évidemment différente d'*Exploiter les faiblesses (Valroux)*, mais *Double Parade (Couteau / Escrime)* est également différente de

Double Parade (Escrime / Escrime).

Exemple :

Un spadassin de l'école **Valroux** connaît les entraînements **Couteau** et **Escrime**, ainsi que les compétences **Double Parade (Couteau / Escrime)**, **Exploiter les faiblesses (Valroux)**, **Feinte (Escrime)** et **Marquer (Escrime)**.

Il souhaite apprendre l'école **Aldana** qui apporte les spécialisations **Courtisan** et **Escrime**, et les compétences **Exploiter les faiblesses (Aldana)**, **Feinte (Escrime)**, **Marquer (Escrime)** et **Riposte (Escrime)**.

Il doit donc apprendre le **rang d'apprenti** (10 XP), le métier de **Courtisan** (10 XP), les compétences **Exploiter les faiblesses (Aldana)** (5 XP) et **Riposte (Escrime)** (5 XP).

Au final, l'école **Aldana** ne lui coûtera donc que 30 XP au lieu de 50.

Combien de temps doit-on s'entraîner ?

Seul un membre d'une école peut enseigner les techniques de celle-ci à un autre personnage. Ce professeur peut-être un personnage de joueur (PJ) ou un personnage non-joueur (PNJ). L'apprenti peut éventuellement avoir plusieurs professeurs différents au cours de son entraînement, sans que cela lui donne de pénalité ou de bonus particuliers.

Cet apprentissage dure un nombre de jours égal au nombre de points d'expérience à dépenser pour l'achat de l'école, à raison d'une moyenne de huit heures par jour. (Dans l'exemple précédent, le spadassin de Valroux devra s'entraîner 30 jours)

L'entraînement peut se dérouler durant une séance de jeu, auquel cas le personnage ne peut rien faire d'autre de la journée (il reste libre en dehors de son apprentissage). Il peut également prendre place entre deux séances durant une ellipse où le personnage reste auprès de son maître et où les autres personnages vaquent à leurs propres occupations.

Cet entraînement peut démarrer avant que le personnage n'ait accumulé le nombre de points d'expérience requis. Toutefois, c'est la dépense de ces points qui valide l'enseignement. Aussi, l'apprenti ne peut utiliser les techniques de sa nouvelle école qu'une fois tous les jours

d'entraînement effectués et tous les points dépensés.

La consommation des XP, et donc la validation de l'apprentissage peut se faire plusieurs jours après la dernière séance d'entraînement du personnage, mais il ne pourra pas le mettre en application tant qu'il n'en aura pas payé le coût en XP.

Tous les XP se dépensent en une seule fois : il n'y a pas d'utilisation partielle de l'école. (Si le spadassin de Valroux effectue son apprentissage durant les mois de Primus et Secundus, il pourra très bien dépenser ses XP seulement au mois de Quintus, mais il ne pourra se battre comme spadassin Aldana qu'en Quintus et pas avant)

Le choix de l'école d'escrime à la création de personnage

Lors de la création d'un personnage, le choix de l'école d'escrime peut apporter un avantage. En effet, si le personnage achète une école sanctionnée par la Guilde des Spadassins, il acquiert gratuitement l'avantage Appartenance : Guilde des Spadassins (voir le supplément *Guilde des Spadassins* pour de plus amples informations).

Liste des écoles d'escrimes sanctionnées par la Guilde des Spadassins : Aldana, Ambrogia, Andrews, Bernouilli, Bogatyr, Donovan, Drexel, Durschsetzungburg, Eisenfaust, Gallegos, Gautier, Kjemper, Larsen, Leegstra, Lucani, Mac Donald, Posen, Robertson, Snedig, Soldano, Torres, Urostifter, Valroux, Villanova.

Compétences de spadassin

Dans cette partie vous trouverez les compétences de spadassins, ce sont les compétences offertes par les écoles d'escrime, donc c'est un terme générique pour désigner ces compétences et non un rapport direct à la guilde des spadassins.

Aborder

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

Attaque (Armes improvisées)

Cette compétence représente votre capacité à toucher un adversaire avec une arme improvisée. Vous vous en servez quand vous attaquez avec une arme dont l'utilisation n'est pas couverte par une compétence particulière (une table, une caisse ou un autre être humain). Les règles concernant les armes improvisées apparaissent page 196 du Guide du Joueur ou dans le compendium de règles. Cette compétence est la même que la compétence Attaque (Armes improvisées) de la spécialisation Combat de rue que l'on trouve dans Guide du Joueur. Cependant, pour les élèves des Frères de la Croix, il s'agit d'une compétence de base.

Attaque (Bouclier)

Cette compétence représente votre capacité à toucher un adversaire avec un bouclier. Un bouclier inflige 1g1 dé de dommages quand on s'en sert comme d'une arme.

Attaque (Pavois)

Il s'agit tout simplement de votre capacité à frapper un adversaire avec un pavois. Cette compétence est la même que la compétence Attaque (Pavois) de la spécialisation Pavois que l'on trouve dans l'Encyclopédie des nations de Théah : tome VI : Ussura.

Attaque de cavalerie

Cela remplace la compétence Attaque (Escrime) quand vous utiliser une épée à cheval.

Blocage offensif

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

Charge (Arc, arme d'hast, escrime)

Les élèves des écoles développant cette technique tentent de frapper tôt et souvent, puis se replient pour se mettre à l'abri. Vous pouvez diminuer l'un de vos dés d'action de votre rang dans cette compétence (jusqu'à un minimum de 1) juste avant la première phase de chaque tour de combat.

Corps à corps (arme improvisée/escrime, armes lourdes, escrime)

Cette compétence recouvre l'art du combat rapproché au sabre. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si l'attaque porte, vous n'infligez que 0g1 dé de dommages en attaque, mais votre adversaire tombe à terre.

Coup à la gorge

Via cette compétence, vous frappez carrément votre adversaire à la gorge. Déclarez votre intention puis effectuez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour être touché de votre adversaire est augmenté de 15 lorsque vous utilisez cette compétence. Toutefois, si l'attaque porte (et n'est donc pas évitée par une défense active), vous infligez automatiquement une blessure grave à votre adversaire au lieu d'effectuer un jet de dommages.

Coup aux yeux

Cette compétence permet de porter un coup destiné à aveugler temporairement un adversaire. Vous devez obligatoirement avoir une main libre pour pouvoir l'utiliser. Ensuite, vous déclarez votre intention et effectuez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si l'attaque porte, votre adversaire subit 0g1 dé de dommages (mains nues) et doit augmenter la valeur de son dé d'action suivant de 1, plus 1 par augmentation utilisée. Si la valeur de ce dé dépasse 10, il est perdu pour le tour.

Coup de pied

Un coup de pied inflige 0g2 dés de dommages, mais le ND pour être touché de votre adversaire est augmenté de 10. Vous déclarez votre intention et effectuez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence.

Coup de pied réflexe

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

Coup de pommeau (arme à feu, armes d'hast, armes lourdes, Escrime)

Cette compétence permet de frapper un adversaire au visage en utilisant le pommeau de son arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si le coup porte, vous infligez 0g2 dés de dommages et le ND pour toucher votre adversaire est réduit à 5 jusqu'à la fin de la prochaine phase.

Coup fourré (Escrime)

Un coup fourré est un mélange de parade et de contre-attaque qui exploite la lame de l'adversaire pour guider celle du spadassin. Lorsqu'un adversaire vous attaque, vous pouvez dépenser une action de réserve ou en cours (mais pas une interruption) pour réaliser un coup fourré.

Effectuez un jet d'Esprit + coup fourré en guise de jet d'attaque contre votre assaillant. Si vous touchez, vous infligez 3g2 dés de dommages. Si votre adversaire reçoit ainsi une blessure grave, l'attaque qu'il était sur le point d'effectuer est tout bonnement annulée.

Coup puissant (arme d'hast, armes improvisées, armes lourdes, bâton, couteau, dao, escrime)

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

Crochet (panzerfaust)

Vous avez appris à tirer parti du poids et du mouvement des panzerfausts que vous portez. Vous recevez un bonus de +1 aux jets de dommages de vos panzerfausts pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence. Par exemple, un héros avec 3 en Crochet augmenterait un jet de 19 à 22.

Déplacements circulaires

Le style de Finnegan enseigne à ses élèves à se déplacer en cercles et à toujours esquiver du côté faible de l'adversaire (à gauche pour les droitiers, et à droite pour les gauchers). Lorsque l'adversaire vous rate (du fait de votre défense active ou passive), vous pouvez réduire votre dé d'action suivant de 1 pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence. Vous ne pouvez évidemment pas réduire un dé d'action en dessous de la phase actuelle.

Désarmer (arc, armes d'hast, Armes improvisées, armes lourdes, couteau, Escrime, fouet, loring, lutte, mains nues, Panzerfaust, seung tjat koen)

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de votre adversaire vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin d'effectuer un jet d'opposition entre votre Gaillardise + Désarmer et Gaillardise + Attaque (arme utilisée) de votre adversaire. Si vous remportez l'opposition, vous lui faites sauter son arme des mains. Si vous remportez l'opposition en utilisant deux augmentations, vous pouvez même vous retrouver avec l'arme de votre adversaire en main si vous le désirez.

Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Si vous souhaitez introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un rossignol dans une cellule, il vous faut cette compétence. Pour l'utiliser, effectuez un jet simple. Le total généré est le ND à battre par ceux qui sont assez près pour percevoir à jour la tentative de dissimulation. Toute personne vous fouillant bénéficie d'une augmentation gratuite.

En cas de fouille minutieuse, le bonus s'élève à deux augmentations gratuites. C'est la même compétence Dissimulation que celle décrite dans le Guide du Joueur ou dans le compendium de personnages.

Double Attaque (arme improvisée/escrime, couteau, hachettes, Katar)

Quand vous utilisez cette compétence, vous faites deux attaques rapides contre votre adversaire, l'une juste après l'autre. Vous devez déclarer faire une Double Attaque avant de faire votre action, et faire vos deux jets d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour toucher votre adversaire est augmenté de 10 en utilisant Double Attaque.

Double parade (armes lourdes, cape/escrime, couteaux, couteau/escrime, escrime/escrime, escrime/fourreau,)

Cette compétence permet de parer un coup en se servant de deux armes (généralement une arme

d'escrime et une main gauche). Vous pouvez utiliser cette compétence en défense active à la place de votre compétence de parade habituelle mais vous devez l'annoncer. Si vous réussissez votre jet, vous bénéficiez d'un dé d'héroïsme que vous pourrez utiliser pendant un nombre de phases égal à votre rang de Double parade. Dans tous les cas, si vous n'avez pas utilisé ce dé d'héroïsme avant la fin du tour, il est perdu.

Enchevêtrement (Cape)

Semblable au Coup aux yeux, cette attaque a pour objectif d'aveugler et d'embrouiller temporairement votre adversaire. Pour l'exploiter, vous devez tenir une cape dans votre main non directrice. Vous déclarez ensuite l'utilisation de l'Enchevêtrement et effectuez votre jet de dés en utilisant cette compétence en guise d'attaque. Si l'attaque est couronnée de succès, vous n'infligez aucun dommage, mais obligez votre cible à augmenter son dé d'action suivant de 2 points, plus 1 par augmentation réussie. Si le dé d'action passe ainsi au-dessus de 10, il disparaît.

Epingler (Couteau)

Vous savez vous servir d'une arme de jet pour clouer la main d'un adversaire à une surface proche, comme un arbre par exemple. Vous devez lancer une arme de jet en utilisant Epingler (Couteau) plutôt que votre compétence d'attaque habituelle, et ajouter 10 à votre ND pour toucher (pénalité qui ne peut être annulée avec Tir d'adresse). Si vous l'emportez, vous clouez le bras de votre adversaire et il lâche ce qu'il tenait en main. En outre, il doit dépenser 1 action pour se libérer. On ne peut utiliser cette compétence que contre des cibles portant des étoffes ou autres vêtements. Epingler une armure en Dracheneisen à un arbre est tout simplement infaisable.

Esquive de projectiles

Vous avez appris à dévier les flèches et autres projectiles tirés dans votre direction sans être blessé par eux. Vous pouvez l'utiliser comme compétence de Défense quand vous devez vous défendre contre des armes lancées, des flèches, des pierres de fronde, des carreaux d'arbalète, mais pas contre des armes à feu, des attaques au corps à corps, ou des tirs d'artillerie. Si vous choisissez d'utiliser cette compétence comme Défense Active, vous pouvez utiliser deux Augmentations sur votre

jet d'Esprit + Esquive de projectiles pour attraper le projectile plutôt que de le dévier. Si vous parvenez à l'attraper, vous gagnez un Dé d'Héroïsme qui disparaîtra à la fin du round si vous ne l'utilisez pas.

Etreinte

Si votre adversaire tente de briser une prise et s'il échoue ou si le tour s'achève, lancez un nombre de dés égal à votre rang de compétence et gardez-en un seulement. Votre adversaire subit autant de dommages et doit effectuer un jet de blessure. Il s'agit de la compétence Etreinte présentée dans le Guide du joueur mais c'est une compétence de base pour les élèves de l'école de Dobrynya.

Feinte (arme lourde, bâton, couteau, dao, escrime, Seurng tjat koen)

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous utilisez la compétence d'attaque habituelle de votre PJ, mais devez réussir votre jet en utilisant (rang d'esprit de l'adversaire) augmentations. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire ne peut pas utiliser de défense active pour éviter votre coup.

Fente en avant (armes d'hast, armes lourdes, couteau, escrime, Marikk)

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

Force d'âme

Le personnage est habitué à se faire malmené et résiste bien à la douleur. Pour chaque rang qu'il possède dans cette compétence, le personnage bénéficie de +1 à tous ses jets de blessure.

Griffe

Une griffe est un type d'attaque à mains nues qui utilise vos doigts pour appliquer une forte pression sur la peau de votre adversaire. Bien qu'il en résulte

une prise momentanée, elle est relâchée immédiatement. Pour réaliser une telle attaque, faites un jet de Dextérité + Griffe contre le ND pour être touché de votre ennemi, plus 10. Les dégâts d'une Griffe sont les mêmes que pour une attaque à mains nues ordinaire, mais comme vous agissez sur des points de pression de votre opposant, il sera aussi étourdi, et perdra son prochain Dé d'Action, s'il lui en reste un dans le round courant.

Guet-apens

Vous avez appris à repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui attendent dans l'ombre. Ainsi, cette compétence permet de dresser ou de déjouer une embûche. Les règles d'utilisation de cette compétence apparaissent au chapitre Confrontation du Guide du Joueur. Elle est identique à la compétence Guet-apens du Guide du Joueur, mais les élèves de l'école de Larsen l'achètent comme s'il s'agissait d'une compétence de base.

Lance (Armes d'hast)

Elle remplace la compétence Attaque (Armes d'hast) lorsque vous utilisez une arme d'hast à cheval.

Lancer (Hachette, Armes lourdes : hache)

Vous pouvez lancer votre hache (de la taille d'une arme lourde, pas une hachette) en guise d'attaque. Pour ce faire, utilisez cette compétence plutôt que la compétence Attaque (Armes lourdes). La portée d'une telle hache est égale à votre Gaillardise x 2 mètres.

Lancer (Couteau, lance)

Lorsque vous décidez de lancer votre arme contre un adversaire, vous utilisez cette compétence au lieu de la compétence Attaque (Couteau). La portée du jet est de 5 + (votre Gaillardise x 2) mètres. Cette compétence est strictement la même que la compétence Lancer (Couteau) du Guide du Joueur.

Lier (arme d'hast, armes improvisées, bouclier, couteau, escrime, fouet, panzerfaust)

On ne peut utiliser la compétence Lier que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer votre épée (ou bouclier ou encore Panzerfaust) dans celle de son adversaire. Annoncez votre intention d'y

recourir, puis effectuez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous le réussissez, vous immobilisez momentanément l'épée de votre adversaire. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée. Pour tenter de se dégager, votre adversaire doit utiliser 1 dé d'action (souvenez-vous des règles concernant les interruptions et les actions en réserve), puis effectuez un jet d'opposition de Gaillardise + Parade (arme coincée) contre votre Gaillardise + Liez. S'il remporte l'opposition, il débloque son arme. Dans le cas contraire, elle reste coincée. De votre côté, vous pouvez utiliser 1 dé d'action pour renforcer votre prise. Chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque votre adversaire tente de dégager son arme. Votre adversaire peut également choisir de lâcher son arme mais vous en aurez alors deux.

Manchette

Source : errata scénario officiel AEG « Men and gods » sur le site internet AEG.

Cette attaque à mains nues inflige Oq1 dé de dommages, mais augmente de 15 le ND que vous essayez d'atteindre. Vous devez déclarer votre intention avant d'effectuer votre jet, et utiliser cette compétence à la place de votre compétence d'attaque normale. En cas d'échec sur le jet de blessure, la victime encaisse une blessure grave tous les 10 points de marge d'échec pour un maximum de blessures graves égal à la dextérité de l'attaquant.

Marquer (arc, arme d'Hast, arme improvisée, arme lourde, escrime, fouet, mains nues)

Cette compétence permet de faire une véritable démonstration afin de décourager temporairement un adversaire. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de cheveux, tailler les initiales du PJ dans sa chemise...) Vous ferez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence à la place de la compétence d'attaque habituelle de votre PJ. Si vous réussissez votre jet, votre PJ ne blesse pas son adversaire mais bénéficie de l'un des deux effets suivants : soit l'adversaire de votre PJ perd un dé d'héroïsme jusqu'à la fin du combat (il le récupère à ce moment), soit votre PJ gagne un dé d'héroïsme jusqu'à la fin de ce combat (il le perd s'il ne l'a pas utilisé). Ces dés d'héroïsme

ne se transformeront jamais en points d'expérience, même si le combat était la dernière scène de la partie.

Mimétisme (Escrime)

Vous essayez de reproduire le style et les postures de votre adversaire. Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ses compétences de spadassin à son encontre, comme si vous la possédiez vous-même. La première fois que votre adversaire emploie une compétence de spadassin, vous pouvez effectuer un jet d'Esprit contre un ND égal au rang de votre adversaire dans la compétence fois 5. En cas de réussite, vous obtenez la compétence concernée au rang 1 pour le reste de la scène. A chaque fois qu'il utilisera de nouveau cette compétence contre vous durant cette scène, vous pourrez effectuer un autre jet d'Esprit. Un succès augmente la compétence d'un rang. Le rang maximum est égal à votre niveau de maîtrise de l'école Faileas ou au rang de votre adversaire dans la compétence (le plus bas des deux). Cela ne peut s'appliquer que pour une seule compétence et pour un seul adversaire car cela demande une grande concentration sur ses mouvements. Vous ne gardez pas les compétences, vous les imitez simplement. A la fin de la scène, vous perdez tous les rangs que vous aviez gagnés contre cet adversaire. Cette compétence peut seulement être utilisée que contre un adversaire employant le même type d'arme que l'élève.

Par exemple, elle est inutile pour copier les mouvements d'un bâton ou d'un Panzerfaust avec une arme d'Escrime.

Mur d'acier (Bouclier, Escrime)

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

Ordres (Attaque de flanc, Charge, En rangs, Enveloppement, Marcher, Réception de charge, Reconnaissance, Regroupement, Repli, Retranchement)

Chacune des compétences de spadassin des écoles de Steil et d'Unabwendbar correspondent aux entrées de la table de tactiques militaire de la page 101 du Guide de l'Eisen. Lorsqu'un général emploie une tactique pour laquelle il a la compétence, il multiplie son niveau de maîtrise (Apprenti = 1, Compagnon = 2, Maître = 3) par son rang de compétence Ordres appropriée. Il ajoute ensuite le produit ainsi obtenu à son jet de Stratégie pour ce tour de bataille. Ainsi, un général ayant le niveau de maître et qui a la compétence Charge au rang 5 ajoutera 15 points à chaque jet de Stratégie lorsqu'il choisira une telle manœuvre.

Parade (Lanterne)

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

Pas de côté

Lorsque vous réussissez une défense active, vous pouvez diminuer le dé d'action suivant d'un nombre de points égal à votre rang dans cette compétence. Vous ne pouvez abaisser le dé d'action sous la phase en cours. Cette compétence est la même que la compétence Pas de côté de la spécialisation Athlétisme que l'on trouve dans le Guide du Joueur.

Poison

Quand la diplomatie échoue et quand une victoire militaire apparaît impossible, une once d'arsenic peut suffire à résoudre une difficulté. Grâce à cette compétence, vous savez quel poison utilisez, quelle quantité en administrer et comment le manipuler. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation du poison dans le livre qui lui est consacré. C'est la même compétence Poison que celle décrite dans le Guide du Joueur.

Recharger (Arbalète)

Pour chaque rang dont vous disposez dans cette compétence, vous réduisez d'une action le temps de rechargement de votre arbalète. Cette compétence est la même que la compétence Recharger

(Arbalète) de la spécialisation Arbalète qui apparaît dans le Guide du Joueur.

Recharger (Armes à feu)

Pour chaque rang dont vous disposez dans cette compétence, le temps nécessaire pour recharger un pistolet ou un mousquet est réduit de 2 actions.

Riposte (Escrime, couteau, armes improvisées)

Cette compétence permet d'effectuer une parade suivie immédiatement d'une contre-attaque. Vous devez tout d'abord tenter une défense active pour éviter l'attaque visant votre PJ, puis, si vous y êtes parvenu, vous pourrez effectuer une attaque contre l'adversaire de votre PJ ; lorsque vous ripostez, vous recevez (rang Parade) divisé par 2 (et arrondi à l'entier inférieur) dés pour votre défense active et (rang d'attaque) divisé par 2 (et arrondi à l'entier inférieur) dés pour votre contre-attaque. Pour chaque rang de Riposte, vous pouvez ajouter un dé soit à votre compétence de contre-attaque. Ces dés sont ajoutés après que vous aurez divisé les rangs des compétences concernées.

