



# Shade

*La Danza Delle Ombre*

# Supplément non-officiel

**Matériel réservé aux meneurs de jeu et joueurs :**

♠ Cinq nouvelles écoles d'escrime

♠ Des règles supplémentaires pour l'apprentissage

# Les écoles d'escrime

*Je suis un spadassin, non un assassin. Il est vrai que ma profonde science de l'escrime m'assure des chances, et que mon épée est presque infallible; mais, savoir bien le jeu, ce n'est pas tricher.*

*- Capitaine Fracasse, de Théophile Gautier -*

## Crédits

### Conception

Quentin André

### Illustrations

Google image

### Relecture

Simon André

Ceci est une aide de jeu non officielle,  
pouvant être remise en cause par  
*Shade – Rivellazionni.*

Pour vous renseigner sur l'escrime, je vous conseille le très documenté « *Art de l'escrime* » écrit par un autre membre de la communauté de Shade. Je vais juste me pencher sur les écoles d'escrime, un art qui est à son apogée dans les années où nos Pjs évoluent.

La multiplication des écoles d'escrime a mené chaque grande ville à posséder au moins une académie d'escrime, et donc il est très compliqué d'en faire un inventaire complet.

C'est pourquoi j'ai décidé de vous présenter quatre écoles d'escrime originales et une écoles « générique », que vous trouverez dans presque toutes les villes qui se respectent. J'ai aussi repris une école faite par un autre, que je mettrai à la fin.

Vous pourrez leur apporter des touches d'originalité selon vos envies. Libre à vous de monter ou baisser les prix, mais dans la limite du raisonnable.

Rappelons que payer un maître est très cher, mais que certaines grande fortunes peuvent se payer des cours particuliers. Dans ce cas-là, divisez par deux le temps d'apprentissage mais multipliez par trois la cotisation mensuelle.

Voilà donc cinq écoles d'escrime qui j'espère vous plairont. Certaines sont accessibles à la création, mais ce sera précisé.

L'apprentissage de l'escrime sera détaillé à la fin du document, avec quelques règles supplémentaires.

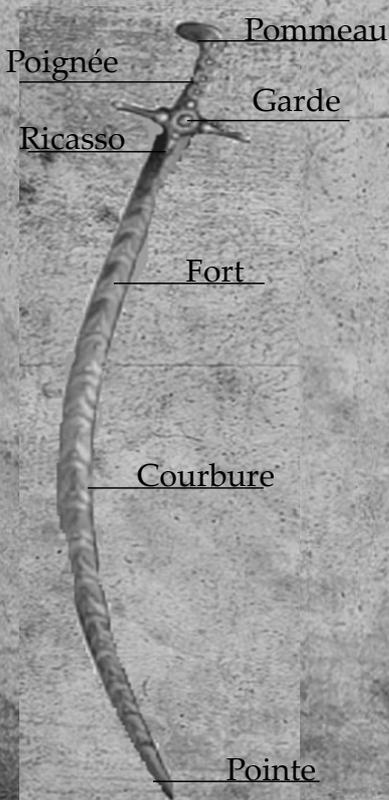
En annexe, j'ai mis les tableaux de bottes en version atouts, pour ceux qui ont lu la règle que j'ai ajoutée. Si vous restez fidèles à la version des pioches ouvertes, ignorez les.



## Le sif en tant qu'arme d'escrime

Le sif est une arme ancienne, provenant des seigneurs Tarques, qui fut élevée au rang d'art par les Lunins. Cette arme est une fine épée recourbée qui a l'avantage de surprendre et de pouvoir porter des coups d'estoc alors que l'adversaire a paré, mais qui est difficile à manier et ne possède qu'un tranchant. L'escrimeur doit être remarquablement rapide et se servir du courbe de la lame pour pouvoir inquiéter un escrimeur confirmé. Le sif n'est donc pas une arme très répandue dans les académies d'escrime, même dans l'Empire du Roi Lune. Le sif ne doit pas être confondu avec le cimenterre, qui a une lame évasée à la pointe, ce qui ne permet pas l'estoc mais en fait une arme plus robuste. Sur notre bonne vieille terre, le sif s'appelle le kilij et fut utilisé par les Sarrasins (ancêtres des Ottomans).

### Anatomie d'un Sif



## École de Khamis

Académie Khamis Al-Kebir à Ishmer, Empire du Roi-Lune.

