

## 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

**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.

## Compétences de spadassin :

### Coup puissant (Armes lourdes) :

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.

### Désarmer (Panzerfaust) :

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.

### Lier (Panzerfaust) :

On ne peut utiliser cette compétence que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer l'épée de votre PJ (ou son bouclier, ou son Panzerfaust) dans celle de son adversaire. Annoncez votre intention d'y recourir, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous le réussissez, votre PJ a momentanément immobilisé l'épée de son adversaire. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée.

Pour tenter de se dégager, l'adversaire de votre PJ doit utiliser un dé d'action (reportez-vous aux règles concernant les interruptions et les actions en réserve), puis faire un jet d'opposition de [(Gaillardise + Parade (arme coincée))] contre (Gaillardise + Lier) de votre PJ. S'il remporte l'opposition, il débloque son arme ; elle reste coincée dans le cas contraire. Vous pouvez, vous, utiliser un dé d'action utilisé pour renforcer la prise de votre PJ : chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque votre adversaire tentera de dégager son arme. L'adversaire de votre PJ peut également choisir de lâcher son arme : votre PJ en aura alors deux.

### Exploiter les faiblesses (Eisenfaust) :

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. ...