Saut à la perche

Vous avez appris à utiliser un bâton et une course d'élan pour accroître la hauteur et la longueur de vos sauts. C'est une nouvelle compétence avancée, disponible avec l'entraînement Athlétisme. Les pratiquants de l'école Nahgem la traitent comme une compétence de base. Vous devez utiliser un bâton au moins aussi grand que vous. En effectuant un jet de Gaillardise + Saut à la perche, vous pouvez essayer d'ajouter votre propre taille à la hauteur d'un saut, ou d'y ajouter deux fois votre taille en longueur. Le ND de ce jet est de 15. Pour chaque Augmentation déclarée, vous ajoutez 30 cm en hauteur, ou 60 en longueur. Vous ne pouvez étendre la hauteur de votre saut de plus de la taille de votre bâton, ou sa longueur de plus de deux fois cette taille.

Sauter

Vous sautez plus haut et plus loin que la plupart de vos semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence s'utilise comme compétence de défense lorsque vous êtes en train de sauter.

Se dégager

Lorsque vous tentez de vous dégager d'une prise de votre adversaire, chaque rang dans cette compétence vous permet d'annuler une augmentation gagnée par celui-ci en renforçant sa prise.

Tir à l'arc monté

Cela remplace la compétence Attaque (Arc) quand on décoche une flèche depuis le dos d'un cheval. Il s'agit en tout point de la compétence Tir à l'arc monté présentée dans le Guide du Joueur.

Tir d'adresse (arbalète, arc, arme à feu, couteau)

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

Tir en cloche (Arbalète, arc)

Vous avez passé des mois à apprendre l'art délicat du tir en cloche pour atteindre une cible à une longue distance. Pour chaque rang dans cette compétence, l'archer accroît la portée de son arc de 5 mètres.

Tourbillon (arme lourde, escrime, escrime/escrime, hachettes, Seurng tjat koen)

Le Tourbillon est une attaque rotative conçue pour terrasser plusieurs ennemis inexpérimentés à la fois. Pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, ajoutez 2 points à votre jet d'attaque lors que vous combattez des brutes. Ainsi, un héros disposant de 3 rangs dans la compétence Tourbillon fera passer le résultat de son jet d'attaque de 19 à 25 face à des brutes.

Uppercut

Cette compétence permet de porter une attaque brutale à mains nues ou avec un panzerfaust pendant laquelle votre garde est ouverte. Lorsque

vous annoncez un Uppercut, utilisez cette compétence pour effectuer votre jet d'attaque. Si le coup porte, vous effectuez votre jet de dommages en lançant deux dés de dommages supplémentaires. En contrepartie, votre ND pour être touché passe à 5 pendant cette phase uniquement et vous ne pouvez pas utiliser de défense active pour le restant de la phase.

Voltige

Cette compétence permet de se tenir debout sur un cheval en mouvement (ND 15), de faire le poirier (ND 20), de glisser sur le flanc de la monture pour se protéger (ND 20), etc. Une monture bien dressée (à la discrétion du MJ) permet de réduire ces ND de 5. Il s'agit de la compétence Voltige présentée dans le Guide du Joueur.

Exploiter les faiblesses (Toute école)

Après avoir appris une technique d'escrime totalement, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera un personnage qui utilise une technique dont il connaît les points faibles, et ce même si le PJ n'utilise pas cette technique pour combattre, vous ferez vos jets d'attaque et de défense active en lançant (rang dans la compétence « exploiter les faiblesses ») dés supplémentaires. Un spadassin qui aura appris plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Rappel des entraînements et métiers

Métiers

Métier	Compétences
Archéologue	<p>Membre de la société des explorateurs uniquement</p> <ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : connaissance de la société, occultisme, recherches - compétences avancées : connaissance des pièges, connaissance des syrnych, examen d'artefact
Bateleur	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : chant, comédie, danse, éloquence - compétences avancées : compère, comportementalisme, déguisement, dressage, équilibriste, jonglerie, mémoire, narrer, prestidigitation, sher da shi, spectacle de rue
Chasseur	<p>Vous ne commencez qu'avec 3 compétences de base au rang 1. Vous pouvez acquérir des compétences supplémentaires pour 1PP par rang.</p> <ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : déplacement silencieux, pêche, piéger, pister, signes de piste, survie, tanner - compétences avancées : dressage, guet-apens
Courtisan	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : danse, éloquence, étiquette, mode - compétences avancées : cancanier, diplomatie, jouer, intrigant, lire sur les lèvres, mémoire, pique assiette, politique, séduction, sincérité
Criminel	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : déplacement silencieux, filature, parier - compétences avancées : charlatanisme, crochetage, débrouillardise, guet-apens, pickpocket, prestidigitation, tricher
Erudit	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : histoire, mathématiques, philosophie, recherches - compétences avancées : astronomie, calculus (croissantin uniquement), droit, occultisme, science de la nature, théologie
Espion	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : déplacement silencieux, filature - compétences avancées : code secret, corruption, déguisement, dissimulation, falsification, interrogatoire, langage des signes, lire sur les lèvres, mémoire, poison, sincérité
Feng shui shi (cathayan uniquement)	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : Aménagement d'intérieur, Chant, Eloquence, Jardinier, Philosophie - compétences avancées : Astronomie, Cartographie, Géomancie, Méditation, Occultisme, Théologie
Malandrin	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : contact, orientation citadine - compétences avancées : connaissance des bas-fonds, débrouillardise, sens des affaires
Marin	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : connaissance des nœuds, équilibre, escalade, gréer - compétences avancées : cartographie, connaissance de la mer, nager, navigation, perception du temps, piloter, sauter
Médecin	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : diagnostic, premiers secours - compétences avancées : charlatanisme, chirurgie, dentiste, examiner, vétérinaire

Entraînements

Entraînements	Compétences
Arbalète	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : attaque (arbalète), fabricant de flèches - compétences avancées : recharger (arbalète), recharger (chu-ku-nu)
Arc	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : attaque (arc), fabricant de flèches - compétences avancées : tir à l'arc monté, tir d'adresse, tir instinctif
Arme à feu	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : attaque (arme à feu) - compétences avancées : recharger (arme à feu)
Armes de jet exotiques	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : lancer (armes de jet exotiques) - compétences avancées : tir d'adresse (armes de jet exotiques)
Armes d'hist	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : attaque (armes d'hist), parade (armes d'hist) - compétences avancées : réception de charge

Entraînements	Compétences
Armes exotiques jumelées	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : Attaque (Armes exotiques jumelées), Parade (Armes exotiques jumelées) - compétences avancées : Double parade (Armes exotiques jumelées)
Armes lourdes	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : attaque (armes lourdes), parade (armes lourde) - compétences avancées : aucune
Arts martiaux défensifs	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : Blocage (Arts martiaux défensifs), Equilibre, Esquive, Jeu de jambes, Prise - compétences avancées : Amortir une chute, Blocage d'articulation, Désarmer (Mains nues), Méditation, Pas de côté, Projection, Sauter, Se dégager
Athlétisme	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : course de vitesse, escalade, jeu de jambes, lancer - compétences avancées : acrobatie, amortir une chute, course d'endurance, nager, pas de côté, roulé boulé, sauter, soulever
Baleinier	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : connaissance des nœuds, équilibre, lancer (harpon) - compétences avancées : connaissance de la mer, nager, perception du temps, poison, sauter
Bâton	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : attaque (bâton), parade (bâton) - compétences avancées : balayage
Bouclier	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : parade (bouclier) - compétences avancées : attaque (bouclier)
Cape	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : parade (cape) - compétences avancées : enchevêtrement
Cavalier	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : équitation - compétences avancées : dressage, sauter en selle, voltige, monter (éléphant)
Combat de rue	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : attaque (combat de rue) - compétences avancées : attaque (arme improvisée), coup à la gorge, coup aux yeux, coup de pied, lancer (arme improvisée), parade (arme improvisée)
Commandement	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : stratégie, tactique - compétences avancées : artillerie, artillerie navale, cartographie, commander, diplomatie, galvaniser, guet-apens, logistique, lancer de fusée (cathay)
Couteau	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : attaque (couteau), parade (couteau) - compétences avancées : lancer (couteau)
Escrime	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : attaque (escrime), parade (escrime) - compétences avancées : aucune
Fronde	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : attaque (fronde) - compétences avancées : Tir d'adresse (Fronde), Tir instinctif (Fronde)
Fouet	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : attaque (fouet)
Garde du corps	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : discrétion, filature, s'interposer - compétences avancées : comportementalisme, dissimulation, guet-apens, intimidation
Hachette	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : attaque (hachette), parade (hachette) - compétences avancées : lancer (hachette)
Lian zi (chaîne)	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : attaque (chaîne) - compétences avancées : lier (chaîne), ralentir (chaîne)
Lutte	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : prise - compétences avancées : casser un membre, coup de tête, étreinte, se dégager
Panzerfaust	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : attaque (panzerfaust), parade (panzerfaust) - compétences avancées : uppercut
Pavois	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : parade (pavois) - compétences avancées : attaque (pavois)
Pugilat	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : attaque (pugilat), direct, jeu de jambes - compétences avancées : claque sur l'oreille, uppercut
Sarbacane	<ul style="list-style-type: none"> - compétences de base : attaque (sarbacane), fabricant de dards - compétences avancées : poison, tir d'adresse (sarbacane)

Aldana

Pays d'origine : Castille

Description : Aldana est le style de combat de prédilection des Castellans et l'une des techniques 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.

Apprentissage de base : Courtisan, Escrime

Compétences de spadassin: feinte (escrime), marquer (escrime), riposte (escrime), exploiter les faiblesses (Aldana)

Apprenti : L'apprenti est connu pour ses réflexes éclairs et son style de combat agressif. Vous lancez (mais ne gardez pas) un dé d'initiative supplémentaire par niveau de maîtrise des techniques de l'école.

Compagnon : Les mouvements hypnotiques et erratiques du compagnon Aldana le rendent plus difficile à toucher. Ajoutez +5 au ND pour être touché du PJ.

Maître : Le maître peut entrer dans une transe et, dans cet état particulier, concentrer tout son être sur le duel ; Au début de chaque tour, le PJ 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 un jet concerné ; une fois utilisés, vous devrez attendre le début du prochain tour pour en avoir de nouveaux.

Ambrogia

Pays d'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 (un élément 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 peut leur tomber 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.

Apprentissage de base : Combat de rue, Escrime

Compétences de spadassin: feinte (escrime), riposte (escrime), coup de pommeau (escrime), exploiter les faiblesses (Ambrogia)

Apprenti : L'apprenti du style Ambrogia n'est pas victime de la pénalité de main non directrice quand il utilise une dague ou une main gauche. En outre, il acquiert gratuitement l'avantage Gaucher. Les élèves de Véronica sont formés pour réfléchir vite et tirer parti de toutes les occasions. Vous pouvez légèrement tortiller votre dague ou arme d'escrime

lorsque vous frappez, ce qui ajoute 2 points aux dommages infligés.

Compagnon : Lorsque le PJ inflige une blessure grave à son adversaire, il peut choisir de subir une blessure grave afin de lui infliger une seconde.

Maître : Si un assaillant ne parvient pas à toucher le PJ du fait de sa défense active ou passive, ce dernier fera son prochain jet d'attaque contre un ND de 5. Si le PJ n'attaque pas avant la fin du round, ce bonus est perdu.

Andrews

Pays d'origine : Avalon

Supplément : Swordsman's Guild, page 87

Description : Dès le premier regard, on voit que ce style ressemble beaucoup à celui de l'école d'Aldana. Au début d'un duel, le combattant se tient avec sa rapière dans une main et le corps tourné de biais. Il garde sa main libre derrière lui levée à la hauteur de sa tête. C'est là que s'arrêtent les ressemblances.

Andrews ne comprend aucune danse; en fait, il n'y a même aucun mouvement latéral. Comme les étudiants de Gallegos apprennent à combattre à l'intérieur de cercles, ceux d'Andrews se battent dans de longs et étroits rectangles. Ils se concentrent sur leur défense en attendant l'opportunité de placer une attaque. Lorsqu'il voit une ouverture, le pratiquant plonge en avant de toutes ses forces.

La principale faiblesse de ce style est l'incapacité de ses étudiants à penser hors de leur "boite".

Apprentissage de base : Athlétisme, Escrime

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Andrews), Feinte (Escrime), Fente en avant (Escrime), Riposte (Escrime)

Apprenti : L'attitude privilégiant la défense en priorité est inculquée dès le début à tous les étudiants. Ils gagnent un +2 par rang de Maîtrise à leur ND pour être touché, sauf lorsqu'ils effectuent une Fente en avant.

Compagnon : L'attitude défensive de l'école s'accroît avec le style du Compagnon. Il bénéficie d'une Augmentation Gratuite sur tous ses jets de Défense Active, et reçoit maintenant un bonus égal à son rang de Maîtrise à son ND lorsqu'il se lance dans une Fente en avant.

Maître : Le Maître a perfectionné son attaque, ce qui lui permet de se fendre en avant avec plus de force et de rapidité. Il lance et garde un dé de dommages supplémentaire quand il effectue une Fente en avant (+3g1 au total). Le bonus à son ND pour être touché est désormais égal au double de son rang de Maîtrise.

Bernouilli

Pays d'origine : Vodacce

Description : Les Bernouilli font plus qu'importer des artefacts de l'Empire du Croissant ; ils en rapportent aussi le savoir. L'école de Bernouilli naquit de l'utilisation du cimenterre des Croissantins et incorpora le sabre de cavalerie occidentale à ses fioritures stylistiques. Les spadassins de l'école de Bernouilli présentent le flanc à leur adversaire (à l'instar du style Aldana 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 Bernouilli saura profiter.

L'école 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 Bernouilli, qui peuvent garder leurs ennemis à distance assez longtemps sans se fatiguer. En Vodacce, où les coups rapides sont d'actualité, les grands gestes méthodiques de l'école de Bernouilli constituent une planche de salut.

Apprentissage de base : Escrime, Pugilat

Compétences de spadassin: corps à corps (escrime), coup puissant (escrime), fente en avant (escrime), exploiter les faiblesses (Bernouilli)

Apprenti : Les élèves de l'école Bernouilli apprennent d'abord à se servir de leur sabre de manière défensive, en détournant plusieurs coups grâce à des gestes amples. Ajoutez 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 de la défense active contre cette attaque de 5 points. 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 Bernouilli 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.

Bogatyr

Pays d'origine : Ussura

Description : En temps de guerre, même si le style de combat classique des ussurans est la hachette 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 renferme 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. Les Bogatyr qui œuvrent en compagnie d'une unité demeurent généralement derrière celle-ci et s'assurent que les paysans restent en formation. Leur secret : être davantage craints que l'armée qui progresse dans leur direction.

Actuellement, l'école de 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 école 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.

Apprentissage de base : Armes lourdes, Chasseur

Compétences de spadassin: coup de pommeau (armes lourdes), fente en avant (armes lourdes), lancer (armes lourdes: haches), exploiter les faiblesses (Bogatyr)

Apprenti : Les apprentis de l'école de Bogatyr exécutent des mouvements précis à l'aide de leur cognée. Ainsi, ils bénéficient d'une augmentation gratuite quand ils attaquent avec une hache. En outre, les élèves de cette école sont des membres de la guilde des spadassins quand ils sont en Ussura ou à bord d'un navire battant pavillon de cette nation. Ils ne profitent pas des avantages de l'appartenance à la guilde quand ils se trouvent à l'étranger. Par conséquent, plutôt que trois, ils reçoivent cinq compétences de la spécialisation Chasseur au rang 1 dans le cadre de leur apprentissage de base.

Compagnon : Les compagnons de l'école de Bogatyr donnent des coups incroyablement puissants, capables d'infliger des blessures graves au plus endurci 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 école 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 leurs adversaires. 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.

Bonita

Pays d'origine : Castille.

Tout membre du Collège Invisible peut payer 25 PP pour connaître l'école de Bonita, ou 20 PP s'il connaît déjà l'école de Gallegos. Seuls les membres du Collège Invisible peuvent apprendre cette école.

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 permettre à l'élève de garder les inquisiteurs vindicatifs à distance pendant que ses assistants rassemblent ses notes afin de les sauver. Il s'agit d'une école d'escrime principalement défensive, qui s'appuie sur d'habiles parades pour la défense et un jeu de jambes lest pour fuir. Les élèves de ce style savent quand tenir bon et quand fuir. Ils gardent un oeil attentif sur les environs et tentent de combattre en goulot d'étranglement dès que possible pour réduire le nombre de leurs adversaires. L'école permet de gagner du temps pour le compte d'un collègue tout en minimisant les risques pour soi.

La faiblesse de cette école 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. A la différence des autres écoles d'escrime, les élèves de l'école de Bonita ne sont pas automatiquement membre de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Apprentissage de base : Athlétisme, Escrime

Compétences de spadassin: désarmer (escrime), lier (escrime), mur d'acier (escrime), exploiter les faiblesses (Bonita)

Apprenti : Les apprentis de l'école de Bonita se livrent à un jeu d'attente, guettant attaques et occasions de fuir. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite quand vous parer avec une arme d'Escrime. De plus, quand vous retenez une action, augmentez le dé d'action 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 guère plus 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'école de 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 1 dé d'héroïsme pour effectuer une défense active. En outre, vous gagnez gratuitement 1 rang dans la compétence Parade (Escrime), qui peut alors passer à 6. Si tel n'est pas le cas, le personnage pourra par la suite passer du rang 5 au rang 6 en dépensant 25 XP.

Boucher

Pays d'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 donnent à leurs pairs ; ce style fut donc conçu en gardant ces résultats à l'esprit. Les élèves du style Boucher manient un long couteau de 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'attaques presque impossibles 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 gênant combattant.

Apprentissage de base : Couteau, Criminel

Compétences de spadassin: coup puissant (couteau), riposte (couteau), double parade (couteau), exploiter les faiblesses (Boucher)

Apprenti : Les élèves du style de combat Boucher s'entraînent à manier un coutelas dans chaque main. Cela annule la pénalité de main non directrice quand ils 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. En outre, plutôt que de faire de la guilde des spadassins, les élèves de Boucher reçoivent gratuitement 1 rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Les compagnons apprennent à attirer l'attention de leur adversaire sur le couteau qui ne l'attaque pas. Lorsque vous maniez un couteau de 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 tirez 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.

Buslayevich

Pays d'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 Robin des bois en Avalon, mais parce que l'archerie est bel et bien un art de vivre en Ussura. 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'école de Buslayevich enseigne l'équitation et un style de tir à l'arc réfléchi qui permet à l'élève de tirer rapidement sans perdre en précision. D'ailleurs, ses élèves sont particulièrement précis malgré la philosophie de l'école prétendant que l'archer doit simplement tirer en direction d'une cible plutôt que viser.

La faiblesse de l'école 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 accule l'archer, ce qui limite ses alternatives.

Apprentissage de base : Arc, Cavalier

Compétences de spadassin: charge, voltige, tir à l'arc monté, exploiter les faiblesses (Buslayevich)

Apprenti : Les élèves de l'école de Buslayevich sont les meilleurs archers montés de Théah. Les apprentis de cette école bénéficient d'une augmentation gratuite sur tous leurs jets de Tir à l'arc monté et sur toute tentative visant à contrôler leur cheval sans utiliser les rênes. Les élèves de l'école de Buslayevich ne sont pas des membres de la guilde des spadassins. A la place, ils obtiennent gratuitement un rang supplémentaire dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Les compagnons de l'école de 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 les jets de Voltige et de Dressage, et d'une augmentation gratuite sur les jets de poursuite effectués à dos de cheval.

Maître : Les maîtres de l'école de Buslayevich réalisent souvent des exploits d'équitation et de tir à l'arc qui n'ont rien d'humain. L'élève gagne 1 rang en Tir à l'arc monté, ce qui fait passer la 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 ne se transforment jamais en points d'expérience et 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 deux).

Cappuntina

Pays d'origine : Vodacce

Description : Bien que la guilde des spadassins et beaucoup d'autres cercles ne la reconnaissent pas comme une véritable école, 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 « épingle à chapeau » et l'école 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 quand ils ne peuvent plus se défendre. Les pratiquantes du style Cappuntina apprennent à frapper vite, puis à fuir avant que leurs adversaires n'aient la chance de recouvrer les esprits.

La faiblesse de l'école de Cappuntina est qu'elle manque de la résistance des autres écoles de spadassins. Si une élève ne peut rapidement neutraliser son adversaire, elle n'aura alors guère de chances de l'arrêter. Les maîtresses de 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.

Couteau de lancer : Les Vodacci utilisent les couteaux de lancer pour divers usages car ils se cachent facilement et se remplacent sans problème. Les élèves de l'école de Cappuntina apprennent à les cacher dans leurs manches ou corset, ou à les faire passer pour de simples épingles à chapeau. Les couteaux de lancer n'infligent que 1g1 dé de dommages mais confèrent une augmentation gratuite au jet d'attaque quand on les lance. En outre le ND de toute défense active visant à les éviter augmente de 5 points.

Apprentissage de base : Bateleur, Couteau

Compétences de spadassin: épingle (couteau), tir d'adresse (couteau), lancer (couteau), exploiter les faiblesses (Cappuntina)

Apprentie : 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. En outre, elles achètent la compétence Lancer (Couteau) comme s'il s'agissait d'une compétence de base.

Compagnonne : Les compagnes du style 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. 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 (deux poignards infligeront 2g2 dés de dommages, et trois poignards infligeront 3g3 dés de dommages).

Maîtresse : Les maîtresses du style 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 école, 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.

Chima Gongjian Shou

(Ecole de tir à l'arc monté)

Royaume d'origine : Xian Bei (Cathay)

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 peuvent pas 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 école.