Les Lunins sont le peuple le plus attaché à leurs traditions (après les Thémésiens bien sûr, mais chez eux il n'y a aucun changement). C'est pourquoi ils possèdent encore de nombreux héritages des nombreux siècles où Néolim était presque sous sa seule domination.

Le sif est l'une d'elle, l'arme du noble par excellence bien après que l'Empire tarque se soit effondré. Le cimenterre, moins cher à fabriquer, remplaça progressivement le sif pour l'usage militaire. Celui-ci devint donc une arme d'apparat autant que d'escrime.

Le plus connu, mais non le premier, à avoir propulsé la maîtrise du sif au rang d'art fut Khamis Al-Kebir, cadet d'une famille noble d'Ishmer.

Grand escrimeur, il ne parvenait tout de même pas à vaincre son maître d'arme, un maître de la plus grande académie d'Ishmer de l'époque. Il décida de le surprendre en utilisant cette arme recourbée, mais dut s'entraîner de longs mois pour y parvenir.

Il rédigea alors des traités d'escrimes, affinant toujours sa technique. Il mourut d'une maladie sans avoir fini de rédiger ses traités, et d'autres reprirent le flambeau. Ses disciples créèrent une école à son nom, qui est toujours à la pointe de la maîtrise du sif.

D'autres écoles ont repris ce principe, mais aucune n'a égalé le niveau d'apprentissage de celle-ci. Votre personnage peut avoir appris à manier le sif dans une autre école, amoindrissez le prix mais aussi la fréquence d'apprentissage et supprimez une ou deux des plus puissantes bottes.

Le sif est une arme offensive et de riposte. Elle permet de contre-attaquer immédiatement sans avoir à se désengager et peut infliger de petites plaies rapidement sans s'enfoncer profondément, ce qui privilégie l'usure.

**Salut :** Inclinaison de la tête puis sortie de la lame en garde.

**Enseignement :** Il nécessite au moins six heures de cours hebdomadaires réguliers durant (12 – niveau d'escrime) mois. Un escrimeur moyen (2 – 3) apprend 1 botte toutes les six semaines. Seul le sif y est enseigné.

**Incorporation :** Verser une rouelle d'or par mois, avoir au moins 2 en escrime, athlétisme à 1 et vivacité à 3.

**Techniques :** Ce tableau remplace la table des associations de figures sur les attaques (uniquement). La technique d'escrime est surprenante pour les adversaires, les élèves ont donc +1 en initiative lors de duels, mais leur technique n'est pas reconnue partout... (les duellistes se battent avec les mêmes armes).

# Système de la Scuola di Cavalleria

La Scuola di Cavalleria est une institution qui regroupe presque toutes les écoles d'escrime de Ravénie et certaines du nord de l'Ostrie. De nouvelles écoles ont fait leur apparition dans d'autres pays et font office de bureau de recrutement. Il s'agit d'un réseau d'écoles répondant toutes à une même autorité : le gouvernement ravénien.

Les maîtres sont donc fonctionnaires, et cela assure un prestige et une stabilité aux écoles ravéniennes. On y voit aussi l'influence du clergé lumineux dans la stricte hiérarchie.

Tout noble doit être instruit à la Scuola del Cavalerizzo, ainsi que tous les bourgeois qui le souhaitent (et qui peuvent payer).

Mais vous vous demandez comment cela peut marcher sans ruiner l'État. Et bien cela lui permet de n'avoir aucun besoin des Condotta, et de lever une armée de conscrits, citoyens nobles ayant bénéficié de cet entraînement. Avec l'arrivée de plus en plus d'étrangers, les écoles ont décidé d'instaurer un service ravénien : quiconque entre dans les écoles ravéniennes doit servir au moins 15 mois dans son armée.

Et bien sûr, le prix est plus cher pour les étrangers (5 rouelles d'or au lieu de 3), cela permet à la Ravénie d'avoir une source de revenus plus sûre qu'une agriculture systématiquement pillée... Si l'on considère ce système comme celui de l'éducation nationale de notre bonne vieille terre, ce système est en tout point semblable au système allemand.

Considérons donc (en France) que la Scuola del Cavalerizzo est le collège, le Collegio le lycée professionnel, l'Accademia le lycée général et la Scuderie une excellence.

