

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 (Loring), Exploiter les faiblesses (Loring), Lier (Loring)

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 (i.e. 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.

Compétences de spadassin :

Crochet :

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.

Désarmer (Loring) :

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.

Exploiter les faiblesses (Loring) :

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...

Lier (Loring) :

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 votre 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 un dé d'action (souvenez-vous des règles concernant les interruptions et les actions en réserve), puis effectuer un jet d'opposition de Gaillardise + Parade (arme coincée) contre votre Gaillardise + Lier. S'il remporte l'opposition, il débloque son arme. Dans le cas contraire, elle reste coincée. De votre côté, vous pouvez utiliser un dé d'action pour renforcer votre prise. Chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une augmentation gratuite sur lorsque votre adversaire tente de dégager son arme. Votre adversaire peut également choisir de lâcher son arme, mais vous en aurez alors deux.