Apprentissage de base : Arc, Cavalier

Compétences de spadassin : Charge (Arc), Exploiter les faiblesses (Chima Gongjian Shou), Tir à l'arc monté, Tir en cloche (Arc)

Apprenti : On enseigne à aux Apprentis à ce que chacun de ses tirs fasse 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 instinctif (Arc) en étant à cheval.

Les étudiants de l'école Chima Gongjian Shou ne sont pas membres de la Guilde des

Spadassins, mais gagnent à la place un rang gratuit dans l'une de leurs compétences de spadassin.

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

Maître : Un Maître de l'école 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)

Royaume d'origine : Lanna (Cathay)

Description : Chin Te, un paysan du Lanna qui conduisit ses agriculteurs 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 école vient de son utilisation d'une arme qui ne peut en aucun cas servir à parer des attaques.

Apprentissage de base : Lian Zi (Chaîne), Athlétisme

Compétences de spadassin : Désarmer (seurng tjat koen), Exploiter les faiblesses (Chin Te), Feinte (seurng tjat koen), Tourbillon

Apprenti : Les apprentis s'habituent à utiliser un seurng tjat koen 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 (Chaîne) en utilisant un seurng tjat koen.

Les étudiants de l'école Chin Te ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent en revanche un rang gratuit dans l'une de leurs compétences de spadassin.

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 *seurng tjat koen* 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 (Chaîne). 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 autre projectiles reste inchangé, mais quiconque vous tire dessus avec une arme à feu bénéficie d'une Augmentation gratuite.

Daphan

Pays d'origine : Empire du Croissant de Lune

Tribu d'origine : Aldiz'ahali

Description : Le style Daphan utilise un cimenterre afin de mener des assauts audacieux et agressifs. Bien que développant les attaques tranchantes qui sont le point fort du cimenterre, il permet aussi de mettre à profit la partie la plus fine de la lame près de la garde. Un autre mouvement caractéristique de l'école Daphan est une technique de bris d'arme par une rotation puissante du poignet alors que la lame de l'adversaire se trouve entre la garde et la lame du cimenterre. La faiblesse de ce style est un manque de modération; pratiquement chaque attaque et chaque parade se faisant avec tout le poids du corps du spadassin appuyant le coup. Un opposant attentif verra les muscles de l'escrimeur se tendre pour la préparation d'une attaque et pourra réagir de manière appropriée.

L'influence de la Guilde des Spadassins n'atteint pas les terres du Croissant, mais il existe plusieurs styles de combat plus ou moins équivalents aux écoles de spadassins des autres nations. Ces écoles ne sont pas accessibles à des non-croissantins lors de la création du personnage. La seule école étrangère que puisse acquérir un croissantin au début du jeu est celle de Rogers (voir Flots de Sang, pages 94 & 95) qui coûte alors 35

PP au lieu de 25. Cette école est accessible aux croissantins, mais est toutefois originaire d'une tribu bien définie. Ainsi, un héros dépensera 25 PP pour une école de sa propre tribu, et 35 PP pour une autre.

Apprentissage de base : Escrime, Athlétisme

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Escrime), Coup puissant (Escrime), Exploiter les faiblesses (Daphan), Fente en avant (Escrime)

Apprenti : La première leçon qu'apprend un apprenti de l'école Daphan est d'attaquer énergiquement. Vous pouvez ainsi attaquer une phase plus tôt sur tous vos dés d'action. Si l'un de vos dés d'action indique la phase 1, vous agissez en phase 1, mais votre total d'initiative augmente de 5. Vous ne bénéficiez pas de l'avantage gratuit d'Appartenance à la Guilde des Spadassins, mais vous recevez un rang supplémentaire dans l'une de vos compétences de spadassin.

Compagnon : Un compagnon de l'école Daphan a appris à briser l'arme de ses adversaires en la bloquant entre la lame et la garde de son cimenterre. Certains spadassins Daphan, comme Kheired-Din, utilisent un cimenterre modifié avec une rainure et des dents pour aider la réalisation de cette manœuvre. Un tel cimenterre coûte 50% de plus qu'un modèle ordinaire. Quand votre adversaire réussit une défense active avec Parade, vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour tenter de briser son arme. Vous devez effectuer un jet de Gaillardise contre le ND de l'arme que vous tentez de casser :

- Arme d'escrime : 30
- Arme lourde : 35
- Autre : à la discrétion du MJ, mais le ND est au moins de 40

Les modificateurs suivants s'appliquent au ND et sont cumulables :

- +5 si l'arme est de qualité supérieure, +10 pour une arme en dracheneisen
- 5 si l'arme est de qualité inférieure,
- 5 si votre cimenterre possède la modification pour le bris d'arme.

Maître : Les maîtres du Daphan peuvent lancer des attaques puissantes. Vous pouvez utiliser une augmentation et un dé d'héroïsme pour lancer et garder un dé de dommages supplémentaires (1g1) au lieu d'un simple dé lancé mais non gardé (pour une augmentation normale).

Délicatesse

Pays d'origine : Montaigne

Source : eBook Noblesse Oblige (site AEG)

Description : L'histoire de Délicatesse commence en 1664 avec une dame duelliste de Montaigne appelée Arielle Valroux de Martise. Dans sa carrière d'escrimeuse, elle devint la Némésis du Duc Marcel Sicée de Sicée, un puissant noble de la cour de Montaigne. Ses hommes échouèrent à de nombreuses reprises à abattre la jeune dame à cause de ses talents supérieurs en escrime. C'est pourquoi il mit au point un plan déshonorant pour débarrasser le monde de son ennemie. Dame Arielle fut invitée à un bal organisé en l'honneur de l'empereur. Ceci étant une affaire formelle, elle n'avait d'autre choix que d'y assister en robe, complètement désarmée, par peur d'offenser son hôte ou de détruire définitivement sa réputation sociale par rapport aux autres dames de la cour. C'est à ce bal que les hommes du Duc l'attaquèrent.

Désarmée et presque incapable de se déplacer dans ses volumineuses jupes, Arielle devait rapidement réagir. Saisissant l'épée d'un des gardes, elle résolut le problème d'être désarmée, mais sa robe de bal s'avéra être un problème plus complexe à résoudre. En raison de l'évolution des modes de la cour, elle avait emprunté sa robe à l'une de ses puissantes protectrices, la comtesse Roseline Étalon de Viltolle. Lui rendre la robe arrachée ou déchirée était impensable, et cela lui aurait en plus coûté une puissante alliée. Alors, elle improvisa un nouveau style de combat à l'épée.

Au lieu de saisir une dague dans sa main gauche, comme l'enseigne le style Valroux, elle saisit délicatement ses jupes pour lui permettre d'avoir plus de mouvement. Elle utilisa des fentes en avant et d'autres techniques pour tenir ses adversaires à distance et éviter que ceux-ci ne portent un coup d'épée sur sa robe. Cependant, cette tactique ne lui conférait aucun avantage sur ses adversaires, jusqu'à ce qu'elle réalise que la robe qu'elle portait était conçue pour un type de mouvement bien spécifique : la danse. Utilisant les pas des danses de la cour à la place des déplacements d'escrime, elle abattit rapidement ces assassins qui furent complètement pris au dépourvu. Elle réussit même à se débarrasser d'eux sans endommager sa robe, et tout cela en dansant dans la salle de bal.

La comtesse Roseline fut impressionnée, tout comme le reste de la cour, du spectacle qui avait été donné et s'émerveillait des talents d'escrime d'Arielle. La comtesse ordonna à Arielle d'apprendre ce nouveau style d'escrime à sa fille. La comtesse voulait que sa fille soit capable de se défendre elle-même, mais pas au point de parcourir le pays comme un mousquetaire. Désireuse de satisfaire sa protectrice, Arielle fut forcée d'accepter et de transformer son style d'escrime improvisé en véritable école d'escrime. La fille de la comtesse, Nicole, se montra très douée pour apprendre cette école, bien qu'Arielle la constitue en même temps qu'elle transmettait son enseignement. Beaucoup de ses amies demandèrent également à la rejoindre. Arielle, lassée d'être un professeur, décida de quitter l'école quand Nicole devint maîtresse, considérant qu'elle s'était acquittée de sa charge envers sa protectrice.

Le hasard voulu que Nicole aimait manier l'épée et enseigner, mais elle ne désirait pas devenir un spadassin. Beaucoup de jeunes femmes devinrent ses étudiantes mais peu s'impliquaient suffisamment pour devenir maître de ce style. L'école restait un passe-temps pour Nicole et une école de divertissement pour les nobles qui n'avaient rien de mieux à faire. Cette école était considérée comme une école d'escrime pour les dames, mais pas comme une véritable école d'escrime pour des spadassins. Considérée comme inutile sur un champ de bataille, cette école était dénigrée par tous les spadassins. Cela changea en 1667 lorsqu'un seigneur d'Eisen appelé Joseph von Weisburg vint pour apprendre ce style. Il comprit que ce style permettait non seulement de se battre avec une robe mais aussi avec une encombrante armure. Ce qu'il pensait de ce style se révéla être vrai et il utilisa Délicatesse sur le champ de bataille avec une grande efficacité. Il utilisa ce style jusqu'à ce qu'il réalise que les autres troupes se moquaient de sa danse du Drachen même quand il remportait la victoire. Cependant, son utilisation du style Délicatesse donna à l'école un peu de respect, mais pas des spadassins qui pouvaient se moquer impunément de cette école sans être jamais défiés par ses pratiquants.

Cette école a peu de pratiquants dévoués. Les courtisanes Vodacci visitent souvent l'école et ont une haute opinion de celle-ci. Cependant, les nobles de Montaigne ne veulent pas que leurs filles côtoient

de telles femmes, et Veronica Ambrogia fait en sorte que son école reste la plus populaire de la Vodacce. Nicole a travaillé durement pour que son école gagne le respect qui lui est dû dans le duché de Viltaille. Malheureusement, elle le fit de manière très politicienne et non par les armes ou les techniques d'escrime de son école, et cela se solda finalement par un échec. Elle essaya de gagner les faveurs et le respect de la Guilde des Spadassins, mais Veronica Ambrogia a continuellement bloqué son accès à la Guilde en tant qu'école sanctionnée par elle. Malgré tout cela, il reste très à la mode de permettre à ses filles de s'entraîner dans cette école. Peut-être qu'un jour, l'école gagnera du respect quand les dames de la cour et non des mousquetaires repousseront des assaillants à un autre bal.

Faiblesse : La faiblesse de cette école est d'apprendre à ses élèves à bouger le moins possible et de garder les adversaires à distance. Le combat rapproché est très difficile dans une robe, bien que les corsets aident beaucoup pour les postures, car en réduisant les mouvements, on réduit le risque de trébucher sur ses jupes. Un adversaire qui combat un étudiant de cette école et qui fait en sorte de le faire bouger pour qu'il essaie d'éviter le combat rapproché peut le mettre à son désavantage.

Apprentissage de base : Escrime, Courtisan

Compétences de spadassins : Désarmer, Feinte (escrime), Pas de côté, Exploiter les faiblesses (Délicatesse)

Apprenti : L'apprenti apprend comment se battre dans des vêtements encombrants, il ne subit aucune pénalité lorsqu'il se bat avec des robes ou avec des chapeaux extravagants. Bien que ce style soit normalement utilisé en portant des robes, il permet aussi de réduire de moitié les pénalités dues au port d'une armure. Comme ce style utilise la danse, un étudiant de Délicatesse peut utiliser la compétence Danse à la place de la compétence Jeu de jambes pendant un combat. L'apprenti gagne aussi +5 par niveau de maîtrise en défense passive contre la compétence Marquer.

Adeptes : A ce niveau de maîtrise, la dame utilise ses talents de danse pour « changer de partenaire », même pendant un combat. Elle est capable de se défendre contre plusieurs adversaires, et pas seulement contre son « partenaire de danse actuel ». Ainsi, elle gagne gratuitement à chaque round une action de défense active supplémentaire

qui peut être utilisée contre n'importe quel adversaire sans aucune pénalité.

Maître : Pour optimiser ses facilités de mouvements, un maître de Délicatesse apprend comment changer de main durant un duel en abandonnant momentanément ses jupes. Elle peut faire ce changement avant toute phase d'attaque et reçoit une augmentation pour sa prochaine attaque ou pour exécuter une Feinte. Sa défense passive augmente aussi de 5 (en plus de son bonus contre la compétence Marquer). Cependant, elle ne peut faire aucune défense active ni utiliser de compétence de spadassin autre que la Feinte jusqu'à la fin de la phase ou jusqu'à qu'elle accomplisse une autre action que le changement de main. Grâce à l'entraînement de cette école, vous ne souffrez pas de l'utilisation de votre main gauche et vous bénéficiez même de l'avantage Gaucher lorsque vous utilisez votre main gauche.

Desaix

Pays d'origine : Montaigne

Organisation : Chevaliers de la Rose et de 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'école de Valroux. L'école de Desaix s'avère plus sérieuse que son ancêtre et manque de ces sarcasmes et de cette dérision si chère 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'école de Desaix est une excellente école 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 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'école de 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 offensif, 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

Apprentissage de base : Couteau, Escrime

Compétences de spadassin: double parade (couteau/escrime), fente en avant (escrime), feinte (escrime), exploiter les faiblesses (Desaix)

Apprenti : L'apprenti ne subit pas de 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 dommage.

Maître : Les réflexes d'un maître de l'école sont vifs comme l'éclair. Une fois par tour, il peut dépenser une action afin d'effectuer un jet de défense active via une interruption.

Dobrynya

Pays d'origine : Ussura

Description : Les Ussurans sont célèbres pour leur résistance et leur robustesse. Les guerriers qui choisissent d'étudier au sein de l'école de Dobrynya décident d'incarner ces qualités. Leur style de combat l'utilisation d'aucune arme et ne compte sur aucune entourloupe ou duperie. L'école 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 un et deux 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. Ensuite, ils rentrent en courant. Ils s'entraînent malgré le froid, la neige, la pluie ou autre souci météorologique. Le style de combat de l'école de 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 le temps faire.

La faiblesse de cette école 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.

Apprentissage de base : Athlétisme, Lutte

Compétences de spadassin: désarmer (lutte), étreinte, force d'âme, exploiter les faiblesses (Dobryna)

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 temps d'un dé lancé et gardé (-1g1à par niveau de maîtrise). Les élèves de l'école de Dobrynya ne sont pas des membres de la guilde de spadassins. A la place, ils obtiennent gratuitement un rang supplémentaire dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : À ce niveau, l'élève a appris à étreindre son adversaire comme un étai, et à resserrer sa prise avec la 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 de l'école de 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 de subir d'autres blessures graves. En outre, vos années passées à étouffer des ennemis ont fait de vous une sorte d'étai vivant. Vous gagnez un rang supplémentaire dans la compétence Etreinte, ce qui la fait passer à 6.

Donovan

Pays d'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

courte plutôt que 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 courte 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 gênent les spadassins habitués à ne parer que des coups d'estoc. Les meilleurs élèves 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 pratiquant cette technique peut percevoir et exploiter.

Apprentissage de base : Bouclier, Escrime

Compétences de spadassin : lier (bouclier), désarmer (escrime), riposte (escrime), exploiter les faiblesses (Donovan)

Apprenti : L'apprenti ne subit pas de malus lié à l'utilisation d'un bouclier et bénéficie d'une augmentation gratuite quand il en utilise un.

Compagnon : Le compagnon a appris à toujours prendre l'initiative de l'offensive, même lorsqu'il se défend. Il connaît un coup particulier, appelé le « coup de poignet de Donovan », qui lui permet, lorsqu'il effectue une parade, de venir faire glisser la lame de son épée courte le long de la main de son adversaire.

En termes de jeu, si le PJ parvient à utiliser la compétence « Parade (Escrime) » en défense active, il inflige 1g1 dé de dommages à son adversaire, plus un dé (1g0) supplémentaire par tranche de 5 points au-dessus du résultat 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 PJ, ce dernier lui infligera 4g1 dés de dommages. Vous n'ajoutez pas le rang de Gaillardise de votre PJ 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 de lui asséner brutalement un coup direct. Le maître qui fait appel à cette botte peut utiliser une action interrompue pour attaquer une fois par tour.

Drexel

Pays d'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 différents 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, en référence à leurs honoraires : ils sont payés deux fois plus qu'un soldat normal.

Apprentissage de base : Armes lourdes, Combat de rue

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Armes lourdes), Désarmer (Armes lourdes), Fente en avant (Armes lourdes), Exploiter les faiblesses (Drexel)

Apprenti : Les apprentis de l'école de 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 disposiez déjà d'un niveau de peur, celui-ci est alors majoré de 1 point. Vous pouvez utiliser ce niveau de peur pour soutenir les jets de Commander, les tentatives d'intimidation et les jets de panique (voir les règles avancées de combat de masse, pages 100 à 103). Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite à votre jet par point de peur.

Enfin, lorsque vous menez des hommes (homme 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 (id est si le monstre a un niveau de peur de 3 et que le vôtre s'élève à 2, le niveau de peur du monstre est donc de 1 et le vôtre de 0).

Maître : Les maîtres de l'école de 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. Vous niveau de peur est 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'école de Drexel peut se mettre dans une position ou une autre quand il le souhaite, en dépensant 1 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 ci-dessus. On ne peut user de ces positions avec une arme autre qu'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 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 défensive active de parade.

Compagnon :

Vous bénéficiez désormais de deux augmentations gratuites 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 défense active de parade. 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 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 dommages dans ce cas.

Compagnon :

Vous avez amélioré vos talents de réarmement. La Zweihänder inflige maintenant 2g2 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 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 1 phase (minimum 1) lorsque vous attaquez, réarmez votre Zweihänder ou exécutez une défense active.

Compagnon :

On considère désormais vos dés d'action diminués de 2 phases (minimum 1) lorsque vous attaquez, réarmez votre Zweihänder ou exécutez une défense active.

Maître :

On considère vos dés d'action diminués de 3 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 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 1 phase (minimum 1) lorsque vous attaquez

Compagnon : On considère désormais vos dés d'action diminués de 2 phases (minimum 1) lorsque vous attaquez.

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

Durchsetzungburg

Pays d'origine : Eisen

Supplément : Swordsman's Guild, page 88

Description : Cette école porte le nom de l'université du Hainzl dont il est originaire – une école plus célèbre pour ses mathématiciens que pour l'entraînement de guerriers. Elle est née du désir de trouver une méthode non létale de régler des débats, et se focalise sur la précision et l'exactitude. Les duels entre étudiants sont rarement fatals, mais les cicatrices sont courantes et les maîtres de ce style peuvent se révéler redoutables et mortels. Il utilise un sabre long avec une grande garde en panier. Un pratiquant se tient parfaitement perpendiculaire à son adversaire avec sa main libre dans sa poche arrière. Il ne bouge que le bras tenant son sabre, qui sert à la fois pour l'attaque et pour la défense. Cette posture et cette immobilité sont la principale faiblesse de ce style.

Apprentissage de base : Erudit, Escrime

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (*Durchsetzungburg*), Marquer (Escrime), Mur d'acier (Escrime), Riposte (Escrime)

Apprenti : *Durchsetzungburg* est un style de haute précision. Vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite par rang de Maîtrise pour effectuer une attaque localisée avec une arme d'escrime.

Compagnon : L'insistance de l'école sur la précision vous permet de rendre votre adversaire particulièrement fou. Vous gagnez un rang gratuit de Marquer (Escrime), qui peut alors passer à 6 le cas échéant. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez le faire passer plus tard à 6 en dépensant 25 XP. De plus, vous pouvez ajouter votre rang en Marquer pour tenter d'effectuer une attaque localisée avec une arme d'escrime.

Maître : Votre exactitude est mortelle, vous permettant de placer votre lame dans les plus petites failles de la défense d'un ennemi, le frappant dans les endroits les plus vulnérables. Toute Augmentation prise pour faire une attaque localisée avec une arme d'escrime vous donne maintenant +1g0 dé sur vos dommages.

Eisenfaust

Pays d'origine : Eisen

Description : Cette technique, enseignée dans de nombreuses écoles militaires d'Eisen, repose sur l'utilisation concomitante d'une épée large 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 à profiter de l'ouverture pour frapper avec son épée large (qui est considérée comme une arme lourde). 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 pris 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'énerve et finit par en commettre une. Le spadassin en profitera immédiatement et lui assènera une pluie de coups à l'aide de son épée large.

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 soixante-dix 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.

Apprentissage de base : Armes lourdes, Panzerfaust

Compétences de spadassin: coup puissant (armes lourdes), lier (panzerfaust), désarmer (panzerfaust), exploiter les faiblesses (Eisenfaust)

Apprenti : L'apprenti peut utiliser une épée large (arme lourde) dans une main et ne subit pas de malus dû à l'utilisation du Panzerfaust dans l'autre. Si l'assaillant ne parvient pas à passer la défense passive du PJ, ce dernier bénéficie 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 PJ avant qu'il ait utilisé ces augmentations : il est tout simplement trop tard.

Compagnon : Le compagnon sait briser l'arme de son adversaire au moyen de son Panzerfaust. Lorsque le PJ réussit un jet de défense active en utilisant 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.

Escrime : ND 30

Armes lourdes : ND 35

Autres : décision du MJ, mais au moins ND 40

Il est possible de préciser encore ce ND en se référant aux modificateurs ci-dessous, qui sont cumulatifs:

ND -5 pour une arme de piètre qualité

ND +5 pour une arme de qualité, ND +10 pour une arme en Dracheneisen

Maître : Le maître a appris l'art de la patience. Le PJ peut garder une action en réserve en attendant de trouver l'ouverture dans la défense de son adversaire. Si le PJ se sert de cette action pour attaquer, il fera son jet de dommages en lançant (sans les garder) un nombre de dés supplémentaires 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 PJ 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 ne 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.

