

Durchsetzungburg

Pays d'origine : Eisen

Nom original : Durchsetzungburg

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.

Compétences de spadassin :

Exploiter les faiblesses (Durchsetzungsborg) :

Après avoir appris une technique d'escrime dans une école donnée, vous en maîtrisez non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque vous affrontez un personnage qui utilise une technique dont vous connaissez les points faibles, et ce même si vous n'utilisez pas cette technique pour combattre, vous effectuez vos jets d'attaque et de défense active en lançant un nombre de dé supplémentaires égal à votre rang de compétence Exploiter les faiblesses. Ainsi, un spadassin qui a appris plusieurs techniques d'escrime connaît plus de points faibles...

Marquer (Escrime) :

Cette compétence permet de faire une véritable démonstration d'escrime afin de décourager temporairement un adversaire. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de ses cheveux, tailler les initiales du PJ dans sa chemise...). Vous ferez votre jet 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.

Mur d'acier (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) pour effectuer votre Défense passive.

Riposte (Escrime) :

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 supérieur) 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.