

## Steil

**Pays d'origine :** Eisen

**Description :** Cette école enseigne une philosophie de commandement radicalement différente de celle de l'école de Unabwendbar (voir page 92 du **Guide de l'Eisen**).

Plutôt que de devenir des commandants efficaces et logiques, les élèves apprennent à inspirer loyauté à leurs troupes. Peu importe les compétences tactiques d'un général si ses hommes refusent de lui obéir. Ce type de commandement est particulièrement adapté aux petites unités comme les compagnies de mercenaires ou navires de pirates, où de bonnes relations entre le commandant et ses troupes sont essentielles.

Toutefois, en se liant d'amitié avec ses hommes, un commandant met son bien-être émotif en danger. De ce fait, il risque de prendre des décisions pénibles qui sauveront la vie de quelques hommes en fuyant simplement les combats – causant sans doute bien plus de morts dans l'opération.

A la différence des autres écoles d'escrime, les élèves de l'école de Steil ne sont pas membres de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent gratuitement l'avantage Académie militaire.

**Apprentissage de base :** Commandement, Courtisan

**Apprenti :** Les élèves de l'école de Steil apprennent à saisir les émotions et réactions des leurs. Cela les aide grandement dans le cadre de leurs activités quotidiennes et fait d'eux de meilleurs commandants. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lorsque vous utilisez ou résister au système répartie. Tous les PNJ qui vous sont fidèles bénéficient de deux augmentations gratuites dès lors qu'il s'agit de résister à l'utilisation du système de répartie par un tiers en votre présence.

En outre, vous bénéficiez d'une remise de 1 PP sur tous les avantages vous conférant un PNJ censé suivre vos ordres (Domestique, Garde du corps, etc.) et pouvez profiter de la règle traitant des hommes de main et brutes expérimentés (voir ci-dessous). Evidemment, vous conviendrez qu'il est difficile de faire évoluer de grosses bandes d'hommes armés (plus de 5 ou 6) dans des villes paisibles sans attirer une certaine attention.

Il vous faut apprendre quatre compétences de spadassin au rang 4 pour devenir compagnon.

**Compagnon :** On apprend aux compagnons de l'école de Steil à devenir d'efficaces commandants. Ils sont capables de suivre les progrès de nombreux hommes en même temps. Vous pouvez associer sous vos ordres un nombre de brutes (pour plus d'informations sur les bandes de brutes, reportez-vous au **Guide du Maître**) égal à votre rang d'Esprit + votre rang de compétence Commander. Chaque fois qu'une brute est censée être assommée, il vous est possible de dépenser un dé d'héroïsme pour que cela n'arrive pas.

En outre, lorsque vous utilisez les règles de combat de masse, vous pouvez ajouter votre niveau de maîtrise à votre jet personnel, ce qui simule les hommes qui guettent pour votre compte.

Il vous faut apprendre cinq compétences de spadassin au rang 5 pour devenir maître.

**Maître :** Les maîtres de cette école sont des hommes particulièrement charismatiques que leurs troupes suivraient jusque dans les Abysses. Lorsque vous utilisez les règles de combat de masse et que vous êtes le général d'une armée, votre faculté à galvaniser les troupes est grandement accrue. Lors de la phase de préparation d'une bataille, au moment où vous effectuez votre jet d'Esprit + Galvaniser, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite par tranche de 5 points et non de 10. De plus, il vous est possible de dépenser une action, une fois par scène, pour diminuer le niveau de peur d'un adversaire de votre rang dans la compétence Commander.

## Hommes de main et brutes expérimentés :

Un élève de l'école de Steil peut dépenser ses XP pour améliorer les capacités des PNJ qui lui sont fidèles. Pour un homme de main qui se trouve sous vos ordres, chaque XP que vous dépensez pour le bonifiez lui en rapporte 2. Quant aux brutes, il vous est permis d'augmenter le niveau de menace de celles qui sont placées sous vos ordres en payant comme indiqué ci-dessous :

| Nouveau niveau de menace | Coût en XP |
|--------------------------|------------|
| 2                        | 10         |
| 3                        | 20         |
| 4                        | 40         |

De plus, vous pouvez acheter des compétences à une bande de brutes (jusqu'à un maximum de +3) en payant un nombre de XP égal au nouveau rang de la compétence (ainsi, passer Jeu de jambes +1 à Jeu de jambes +2 coûtera 2 XP).

**Pertes infligées aux bandes de brutes :** Les personnages doivent jouer l'enrôlement de brutes de remplacement. Dans le cas contraire, le MJ accordera une nouvelle brute à la fin de chaque acte (le personnage la ramasse en chemin). Les pertes n'altèrent pas les améliorations qu'un personnage a achetées à sa bande de brutes – les remplaçants ont les mêmes talents que leurs prédécesseurs.

**Règle optionnelle :** Certains MJ souhaiteront probablement élargir la règle des hommes de main et brutes expérimentés à tous les personnages. Il vous suffit de doubler les coûts pour tous les personnages qui n'appartiennent pas à l'école de Steil.

## Compétences de spadassin :

Ordres (Attaque de flanc, Charge, En rangs, Enveloppement, Marchen Réception de charge, Reconnaissance, Regroupement, Repli, Retranchement) :

Chacune des compétences de spadassin des écoles de Steil et de Unabwendbar correspondent aux entrées de la table de tactiques militaire de la page 101 du **Guide de l'Eisen**. Lorsqu'un général emploie une tactique pour laquelle il a la compétence, il multiplie son niveau de maîtrise (Apprenti = 1, Compagnon = 2, Maître = 3) par son rang de compétence Ordres appropriée. Il ajoute ensuite le produit ainsi obtenu à son jet de Stratégie pour ce tour de bataille. Ainsi, un général ayant le niveau de maître et qui a la compétence Charge au rang 5 ajoutera 15 points à chaque jet de Stratégie lorsqu'il choisira une telle manœuvre.