Les Epées de Salomon

Pays d'origine : Vodacce (Castille à l'heure actuelle)

Organisation : Eglise du Vaticine

Description : La Garde de l'Eglise fut officiellement créée par Salomon Antone en 609 AV, lorsque Carleman fut couronné Haut Imperator par l'Eglise du Vaticine (cf. page 15 de l'Eglise des Prophètes). Le style de combat des Gardiens puise son origine dans un séjour qu'Antone fit au Cathay. Les Gardiens portent souvent un pavois pour protéger la personne qu'on lui a confiée tout en combattant aux côtés de ses camarades (cf. ci-dessous). En effet, bien peu de spadassins apprennent à combattre contre un pavois ou en trinôme. Les Epées de Salomon apprennent à combattre en petits groupes de trois individus et exécutent donc souvent leurs missions en trinôme.

Contrairement aux autres écoles d'escrime, les membres des Epées de Salomon ne sont pas automatiquement membres de la guilde des spadassins. A la place, ils reçoivent un rang dans l'une de leurs compétences de spadassins.

Les dommages infligés par le pavois d'un Gardien de l'Eglise s'élèvent à 1g1 dé.

Apprentissage de base : Escrime, Pavois

Compétences de spadassin : attaque (pavois), désarmer (escrime), lier (pavois), exploiter les faiblesses (Epées de Salomon)

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 ajout 3 points à sa défense passive car il doit garder un oeil 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, ceux-ci s'attachent à la cible située devant eux laissant leurs frères veiller sur les flancs. Chaque Gardien bénéficie d'une action supplémentaire durant le combat (généralement entreprise pour se mettre près du protégé). Cette action supplémentaire se déroule toujours en phase 5.

Maître : Le Gardien apprend le plus grand secret des épées serpentes de Salomon (cf. page 94 de l'Eglise des Prophètes). Il peut donc ajouter 5 points à tout jet qu'il effectue à l'aide de son épée. Cela inclut les jets d'attaques, de dommages, de défense active et de compétences de spadassin.

Fadh-Righ (Bras-Long)

Pays d'origine : Bryn Bresail

Nom original: Fadh-Righ (Long Arm) Spear School

Supplément: The Sidhe Book of Nightmares, page 28

Description : L'école de Fadh-Righ est basée sur l'une des plus anciennes légendes d'Inismore, celle d'un astucieux guerrier sidhe, connu seulement des hommes comme Bras-Long, qui défendit sa patrie contre les Firbolgs et aida à établir la plus belle des nations de Théah. Le guerrier Fadh-Righ utilise un épieu dans sa main directrice et un bouclier dans l'autre pour sa défense. Comme il convient à un Seigneur Sidhe, le style extrêmement étincelant de Bras-Long repose sur une accumulation de passes d'arme pour tenir l'adversaire à distance. Cet aspect très démonstratif est à la fois sa force et sa faiblesse.

Les étudiants de Fadh-Righ ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins; ils gagnent à la place un rang gratuit dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Apprentissage de base : Arme d'hast, Bouclier

Compétences de spadassin : Fente en avant (Armes d'hast), Exploiter les faiblesses (Fadh-Righ), Lier (Bouclier), Marquer (Armes d'hast)

Apprenti : Les apprentis de l'école de Bras-Long ne souffrent d'aucune pénalité de main non directrice pour l'utilisation du bouclier, et peuvent se servir

d'une lance avec une seule main sans pénalité. Votre style audacieux vous permet d'ajouter votre rang en Marquer à toute action de Provoquer du système de Répartie.

Compagnon : Les Compagnons gardent leurs adversaires à distance, réduisant ainsi les dommages d'une contre-attaque. Quand vous combattez contre un opposant utilisant une arme plus courte que la vôtre, vous utilisez votre meilleure allonge à votre avantage. Quand vous faites une attaque contre une telle cible, vous pouvez faire un nombre quelconque d'Augmentations. Si vous réussissez, vous augmentez votre ND pour être touché sur la prochaine attaque de cet adversaire de cinq fois le nombre de vos Augmentations.

Maître : Les Maîtres de Bras-Long frappent fort et juste. Quand vous faites des Augmentations pour accroître vos dégâts avec une lance, les trois premières de ces Augmentations vous donnent un dé lancé et gardé (+1g1 chacun) sur votre jet de dommages au lieu d'avoir un dé non gardé. Toute Augmentation au-delà de la troisième donne un dé non gardé (+1g0) comme d'habitude.

Faileas (Reflét)

Pays d'origine : Bryn Bresail

Nom original: Faileas (Reflection) Sword School

Supplément: The Sidhe Book of Nightmares, page 29

Description : L'école de Faileas est l'un des nombreux styles d'escrime développés par les Sidhes. Il enseigne à l'élève comment utiliser les compétences et le style de combat d'un adversaire contre lui en suivant le mouvement de son arme et son langage corporel. Il est très difficile à maîtriser et requiert des capacités d'observation exceptionnelles ainsi qu'un grand talent d'épéiste.

Ces notions semblent naturelles pour les Sidhes qui s'emploient à observer minutieusement les actes des humains, mais très peu d'humains possèdent la même aptitude à percevoir autrui avec autant d'acuité. Tout humain qui souhaite apprendre cette technique doit avoir au moins 4 en Esprit et dans la compétence Comportementalisme.

Ensuite, ils doivent trouver un Sidhe disposé à enseigner à un humain. Les élèves du style Faileas utilisent toujours une arme dans la main opposée à l'adversaire, ce qui trouble et déstabilise la plupart des combattants dès l'engagement. Ils copient

également les expressions faciales pour essayer de deviner ce que pense l'adversaire (et l'affaiblir plus encore). Ils gardent presque toujours leur lame en contact avec celle de leur adversaire, ne rompant jamais le contact de l'acier ce qui leur permet de ressentir le plus infime mouvement et de le contrer. Combattre un tel spadassin est extrêmement perturbant. Quand vous avancez, le spadassin Faileas recule et quand vous reculez, c'est lui qui vient à vous. Il semble anticiper le moindre mouvement avant que vous ne l'ayez fait.

L'école de Faileas est principalement défensive mais peut aussi délivrer des attaques dévastatrices. L'adversaire voit ses propres forces être retournées contre lui alors que son style est copié et exploité. La faiblesse de l'école est très simple. Un adversaire qui connaît ses propres faiblesses en tant que spadassin peut les transmettre à l'élève qui tente de le copier, et ainsi trouver une ouverture.

Apprentissage de base : Courtisan, Escrime

Compétences de spadassin: feinte (escrime), mur d'acier (escrime), mimétisme (escrime), exploiter les faiblesses (Faileas)

Apprenti : La première chose qu'apprend un élève de l'école de Faileas est de bien s'orienter et d'observer attentivement. Il utilise toujours son arme dans la main opposée à celle de son adversaire (comme dans un miroir), donc il bénéficie toujours de l'avantage Gaucher quand il combat et il apprend également à ignorer la pénalité de main non directrice.

Les étudiants de cette école ne reçoivent pas gratuitement l'avantage Appartenance : Guilde des Spadassins. Au lieu de cela, ils apprennent à copier les mouvements de leur adversaire et peuvent utiliser leur rang de Panache comme base pour leur défense passive au lieu de leur compétence de Jeu de jambes ou de Parade (Escrime).

Compagnon : Les compagnons ont appris à lire dans l'esprit de leur adversaire. Ils observent les expressions et le langage corporel qui trahissent le prochain mouvement de l'attaquant. S'ils réussissent un jet d'Esprit contre un ND égal à 5 fois le rang d'Esprit de l'adversaire, ils peuvent anticiper 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 subit une

pénalité de un dé lancé (1g0) car le défenseur accompagne le coup.

Maître : Les maîtres de l'école de Faileas ont appris à intimider silencieusement leur adversaire. Ils réussissent à convaincre l'attaquant qu'il ne peut pas gagner ce combat car chacun de ses mouvements sera contré avant même d'avoir été exécuté.

Une fois par tour, quand l'adversaire attaque, le maître peut effectuer un jet de Panache (sans dépenser de dé d'action) pour faire perdre son sang-froid à son adversaire. 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 il perd son attaque. S'il réussit son jet de Détermination, il peut effectuer son attaque et n'est plus affecté par cette technique pour le reste de la scène.

Finnegan

Pays d'origine : Avalon (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 d'utiliser un mouvement linéaire, il se déplace en cercles. 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 pousser à l'attaque et faire en sorte que l'étudiant doive toujours se déplacer, sans conserver un bon équilibre.

A la différence des autres écoles d'escrime, les élèves de l'école de Finnegan ne sont pas membres de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent gratuitement l'une de leurs compétences de spadassin au rang 1.

Apprentissage de base : Lutte, Pugilat

Compétences de spadassin: corps à corps, déplacements circulaires, désarmer (mains nues), exploiter les faiblesses (Finnegan)

Apprenti : Les élèves du style Finnegan apprennent à frapper fort. Très fort. Vos attaques à mains nues infligent O_{g2} de dommages au lieu de O_{g1}.

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 blessure, 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 imposés par les règles d'ébriété (cf. à l'encadré page 94 de l'Encyclopédie des nations de Théah : tome I : Avalon) ne s'appliquent pas aux maîtres du style Finnegan pour les jets d'attaque et de dommages, ainsi que pour les jets de blessure et de défense passive. De surcroît ; elles se transforment en bonus. Les maîtres ne tombent jamais inconscients à cause de l'alcool. En outre, les personnages possédant l'avantage Grand buveur peuvent quand même bénéficier de ces bonus !

Les Frères/Coquins de la Croix

Pays d'origine : Montaigne (Avalon)

Organisation : Eglise d'Avalon

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 depuis intégré ses rangs. 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 leur monastère. 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 meilleurs Frères incorporaient un sermon improvisé à leurs combats, prêchant le fait que nul ne reste impuni. Les Frères furent chassés de Montaigne lorsque sept d'entre eux furent

enfermés dans leur monastère alors qu'on y mettait le feu. Les Frères avaient à plusieurs reprises insultés une famille locale de nobliaux, les de Rosemonde, 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 voyagèrent dans 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 des bois, 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 celui qui les unissait 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 son adversaire l'approcher. 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 une épée affûtée).

Un Frère tue rarement, préférant punir le pécheur en lui faisant des bleus et ne lui brisant quelques os. Contrairement aux autres écoles d'escrime, les frères ne sont pas automatiquement membres de la guilde des spadassins. A la place, ils reçoivent un rang dans l'une de leurs compétences de spadassins. Pour acheter cette école, les élèves doivent prendre l'avantage Ordonné.

Apprentissage de base : Combat de rue, Pugilat

Compétence de spadassin: attaque (armes improvisées), corps à corps, coup puissant (armes improvisées), désarmer (armes improvisées), exploiter les faiblesses (frères de la croix)

Apprenti : A 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 1 dé d'héroïsme pour ajouter 1 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, le Frère apprend la technique des « torons de Theus » qui lui permet d'utiliser une ceinture de combat. Le Frère pousse son adversaire à frapper 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 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 toucher s'élève à 10 sur son attaque suivante. S'il n'attaque pas avant la fin du tour, ou s'il change d'adversaire, le ND pour toucher retrouve son niveau normal. Un Frère ne peut se servir de cette technique sans sa ceinture de combat.

Gallegos

Pays d'origine : Castille

Description : Egalement connu sous le nom du 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 possible.

Toutefois, les élèves du style Gallegos prennent un tel goût à ce genre de combat qu'ils en oublient parfois complètement de se déplacer. Ainsi, un mastodonte de l'école de Leegstra ou une balle bien tirée est souvent capable de sceller leur destin.

Apprentissage de base : Athlétisme, Escrime

Compétences de spadassin: feinte (escrime), riposte (escrime), marquer (escrime) exploiter les faiblesses (Gallegos)

Apprenti : Les apprentis de l'école de 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 1 point 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 6 à la fin de la phase 5. Cela vous permettra probablement d'agir le premier lors des phases suivantes, et donc de prendre l'avantage lorsque votre adversaire sera bas en action.

Compagnon : Une fois qu'il maîtrise le Deuxième Cercle, le compagnon combat à son aise en faisant de temps à autres 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 en dépensant 25 XP.

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.

Gautier

Pays d'origine : Montaigne

Nom original : Gautier

Supplément : Swordsman's Guild, page 88

Description : Le style Gautier utilise une rapière dans sa main principale, et une variante de main gauche, la dague triple, dans l'autre main. La dague sert à lier ou à désarmer l'adversaire, permettant ainsi à la rapière d'attaquer sans entrave. Contrairement au style railleur de l'école Valroux, Gautier apprend à ses étudiants à rester silencieux durant un duel, pour être concentré afin de blesser ses opposants avec le fer plutôt qu'avec les mots. L'efficacité avant tout est un des points forts de cette école, mais le dédain qu'elle enseigne vis-à-vis de mouvements plus élaborés peut aussi desservir ses pratiquants.

Apprentissage de base : Couteau, Escrime

Compétences de spadassin : Désarmer (Couteau), Double Parade (Escrime/Couteau), Exploiter les faiblesses (Gautier), Lier (Couteau)

Apprenti : Les apprentis sont entraînés à utiliser la triple dague pour se défendre. Ils ne souffrent pas de la pénalité de main non directrice lorsqu'ils utilisent une telle dague, et gagnent également une Augmentation Gratuite lorsqu'ils effectuent une parade avec elle.

Compagnon : Les compagnons sont passés maîtres dans l'art du désarmement. Ils gagnent un rang gratuit en Désarmer, ce qui peut éventuellement porter leur rang à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez plus tard dépenser 25 XP pour passer votre rang à 6. De plus, lorsqu'un étudiant réussit à Lier l'arme d'un ennemi avec sa triple dague, il reçoit immédiatement un Dé d'Action supplémentaire, qui doit être utilisé pour tenter de Désarmer son adversaire. Le ND à atteindre pour réussir à Désarmer l'opposant est augmenté de +5.

Maître : Un maître du style Gautier devient particulièrement habile pour se protéger des coups avec sa triple dague. Vous pouvez utiliser Lier (Couteau) comme compétence de Défense. Si vous vous en servez avec succès pour une Défense Active,

vous liez l'arme de votre adversaire, et pouvez utiliser la technique de Compagnon contre lui.

Nouvel équipement : Triple Dague

Une triple dague ressemble à une main gauche avec deux pointes sortant en diagonale de sa garde, s'écartant de la lame centrale. Elle donne un bonus de +2 à son porteur sur son ND pour être touché lorsqu'il utilise Parade (Couteau) comme Défense Active. Son poids n'est pas assez bien équilibré pour lui permettre d'être lancée aussi loin que les autres couteaux. Sa portée maximale est égale à la Gaillardise du lanceur. Il s'agit d'un couteau, qui fait donc 1g2 dés de dommages.

Gelingen

Pays d'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'école 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'école de Gelingen n'est guère efficace contre des adversaires doués d'intelligence. En effet, les élèves apprennent à repérer les mouvements prévisibles et redondants. Mais les adversaires intelligents sont trop différents d'un individu à un autre pour en tirer des schémas simples et fiables.

A la différence des autres écoles d'escrime, les élèves de l'école de Gelingen ne sont pas membres de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Apprentissage de base : Combat de rue, Médecin

Apprenti : L'élève est entraîné à combattre un type de monstres (il s'agit généralement d'une espèce courante, comme les kobolds et 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 trois de plus au coût normal (comme des compétences avancées). Vous devez posséder quatre compétences Exploiter les faiblesses (Monstre) au rang 4 pour devenir compagnon.

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 les 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 compétence Exploiter les faiblesses (Monstre) au jet de dommages contre la créature en question.

Vous devez posséder quatre compétences Exploiter les faiblesses (Monstre) au rang 5 pour devenir maître.

Maître : A ce moment, l'élève commence à généraliser son entraînement pour l'appliquer à nombre de types 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.

Compétences de spadassin :

Exploiter les faiblesses (Monstre) :

Lorsque vous combattez un monstre pour lequel vous avez la compétence Exploiter les faiblesses (Monstre), vous lancez un nombre de dés supplémentaires égal à votre rang de compétence pour tous vos jets d'attaque et de défense active.

Les types de monstres incluent asproies, kobolds, sirènes, etc. Les créatures intelligentes, comme les humains et les Sidhe par exemple, ne sont pas des monstres car leurs tactiques varient trop d'un

individu à l'autre pour que les habituelles ruses de l'école de Gelingen soient véritablement utiles.

Achat de la compétence Exploiter les faiblesses (Monstre) :

Il ne vous est possible d'acheter les compétences Exploiter les faiblesses (Monstre) qu'en combattant et en vainquant un monstre de ce type. On ne peut ainsi gagner qu'un rang par spécimen vaincu. Cette règle ne s'applique pas à la création de personnage – le héros est censé avoir vaincu le nombre de monstres requis à un moment ou un autre de son passé.

Règle optionnelle : Le MJ peut autoriser les personnages à acheter les compétences Exploiter les faiblesses (c'est-à-dire celles des écoles d'escrime classiques), et leur permettre d'augmenter leur rang de compétence de 1 (au coût normal) par spadassin d'une école donnée qu'ils combattent et vainquent.

Cavaliers de Gustavo

Pays d'origine : Castille

Organisation : Los Vagos

Description : Les fiers cavaliers de Castille sont d'excellents bretteurs, même à cheval. L'école de 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 techniques de duel classiques, les Castillans 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'école de 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'école de 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.

Apprentissage de base : Cavalier, Escrime

Compétences de spadassin: attaque de cavalerie, charge (escrime), voltige, exploiter les faiblesses (Gustavo)

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 au cours du premier tour de combat, vous lancez et gardez un dé de dommages supplémentaire si vous touchez. 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 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 (apprenti 1, compagnon 2, maître 3) sur tous vos jets de Voltige et de dressage, et d'une augmentation gratuite sur les jeu de poursuite que vous effectuez à cheval. En outre, vous n'êtes pas victime de pénalité de main non directrice quand vous maniez une épée à dos de cheval.

Maître : Les véritables maîtres de l'école 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 tous ces avantages (même si cela est préférable).

Halfdansson

Pays d'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'école 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 préciser 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 école 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.

Apprentissage de base : Armes d'hast, Baleinier

Compétences de spadassin: coup de pommeau (arme d'hast), désarmer (arme d'hast), fente en avant (arme d'hast), exploiter les faiblesses (Halfdansson)

Apprenti : Les élèves du style de combat de 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 mer, 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 victimes empalées sont victimes d'un modificateur de +5 à tous leurs ND. De plus, leur ND pour être touché est réduit de 5 points.

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.

L'école de Halfdansson n'est pas reconnue par la guilde des spadassins. Ainsi, ses élèves ne deviennent-ils pas automatiquement membres de la guilde. Au lieu de cela, ils commencent le jeu avec un rang gratuit à mettre dans l'une de leurs compétences de spadassin.

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'école de 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.

Höpken

Pays d'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 complète en Dracheneisen, un exploit que les arcs ne peuvent répéter. Et même s'il s'agissait d'une arme chère, elle permet d'aligner sur le champ de bataille les paysans peu ou pas entraînés.

L'un de ces paysans, un homme répondant au nom d'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 touche 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 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.

A la différence des autres écoles d'escrime, les élèves de l'école de Höpken ne sont pas membres de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils

reçoivent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Apprentissage de base : Arbalète, Athlétisme

Compétences de spadassin: recharger (arbalète), tir d'adresse (arbalète), tir en cloche (arbalète), exploiter les faiblesses (Höpken)

Apprenti : Les apprentis de l'école de 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 supplémentaires (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'école de 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 portées sont respectivement de 0 et -5 (au lieu de -5 et -10). En outre, il vous est possible de réaliser une arbalète lourde spéciale 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'école de Höpken sont généralement considérés comme les plus grands arbalétriers de Théah. La portée de votre arbalète augmente de 15 mètres, et ses modificateurs de courte et longue portées sont respectivement de +5 et 0. Enfin, vous pouvez passer votre compétence Recharger (Arbalète) du rang 5 au rang 6 en dépensant 25 XP, réduisant ainsi votre temps de rechargement à 0, ce qui vous permet de tirer lors de chaque action.

Hua Shao Ren Te

(Style de la lame étincelante)

Royaume d'origine : Han Hua (Cathay)

Description : Hua Shao Ren Te combine différentes attaques d'escrime avec des mouvements d'arts martiaux défensifs. L'épée utilisée par cette école 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, faisant bien attention à 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.

Apprentissage de base : Escrime, Arts martiaux défensifs

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Hua Shao Ren Te), Feinte (Escrime), Fente en avant (Escrime), Marquer (Escrime)

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.

Les étudiants de cette école ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent à la place un rang gratuit dans l'une de leurs compétences de spadassin.

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

Royaume d'origine : Tiakhar (Cathay)

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 manoeuvres 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 ils l'enseignent aux jeunes marins qui veulent impressionner leurs capitaines. Cette école 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.

Apprentissage de base : Marin, Escrime

Compétences de spadassin : Aborder, Corps à corps, Désarmer (Escrime), Exploiter les faiblesses (Jasni)

Apprenti : Les Apprentis de l'école 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.

Les étudiants apprennent aussi à mener une équipe d'abordage pour une capture rapide des adversaires. Quand votre vaisseau effectue une manoeuvre 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.

Les étudiants de cette école ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent à la place leur Appartenance aux Pirates du Tiakhar.

Compagnon : Les Compagnons de l'école 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.

Leurs succès à mener des 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'Équipage 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 féroceusement qu'elle est considérée comme étant composée de 9 brutes au lieu de 6.

Ki Kwanji

(Combat à coups de pied)

Royaume d'origine : Lanna (Cathay)

Description : Ki Kwanji est un art martial récent, créé depuis 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. Il y a des tournois organisés au Lanna où deux hommes échangent des coups de poing et des coups 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 ceux qui aiment ça.

