

## 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 éprouvantes 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

**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 manœuvrer (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.

## Compétences de spadassin :

### Charge (Armes d'hast) :

Les élèves de l'école de Pösen tentent de frapper vite et souvent, puis se mettent à l'abri. Vous pouvez diminuer l'un de vos dés d'action de votre rang dans cette compétence (pour un minimum de 1) juste avant la phase 1 du premier tour de chaque combat.

### Coup puissant (Armes d'hast) :

Lorsque vous attaquez un adversaire, vous pouvez annoncer un Coup puissant. Vous effectuez un jet de Dextérité + Coup puissant et devez réussir votre jet en utilisant un nombre d'augmentations égal à la Gaillardise de votre adversaire pour que cette attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, votre adversaire ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

### Exploiter les faiblesses (Pösen) :

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...

### Lance (Armes d'hast) :

Elle remplace la compétence Attaque (Armes d'hast) lorsque vous utilisez une arme d'hast à cheval. On considère qu'il s'agit d'une compétence de base.