

## Valroux

**Pays d'origine** : Montaigne

**Description** : Cette technique fait partie de celles qui reposent sur l'utilisation d'une arme d'escrime dans la main directrice et d'une arme de parade dans l'autre. Cette technique de combat est principalement défensive et l'arme accessoire ne sert à parer. Ceux qui la pratiquent apprennent à provoquer leur adversaire : ils lui font remarquer ses erreurs de placement, soulignent les occasions dont il aurait pu profiter, en bref, ils s'amuse à humilier leur adversaire avant de l'achever lorsque le duel devient trop ennuyeux.

L'une des principales forces de cette technique, c'est sa rapidité d'exécution. Les maîtres frappent plus souvent et plus rapidement que n'importe qui d'autre. Ils tournent autour de leur adversaire, tout en frappant de plus en plus vite et en l'insultant afin de le pousser à la faute. Remporter un duel contre un spadassin pratiquant cette technique demande une volonté de fer et une patience à toute épreuve.

A l'opposé, son principal défaut, c'est son arrogance. Un spadassin connaissant cette technique saura faire semblant d'ouvrir sa défense : son adversaire ne manquera pas de lui faire remarquer et baissera légèrement sa garde ; il ne restera plus qu'à frapper.

**Apprentissage de base** : Couteau et Escrime

**Apprenti** : L'apprenti ne subit aucun malus lié à l'utilisation d'une dague en même temps que d'une arme d'escrime. Il bénéficie aussi d'une augmentation gratuite lorsqu'il utilise l'une de ces armes pour parer avec sa main non directrice.

**Compagnon** : Le compagnon sait faire « monter les enchères » lors des duels. Si vous annoncez que vous tentez d'obtenir au moins une augmentation lors d'une attaque et si cette attaque porte, l'adversaire de votre PJ est obligé, durant sa prochaine contre vous, de tenter d'obtenir au moins autant d'augmentations que vous.

**Maître** : Les maîtres de cette technique sont les escrimes les plus rapides au monde. Lorsque le PJ atteint ce niveau, il bénéficie d'un bonus de +1 à son trait de Panache (« gratuitement »). Ce qui augmente aussi la valeur maximale de ce trait de 1 : ainsi un maître de cette technique pourra avoir un rang 6 (voire 7 grâce à l'avantage « trait légendaire ») en Panache.

## Compétences de spadassin :

### Double parade (Couteau / 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 (Escrime) :

Cette compétence permet de faire une véritable démonstration d'escrime afin de décourager temporairement un adversaire. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de ses cheveux, tailler les initiales du PJ dans sa chemise...). Vous ferez votre jet 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.

### 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.

### Exploiter les faiblesses (Valroux) :

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...