Apprentissage de base : Arts martiaux offensifs, Pugilat

Compétences de spadassin : Coup de pied, Coup de pied réflexe, Exploiter les faiblesses (Ki Kwanji), Uppercut

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

Les pratiquants du Ki Kwanji ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais à la place, leurs attaques de Pugilat, Arts martiaux offensifs, et Ki Kwanji bénéficient d'une Augmentation Gratuite.

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.

Kjemper

Pays d'origine : Vestenmannavnjar

Supplément : Swordsman's Guild, page 89

Description : Kjemper est l'un des plus anciens styles de combat Vestenmannavnjar, datant seulement de quelques générations après l'époque des Runes Vivantes ayant combattu contre le Grand Serpent. Il a perduré au travers des âges, non seulement par le sens de la tradition des Vestenmannavnjar, mais aussi grâce à son efficacité.

Ce style utilise une épée longue pour l'attaque et un bouclier rond pour la défense. Souvent, la cible des attaques d'un spadassin ne sera pas son ennemi, mais plutôt son arme ou son bouclier. Les experts du style Kjemper aiment briser l'arme de leur ennemi avant de poursuivre leurs assauts.

Quand il fait face à un ennemi agressif, l'étudiant de Kjemper s'abrite derrière son bouclier. Une fois que son adversaire est bien épuisé, le spadassin attaque avec son bouclier, et enchaîne par une série de coups à l'épée. Si un ennemi se rapproche un peu trop, il se retrouve assommé au sol par un coup vicieux.

La faiblesse du style Kjemper vient du fait qu'il cherche à éliminer les menaces plutôt que d'en créer lui-même.

Apprentissage de base : Armes lourdes, Bouclier

Compétences de spadassin : Attaque (Bouclier), Corps à corps, Exploiter les faiblesses (Kjemper), Mur d'acier (Bouclier)

Apprenti : Les Apprentis de Kjemper ont appris l'utilisation combinée du bouclier et de l'épée longue. Vous pouvez manier l'épée longue d'une seule main sans aucune pénalité. Vous n'avez aucune pénalité de main non directrice par l'utilisation d'un bouclier, et vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite en vous servant de Parade avec ce même bouclier.

Compagnon : Quand le spadassin devient Compagnon, il apprend à utiliser son épée pour briser les objets portés par son ennemi. Vous pouvez utiliser votre arme pour tenter de fracasser l'équipement, en particulier les boucliers ou les armes d'escrime de vos adversaires avec vos coups puissants.

Faites un jet de Dextérité + Attaque (Armes lourdes) pour frapper l'arme, contre un ND égal au ND de votre adversaire, plus deux Augmentations pour localiser votre coup sur l'arme. Si vous touchez, faites un jet de Dommages contre l'arme.

Pour la briser, vos dommages doivent atteindre un ND basé sur le type d'objet que vous tentez de casser. Cette attaque ne peut pas être parée avec l'arme ou le bouclier visé, car faire cela donnerait aussitôt un contact de l'attaque avec sa cible.

Chaque Augmentation supplémentaire prise sur l'attaque donnera un dé de plus (+1g0) sur le jet de Gaillardise pour briser l'objet visé.

Arme d'escrime	25
Couteau, dague, main gauche	25
Arme lourde	35
Bouclier ou targe	30
Autres armes Selon le MJ, au moins	40

Ces ND peuvent être ajustés par les modificateurs suivants :

- +5 pour une arme ou un bouclier de qualité supérieure
- 5 pour une arme ou un bouclier de qualité inférieure
- +10 pour une arme ou un bouclier en dracheneisen

Maître : Des années de maniement d'une lourde lame ont fait des coups d'un Maître des frappes dévastatrices qui fracassent aisément le bouclier et le corps de ses ennemis. Vous gardez un dé supplémentaire (+0g1) sur vos jets de dommages avec une épée longue.

Larsen

Pays d'origine : Vendel

Description : L'école de 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'école 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 souvent d'une lanterne de combat ; cf. page 103 de l'Encyclopédie des nations de Théah : tome VII : Vendel-Vesten).

Le faisceau soudain et dansant de lumière distrait l'adversaire, ce qui permet à l'élève de passer ses défenses. La faiblesse du style de Larsen réside dans le fait que ses élèves ont tendance à frapper là où leur lanterne est braquée, ce qui les rends quelque peu prévisibles.

Apprentissage de base : Escrime, Malandrin

Compétences de spadassin: feinte (escrime), guet-apens, parade (lanterne), exploiter les faiblesses (Larsen)

Apprenti : Les apprentis de l'école de 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 (cf. page 87 de l'Encyclopédie des nations de Théah : tome II : Montaigne), ce qui signifie que les pénalités dues à l'obscurité ne sont que de -1g1 dans la pénombre et de -2g2 dans le noir complet.

Compagnon : Vous vous sentez de plus en 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 restant 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'école de 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 votre armure. Le ND pour être touché d'un maître augmente de +10 dans la pénombre et de +15 dans l'obscurité totale.

Leegstra

Pays d'origine : 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 PJ équipés d'une arme lourde, comme une épée large ou en une hache, 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.

Apprentissage de base : Armes lourdes, Lutte

Compétences de spadassin: corps à corps, coup puissant (armes lourdes), fente en avant (armes lourdes), exploiter les faiblesses (Leegstra)

Apprenti : L'apprenti apprend tout d'abord à concentrer la puissance des coups qu'il donne avec des armes lourdes. 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 PJ 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 de 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 PJ touche son adversaire en faisant appel à sa compétence « attaque (armes lourdes) » : si son adversaire rate son jet de blessure, il subit une blessure grave supplémentaire par tranche de 10 points sous le ND de son jet, un peu comme s'il avait été touché par une arme à feu.

Loring

Pays d'origine : Eisen

Nom original: The Loring swordsman school

Supplément: Freiburg: The City of Freiburg, page 92

Description : Inventé par le chef des Wachhunde, Kelby Loring, et plus tard adopté par la Garde de Freiburg, le style de combat de Loring utilise deux panzerfausts. Il s'agit d'un style défensif, un peu comme Eisenfaust, et ses pratiquants s'en servent afin de maîtriser des criminels potentiellement violents sans (trop) les blesser.

Le principal avantage de l'école de Loring réside dans le fait que les spadassins ont tendance à sous-estimer quelqu'un ne tenant pas en main une longue arme bien aiguisée. Ceci permet au Garde d'approcher et d'empoigner rapidement l'arme d'un adversaire avant même qu'il ait une chance de

réagir. Cela empêche aussi la plupart des opposants de dégainer un pistolet ou de poursuivre le combat jusqu'à la mort. Sans l'école de Loring, le taux de mortalité de la Garde de Freiburg serait sensiblement plus élevé.

La faiblesse de cette école vient de son allonge courte et de sa nature défensive. S'il est acculé contre un mur ou s'il fait face à un spadassin doué pour l'esquive, le pratiquant peut se retrouver à la merci de son ennemi.

Apprentissage de base : Athlétisme, Panzerfaust

Compétences de spadassin : Crochet, Désarmer (Panzerfaust), Exploiter les faiblesses (Loring), Lier (Panzerfaust)

Apprenti : Les étudiants du style de Loring ont appris à combattre avec un panzerfaust dans chaque main. Vous ne souffrez pas du malus de main non directrice quand vous utilisez un panzerfaust, et vous gagnez +1g0 dé de dommages pour chaque rang de Maîtrise dans cette école (un panzerfaust manié par un Maître de Loring inflige ainsi 3g2 dés de dégâts, plus sa Gaillardise).

Compagnon : Loring s'attache à contenir et désarmer les gens violents avant qu'ils aient pu blesser quelqu'un. Vous pouvez utiliser votre compétence Désarmer sans attendre que votre adversaire échoue sur votre Défense Passive, mais si vous le faites, votre tentative souffre d'une pénalité de -10. Cependant, un échec fait descendre votre ND pour être touché à 5 pour le reste de la phase en cours et pour la suivante.

Maître : Les Maîtres de Loring sont passés experts dans l'art de se protéger des coups. Ils deviennent aussi habiles pour arracher l'arme des mains de leur adversaire. Vous pouvez désormais vous servir de Lier (Panzerfaust) comme compétence de défense. Si vous en usez avec succès pour une Défense Active, l'arme avec laquelle votre ennemi vous a attaqué est liée comme si vous aviez utilisé cette compétence normalement. De plus, vous recevez immédiatement un dé d'Action supplémentaire que vous devez consommer contre votre adversaire durant le round, ou sinon le perdre.

Lucani

Pays d'origine : Vodacce

Supplément : Swordsman's Guild, page 89

Description : Les Lucani ont basé leur propre style sur l'utilisation de l'épée large introduite sur leurs terres par des mercenaires Kosars. Par la suite, cette école fut ouverte non seulement aux membres de la famille, mais aussi à leurs serviteurs et à leurs soldats. La famille autorisa en fin de compte tous ceux qui pouvaient payer un modeste cachet à recevoir une instruction dans ce style, et l'ont perpétué même après la mort de leur Prince. Ce style, qui n'est pas spécialement à la mode en Vodacce, utilise une épée large dans une main, garde l'autre poing bien serré, et attaque avec l'un et l'autre. Il est très agressif et énergique, et n'évite pas le contact physique avec l'adversaire. Bien que cela puisse être une grande force, l'impatience avec laquelle les combattants Lucani se rapprochent de leur ennemi peut aussi provoquer leur perte.

Apprentissage de base : Armes lourdes, Pugilat

Compétences de spadassin : Corps à corps, Coup de pommeau (Armes lourdes), Coup puissant (Armes lourdes), Exploiter les faiblesses (Lucani)

Apprenti : L'école Lucani enseigne à ses apprentis à attaquer avec leur épée et à se défendre avec leurs jambes. Vous pouvez utiliser une épée large avec une seule main sans pénalité, et vous gagnez une Augmentation Gratuite lorsque vous faites une Défense Active en utilisant la compétence Jeu de jambes.

Compagnon : Le corps d'un Compagnon est une arme aussi dangereuse que son épée. Vous gagnez un rang gratuit dans la compétence Corps à corps, qui peut alors passer à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez plus tard dépenser 25 XP pour passer votre rang à 6. Vous bénéficiez également d'une Augmentation Gratuite sur toute attaque utilisant l'entraînement Pugilat, y compris les compétences Attaque (Pugilat), Direct et Uppercut, grâce aux rapides mouvements rotatifs de ce style.

Maître : Les Maîtres de Lucani ont appris à enchaîner rapidement des attaques du poing et de l'épée. Vous pouvez dépenser un Dé d'Action pour effectuer une attaque combinée qui peut être soit un coup de poing puis une frappe de l'épée, soit l'inverse. Quand vous faites une telle attaque,

utilisez Direct pour frapper du poing et Attaque (Armes lourdes) pour l'attaque à l'épée. Le ND pour toucher de chaque attaque est augmenté de +5, et non de +10 pour un Direct classique.

MacDonald

Pays d'origine : Avalon (Marches des Highlands)

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

Le style MacDonald 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 MacDonald 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'école de MacDonald a besoin, c'est une simple ouverture.

Apprentissage de base : Armes lourdes, Athlétisme

Compétences de spadassin: coup de pommeau (coup puissant), fente en avant (armes lourdes), coup puissant (armes lourdes), exploiter les faiblesses (MacDonald)

Apprenti : Les apprentis du style MacDonald ignorent la pénalité d'un dé au jet d'attaque liée à l'utilisation de la claymore.

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 de l'école de MacDonald 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).

Marikk

Pays d'origine : Empire du Croissant de Lune

Tribu d'origine : Kurta'kir

Description : Les ancêtres de Yakub al'Marikk ont créé le style de combat qui porte le nom de leur famille, mais c'est lui qui l'a perfectionné. Sa famille est connue depuis des temps immémoriaux pour ses excellents combattants au couteau, mais les prouesses athlétiques de Yakub ont transformé ces méthodes en véritable technique de combat. L'école de Marikk apprend aux spadassins à utiliser deux katars avec rapidité et grâce. La principale faiblesse de ce style est qu'il se concentre sur l'attaque, et que les katars sont peu efficaces pour des mouvements de parade.

L'influence de la Guilde des Spadassins n'atteint pas les terres du Croissant, mais il existe plusieurs styles de combat plus ou moins équivalents aux écoles de spadassins des autres nations. Ces écoles ne sont pas accessibles à des non-croissantins lors de la création du personnage. La seule école étrangère que puisse acquérir un croissantin au début du jeu est celle de Rogers (voir Flots de Sang, pages 94 & 95) qui coûte alors 35 PP au lieu de 25. Cette école est accessible aux croissantins, mais est toutefois originaire d'une tribu bien définie. Ainsi, un héros dépensera 25 PP pour une école de sa propre tribu, et 35 PP pour une autre.

Apprentissage de base : Couteau, Athlétisme

Compétences de spadassin : Double attaque (Katar), Exploiter les faiblesses (Marikk), Fente en avant (Katar), Tourbillon

Apprenti : Marikk apprend à ses élèves à attaquer sans relâche un ennemi avec ses deux katars. Le spadassin ne souffre pas de la pénalité de main non directrice. De plus, pour chaque attaque que lance un apprenti sur une même cible, le ND pour être touché de l'adversaire est réduit de deux fois le niveau de maîtrise du spadassin. Ainsi, la seconde fois qu'un compagnon attaque une cible avec un ND de 25, celui-ci tombe à 21 pour cette cible uniquement. Une bande de brute compte comme une cible unique dans ce cas-là. Vous ne bénéficiez pas de l'avantage gratuit d'Appartenance à la Guilde des Spadassins, mais vous recevez un rang gratuit dans la compétence Sauter.

Compagnon : Le compagnon a appris à réaliser l'extraordinaire attaque par saut périlleux qui le place derrière son adversaire. En dépensant deux dés d'action (un seul doit être de la phase en cours), il peut effectuer cette attaque par derrière sur sa cible. La cible a droit à une défense active.

Maître : Les maîtres de Marikk peuvent effectuer des attaques extrêmement meurtrières, et des mouvements très acrobatiques. Vous pouvez garder un dé de dommages supplémentaire (Og1) quand vous utilisez un katar (2g3 au total). De plus, vous gagnez un rang gratuit dans les compétences Sauter et Roulé-Boulé. Ceci peut faire passer ces compétences au rang 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez les faire passer plus tard de 5 à 6 en dépensant 25 XP.

Mortis

Pays d'origine : Montaigne.

Organisation : Die Kreuzritter

Toute Croix Noire peut acheter l'école Mortis contre 25 PP, ou 20 PP si elle connaît également l'école de Boucher (voir page 81 de l'Encyclopédie des nations de Théah : tome II : Montaigne). Elle n'est disponible qu'aux Croix Noire.

Description : Lorsqu'elle se détacha de l'école de Boucher, il y a de cela des années, l'école 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 leur 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 cible. Panache et style passent après les réalités pratiques.

Il existe plusieurs différences entre les écoles Mortis et de 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'école de 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. A la différence des autres écoles d'escrime, les élèves de l'école Mortis ne sont pas automatiquement membre de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Apprentissage de base : Couteau, Criminel

Compétences de spadassin: double attaque (couteau), lancer (couteau), riposte (couteau), exploiter les faiblesses (Mortis)

Apprenti : Les élèves de l'école 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 stylet Mortis utilise des augmentations pour frapper un adversaire surpris, chacune lui confère un dé gardé de dommages supplémentaires (+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 disposait 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 (Archipel de Minuit)

Description : Nahgem est le style de combat traditionnel à la lance du peuple Kanu. Il s'agit d'un style frénétique, plein d'énergie et de vigueur, complètement dénué de toute trace de peur. Il apprend à ses pratiquants à projeter une lance avec une précision surprenante sur une cible à distance, ou à exploser dans un état de frénésie guerrière lorsque leur ennemi est au contact.

Nahgem enseigne que la peur est source d'échec et brise l'énergie du combattant. Pendant un combat, le guerrier peut se déplacer avec une rapidité aveuglante et de manière apparemment désordonnée. En réalité, ses mouvements paraissent insensés car ils mêlent des attaques de la lance, des coups de pied, et un étrange jeu de jambes afin de troubler et d'embrouiller l'adversaire. Parfois (surtout lorsqu'un ennemi se rapproche ou s'éloigne un peu trop), le guerrier Nahgem utilisera la hampe de sa lance comme une perche pour se projeter vers une nouvelle position.

La principale faiblesse de ce style est qu'il brûle chaque once d'énergie que le combattant peut rassembler. De ce fait, chaque attaque précède une brève pause afin de préparer le mouvement de la prochaine attaque. Un adversaire capable de reconnaître et d'anticiper ces temps de pause pourra attaquer alors que le guerrier est en préparation, prenant ainsi sa garde en défaut.

Cette école peut remplacer toute autre école de combat à la lance pratiquée dans l'Archipel de Minuit.

Apprentissage de base : Armes d'hast, Athlétisme

Compétences de spadassin : Coup de pied, Exploiter les faiblesses (Nahgem), Lancer (Lance), Saut à la perche

Apprenti : Ceux qui débutent apprennent tout d'abord à mettre leurs peurs de côté, ainsi, lorsqu'ils lanceront leur épéu, ils pourront mettre dans le mille. Vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite par Niveau de Maîtrise pour résister à la Peur. Vous n'êtes pas membre de la Guilde des Spadassins en choisissant cette école. A la place, vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets d'attaque lorsque vous jetez votre lance.

Compagnon : Les guerriers Nahgem entraînés utilisent leur lance comme une perche pour changer de place pendant un combat, sautant d'un endroit à un autre. Les Compagnons ont appris à esquiver les attaques en sautant à l'écart. Vous pouvez utiliser la compétence Saut à la perche pour effectuer une Défense Active, avec un ND augmenté de 5. Si vous réussissez, vous gagnez un Dé d'Héroïsme devant être utilisé avant la fin du combat. Dans le cas contraire, il est perdu. Ces Dés d'Héroïsme ne peuvent jamais être convertis en Points d'Expérience. Vous pouvez gagner de cette manière jusqu'à trois Dés en un seul combat, et pas un de plus.

Maître : Une des dernières ruses du Nahgem est le coup de pied sauté. Le Maître plante le bout de sa lance dans le sol, puis balance son corps vers le haut en prenant appui sur elle, et en projetant ses pieds en avant vers le visage de l'ennemi. Quand vous effectuez une telle attaque, vous utilisez la compétence Coup de pied, mais vous ajoutez votre rang de Saut à la perche au ND de tout jet de Défense Active contre votre assaut et au jet de dommages du coup. De plus, pour chaque paire d'Augmentation que vous déclarez avec ce coup de pied, vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite supplémentaire.

Necare

Pays d'origine : Vodacce.

Organisation : Filles de Sophie

Seules les Filles de Sophie connaissent cette école. Quelle que soit leur nationalité, elles peuvent l'apprendre contre 25 PP. Les élèves de l'école de Cappuntina ne la payent que 20 PP.

Description : Le style de Necare est une école d'assassin, 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 sont des individus

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'école de Necare reçoivent des Filles de Sophie leurs missions, qui décrivent la victime et offrent certains paramètres spécifiques – généralement en rapport avec les activités de la cible (« Ne laissez pas Anthony Russel mettre un pied à Freiburg », par exemple). Généralement, ils laissent la vie sauve à leur victime jusqu'au dernier moment, des fois qu'un revers de destinée ne l'entraîne sur une autre voie. Mais lorsque les élèves de l'école de Necare frappent, ils ne font montre d'aucune pitié.

Apprentissage de base : Couteau, Espion

Compétences de spadassin: dissimulation, poison, corps à corps, exploiter les faiblesses (Necare)

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, cf. page 91 des Filles de Sophie). Lorsque vous utilisez une dague, vous pouvez ajouter votre niveau de maîtrise aux dommages que vous infligez. En outre, vous êtes immunisé contre un type de poison et gagnez l'avantage Immunité au poison. Le style de Necare n'est pas reconnu par le guild des spadassins, aussi le personnage n'appartient-il pas automatiquement à cette dernière. A la place, l'apprenti reçoit gratuitement un rang dans l'une de ses compétences de spadassin.

Compagnon : Dès lors que les assassins de Necare se font plus compétents, ils apprennent à utiliser beaucoup plus de poisons et manient leurs poignards avec davantage d'efficacité.

Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lorsque vous utilisez la compétence Poison. Mais 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 de Necare connaissent une botte qui s'appelle « la touche ». Lorsque vous l'employez, effectuez un jet de Dextérité + 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 Perception 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 au poison face à tous les types de poisons.

Pavois

Organisation : Société des explorateurs

Description : Moins une école 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.

Apprentissage de base : Athlétisme, Combat de rue

Compétences de spadassin: corps à corps, lier (armes improvisées), riposte (armes improvisées), exploiter les faiblesses (Pavois)

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.

Compagnon : Protéger la vie d'autrui est l'objectif fondamental de tout Pavois qui se respecte ; Vous pouvez utiliser votre défense active pour protéger autrui sans pénalité. 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.

Peecke

Pays d'origine: Avalon

Nom original: Peecke Quarterstaff school

Supplément: The Sidhe Book of Nightmares, page 28

Description : En 1631, un avalonien nommé Lester Peecke (prononcé "Pique") donna une démonstration de ses talents avec un bâton à la cour royale de Montaigne. Il se battit seul, se défendant simultanément contre trois spadassins armés de rapières et de dagues. Peecke surprit toute la cour en remportant aisément cette joute, mais dû prendre rapidement la fuite pour avoir battu les fils de trois nobles de haut rang. Au moment où il rentra en Avalon, la récit de sa victoire avait déjà atteint les côtes de l'île, et Peecke se vit assailli de demandes pour enseigner sa nouvelle technique; toutefois, il rejeta toutes ces demandes pour des raisons personnelles. Il mourut en 1642, sans avoir jamais pris d'étudiant et sans parent proche.

