

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

Apprenti : Les apprentis de l'école de Drexel connaissent les bases dont il 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.

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

Coup de pommeau (Armes lourdes):

Cette compétence permet de frapper un adversaire au visage en utilisant le pommeau de son épée. 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.

Désarmer (Armes lourdes):

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

Fente en avant (Armes lourdes):

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 contre partie, 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.

Exploiter les faiblesses (Drexel):

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 faiblesse ») dés supplémentaires. Un spadassin qui aura appris plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

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.