

## Andrews

**Pays d'origine :** Avalon

**Nom original :** Andrews

**Supplément :** Swordsman's Guild, page 87

**Description :** Dès le premier regard, on voit que ce style ressemble beaucoup à celui de l'école d'Aldana. Au début d'un duel, le combattant se tient avec sa rapière dans une main et le corps tourné de biais. Il garde sa main libre derrière lui levée à la hauteur de sa tête. C'est là que s'arrêtent les ressemblances. Andrews ne comprend aucune danse; en fait, il n'y a même aucun mouvement latéral. Comme les étudiants de Gallegos apprennent à combattre à l'intérieur de cercles, ceux d'Andrews se battent dans de longs et étroits rectangles. Ils se concentrent sur leur défense en attendant l'opportunité de placer une attaque. Lorsqu'il voit une ouverture, le pratiquant plonge en avant de toutes ses forces. La principale faiblesse de ce style est l'incapacité de ses étudiants à penser hors de leur "boite".

**Apprentissage de base :** Athlétisme, Escrime

**Compétences de spadassin :** Exploiter les faiblesses (Andrews), Feinte (Escrime), Fente en avant (Escrime), Riposte (Escrime)

**Apprenti :** L'attitude privilégiant la défense en priorité est inculquée dès le début à tous les étudiants. Ils gagnent un +2 par rang de Maîtrise à leur ND pour être touché, sauf lorsqu'ils effectuent une Fente en avant.

**Compagnon :** L'attitude défensive de l'école s'accroît avec le style du Compagnon. Il bénéficie d'une Augmentation Gratuite sur tous ses jets de Défense Active, et reçoit maintenant un bonus égal à son rang de Maîtrise à son ND lorsqu'il se lance dans une Fente en avant.

**Maître :** Le Maître a perfectionné son attaque, ce qui lui permet de se fendre en avant avec plus de force et de rapidité. Il lance et garde un dé de dommages supplémentaire quand il effectue une Fente en avant (+3g1 au total). Le bonus à son ND pour être touché est désormais égal au double de son rang de Maîtrise.

## Compétences de spadassin :

### Exploiter les faiblesses (Andrews) :

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...

### 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.

### Fente en avant (Escrime) :

Cette compétence permet de porter une brutale attaque pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et servez-vous-en pour faire le jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) deux dés de dommages supplémentaires. En contre partie, le ND pour être touché de votre PJ passe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de cette phase.

### 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.