Mystérieusement, en 1656, coïncidant exactement avec le retour du Glamour, un homme grand et fort apparut en Avalon, se faisant lui-même appeler Jasper Peecke, et affirmant être le petit-fils de Lester Peecke. Que ceci soit vrai ou pas, il combattit avec le même style, d'après le récit de ceux qui avaient vu se battre le vieux Peecke. Après avoir enseigné durant dix années, Jasper Peecke disparut tout simplement, laissant à ses étudiants le soin de perpétuer sa tradition.

Le style Peecke utilise un bâton et enseigne l'équilibre comme centre de son apprentissage. Le pratiquant attaque à gauche ou à droite à fréquence égale, alternant des coups de taille ou d'estoc pour tenter de déséquilibrer leurs adversaires. La faiblesse de ce style réside dans le fait que la longueur du bâton permet à un ennemi de le coincer ou de le dévier facilement.

Les étudiants de Peecke ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins; au lieu de cela, ils gagnent

un rang gratuit en Equilibre, comme s'il s'agissait d'une compétence de base de l'entraînement Athlétisme.

Apprentissage de base : Athlétisme, Bâton

Compétences de spadassin : Coup puissant (Bâton), Corps à corps, Exploiter les faiblesses (Peecke), Feinte (Bâton)

Apprenti : Le style de combat de Peecke emploie un maniement du bâton avec les deux mains, ce qui permet d'attaquer aussi facilement sur la gauche que sur la droite. Pour beaucoup de combattants, cela revient à affronter un gaucher, mais en pire. Quand vous utilisez un bâton, toute Défense Active tentée contre vos Attaques ou Coups puissants (mais pas vos Balayages) ont un ND augmenté d'un nombre d'Augmentations égal à votre rang de Maîtrise.

Compagnon : Les Compagnons ont appris l'importance de la défense. Au début de chaque round, vous pouvez choisir de retirer un de vos Dés d'Action pour augmenter votre ND pour être touché d'un nombre égal à la phase du dé annulé.

Maître : Les Maîtres de Peecke apprennent une attaque permettant de déséquilibrer un adversaire et de le faire tomber au sol. Pour toute attaque réussie avec votre bâton, votre cible doit effectuer un jet de Dextérité + Equilibre ou de Dextérité + Jeu de jambes contre un ND égal aux dommages infligés par votre coup. Chaque Augmentation sur les dommages rajoute 5 à ce ND.

Pösen

Pays d'origine : Eisen

Description : Cette école forme ses élèves à l'utilisation du vouge, une arme d'hast 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 le vouge dans le but de pourchasser leurs adversaires sur les champs de batailles alors que les flèches et épées rebondissaient sur leur armure en Dracheneisen. Cela devint finalement pour eux un moyen de 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 du vouge une arme de cavalerie

dévastatrice. Aujourd'hui, le vouge 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'école 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'école de Pösen sont rapidement éprouvées 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 ».

Apprentissage de base : Armes d'hast, Cavalier

Compétences de spadassin: charge (arme d'hast), coup puissant (arme d'hast), lance (arme d'hast), exploiter les faiblesses (Posen)

Apprenti : Les apprentis de ce style apprennent à utiliser leur lance pour garder leurs ennemis à bonne distance et pour combattre à cheval. Vous bénéficiez de +15 à votre initiative totale lors du premier tour de chaque combat. De plus, lorsque vous utilisez la compétence Lance (Armes d'hast) lors du premier tour de combat et que vous disposez de suffisamment d'espace pour manoeuvrer (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. En outre, Pösen est le plus souvent enseigné aux nobles, aussi bénéficiez-vous d'une remise de 5 PP si vous achetez l'avantage Dracheneisen (ce qui représente une plus fidèle indication de votre extraction que l'avantage Noble puisque nombre d'entre eux ont perdu leurs terres).

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 tout combat, vous pouvez ajouter 1 rang à votre Gaillardise, votre Dextérité 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 de l'école de Pösen savent attaquer vite et souvent, passant

généralement pour des tornades d'acier quand 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 6 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.

El Puñal Oculto

(La Dague Cachée)

Pays d'origine : Castille

Organisation : Los Vagos

Description : El Puñal Oculto est basé sur la célèbre école d'Aldana mais dote d'une seconde arme les manoeuvres et bottes rythmiques de ce style, qu'il s'agisse d'un puñal (un poignard à simple tranchant) maniée 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 d'Aldana, 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.

« Celui qui cherche à se défendre par le biais d'une arme imaginaire ferait aussi bien de chercher un poison dans le désert » - Jorge Argentó, Las Paradojas de Defensa

Apprentissage de base : Couteau, Escrime

Compétences de spadassin: corps à corps, coup de pommeau (escrime), lier (escrime) exploiter les faiblesses (El Puñal Oculito)

Apprenti : Les élèves d'El Puñal Oculito 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.

Les élèves d'El Puñal Oculito ne sont pas automatiquement membres de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent gratuitement un rang supplémentaire dans l'une de leurs compétences de spadassin. S'ils décident d'être membres de la guilde des spadassins, on leur apprend à masquer leur technique afin qu'elle passe pour celle de l'école d'Aldana.

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. Quelle que soit le résultat de cette attaque gratuite, votre adversaire tombe au sol, face contre terre.

« De tous les spadassins de Théah, ceux de Castille sont les plus difficiles à cerner. Mais celui qui parvient à saisir leurs nombreuses bottes devient un véritable maître » - Jorge Argento, Las Paradojas de Defensa.

Maître : Les maîtres d'El Puñal Oculito 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.

« Ne vous servez pas de l'épée que vous honorez pour tuer un poulet. Respectez votre arme et elle vous le rendra bien. » - Jorge Argento, Las Paradojas de Defensa.

Qor'qunq

Pays d'origine : Empire du Croissant de Lune

Tribu d'origine : seuls les Qatih'i peuvent choisir cette école.

Description : Qor'qunq est le style d'assassinat des Qatih'i. C'est un style vicieux, délibérément concentré sur le fait de frapper profondément et fatalement. Un assassin utilisant le style Qor'qunq prendra le temps de bien préparer sa frappe, puis se lancera pour un coup léthal. La patience calculatrice de la secte est à la fois la plus grande force de Qor'qunq et sa plus grande faiblesse, car elle permet à l'assassin de conserver son énergie, mais elle donne aussi une chance à sa proie de contre-attaquer ou de s'échapper.

L'influence de la Guilde des Spadassins n'atteint pas les terres du Croissant, mais il existe plusieurs styles de combat plus ou moins équivalents aux écoles de spadassins des autres nations. Ces écoles ne sont pas accessibles à des non-croissantins lors de la création du personnage. La seule école étrangère que puisse acquérir un croissantin au début du jeu est celle de Rogers (voir Flots de Sang, pages 94 & 95) qui coûte alors 35 PP au lieu de 25. Cette école est accessible aux croissantins, mais est toutefois originaire d'une tribu bien définie. Ainsi, un héros dépensera 25 PP pour une école de sa propre tribu, et 35 PP pour une autre.

Apprentissage de base : Couteau, Espion

Compétences de spadassin : Coup à la gorge, Exploiter les faiblesses (Qor'qunq), Fente en avant (Couteau), Poison

Apprenti : Vous apprenez à utiliser votre poignard afin d'effectuer une seule attaque mortelle. Vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite lorsque vous utilisez Fente en avant ou Attaque avec un couteau.

Les étudiants de Qor'qunq ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins. A la place, ils gagnent un rang gratuit dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Les compagnons ont appris à retenir leur coup en attendant une ouverture. Quand vous frappez en utilisant une Action de Réserve, votre jet de Dommages est augmenté de deux fois le nombre de phases où vous avez retenu cette Action. Par

exemple, si votre Dé d'Action était à 2, et que vous frappez avec celui-ci à la phase 6, vous gagnez un +8 sur vos dégâts.

Maître : Les maîtres sont capables de blesser leurs victimes même avec les coups les plus légers. Quand vous parvenez à toucher un adversaire avec votre couteau, vous pouvez dépenser un Dé d'Héroïsme pour infliger une Blessure Grave en plus des dégâts causés normalement par l'attaque. Cette Blessure Grave est infligée avant le Jet de Dommages, et seulement ensuite le Jet de Blessures est effectué pour encaisser les dégâts normaux.

Quinn

Pays d'origine : aucun

Organisation : Spectro Acero (NOM)

Nom original : Quinn school of assassination

Supplément: Novus Ordum Mundi, The masters of the great game, page 28 ebook officiel sur le site AEG

Description : Quinn lui-même a créé cette école basée sur ses prouesses martiales et sa connaissance de l'anatomie humaine. Les étudiants de ce style utilisent le couteau comme arme principale et sont entraînés dans l'art de se fondre dans les ombres. Ils apprennent aussi à utiliser les points faibles du corps humain pour infliger un maximum de dégâts.

Ces techniques peuvent seulement être utilisées avec un couteau, un stylet ou une dague. Toute autre arme serait trop grande et imprécise. Cela rendrait tout bonnement le style Quinn inefficace par rapport à son exigence de précision. Pour la même raison, ce style ne peut être utilisé si l'arme est lancée. Quinn, le maître assassin, ne l'aurait enseignée qu'à une petite dizaine d'élèves. Aucun de ses élèves n'a encore atteint le niveau de maître. Il est recommandé au meneur de jeu de ne pas permettre aux Héros de posséder cette école.

La principale faiblesse de ce style est le fait qu'elle n'est efficace que contre une cible surprise. Si le pratiquant de l'école Quinn ne parvient pas à surprendre son adversaire, il sera une proie facile pour un duelliste confirmé. Si le spadassin est entraîné dans un duel, il ferait mieux de connaître un autre style de combat, ou il risque de servir sa propre vie sur un plateau.

Apprentissage de base : Espion, Couteau.

Compétences de spadassin : Coup puissant (Couteau), Exploiter les faiblesses (Couteau), Feinte (Couteau), Fente en avant (Couteau)

Apprenti : Les apprentis de l'Ecole Quinn apprennent tout d'abord à faire de leur couteau une arme particulièrement meurtrière en ciblant les parties les plus vulnérables du corps humain. Aussi 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 arme à un tel degré de maîtrise qu'il leur est quasiment impossible de rater leur cible. Ils bénéficient de deux Augmentations gratuites à tous leurs jets d'attaques effectuées à l'aide de couteaux. De plus, ils ont affiné leurs techniques de déplacement dans l'ombre, aussi bénéficient-ils maintenant de deux Augmentations gratuites sur leurs jets de Déplacement silencieux.

Maître : Les maîtres de l'Ecole Quinn apprennent à infliger un coup mortel en une seule frappe de leur arme. Après une attaque réussie, en dépensant deux dés d'Héroïsme, ils peuvent infliger une blessure grave automatique. Si la victime est surprise (suite à un jet de Déplacement silencieux réussi), l'intégralité des dés d'Héroïsme peuvent être dépensés pour infliger une blessure grave par dé d'Héroïsme ainsi utilisé.

Rasmussen

Pays d'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 nouvelle 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 Mook à cette école a provoqué une véritable onde de choc dans les deux camps.

Apprentissage de base : Armes à feu, Courtisan

Compétences de spadassin: coup de pommeau (arme à feu), recharger (arme à feu), tir d'adresse (arme à feu), exploiter les faiblesses (Rasmussen)

Apprenti : Les apprentis sont parfaitement conscients qu'une fois qu'ils ont tiré, ils leur faut un certain temps pour recharger. Mieux vaut alors avoir un autre pistolet sous la main. Ils apprennent donc à tirer et à sortir rapidement un autre pistolet. Vous n'êtes victime d'aucune pénalité de main non directrice quand vous utilisez un 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.

L'école de Rasmussen n'est pas reconnue par la guilde des spadassins, qui a en horreur le concept de duel au pistolet. Au lieu de devenir automatiquement membres de la guilde des spadassins, les élèves de cette école commencent le jeu avec l'épée de Damoclès Obligation, d'une valeur de 3 PP. Cette Obligation consiste à défendre l'école et ses élèves de la guilde des spadassins.

Compagnon : Les compagnons de l'école de 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 action pour sortir votre pistolet et tirer en guise d'interruption). En outre, ajouter 10 mètres à la portée effective de vos tirs au pistolet.

Maître : Les maîtres de l'école de 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 êtes particulièrement doué au tir au pistolet et recevez gratuitement un rang dans la compétence Attaque (Armes à feu) lorsque vous devenez maître. Cela peut faire passer votre à 6. Si

tel n'est pas le cas, vous pourrez plus tard augmenter votre rang de compétence Attaque (Armes à feu) de 5 à 6 en dépensant 25 XP. Enfin, ajouter 10 mètres de plus à la portée effective de vos tirs au pistolet (pour un total de +20 mètres).

Robertson

Pays d'origine : Avalon

Supplément : Swordsman's Guild, page 90

Description : David Robertson créa ce style après un voyage en Castille où il apprit celui de Torres, qu'il adapta au combat urbain. Les ruelles étroites et les rues encombrées des villes avaloniennes ne laissent pas autant d'espace pour des pas de côté qu'une arène de corrida.

Les escrimeurs de cette école manient une rapière dans leur main principale et une cape dans leur main non directrice. Ils se tiennent plus ou moins face à leurs adversaires, bien que parfois ils mettent un de leurs côtés plus en avant que l'autre, en fonction de la manœuvre qu'ils sont sur le point d'accomplir. Le style Robertson consiste à enserrer la lame de l'ennemi dans la cape, et de lancer une série de grands coups de taille contre lui. La faiblesse de ce style est sa trop grande confiance en sa cape comme principal moyen de défense.

Apprentissage de base : Cape, Escrime

Compétences de spadassin : Double parade (Cape/Escrime), Enchevêtrement (Cape), Exploiter les faiblesses (Robertson), Feinte (Escrime)

Apprenti : L'Apprenti a appris quel est le meilleur usage de la cape pour se défendre. Il ne subit aucune pénalité de main non directrice quand il manie une cape et bénéficie d'une Augmentation Gratuite lorsqu'il se défend activement avec celle-ci.

Compagnon : Le Compagnon maîtrise l'art d'emprisonner la lame de son adversaire dans les plis de sa cape. Il gagne un rang gratuit en Enchevêtrement, ce qui peut le porter éventuellement à 6. Si ce n'est pas le cas, il pourra le faire plus tard en dépensant 25 XP.

Maître : Le Maître de Robertson agit instinctivement dès qu'il a attrapé l'arme de son ennemi, lançant une frappe immédiate. Une fois que vous avez réussi un Enchevêtrement avec votre cape en prenant une Augmentation, vous gagnez une

attaque gratuite ne comptant pas dans vos Actions pour ce round.

Robin des bois

Pays d'origine : Avalon

Description : Robin des Bois 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 fini par révéler sa technique à tous les nouveaux venus. Les élèves apprennent 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 école 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 et se mettre à l'abri.

A la différence des autres écoles d'escrime, les élèves de l'école de Robin des bois ne sont pas membres de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent gratuitement l'une de leurs compétences de spadassin au rang 1.

Apprentissage de base : Arc, Chasseur

Compétences de spadassin: désarmer (arc), marquer (arc), tir en cloche (arc), exploiter les faiblesses (Robin des bois)

Apprenti : L'une des premières leçons apprises par les apprentis est la manière de construire leur arc. L'arme ainsi fabriquée permet l'apprenti 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 école 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 Dextérité. Ce bonus augmente également de 1 le rang maximum du personnage en Dextérité. Par

conséquent, un maître de l'école de Robin des bois peut augmenter sa Dextérité jusqu'à 6 (voire 7 avec l'avantage Trait légendaire).

Rogers

Pays d'origine : aucun (n'importe quel personnage peut l'apprendre pour 25 PP).

Description : L'école de Rogers est un style de combat qui s'est transmis 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 avoir fait leur temps.

Le style de Rogers repose sur des astuces destinées à l'emporter sur l'adversaire et à le plonger dans la plus grande confusion, mais il enseigne également à ses spadassins comment 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 de 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.

Apprentissage de base : Combat de rue, Escrime

Compétences de spadassin: corps à corps, désarmer (escrime), lier (escrime), exploiter les faiblesses (Rogers)

Apprenti : Vous pouvez utiliser votre compétence Equilibre à la place de n'importe quelle compétence de parade. En outre, vous apprenez une Feinte de pirate. Cependant, les apprentis de Rogers ne bénéficient pas automatiquement de l'avantage Appartenance (guilde des spadassins). A la place, ils gagnent 1 rang supplémentaire dans l'une de leurs compétences de spadassin.

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 (voir le Guide du Maître, page 183). Si vous n'en disposez pas, vous avez désormais un niveau de peur de 2. Vous acquérez également deux nouvelles Feintes de pirate.

Les feintes de pirate

Les pirates qui apprennent le style de combat de Rogers emploient toutes sortes d'astuces et d'artifices pour surpasser leurs adversaires. Voici la liste de ces Feintes dans laquelle ils peuvent faire leur choix :

A l'abordage ! : Durant les actions d'abordage, vous augmentez les jets d'abordage de votre camp de 1 point. Jusqu'à trois spadassins de l'école de Rogers peuvent modifier ensemble le jet d'abordage dans un même camp.

Amarre donc ça ! : Vous lancez et garder 1 dé de dommages supplémentaire (+1g1) lorsque vous attaquez votre adversaire à l'aide d'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 bénéficiez de 1 augmentation gratuite lorsque 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 utiliser 1 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 effectuer un jet de Panache + Acrobatie contre un ND de 15 ou vous affaler vous-même.

Pied Marin : Vous lancez et gardez 1 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, mais améliore vos jets de défense active.

Porté par la dague : En utilisant 1 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 Dextérité + Equilibre. Si vous réussissez votre attaque, vous infligez 1 dé de dommages pour chaque tranche de deux niveaux descendus, en arrondissant à l'entier inférieur.

Sabre au poing : Vous pouvez vous saisir d'une épée tombée au sol et attaquer avec en 1 seule et même action, du moment que vous vous teniez près d'elle au début de ladite action.

Tiens bon la bière ! : Vous recevez gratuitement l'avantage Grand buveur. En outre, vous bénéficiez de 1 augmentation gratuite lorsque vous attaquez avec une chope de bière (Arme improvisée : dommage de 0g1 dé).

Tir éclair : vous pouvez dégainer un pistolet et faire feu en 1 seule et même action.

Rossini

Pays d'origine : Vodacce (Castille)

Organisation : Eglise du Vaticine

Description : Cette école fut créée par un dévot Gardien de l'Eglise en guise d'alternative à l'école de Salomon. Elle s'appuie sur le maniement de la hallebarde, une arme d'hast qui n'est guère plus à la mode de nos jours. Les Gardiens de l'Eglise l'utilisent toujours lors des cérémonies officielles et savent parfaitement bien 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.

Contrairement aux autres écoles d'escrime, les élèves de l'école de Rossini ne sont pas automatiquement membres de la guilde des spadassins. A la place, ils reçoivent un rang dans l'une de leurs compétences de spadassins.

Apprentissage de base : Armes d'hast, Lutte

Compétences de spadassin: coup puissant (arme d'hast), désarmer (arme d'hast), lier (arme d'hast), exploiter les faiblesses (Rossini)

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 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'un dé d'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 (Armes d'hast) en guise de défense passive, son ND pour être touché augmente de 10 points.

Scarron

Pays d'origine : Montaigne

Description : L'école de 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'école de 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 meilleure école. D'autant que l'école de 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 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, dommages 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.

Apprentissage de base : Combat de rue, Escrime

Compétences de spadassin: corps à corps, double parade (arme improvisée/escrime), marquer (arme improvisée), exploiter les faiblesses (Scarron)

Apprenti : Les élèves de l'école de 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 utiliser Parade (Arme improvisée) au titre de défense active. Enfin, plutôt que de faire partie de la guilde des spadassins, les étudiants de l'école de Scarron reçoivent gratuitement 1 rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Les compagnons de l'école de 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 défense active 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.

Sersemlik

Pays d'origine : Empire du Croissant de Lune

Tribu d'origine : Ruzgar'hala

Description : L'école Sersemlik utilise une épée courbe assez massive appelée dilmekiri. Beaucoup de gens manient cette épée à deux mains à cause de sa grande taille, mais les spadassins de cette école font en permanence tourner leur arme, la vitesse de la lame leur permettant ainsi de trancher et fendre leurs ennemis. Ils sont tellement entraînés qu'ils n'ont la plupart du temps qu'une seule main à la fois sur l'arme, et qu'ils effectuent des feintes en changeant de main pour passer la garde de leur adversaire. Malgré le poids et la taille du dilmekiri, le spadassin est capable de la manier avec une grande

adresse. La faiblesse de cette école est l'impulsion et le mouvement nécessaires pour porter des attaques puissantes. Quand un coup porte ou qu'il faut changer brutalement la trajectoire de la lame, le spadassin est momentanément vulnérable.

L'influence de la Guilde des Spadassins n'atteint pas les terres du Croissant, mais il existe plusieurs styles de combat plus ou moins équivalents aux écoles de spadassins des autres nations. Ces écoles ne sont pas accessibles à des non-croissantins lors de la création du personnage. La seule école étrangère que puisse acquérir un croissantin au début du jeu est celle de Rogers (voir Flots de Sang, pages 94 & 95) qui coûte alors 35 PP au lieu de 25. Cette école est accessible aux croissantins, mais est toutefois originaire d'une tribu bien définie. Ainsi, un héros dépensera 25 PP pour une école de sa propre tribu, et 35 PP pour une autre.

