

## Aldana

**Pays d'origine** : Castille

**Description** : Aldana est le style de combat de prédilection des Castillans et l'une des techniques d'escrime qui ne fait appel qu'à une seule main ; le spadassin tient l'autre dans son dos et présente uniquement le flanc à son adversaire, limitant ainsi les zones que ce dernier peut viser.

Cette technique, conçue pour être utilisée avec des armes d'escrime, combine un mélange de bottes d'escrime et de pas de danse et prend la forme d'une série de mouvements imprévisibles et erratiques. Le duelliste compte les temps pour lui-même, se jouant mentalement la musique sur laquelle il « danse », ce qui lui permet d'agir de manière totalement imprévisible en se laissant aller au rythme de cette musique, inconnue de son adversaire ; Ses mouvements erratiques le rendent plus difficile à toucher et désorientent son adversaire, dont les hésitations peuvent lui être fatales ; Les maîtres de cette école sont particulièrement impressionnants : au combat, ils entrent dans une sorte de transe, dans laquelle tout leur être est entièrement concentré sur le duel. Dans cet état, ils surpassent la plupart des escrimeurs.

Le point faible de cette technique réside dans son point fort, à savoir le rythme sur lequel elle est construite. Un duelliste qui connaît ce style d'escrime pourra reconnaître ce rythme particulier et frappera quand le prochain mouvement de son adversaire sera prévisible.

**Apprentissage de base** : Courtisan, Escrime

**Apprenti** : L'apprenti est connu pour ses réflexes éclairs et son style de combat agressif. Vous lancez (mais ne gardez pas) un dé d'initiative supplémentaire par niveau de maîtrise des techniques de l'école.

**Compagnon** : Les mouvements hypnotiques et erratiques du compagnon Aldana le rendent plus difficile à toucher. Ajoutez +5 au ND pour être touché du PJ.

**Maître** : Le maître peut entrer dans une transe et, dans cet état particulier, concentrer tout son être sur le duel ; Au début de chaque tour, le PJ reçoit (rang d'Esprit) « dés de transe », que vous pourrez ajouter (mais pas garder) à n'importe quel jet d'attaque ou de défense active durant le tour. Vous devez annoncer votre intention de les utiliser avant de faire un jet concerné ; une fois utilisés, vous devrez attendre le début du prochain tour pour en avoir de nouveaux.

## Compétences de spadassin :

### Feinte (Escrime) :

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, mais devez réussir votre jet en utilisant (rang d'esprit de l'adversaire) augmentations. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire ne peut pas utiliser de défense active pour éviter votre coup.

### Marquer (Escrime) :

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

### 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 inférieur) 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.

### Exploiter les faiblesses (Aldana) :

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 faiblesses ») dés supplémentaires. Un spadassin qui aura appris plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...