

## Larsen

**Pays d'origine :** Vendel

**Description :** L'école de Larsen est le style d'escrime couramment utilisé par le guet de nuit de Kirk, mais également par quelques criminels et brigands de cette ville. L'école enseigne à ses élèves à tirer profit de l'obscurité, mais aussi à confondre leurs adversaires en ouvrant et en refermant le volet d'une lanterne vive (ils se servent ainsi souvent d'une lanterne de combat ; cf. page 103 de l'**Encyclopédie des nations de Théah : tome VII : Vendel-Vesten**). Le faisceau soudain et dansant de lumière distrait l'adversaire, ce qui permet à l'élève de passer ses défenses. La faiblesse du style de Larsen réside dans le fait que ses élèves ont tendance à frapper là où leur lanterne est braquée, ce qui les rends quelque peu prévisibles.

**Apprentissage de base :** Escrime, Malandrin

**Apprenti :** Les apprentis de l'école de Larsen s'entraînent au combat de nuit. Vous n'êtes victime d'aucune pénalité de main non directrice lorsque vous utilisez la compétence Parade (Lanterne). En outre, vous gagnez l'avantage Entraînement nocturne (cf. page 87 de l'**Encyclopédie des nations de Théah : tome II : Montaigne**), ce qui signifie que les pénalités dues à l'obscurité ne sont que de -1g1 dans la pénombre et de -2g2 dans le noir complet.

**Compagnon :** Vous vous sentez de plus en plus à l'aise dans l'obscurité. Réduisez les pénalités susmentionnées à -1g0 dans la pénombre et à -1g1 dans le noir total.

En outre, vous avez perfectionné la botte visant à éblouir votre adversaire à l'aide de l'éclat de votre lanterne. Pour éblouir quelqu'un, vous devez utiliser une action et effectuer un jet d'opposition d'Esprit + Feinte contre l'Esprit de votre adversaire. En cas de réussite, augmentez tous ses dés d'action restant du nombre d'augmentations utilisées sur le jet. Tous les dés d'action franchissant le seuil de 10 sont perdus.

**Maître :** Toute une vie passée dans la pénombre permet aux maîtres de l'école de Larsen de ne faire plus qu'un avec la nuit. Vous n'êtes plus victime d'un quelconque malus dans la pénombre mais êtes tout de même pénalisé de -1g1 dans le noir total. En outre, les ombres deviennent presque votre armure. Le ND pour être touché d'un maître augmente de +10 dans la pénombre et de +15 dans l'obscurité totale.

## Compétences de spadassin :

### Exploiter les faiblesses (Larsen) :

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.

### Guet-apens :

Vous avez appris à repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui attendent dans l'ombre. Ainsi, cette compétence permet de dresser ou de déjouer une embûche. Les règles d'utilisation de cette compétence apparaissent au chapitre Confrontation du **Guide du Joueur**. Elle est identique à la compétence Guet-apens du **Guide du Joueur**, mais les élèves de l'école de Larsen l'achètent comme s'il s'agissait d'une compétence de base.

### Parade (Lanterne) :

La parade consiste à placer votre lanterne entre les coups de vos adversaires et vous-même. Cette compétence sert de compétence de défense lorsque vous tenez une lanterne.