Apprentissage de base : Armes lourdes, Athlétisme

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Sersemlik), Feinte (Armes lourdes), Marquer (Armes lourdes), Tourbillon

Apprenti : Une fois que le spadassin Sersemlik commence à faire tourner sa lame, il est capable de dominer son poids et sa taille. Vous pouvez manier un dilmekiri avec une seule main, pourvu que vous ayez suffisamment de place (1,5 m) autour de vous pour vous permettre de le faire tourner. Vous n'avez pas de pénalité de main non directrice en utilisant ainsi un dilmekiri, et vous pouvez combattre avec n'importe quelle main sans malus. Vous pouvez aussi changer de main à volonté, sans consommer d'action supplémentaire ni être pénalisé sur aucun jet. Vous ne bénéficiez pas de l'avantage gratuit d'Appartenance à la Guilde des Spadassins, mais vous bénéficiez d'une augmentation gratuite par niveau de maîtrise dans une manœuvre d'intimidation du système de répartition.

Compagnon : Les compagnons du style Sersemlik ne font pas seulement tourner leur arme, mais aussi tout leur corps, devenant ainsi une tornade tranchante et mortelle. Vous gagnez un rang gratuit dans la compétence Tourbillon. Cela pourra porter votre rang à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez passer plus tard votre rang de 5 à 6 en dépensant 25 XP. Vous ajouterez également votre rang en Tourbillon pour votre jet d'intimidation dans le système de répartition.

Maître : Les maîtres ont appris à appliquer les techniques permettant de mettre hors d'état de nuire des débutants à l'encontre d'opposants plus expérimentés. Vous pourrez ajouter votre bonus d'attaque donné par Tourbillon pour attaquer des Hommes de Main comme s'ils étaient des Brutes. Vous pouvez aussi ajouter votre rang de Tourbillon aux jets de dommages contre des Hommes de Mains, Héros, Scélérats et Vilains.

Shaktishaalee ("Puissant")

Royaume d'origine : Tashil (Cathay)

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 école 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.

Apprentissage de base : Escrime, Cavalier

Compétences de spadassin : Attaque de cavalerie, Charge (Escrime), Exploiter les faiblesses (Shaktishaalee), Tourbillon

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).

Les étudiants de cette école ne sont pas membre de la Guilde des Spadassins, mais gagnent à la place un rang gratuit dans la compétence Attaque de cavalerie.

Compagnon : Un Compagnon Shaktishaalee peut montrer pourquoi son école est réputée pour 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

(Épée foudroyante)

Royaume d'origine : Han Hua (Cathay)

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 école 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.

Apprentissage de base : Armes lourdes, Athlétisme

Compétences de spadassin : Corps à corps, Coup puissant (Dao), Exploiter les faiblesses (Shan Dian Dao Te), Feinte (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).

Les étudiants de l'école Shan Dian Dao Te ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent à la place l'Avantage Réflexes 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, 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.

Siggursdottir

Pays d'origine : Vestenmannavnjar

Description : L'école de Siggursdottir exploite deux hachettes maniées à la vitesse de l'éclair. Ses élèves apprennent d'abord à lancer une hachette 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 à la prudence.

Apprentissage de base : Athlétisme, Hachette

Compétences de spadassin: double attaque (hachettes), lancer (hachettes), tourbillon, exploiter les faiblesses (Siggursdottir)

Apprenti : L'apprenti a appris à porter au moins trois hachettes 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 hachette et vous bénéficiez d'une augmentation gratuite quand vous en lancez une.

L'école de Siggursdottir ne confère pas à ses élèves l'appartenance automatique à la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ses apprentis bénéficient d'un rang gratuit supplémentaire dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Les compagnons de l'école de Siggursdottir sont capables de porter une double attaque mortelle, au cours de laquelle leurs deux hachettes frappent simultanément. Pour réaliser cette botte, utilisez la compétence Double attaque bien que les deux hachettes frappent comme une seule.

Le jet de dommages 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 (Hachette). 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'école de Siggursdottir sont de rageurs guerriers qui assènent des coups très

violent à l'aide de leurs hachettes. Lorsque vous parvenez à toucher votre cible à l'aide d'un jet d'Attaque (Hachette) tout ce qu'il y a de plus normal, votre dé d'action suivant est égal à la phase actuelle.

Snedig

Pays d'origine : Vendel (coûte 20 PP si vous connaissez déjà l'école Leegstra)

Supplément: Swordsman's Guild, page 90

Description : Snedig est un dérivé du style Leegstra, mais utilisant des armes d'escrime à la place d'épées larges ou de haches. Ce style combine la détermination sans faille de l'école Leegstra et la connaissance chirurgicale de l'anatomie humaine. Bien qu'une rapière ne puisse mesurer sa force brute à celle d'une arme lourde, elle peut pénétrer profondément les zones vitales du corps. Ce style enseigne à ses étudiants à viser les organes vitaux pour maximiser les dégâts et le choc causés par l'attaque, tout en se concentrant essentiellement et avant tout sur la défense. Sa faiblesse est similaire à celle de Leegstra, son parent.

Apprentissage de base : Escrime, Médecin

Compétences de spadassin : Coup puissant (Escrime), Exploiter les faiblesses (Snedig), Feinte (Escrime), Fente en avant (Escrime)

Apprenti : En apprenant le style Snedig, vous apprenez à concentrer les attaques de votre rapière sur les organes vitaux. Vous pouvez choisir d'abandonner des Dés d'Action pour les échanger contre des dés de dommages lancés et gardés (+1g1), si tant est que le coup porte.

Vous pouvez échanger autant de dés que vous le souhaitez sur un coup, sur une base de un contre un. Ceci doit être déclaré avant d'effectuer votre jet d'attaque, et si vous ratez, les dés sacrifiés sont perdus.

Compagnon : Les Compagnons ont appris à détourner les attaques qui pourraient tuer des hommes moins habiles qu'eux. Vous pouvez échanger des Dés d'Action contre des dés d'Esprit gardés (+1g1) sur vos jets de Défense Active. De plus, vous pouvez maintenant utiliser Exploiter les faiblesses (Snedig) comme Exploiter les faiblesses (Leegstra) quand vous combattez quelqu'un utilisant ce style-là.

Maître : Le Maître a une connaissance de l'anatomie et une macabre habitude à causer des blessures mortelles, si bien que ses attaques à la rapière sont extrêmement dangereuses.

Quand votre adversaire échoue sur un Jet de Blessures après avoir été frappé par une de vos Attaques (Escrime), il encaisse une Blessure Grave, plus une Blessure supplémentaire pour chaque tranche de 10 points de marge d'échec sur le jet, comme s'il avait été atteint par un tir d'arme à feu.

Soldano

Pays d'origine : Castille

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

Les élèves de 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 combattants de 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.

Apprentissage de base : Athlétisme, Escrime

Compétences de spadassin: double parade (escrime/escrime), marquer (escrime), tourbillon, exploiter les faiblesses (Soldano)

Apprenti : Les apprentis de l'école de 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 arme 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 (apprenti = 1, compagnon = 2, maître = 3). Les dés d'héroïsme inutilisés à la fin du combat disparaissent.

Compagnon : Les compagnons de l'école de Soldano sont capables de rassembler leurs forces en une seule et même attaque dévastatrice. Une fois les dommages infligés à votre adversaire, mais 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 les compétences Double parade et Marquer) 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 : Le maître de l'école de 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.

Steil

Pays d'origine : Eisen

Description : Cette école enseigne une philosophie de commandement radicalement différente de celle de l'école d'Unabwendbar (voir page 92 du Guide de l'Eisen).

Plutôt que de devenir des commandants efficaces et logiques, les élèves apprennent à inspirer loyauté à leurs troupes. Peu importe 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 dans l'opération.

A la différence des autres écoles d'escrime, les élèves de l'école de Steil ne sont pas membres de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent gratuitement l'avantage Académie militaire.

Apprentissage de base : Commandement, Courtisan

Compétences de spadassin : Ordres (Attaque de flanc, Charge, En rangs, Enveloppement, Marchen Réception de charge, Reconnaissance, Regroupement, Repli, Retranchement)

Apprenti : Les élèves de l'école de 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 commandants. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lorsque vous utilisez ou résister au système répartie. 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 répartie 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 traitant 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.

Il vous faut apprendre quatre compétences de spadassin au rang 4 pour devenir compagnon.

Compagnon : On apprend aux compagnons de l'école de 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 (pour plus d'informations sur les bandes de brutes, reportez-vous au Guide du Maître) 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.

Il vous faut apprendre cinq compétences de spadassin au rang 5 pour devenir maître.

Maître : Les maîtres de cette école 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 d'une augmentation gratuite par tranche de 5 points et non de 10. 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'école de 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 bonifiez lui en rapporte 2. 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 niveau 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).

Pertes infligées aux bandes de brutes : Les personnages doivent jouer l'enrôlement de brutes de remplacement. Dans le cas contraire, le MJ accordera une nouvelle brute à la fin de chaque acte (le personnage la ramasse en chemin). Les pertes n'altèrent pas les améliorations qu'un personnage a achetées à sa bande de brutes – les remplaçants ont les mêmes talents que leurs prédécesseurs.

Règle optionnelle : Certains MJ souhaiteront probablement élargir la règle des hommes de main et brutes expérimentés à tous les personnages. Il vous suffit de doubler les coûts pour tous les personnages qui n'appartiennent pas à l'école de Steil.

Swanson

Pays d'origine : Vendel

Supplément : Swordsman's Guild, page 90

Description : Ce style est théoriquement conçu pour combattre avec une arme d'escrime dans une main, et son fourreau dans l'autre, mais presque personne ne porte son épée détachée (en général le fourreau est attaché à la ceinture). Le seul type d'arme d'escrime qui n'est pas porté à la ceinture est la canne à épée, que le style Swanson préfère à toute autre. Sans Swanson, l'absence de garde de la canne, et la tendance à ne pas utiliser le fourreau, seraient des entraves considérables dans les duels. La principale faiblesse de ce style est l'allonge plus courte de la canne ce qui oblige le combattant à se rapprocher de son adversaire.

Apprentissage de base : Combat de rue, Escrime

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Escrime), Dissimulation, Double parade (Escrime/Fourreau), Exploiter les faiblesses (Swanson)

Apprenti : L'apprenti peut utiliser le fourreau de sa canne à épée comme d'une arme d'escrime causant 1g1 dé de dommages, mais il souffre de la même pénalité que la canne sur les Défenses Actives. La pénalité de main non directrice est annulée. L'étudiant ne souffre pas de la pénalité sur les parades lorsqu'il utilise la compétence Double Parade avec la canne et le fourreau.

Compagnon : Un Compagnon a appris la manœuvre caractéristique de l'école Swanson surnommée le Cheval de Bois. Le spadassin maintient son fourreau entre les genoux de son ennemi, restreignant sa mobilité. Pour réussir cette manœuvre, vous devez le déclarer et effectuer une attaque avec votre fourreau en prenant une Augmentation. Si vous réussissez, vous n'infligez aucun dommage, mais vous placez votre fourreau entre les jambes de votre adversaire. Réduisez votre ND pour être touché de 5 car votre bras reste exposé aux attaques tant que votre fourreau reste ainsi placé. Toutefois, lorsque le

fourreau est calé entre ses jambes, votre adversaire ne peut pas fuir, ni utiliser de Jeu de jambes, Equilibre, ou tout autre compétence impliquant le mouvement des jambes. Le fourreau peut être maintenu là tant que le souhaite le spadassin, mais il restera plus facile à toucher.

Maître : Quand le spadassin devient un Maître de Swanson, il en vient à réaliser que l'économie de mouvement est la clé de la victoire. Le Maître peut dégainer et utiliser sa canne à épée sans aucune pénalité pour attaquer ou se défendre. Une fois par Round, un Maître peut faire une Défense Active en utilisant sa canne sans dépenser aucun Dé d'Action pour cela. Cette Défense Active doit être soit une Parade, soit une Double parade.

Tie Xiong Kung

(Attaque de l'ours de fer)

Royaume d'origine : Koryo (Cathay)

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 est enseigné depuis plus de dix-sept siècles, prenant son origine parmi des héros guerriers de ce qui est aujourd'hui connu comme étant le royaume de Koryo, et portant 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 rencontre peuvent être bloquées par des mouvements infligeant eux-mêmes des dégâts. La principale faiblesse de cette école 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 reculer.

Apprentissage de base : Arts martiaux offensifs, Athlétisme

Compétences de spadassin : Blocage offensif, Coup de pied, Exploiter les faiblesses (Tie Xiong Kung), Manchette

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. Les étudiants de cette école ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

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 Dextérité + 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 le type d'arme visé.

Cette attaque ne peut être parée par l'arme attaquée, et tenter de le faire conduit l'arme à être touchée automatiquement. Vous pouvez prendre des Augmentations sur votre attaque pour augmenter vos dégâts.

Difficultés pour briser une arme :

Type d'arme	ND
Arme d'escrime	25
Arme lourde, arme d'hast	35
Couteau, dague	25
Bouclier, écu	30
Autre arme	Selon le MJ; minimum de 40 recommandé.

Les modificateurs suivants peuvent s'appliquer au ND :

- +5 pour une arme de qualité supérieure
- 5 pour une arme de qualité inférieure
- +10 pour un objet en Dracheneisen

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'un 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).

Torres

Pays d'origine : Castille

Description : Originellement créé dans le cadre de la tauromachie, le style Torres est l'art d'utiliser une rapière dans une main 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 type 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 puissante de pénétration dont disposent les élèves d'Eisenfaust et de Leegstra.

Contrairement aux autres écoles de « spadassins », les élèves de Torres ne sont pas automatiquement membres de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Apprentissage de base : Cape, Escrime

Compétences de spadassin: double parade (cape/escrime), marquer (escrime), pas de côté, exploiter les faiblesses (Torres)

Apprenti : Les apprentis de l'école de 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 (apprenti = 1, compagnon = 2, maître = 3) 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'école de Torres ont un jeu de jambes très rapide. Lorsque vous effectuez une défense active, abaissez vos dés d'action d'un nombre de phase égal à deux votre niveau de maîtrise.

Maître : Les maîtres de l'école de Torres comptent parmi les combattants les plus vifs et agiles du monde. Lorsque vous atteignez ce niveau, vous gagnez 1 rang d'Esprit. Cela augmente également votre rang maximum potentiel d'un point en Esprit. Ainsi, un maître de l'école de Torres peut voir son Esprit monter à 6 (voir à 7, avec l'avantage Trait légendaire).

Tréville

Pays d'origine : Montaigne

Description : Les techniques relatives aux armes à feu de la famille de Tréville sont assez récentes. On les mit au point plus particulièrement pour les mousquetaires mais elles se sont depuis démocratisées. 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'école de 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'école de Tréville réside dans leur dépendance aux projectiles. Les techniques de corps à corps n'y sont pas aussi développées que dans les autres écoles 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'école de Tréville ne s'avère guère efficace. La compétence Exploiter les faiblesses (De Tréville) ne sert que face un adversaire utilisant une baïonnette montée, pas contre un tireur qui vise le PJ.

Apprentissage de base : Armes lourdes, Armes à feu

Compétences de spadassin: coup de pommeau (armes lourdes), coup puissant (armes lourdes), fente en avant (armes lourdes) exploiter les faiblesses (De Tréville)

Apprenti : Les élèves du style de Tréville développent une affinité avec les armes à feu et baïonnettes.

Vous bénéficiez de 5 mètres de portée supplémentaire lorsque vous utilisez un pistolet ou un mousquet, et ne subissez pas de pénalité de main non directrice quand vous vous servez d'un pistolet. En outre, vous recevez une augmentation gratuite sur vos jets d'attaque avec la baïonnette au canon. Enfin, plutôt que de faire partie de la guilde des spadassins, les étudiants de l'école de Tréville reçoivent gratuitement 1 rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Au fil du temps, les compagnons du style Tréville continuent d'améliorer leur adresse au tir. Vous bénéficiez désormais de 10 mètres de portée supplémentaire lorsque vous utilisez un pistolet ou un mousquet. En outre, vous pouvez dégainer un pistolet et faire feu en une seule et même action. 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 de Tréville restent de fins tireurs en toutes circonstances. Vous bénéficiez maintenant de 15 mètres de portée supplémentaire lorsque vous vous servez d'un pistolet ou 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, quels que soient 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 Aldana ou celle d'Esquive de Pyeryem, s'appliquent toujours.

Unabwendbar

Pays d'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 et 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 tirer parti d'une bataille plutôt que de tenter de s'y soustraire, le commandant parvient souvent à faire d'une situation potentiellement dévastatrice une 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'école d'Unabwendbar n'instille 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 leur armée en meilleure position. A la différence des autres écoles d'escrime, les élèves de l'école de Unabwendbar ne sont pas membres de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent gratuitement l'avantage Académie militaire.

Apprentissage de base : Commandement, Erudit

Compétences de spadassin: Ordres (Attaque de flanc, Charge, En rangs, Enveloppement, Marche, Réception de charge, Reconnaissance, Regroupement, Repli, Retranchement)

Apprenti : Les apprentis de la philosophie de l'école d'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 jet d'action un nombre de points égal à votre niveau 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.

En outre, les élèves d'Unabwendbar peuvent acheter l'avantage Homme de volonté (cf. page 98 du Guide de l'Eisen) contre 20 PP.

Il vous faut apprendre quatre compétences de spadassin au rang 4 pour devenir compagnon.

Compagnon : Ayant déjà acquis quelque position 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 ajoutez votre rang de Commander au jet de Stratégie de votre général, vous ignorez la pénalité

normale de -2 qu'elle impose habituellement au jet personnel.

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.

Il vous faut apprendre cinq compétences de spadassin au rang 5 pour devenir maître.

Maître : Une armée dont le général est maître de l'école d'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 d'obtenir les trois victoires de suite nécessaires pour remporter l'affrontement de masse.

Ainsi, une défaite-victoire-victoire, une victoire-défaite-victoire ou une victoire-victoire défaite devient une victoire-victoire-victoire, ce qui vous permet de remporter la bataille.

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 nombre 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.

Urostifter

Pays d'origine : Vestenmannavnjar

Supplément : Swordsman's Guild, page 91

Description : Autre ancien style de combat des Vesten, Urostifter utilise une paire d'épées longues avec une grande efficacité. Il n'est pas aussi défensif que celui de Kjemper, préférant déconcerter l'ennemi en frappant son arme ou en utilisant des feintes éclatantes pour créer des ouvertures dans sa

défense. Ceci est habituellement accompagné d'un flot incessant de railleries et de moqueries envers l'adversaire. Il lui manque le style et l'élégance d'un spadassin de Valroux, qui minimisera les talents d'un opposant par la lame et par la parole, mais il l'aveuglera plutôt avec du pur vitriol. Les étudiants d'Urostifter ont l'habitude de dire des choses horribles sur la femme de leur adversaire, sur leur mère, leur sœur, leur taille, leur poids, et leur intelligence. Certains pensent que la faiblesse d'Urostifter apparaît lorsque le spadassin perd l'une de ses armes, mais ce n'est pas le cas. Si l'une des épées est brisée ou perdue, il est tout à fait capable de se défendre avec l'arme restante. La réelle faiblesse de cette école est qu'elle se focalise trop sur la feinte et la moquerie, ce qui fait que si l'ennemi ne réagit pas à ces piques, le spadassin Urostifter est lui-même déstabilisé.

Apprentissage de base : Athlétisme, Armes lourdes

Compétences de spadassin : Coup puissant (Armes lourdes), Double parade (Armes lourdes), Exploiter les faiblesses (Urostifter), Feinte (Armes lourdes)

Apprenti : Urostifter apprend à ses étudiants à manier deux épées longues en même temps. Vous pouvez utiliser une épée longue d'une seule main sans aucune pénalité, et vous ne souffrez d'aucune pénalité de main non directrice avec cette arme. Vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite en utilisant Parade avec une épée longue.

Compagnon : Le temps et la pratique vous ont entraîné à mystifier vos ennemis. Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos tentatives de Feinte et de Coup puissant quand vous utilisez une ou deux épées longues, et vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite à toute tentative d'Intimider dans le système de Répartie.

Maître : L'aptitude du Maître à malmener la confiance d'un opposant n'a d'égale que son talent pour lacérer son corps. Vous lancez un dé supplémentaire (+1g0) sur vos jets de dommages à l'épée longue. Vous gagnez également une Action supplémentaire par Round (lancez et gardez un dé supplémentaire sur votre jet d'Initiative) qui doit être utilisée pour une action d'Intimidation.

Vahiy

Pays d'origine : Empire du Croissant de Lune

Tribu d'origine : Atlar'vahir

Description : Comme les écoles eisenöres de Steil et Unabwendbar, Vahiy s'intéresse au combat de masse. Il s'agit plus d'une philosophie de guerre que d'un réel style de combat. Elle apprend que les champs de bataille sont des lieux chaotiques, où la situation peut basculer en un instant. Vahiy enseigne que le meilleur moyen de gérer ces changements est d'y réagir aussi rapidement que possible, avec vitesse et mobilité. Elle apprend à ses élèves à compter sur la mobilité de la cavalerie et à maximiser le potentiel mortel des unités d'archers montés.

Ceux qui sont entraînés à respecter ces principes deviennent des officiers de cavalerie experts. Ils apprennent les forces et les faiblesses d'un soldat monté, et comment déployer ces troupes afin d'utiliser au mieux leur puissance, et empêcher l'exploitation de leurs points faibles.

La cavalerie est des plus effectives lorsqu'elle a du champ pour manœuvrer, et devient vulnérable quand elle doit combattre dans des espaces restreints. Sur le terrain, le commandant cherche à porter ses attaques sur les flancs de l'ennemi, là où il a le moins de capacités de résistance. Il harcèlera l'adversaire avec des tirs de longue portée, tout en gardant ses troupes à distance des lames ennemies.

Le but ultime est d'encercler les bataillons adverses avec des rondes d'archers montés, continuant à bouger et à tirer jusqu'à ce qu'ils se rendent ou soient anéantis. Vahiy se concentre sur la vitesse et la manœuvrabilité, et porte peu d'intérêt à l'infanterie, qu'elle considère comme trop lente. Elle dédaigne aussi l'artillerie à cause de ses difficultés de mouvement et les préparatifs nécessaires avant la bataille, limitant ainsi son utilisation pour des attaques surprises.

