

Tréville

Pays d'origine : Montaigne

Description : Les techniques relatives aux armes à feu de la famille de Tréville sont assez récentes. On les mit au point plus particulièrement pour les mousquetaires mais elles se sont depuis démocratisées.

Arcs de tir, armes propres, convenablement entretenues et précises, ainsi que bonne mesure de la poudre contribuent à allonger la portée des armes à feu. Cela ne veut pas dire qu'un élève de l'école de Tréville est incapable de se défendre au corps à corps loin de là. Ils s'exercent grandement au maniement de la baïonnette, ce qui leur confère un avantage redoutable sur les adversaires qui ne s'attendent pas à faire face à des armes d'hast.

La principale faiblesse des techniques de l'école de Tréville réside dans leur dépendance aux projectiles. Les techniques de corps à corps n'y sont pas aussi développées que dans les autres écoles d'escrime de Théah. Les lourds mousquets ne sont pas conçus comme des armes d'hast, et face à des individus armés de lances et de piques, l'école de Tréville ne s'avère guère efficace. La compétence Exploiter les faiblesses (De Tréville) ne sert que face un adversaire utilisant une baïonnette montée, pas contre un tireur qui vise le PJ.

Apprentissage de base : Armes lourdes, Armes à feu

Apprenti : Les élèves du style de Tréville développent une affinité avec les armes à feu et baïonnettes. Vous bénéficiez de 5 mètres de portée supplémentaire lorsque vous utilisez un pistolet ou un mousquet, et ne subissez pas de pénalité de main non directrice quand vous servez d'un pistolet. En outre, vous recevez une augmentation gratuite sur vos jets d'attaque avec la baïonnette au canon. Enfin, plutôt que de faire partie de la guilde des spadassins, les étudiants de l'école de Tréville reçoivent gratuitement 1 rang dans l'une de leurs compétence de spadassin.

Compagnon : Au fil du temps, les compagnons du style Tréville continuent d'améliorer leur adresse au tir. Vous bénéficiez désormais de 10 mètres de portée supplémentaire lorsque vous utilisez un pistolet ou un mousquet. En outre, vous pouvez dégainer un pistolet et faire feu en une seule et même action. Enfin, vous ajoutez 10 points à votre initiative totale quand vous maniez la baïonnette au canon grâce à l'allonge que vous confère cette arme d'hast.

Maître : Les maîtres du style de Tréville restent de fins tireurs en toutes circonstances. Vous bénéficiez maintenant de 15 mètres de portée supplémentaire lorsque vous vous servez d'un pistolet ou d'un mousquet. En outre, vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour annuler tous les modificateurs normaux au ND pour être touché d'une cible. Ainsi, quels que soient la couverture, la distance et autres facteurs semblables, si votre victime dispose d'un ND de 20, vous ne devez faire que 20 pour la toucher. Les modificateurs de ND spéciaux, comme la capacité du compagnon Aldana ou celle d'Esquive de Pyeryem, s'appliquent toujours.

Compétences de spadassin :

Coup de pommeau (Armes lourdes) :

Cette compétence permet de frapper un adversaire au visage en utilisant le pommeau de son épée. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si le coup porte, vous infligez 0g2 dés de dommages et le ND pour toucher votre adversaire est réduit à 5 jusqu'à la fin de la prochaine phase.

Coup puissant (Armes lourdes) :

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.

Fente en avant (Armes lourdes) :

Cette compétence permet de porter une brutale attaque pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et servez-vous-en pour faire le jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) deux dés de dommages supplémentaires. En contre partie, le ND pour être touché de votre PJ passe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de cette phase.

Exploiter les faiblesses (De Tréville) :

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...