

Donovan

Pays d'origine : Avalon

Description : C'est le style de combat le plus populaire en Avalon. Cette technique de combat, qui repose sur l'utilisation d'un bouclier et d'une épée courte plutôt que celle d'armes plus modernes comme la rapière et la main gauche, peut paraître quelque peu archaïque. Il ne faut cependant pas oublier que l'épée courte a une lame épaisse et très aiguisée, contrairement à la plupart des rapières.

Cette technique s'appuie sur un éventail de coups de taille et d'estoc, qui gênent les spadassins habitués à ne parer que des coups d'estoc. Les meilleurs élèves apprennent également à tirer le meilleur parti possible du tranchant de leur épée et à porter des coups de taille à la vitesse de l'éclair.

La principale faiblesse de cette technique tient au fait que les coups de taille les plus élaborés impliquent un temps de préparation : pendant ce temps, la défense du bretteur « flotte », une faiblesse qu'un autre spadassin pratiquant cette technique peut percevoir et exploiter.

Apprentissage de base : Bouclier, Escrime

Apprenti : L'apprenti ne subit pas de malus lié à l'utilisation d'un bouclier et bénéficie d'une augmentation gratuite quand il en utilise un.

Compagnon : Le compagnon a appris à toujours prendre l'initiative de l'offensive, même lorsqu'il se défend. Il connaît un coup particulier, appelé le « coup de poignet de Donovan », qui lui permet, lorsqu'il effectue une parade, de venir faire glisser la lame de son épée courte le long de la main de son adversaire. En termes de jeu, si le PJ parvient à utiliser la compétence « Parade (Escrime) » en défense active, il inflige 1g1 dé de dommages à son adversaire, plus un dé (1g0) supplémentaire par tranche de 5 points au-dessus du résultat du jet d'attaque de son adversaire. Ainsi, si vous faites un jet de défense active supérieur de 17 points au jet d'attaque de l'adversaire du PJ, ce dernier lui infligera 4g1 dés de dommages. Vous n'ajoutez pas le rang de Gaillardise de votre PJ au résultat de ce jet de dommages.

Maître : La « botte d'Edwards » a été ajoutée à cette technique par son maître, le défunt Jacob Edwards. Cette botte consiste à habituer l'adversaire à parer des coups en diagonale, puis de lui asséner brutalement un coup direct. Le maître qui fait appel à cette botte peut utiliser une action interrompue pour attaquer une fois par tour.

Compétences de spadassin :

Lier (Bouclier) :

On ne peut utiliser cette compétence que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer l'épée de votre PJ (ou son bouclier) dans celle de son adversaire. Annoncez votre intention d'y recourir, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous le réussissez, votre PJ a momentanément immobilisé l'épée de son adversaire. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée.

Pour tenter de se dégager, l'adversaire de votre PJ doit utiliser un dé d'action (reportez-vous aux règles concernant les interruptions et les actions en réserve), puis faire un jet d'opposition de [(Gaillardise + Parade (arme coincée))] contre (Gaillardise + Lier) de votre PJ. S'il remporte l'opposition, il débloque son arme ; elle reste coincée dans le cas contraire. Vous pouvez, vous, utiliser un dé d'action utilisé pour renforcer la prise de votre PJ : chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque votre adversaire tentera de dégager son arme. L'adversaire de votre PJ peut également choisir de lâcher son arme : votre PJ en aura alors deux.

Désarmer (Escrime) :

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de l'adversaire de votre PJ vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin de faire un jet d'opposition entre (Gaillardise + Désarmer) du PJ contre (Gaillardise + Attaque arme utilisé) de son adversaire. Si vous remportez l'opposition, votre PJ lui fait sauter son arme des mains ; si vous remportez l'opposition en utilisant deux augmentations, votre PJ peut même se retrouver avec l'arme de son adversaire en main si vous le désirez.

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 (Donovan) :

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. ...