Quand un commandant utilise une unité de ce type, il s'en sert essentiellement d'appât pour attirer ses ennemis dans un piège. Cette différence de statut donne des unités de cavalerie d'élite, mais les autres bataillons souffrent d'un moral assez bas.

L'influence de la Guilde des Spadassins n'atteint pas les terres du Croissant, mais il existe plusieurs

styles de combat plus ou moins équivalents aux écoles de spadassins des autres nations. Ces écoles ne sont pas accessibles à des non-croissantins lors de la création du personnage. La seule école étrangère que puisse acquérir un croissantin au début du jeu est celle de Rogers (voir Flots de Sang, pages 94 & 95) qui coûte alors 35 PP au lieu de 25. Cette école est accessible aux croissantins, mais est toutefois originaire d'une tribu bien définie. Ainsi, un héros dépensera 25 PP pour une école de sa propre tribu, et 35 PP pour une autre.

Apprentissage de base : Cavalier, Commandement

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Vahiy), Ordres (voir Eisen, page 92 ou compendium de règles), Tir à l'arc monté

Apprenti : Vous avez appris qu'un ennemi ne peut combattre efficacement si sa ligne de commandement est rompue. Vous repérez attentivement les officiers ennemis et concentrez vos attaques sur ces cibles. Tant que vous n'êtes pas engagé (en Réserve ou Désengagé), et que vous utilisez le Tir à l'arc monté, vous pouvez sélectionner un adversaire individuel qui prendra des dommages comme si son jet personnel était de deux rangs supérieurs à ce qu'il est réellement. Grâce à votre entraînement au tir monté, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite par niveau de maîtrise sur vos jets de Tir à l'arc monté.

Vous ne bénéficiez pas de l'avantage gratuit d'Appartenance à la Guilde des Spadassins, mais vous gagnez gratuitement l'entraînement Arc, comme s'il faisait partie de l'apprentissage de base de votre école. Vous devez avoir un rang de 4 ou plus en Tir à l'arc monté, et dans 3 de vos compétences d'Ordres pour devenir compagnon.

Compagnon : Quand un compagnon va au combat, il sait qu'il doit se comporter en exemple devant ses hommes, et il réalise souvent des exploits individuels pour booster le moral de ses troupes. Au début d'un combat que vous menez à cheval, vous gagnez un dé d'héroïsme. A la fin de la bataille, ce dé est perdu s'il n'a pas été utilisé. Ce dé d'héroïsme ne se transforme jamais en XP.

Dans les grandes batailles, le compagnon manœuvre sur tout le terrain, apparaissant partout où cela lui semble nécessaire, utilisant ses dons d'archers pour clouer au sol les officiers ennemis. Vous pouvez

modifier votre niveau d'Engagement vers n'importe quelle catégorie.

Vous pouvez aussi effectuer un jet de Tir à l'arc monté contre le ND pour être touché d'un ennemi pour l'empêcher de changer sa catégorie d'Engagement.

Vous devez avoir un rang de 5 en Tir à l'arc monté et dans 4 de vos compétences d'Ordres pour passer maître.

Maître : En devenant maître de l'école Vahiy, vous passez expert en manœuvres d'encercllement et d'enveloppement. Vous gagnez un rang gratuit en Ordres (Attaque de flanc) et en Ordres (Enveloppement). Les deux peuvent ainsi passer à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez les faire passer de 5 à 6 en dépensant 25 XP pour chacun.

Un maître de Vahiy semble revivre lorsqu'il est à cheval, comme si la vitalité de l'animal se mêlait à la sienne. Une fois monté, vous pourrez relancer un jet une fois par round, et garder le meilleur des deux résultats. Cette relance doit être effectuée immédiatement après le premier jet. Cela peut s'appliquer aux jets d'attaque, de dommages, de blessures, d'initiative, et tout autre jet que vous avez besoin de faire.

Valroux

Pays d'origine : Montaigne

Description : Cette technique 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 à parer. Ceux qui la pratiquent apprennent à provoquer leur adversaire : ils lui font remarquer ses erreurs de placement, soulignent les occasions dont il aurait 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 cette technique, 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 lui faire remarquer et baissera légèrement sa garde ; il ne restera plus qu'à frapper.

Apprentissage de base : Couteau et Escrime

Compétences de spadassin : double parade (escrime/couteau), marquer (escrime), feinte (escrime), exploiter les faiblesses (Valroux)

Apprenti : L'apprenti ne subit aucun 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 PJ est obligé, durant sa prochaine contre vous, de tenter d'obtenir au moins autant d'augmentations que vous.

Maître : Les maîtres de cette technique sont les escrimes les plus rapides au monde. Lorsque le PJ 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 (voire 7 grâce à l'avantage « trait légendaire ») en Panache.

Villanova

Pays d'origine : Vodacce

Description : La sinistre famille Villanova use depuis bien longtemps de machinations politiques pour imposer sa volonté, mais elle abrite également de meurtriers spadassins. L'école de 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 dissimulée 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'école de Villanova est cette faculté à renvoyer les attaques des adversaires. Elle exploite 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'école de 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 Villanova ont sous-estimé leurs adversaires en se relâchant, pour se faire étripier par une botte inattendue. On ne peut arrêter un spadassin de l'école de Villanova prudent. Ceci dit, les spadassins prudents vont généralement dans une autre école.

Bague d'escrime : La bague d'escrime se trouve au-dessus des quillons d'une lame. L'utilisateur y passe ses doigts, ce qui lui permet de mieux manier l'arme. Une bague d'escrime offre une augmentation gratuite à toutes les tentatives de Feintes qu'effectue le porteur. Toutefois, s'il est désarmé, il subit 1g1 dé de dommages, car les doigts passés dans la bague sont meurtris voire brisés.

Apprentissage de base : Couteau, Escrime

Compétences de spadassin: coup fourré (escrime), double parade (escrime/couteau), feinte (escrime), exploiter les faiblesses (Villanova)

Apprenti : Les débutants de l'école de Villanova apprennent à utiliser contre leurs adversaires des armes secondaires qu'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). Les élèves de cette école se servent souvent de bagues d'escrime

Compagnon : Les compagnons de 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 6 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 tranches de 5 points, jusqu'à un minimum de 5. Si on vous attaque et que vous exécutez un Coup fourré alors votre ND est ainsi diminué, celui-ci bénéficie d'une augmentation gratuite par tranche de 5 points susmentionnée.

Vipereus Morsus

Organisation : 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. Ils l'appellent Vipereus Morsus, une élégante expression de vieux théan qui signifie « la morsure de la vipère ».

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 Vipereus Morsus apprend à décrocher du combat si leurs premiers coups ne portent pas.

Vipereus Morsus est une école de combat grossière et déshonorante ; Nul dame ou gentilhomme habitué du plus petit soupçon de fair-play ne songerait à y avoir recours. Les Rilasciare s'en servent comme 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 école de poison ou de quelque autre perfidie, juste pour renforcer leurs chances...

Apprentissage de base : Combat de rue, Couteau

Compétences de spadassin: corps à corps (couteau), coup puissant (couteau), fente en avant (couteau), exploiter les faiblesses (Vipereus Morsus)

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'un stylet (en attaque 1g0 et dommage 0g2) Les coups ciblés à l'aide d'un stylet bénéficient d'une 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 les 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.

Wu Tsain

("Pas de problème")

Royaume d'origine : Khimal (Cathay)

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, 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 école est son pacifisme même. Si un ennemi sait que sa cible ne ripostera pas vraiment, il l'attaquera sans peur de représailles.

Apprentissage de base : Arts martiaux défensifs, Feng shui shi

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Wu Tsain), Marquer (Mains nues), Sauter, Se dégager

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. Les étudiants de l'école Wu Tsain ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins. A la place, ils apprennent comment effectuer de fausses attaques qui brisent le chi de leur adversaire. Quand vous faites une attaque pour Marquer, vous pouvez renoncer à l'option habituelle de retirer un Dé d'Héroïsme à votre opposant ou d'en gagner un temporaire. Si vous le faites, vous pouvez 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 (+Og1) quand vous utilisez Esquive en Défense Active. De plus, vous n'avez plus besoin d'abandonner l'option sur les Dé 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 choisissez de lui retirer un Dé d'Héroïsme ou d'en gagner un temporaire.

Maître : Les Maîtres de 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 retirez un Dé d'Héroïsme, et vous en gagnez un temporaire.

Yael

Pays d'origine : Empire du Croissant de Lune

Tribu d'origine : Jadur'rihad

Description : Yael est un style de combat assez obscur, même dans l'Empire du Croissant. Comme le style Aldana, il combine la danse avec l'art de l'épée, mais utilise les fluides et tournoyantes danses de l'Est, au lieu des mouvements bondissants de l'Ouest. A cause de la grâce des mouvements de cette technique, les étudiants de cette école semblent avoir une part féminine plus importante que les autres, bien que ce style ne soit pas qualifié de "combat de femmes". Yael utilise deux cimenterres (ou sabres ou sabres d'abordage) pour créer des motifs mortels et des feintes, sur le rythme de la musique favorite du spadassin. Comme le style Aldana, la faiblesse de cette école est sa dépendance par rapport à un tempo musical. Si l'adversaire reconnaît le rythme de la chanson, il peut attaquer entre deux mesures de la danse.

L'influence de la Guilde des Spadassins n'atteint pas les terres du Croissant, mais il existe plusieurs styles de combat plus ou moins équivalents aux écoles de spadassins des autres nations. Ces écoles ne sont pas accessibles à des non-croissantins lors de la création du personnage. La seule école étrangère que puisse acquérir un

croissantin au début du jeu est celle de Rogers (voir Flots de Sang, pages 94 & 95) qui coûte alors 35 PP au lieu de 25. Cette école est accessible aux croissantins, mais est toutefois originaire d'une tribu bien définie. Ainsi, un héros dépensera 25 PP pour une école de sa propre tribu, et 35 PP pour une autre.

Apprentissage de base : Escrime, Bateleur

Compétences de spadassin : Désarmer (Escrime), Double parade (Escrime), Exploiter les faiblesses (Yael), Feinte (Escrime)

Apprenti : Yael apprend à ses étudiants à utiliser deux lames tranchantes en même temps. Vous pouvez dépenser deux dés d'action pour effectuer deux attaques en même temps, mais seul un dé doit correspondre à la phase actuelle. Le second dé d'action peut être d'une phase ultérieure. Ainsi, si en phase 4, vous avez un 4, un 7, et un 10, vous pouvez utiliser le 4 et le 7 (ou le 10) pour attaquer deux fois à cette phase. Les deux attaques doivent viser le même adversaire (les bandes de brutes compte comme un seul opposant). Vous ne souffrez d'aucune pénalité de main non directrice quand vous utilisez deux cimenterres, sabres, ou sabres d'abordage.

Vous ne bénéficiez pas de l'avantage gratuit d'Appartenance à la Guilde des Spadassins, mais vous gagnez gratuitement un rang dans l'une de vos compétences de spadassin.

Compagnon : En devenant plus familier avec le style Yael, vous apprenez l'importance réelle que revêt la danse pour cette école. Elle vous permet de faire des attaques, des parades et des esquives très gracieuses. Vous pouvez ajouter votre rang en Danse à votre défense passive sur les compétences Jeu de Jambes et Parade. Vous ajoutez également ce rang sur vos jets d'Attaque, Feinte, et de défense active (si celle-ci est effectuée avec Jeu de Jambes ou Parade).

Maître : Les maîtres de l'école Yael sont capables de lancer des rafales d'attaques, leur permettant de mettre hors combat un ennemi par une série de coups tranchants. Vous pouvez effectuer une telle attaque une fois par round. Vous pouvez déclarer autant d'attaques que votre rang en Danse ou en Panache (le plus bas). Notez que vous devez dépenser autant de dés d'actions, mais qu'un seul doit correspondre à la phase courante. Toutes ces attaques se font immédiatement, quelque soient les phases indiquées par les autres dés d'action, et

doivent cibler un même adversaire (une bande de brute compte alors comme un seul opposant). Si l'une des attaques échoue sur la défense passive de l'adversaire, toutes les suivantes ratent aussi, et leurs dés d'action sont perdus. Par exemple, si un maître Yael a un 3 en Panache et un 5 en Danse, il peut lancer 3 attaques en une phase, en dépensant 3 dés d'action. La première attaque passe, mais la seconde échoue, donc la troisième est également un échec.

Ying Sun Wo

(Serre du faucon)

Royaume d'origine : Tashil, Tiakhar (Cathay)

Description : Ying Sun Wo est un art martial dangereux, inspiré des attaques du faucon et d'autres prédateurs sauvages. Il ne se limite pas aux mouvements considérés comme fair-play ou même honorables, mais se concentre plutôt sur l'attaque des zones vulnérables ou des points faibles. Petit à petit, les enseignants du Ying Sun Wo ont migré vers le Tiakhar où il est maintenant l'art martial prédominant parmi les nobles et les militaires. Les créateurs de ce style ont passé l'essentiel de leur temps dans les montagnes du Tashil à observer les animaux sauvages pour trouver de nouveaux mouvements à mimer. Ils ont développé des enchaînements de courts assauts brutaux et de longues attaques qui peuvent être extrêmement efficaces. Toutefois, si un adversaire arrive à percevoir le rythme dans le style du pratiquant, il pourra en anticiper les mouvements.

Apprentissage de base : Arts martiaux offensifs, Combat de rue

Compétences de spadassin : Coup à la gorge, Coup aux yeux, Griffes, Exploiter les faiblesses (Ying Sun Wo)

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. En tant qu'Apprenti, vous passez beaucoup de temps dans les forêts du Tashil ou du Tiakhar à observer des prédateurs dans leur environnement naturel. Les étudiants du Ying Sun Wo ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent gratuitement le métier de Chasseur.

Compagnon : Les Maîtres enseignent qu'un ennemi est comme un serpent avec qui il faut agir comme le ferait un faucon pour vaincre un adversaire, en fermant ses serres autour du cou du serpent. Vous avez appris le Sheh Ji Bai Shou ("Main Ecrasant le Serpent"), une attaque avec Griffes frappant à la gorge de l'ennemi. Pour effectuer cette attaque, vous devez utiliser deux Dés d'Action (un seul doit être "légal" pour cette phase). Lancez ensuite Dextérité + Griffes ou Dextérité + Coup à la gorge, en choisissant la compétence de rang le plus élevé. Le ND pour ce jet est le ND pour être touché de la cible + 20. Si cette attaque réussit, vous infligez automatiquement une Blessure Grave, réduisez le ND de la cible de 5, et enfin lancez les dégâts pour une attaque à mains nues normale. Vous pouvez prendre des Augmentations sur votre jet d'attaque afin d'accroître vos dégâts.

Maître : Les Maîtres du Ying Sun Wo sont devenus très performants sur l'attaque du Sheh Ji Bai Shou, et l'utilisent souvent en conjonction avec un coup supplémentaire du pied ou de leur main libre. Réaliser cette attaque ne nécessite plus 2 Dés d'Action, et son ND n'est plus que le ND de la cible + 10. Vous pouvez augmenter le ND du Sheh Ji Bai Shou de 10. Si vous faites cela 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).

Zepeda

Pays d'origine : Castille

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

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

Toutefois, un adversaire qui supporte la douleur d'un coup de fouet ou deux parvient souvent à s'approcher suffisamment près pour qu'il ne soit

guère plus efficace face à l'acier meurtrier d'un simple poignard.

Contrairement aux autres écoles de « spadassins », les élèves de Zepeda ne sont pas automatiquement membres de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Apprentissage de base : Athlétisme, Fouet

Compétences de spadassin: désarmer (fouet), lier (fouet), marquer (fouet), exploiter les faiblesses (Zepeda)

Apprenti : Les apprentis de l'école de Zepeda utilisent le fouet comme outil d'intimidation et de peur. En dépensant une action à faire claquer votre fouet, vous augmentez votre ND pour être touché de votre niveau de maîtrise (apprenti = 1, compagnon = 2, maître = 3) 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 Lier, par exemple). En outre, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur votre jet d'attaque lorsque vous employez un fouet.

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

Maître : Vu leur compétence au fouet, les maîtres de l'école de 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 un 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 1 blessure légère par touche, vous disposez contre lui d'un niveau de peur de 3.

Zheng Yi Quan

(Ancien poing du juste)

Royaume d'origine : Han Hua (Cathay)

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

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.

Apprentissage de base : Arts martiaux offensifs, Arts martiaux défensifs

Compétences de spadassin : Coup de pied réflexe, Esquive de projectiles, Exploiter les faiblesses (Zheng Yi Quan), Sauter

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 à votre ND pour être touché.

Les étudiants de Zheng Yi Quan ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

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 Sauter, pouvant le faire passer à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez le faire passer plus tard de 5 à 6 en dépensant 25 XP.

Maître : Les Maîtres de Zheng Yi Quan ont appris le terrible secret du Lung Shiji ("Attaque du Dragon"), un acte qui se construit et qui concentre le qi du combattant en une puissante attaque extrêmement

précise. A la phase 10 d'un round de combat, vous pouvez dépenser toutes vos Actions en Réserve ou de la phase courante pour effectuer une attaque avec l'une des compétences suivantes : Attaque (Arts martiaux offensifs), Coup de pied, Coup à la gorge, Manchette, Corps à corps, Prise, ou Blocage d'articulation. Chaque Dé d'Action dépensé sur cette attaque vous donne un dé gardé supplémentaire (+1g1) sur votre jet d'attaque.

Annexe : Bricolage Syrneth

Organisation : Société des Explorateurs.

Description : L'étude intensive de plusieurs sites connus a révélé que les peuples Syrneth majeurs étaient capables de créer de fantastiques machines en combinant des artefacts issus de différentes races Syrneth. Les récentes avancées dans la compréhension du langage Syrneth et l'incroyable développement de la recherche d'artefacts ont permis aux Explorateurs de faire des progrès sans précédent dans la maîtrise des antiques sciences de Syrne. Des tâches qui étaient inconcevables par le passé comme réparer une main mécanique, retirer des griffes Thalusiennes, modifier un compas étherique et même « recharger » un objet à utilisation unique sont maintenant des options envisageables. Tout cela est désormais possible grâce au savoir connu sous le nom de « Bricolage Syrneth ». Malgré les extraordinaires progrès du Département de Recherche des Artefacts de la Société des Explorateurs, manipuler des objets qui sont au-delà de la compréhension humaine comporte d'énormes risques. Les Bricoleurs Syrneth mettent leurs vies en danger chaque fois qu'ils touchent un objet occulte. Heureusement, il n'y a eu jusqu'à présent que peu de morts à déplorer lors de ces investigations ésotériques. Des incidents mineurs se produisent régulièrement, certains embarrassants (une chercheuse a passé trois jours emmêlée de la tête aux pieds dans des bandes Tesseranes qu'elle essayait de modifier), d'autres plus douloureux (Franco Vesefe s'est cassé le bras en essayant d'assembler un mécanisme d'horlogerie Sétine avec une armure Thalusienne).

L'école de Bricolage syrneth fonctionne comme une école d'escrime classique, mais n'est accessible qu'aux membres de la Société des Explorateurs. Elle coûte 25 PP lors de la création de personnage ou 50 XP après.

Apprentissage de base : Archéologue, Erudit

Compétences de Bricoleur : Domae, Drachen, Sétine, Tesseran, Thalusien

Apprenti : Les élèves du Bricolage Syrneth ont appris à réparer l'équipement Syrneth. Le ND pour la plupart des réparations est de 30, mais cela demande de disposer de tous les éléments nécessaires. Une augmentation est nécessaire pour chaque pièce manquante. Le MJ peut déclarer que la

réparation est impossible s'il manque plus de deux objets.

Les apprentis bricoleurs ont également appris que certains artefacts utilisent une sorte de « combustible » invisible pour fonctionner, comme une lanterne. L'exemple le plus commun vient de certains objets Sétines qui demandent de l'éther pour pouvoir fonctionner. Si le combustible est disponible, le bricoleur peut recharger un objet à utilisation unique avec. Les apprentis doivent réussir un jet avec un ND de 40 pour accomplir cette tâche, le ND étant de 30 pour un compagnon et de 25 pour un maître. Si la tentative de rechargement réussit, l'artefact peut être utilisé à nouveau autant de fois qu'il est spécifié dans sa description. En cas d'échec, il ne pourra jamais plus être rechargé.

Les bricoleurs Syrneth ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent un rang gratuit dans l'une de leurs compétences de bricoleur.

Compagnon : Les bricoleurs peuvent maintenant tenter de modifier les objets, ce qui inclut la capacité à combiner les artefacts des différents peuples Syrneth (comme utiliser une pierre Domae comme source d'énergie pour un artefact Thalusien). Choisissez un des artefacts comme base et faites un jet avec la compétence correspondante à celui-ci. Le ND pour des modifications esthétiques est de 30, ce qui permet de combiner deux objets pour en faire un seul et même artefact, mais qui possède les effets et capacités des deux. Une augmentation est nécessaire pour chaque objet supplémentaire à combiner et une autre par catégorie d'artefact Syrneth utilisée (Domae, Sétine, etc.) en plus de la première dans le processus.

Maître : Les bricoleurs peuvent maintenant tenter de créer un objet à partir de ressources Syrneth atteintes de dysfonctionnements. Cela marche sur le même principe que la capacité de Compagnon, mais le ND de base est de 40. Un succès indique que l'objet fonctionne. Le bricoleur doit choisir un pouvoir et jeter les dés pour déterminer un défaut dans la catégorie d'artefact syrneth appropriée avec la table de Génération Aléatoire des Artefact (Explorer's Society, page 77). Ajouter une nouvelle capacité demande deux augmentation supplémentaires par capacité après la première et encore une augmentation par catégorie de science Syrneth utilisée (Domae, Thalusien, etc.) après la première.