

## Robertson

**Pays d'origine :** Avalon

**Nom original :** Robertson

**Supplément :** Swordsman's Guild, page 90

**Description :** David Robertson créa ce style après un voyage en Castille où il apprit celui de Torres, qu'il adapta au combat urbain. Les ruelles étroites et les rues encombrées des villes avaloniennes ne laissent pas autant d'espace pour des pas de côté qu'une arène de corrida. Les escrimeurs de cette école manient une rapière dans leur main principale et une cape dans leur main non directrice. Ils se tiennent plus ou moins face à leurs adversaires, bien que parfois ils mettent un de leurs côtés plus en avant que l'autre, en fonction de la manoeuvre qu'ils sont sur le point d'accomplir. Le style Robertson consiste à enserrer la lame de l'ennemi dans la cape, et de lancer une série de grands coups de taille contre lui. La faiblesse de ce style est sa trop grande confiance en sa cape comme principal moyen de défense.

**Apprentissage de base :** Cape, Escrime

**Compétences de spadassin :** Double parade (Cape/Escrime), Enchevêtrement (Cape), Exploiter les faiblesses (Robertson), Feinte (Escrime)

**Apprenti :** L'Apprenti a appris quel est le meilleur usage de la cape pour se défendre. Il ne subit aucune pénalité de main non directrice quand il manie une cape et bénéficie d'une Augmentation Gratuite lorsqu'il se défend activement avec celle-ci.

**Compagnon :** Le Compagnon maîtrise l'art d'emprisonner la lame de son adversaire dans les plis de sa cape. Il gagne un rang gratuit en Enchevêtrement, ce qui peut le porter éventuellement à 6. Si ce n'est pas le cas, il pourra le faire plus tard en dépensant 25 XP.

**Maître :** Le Maître de Robertson agit instinctivement dès qu'il a attrapé l'arme de son ennemi, lançant une frappe immédiate. Une fois que vous avez réussi un Enchevêtrement avec votre cape en prenant une Augmentation, vous gagnez une attaque gratuite ne comptant pas dans vos Actions pour ce round.

## Compétences de spadassin :

### Double parade (Cape / Escrime) :

Cette compétence permet de parer un coup en se servant de deux armes (généralement une arme d'escrime et une main gauche). Vous pouvez utiliser cette compétence en défense active à la place de votre compétence de parade habituelle mais vous devez l'annoncer. Si vous réussissez votre jet, vous bénéficiez d'un dé d'héroïsme que vous pourrez utiliser pendant un nombre de phases égal à votre rang de Double parade. Dans tous les cas, si vous n'avez pas utilisé ce dé d'héroïsme avant la fin du tour, il est perdu.

### Enchevêtrement (Cape) :

Semblable au Coup aux yeux, cette attaque a pour objectif d'aveugler et d'embrouiller temporairement votre adversaire. Pour l'exploiter, vous devez tenir une cape dans votre main non directrice. Vous déclarez ensuite l'utilisation de l'Enchevêtrement et effectuez votre jet de dés en utilisant cette compétence en guise d'attaque. Si l'attaque est couronnée de succès, vous n'infligez aucun dommage, mais obligez votre cible à augmenter son dé d'action suivant de 2 points, plus 1 par augmentation réussie. Si le dé d'action passe ainsi au-dessus de 10, il disparaît.

### Exploiter les faiblesses (Robertson) :

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. . . .

### 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.