

Peecke

Pays d'origine : Avalon

Nom original : Peecke Quarterstaff school

Supplément : *The Sidhe Book of Nightmares*, page 28

Description : En 1631, un avalonien nommé Lester Peecke (prononcé "Pique") donna une démonstration de ses talents avec un bâton à la cour royale de Montaigne. Il se battit seul, se défendant simultanément contre trois spadassins armés de rapières et de dagues. Peecke surprit toute la cour en remportant aisément cette joute, mais dû prendre rapidement la fuite pour avoir battu les fils de trois nobles de haut rang. Au moment où il rentra en Avalon, la rumeur de sa victoire avait déjà atteint les côtes de l'île, et Peecke se vit assailli de demandes pour enseigner sa nouvelle technique; toutefois, il rejeta toutes ces demandes pour des raisons personnelles. Il mourut en 1642, sans avoir jamais pris d'étudiant et sans parent proche.

Mystérieusement, en 1656, coïncidant exactement avec le retour du Glamour, un homme grand et fort apparut en Avalon, se faisant lui-même appeler Jasper Peecke, et affirmant être le petit-fils de Lester Peecke. Que ceci soit vrai ou pas, il combattit avec le même style, d'après le récit de ceux qui avaient vu se battre le vieux Peecke. Après avoir enseigné durant dix années, Jasper Peecke disparu tout simplement, laissant à ses étudiants le soin de perpétuer sa tradition.

Le style Peecke utilise un bâton et enseigne l'équilibre comme centre de son apprentissage. Le pratiquant attaque à gauche ou à droite à fréquence égale, alternant des coups de taille ou d'estoc pour tenter de déséquilibrer leurs adversaires. La faiblesse de ce style réside dans le fait que la longueur du bâton permet à un ennemi de le coincer ou de le dévier facilement.

Les étudiants de Peecke ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins; au lieu de cela, ils gagnent un rang gratuit en Equilibre, comme s'il s'agissait d'une compétence de base de l'entraînement Athlétisme.

Apprentissage de base : Athlétisme, Bâton

Compétences de spadassin : Coup puissant (Bâton), Corps à corps, Exploiter les faiblesses (Peecke), Feinte (Bâton)

Apprenti : Le style de combat de Peecke emploie un maniement du bâton avec les deux mains, ce qui permet d'attaquer aussi facilement sur la gauche que sur la droite. Pour beaucoup de combattants, cela revient à affronter un gaucher, mais en pire. Quand vous utilisez un bâton, toute Défense Active tentée contre vos Attaques ou Coups puissants (mais

pas vos Balayages) ont un ND augmenté d'un nombre d'Augmentations égal à votre rang de Maîtrise.

Compagnon : Les Compagnons ont appris l'importance de la défense. Au début de chaque round, vous pouvez choisir de retirer un de vos Dés d'Action pour augmenter votre ND pour être touché d'un nombre égal à la phase du dé annulé.

Maître : Les Maîtres de Peecke apprennent une attaque permettant de déséquilibrer un adversaire et de le faire tomber au sol. Pour toute attaque réussie avec votre bâton, votre cible doit effectuer un jet de Dextérité + Equilibre ou de Dextérité + Jeu de jambes contre un ND égal aux dommages infligés par votre coup. Chaque Augmentation sur les dommages rajoute 5 à ce ND.

Compétences de spadassin :

Corps à corps :

Cette compétence recouvre l'art du combat rapproché aux armes improvisées ou Escrime. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si l'attaque porte, vous n'infligez que 0g1 dé de dommages en attaque, mais votre adversaire tombe à terre.

Coup puissant (Bâton) :

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 et devez réussir votre jet en utilisant (rang de gaillardise de l'adversaire) augmentations pour que cette attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire de votre PJ ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

Exploiter les faiblesses (Peecke) :

Après avoir appris une technique d'escrime dans une école donnée, vous en maîtrisez non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque vous affrontez un personnage qui utilise une technique dont vous connaissez les points faibles, et ce même si vous n'utilisez pas cette technique pour combattre, vous effectuez vos jets d'attaque et de défense active en lançant un nombre de dé supplémentaires égal à votre rang de compétence Exploiter les faiblesses. Ainsi, un spadassin qui a appris plusieurs techniques d'escrime connaît plus de points faibles...

Feinte (Bâton) :

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.