

Scarron

Pays d'origine : Montaigne

Description : L'école de Scarron n'est pas tant un style de combat que l'incarnation de la philosophie : « La meilleure arme est celle qui nous tombe sous la main ». Les pratiquants de l'école de Scarron sont connus pour rosser leurs adversaires avec tout ce qui existe, d'une planche à un tisonnier en passant par un pot de chambre. Lorsque vos ennemis vous surprennent dans une taverne et que vous n'avez rien de mieux qu'une bouteille de vin et un jambonneau pour vous défendre, il n'y a pas meilleure école. D'autant que l'école de Scarron est la seule qui offre un entraînement en bonne et due forme dans l'art du maniement des armes improvisées.

Cette « philosophie » s'avère plus efficace quand elle est appuyée d'une arme d'escrime traditionnelle car l'acier est toujours le bienvenu pour se défendre. Les chapeaux à bords larges et lestés au plomb constituent un accessoire assez populaire chez les élèves de Scarron. Un tel couvre-chef est une arme improvisée (molle, dommages 1g1).

Un tabouret n'inspire pas autant de respect qu'une belle rapière, et des adversaires d'expérience passeront des attaques qui seraient restées sans effet si l'élève avait été mieux armé.

Apprentissage de base : Combat de rue, Escrime

Apprenti : Les élèves de l'école de Scarron sont familiarisés avec nombre d'objets courants dont ils ont besoin pour se défendre. La pénalité de main non directrice disparaît dès lors que vous utilisez une Arme improvisée. En outre, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lorsque vous utiliser Parade (Arme improvisée) au titre de défense active. Enfin, plutôt que de faire partie de la guilde des spadassins, les étudiants de l'école de Scarron reçoivent gratuitement 1 rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Les compagnons de l'école de Scarron apprennent à réagir promptement face à toute nouvelle situation et bénéficient d'un enseignement bien utile lorsqu'il s'agit d'éviter un coup. Vous pouvez ramasser et attaquer ou parer à l'aide d'une arme improvisée en une seule et même action. En outre, vous recevez une augmentation gratuite lors de vos tentatives de défense active qui ne sont pas liées à une parade.

Maître : Les maîtres du style de Scarron utilisent leur arme improvisée pour détourner l'attention de leurs adversaires de leur rapière. Suite à une attaque à l'aide d'une arme improvisée (qu'elle touche ou non), le maître peut utiliser un dé d'action (même s'il aurait dû intervenir ultérieurement dans le tour) pour passer à l'attaque avec une arme d'escrime. Il est impossible d'opposer à cette attaque une défense active.

Compétences de spadassin :

Corps à corps (Arme improvisée / Escrime) :

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.

Double parade (Arme improvisée / 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.

Marquer (Arme improvisée) :

Cette compétence permet de faire une véritable démonstration afin de décourager temporairement un adversaire. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de cheveux, tailler les initiales du PJ dans sa chemise...) Vous ferez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence à la place de la compétence d'attaque habituelle de votre PJ. Si vous réussissez votre jet, votre PJ ne blesse pas son adversaire mais bénéficie de l'un des deux effets suivants : soit l'adversaire de votre PJ perd un dé d'héroïsme jusqu'à la fin du combat (il le récupère à ce moment), soit votre PJ gagne un dé d'héroïsme jusqu'à la fin de ce combat (il le perd s'il ne l'a pas utilisé). Ces dés d'héroïsme ne se transformeront jamais en points d'expérience, même si le combat était la dernière scène de la partie.

Exploiter les faiblesses (Scarron) :

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 ») des supplémentaires. Un spadassin qui aura appris plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...