Pioche	Technique	Description
Une figure	Pluie de coups	+2 à l'initiative (tout le combat)
Deux figures, en vrac	Glissement rapide	La lame glisse de la parade et inflige tout de même ses dégâts (+bonus aux dégâts)
Paire	Attaque poussée	La lame interdit toute parade et -1 à l'esquive
Paire de couleur	Usure	Inflige de petites balafres partout sur le corps de l'adversaire. Il perd 3 en initiative et a -1 pour ses actions dans les deux rounds qui suivent.
Suite et suite de couleur	Estafilades répétées	Pareil que paire de couleur mais pour tout le combat, et il perd 2 PV.
Brelan	Mouvement courbe	Inflige deux fois les dégâts et enlève 2 en initiative.
Carré	Ronde de Khamis	Fait un tour sur lui-même pour esquiver une attaque et tranche le cou de l'adversaire dans le même mouvement courbe.

♣ École disponible à la création.

## Scuola di Cavalleria

### Institution de la Scuola di Cavalleria, Ravénie.

Les écoles d'escrime ravéniennes sont toutes unies sous le même nom : la *Scuola di Cavalleria* (l'école de chevalerie).

Le système est de placer des écoles d'escrime dans toutes les petites villes qui vont former les escrimeurs dans leur premier cursus de six mois, du nom de *Scuola del Cavalerizzo* (école de l'écuyer).

Puis ils passent un examen qui va les placer dans trois types d'écoles différentes :

- ♠ Les *Collegio*, écoles de niveau moyen pour ceux qui sont passés juste ou qui n'ont pas une bonne motivation.
- ♠ Les *Accademia*, écoles de bon niveau pour ceux qui ont bien réussi leur examen.
- ♠ Les *Scuderie* (écuries), écoles d'excellence, qui forment 4 élèves par an. Il n'y en a qu'une seule, à Agostina.

La Ravénie est donc le seul pays à encourager le dépassement de soi plutôt que le tintement des rouelles. L'entrée à la *Scuola del Cavalerizzo* a bien sûr un prix, mais le reste est attribué au mérite.

L'équitation est aussi enseignée à la *Scuola del Cavalerizzo*, mais ne l'est plus dans le reste des écoles. Celle-ci est donc plus prévue en cas de réel combat que pour un duel, ce qui est affiné par la suite.

Le style est plutôt conventionnel, avec une préférence pour les attaques mesurées et l'absence de prise de risque.

**Salut** : traditionnel, en se tenant droit, la lame devant le visage.

**Enseignement** : Il nécessite au moins neuf heures de cours hebdomadaires réguliers durant 6 mois (*Cavalerizzo*) + 4 mois

## Scuola del Cavallerizzo

L'école de l'écuyer est une période de six mois où le nobliau apprend à mieux monter à cheval et apprend les premières subtilités de l'escrime. Il y a peu de chose à dire sinon que tout noble ravénien doit effectuer cet apprentissage et que celui-ci doit être effectué avant les 25 ans du noble.

S'ensuit alors le service ravénien (voir plus haut).

Mais la chose la plus importante de cette période est le concours final : une épreuve d'équitation et d'escrime où des maîtres testent les concurrents.

Les vœux de poursuite d'études militaires sont faits avant l'épreuve, et le maître décide si le choix peut se faire. Le concurrent n'a le droit qu'à deux vœux, donc il ne faut pas viser trop haut...

Les épreuves peuvent donner lieu à une quête personnelle pour un des Pjs. Vous pouvez y insérer des épreuves de votre cru, en oubliant pas que les Scuderie sont réservées à 4 personnes par an sur toutes les Scuola de Néolim...

## Collegio

Le Collegio est l'école la moins cotée (mais prestigieuse tout de même).

Elle est axée sur la défense et utilise le corps comme arme.

Il peut être très déstabilisant d'avoir un étudiant de cette école devant soi.

L'apprentissage y est rude mais agréable et les relations qui en ressortent sont la plupart du temps bénéfique pour l'influence d'un noble.

Un diplôme peut être obtenu à la fin du cursus et permet de devenir un officier gradé dans l'armée ravénienne (bien que les autres pays ne crachent pas sur un diplômé de cette école).

(*Collegio, Accademia*) ou 8 mois (*Scuderie*). Un escrimeur moyen (2 – 3) apprend 1 botte toutes les six semaines, puis tous les mois (*Collegio, Accademia*) ou tous les deux mois (*Scuderie*). Le stilet et la main gauche n'y sont pas enseignés, et la cinquedeà est préférée.

**Incorporation :** Verser 3 rouelles d'or (entrée), avoir au moins 1 en escrime, athlétisme à 1 et équitation à 1. Ne pas être Clémentin.

**Techniques :** Ce tableau remplace la table des associations de figures sur les attaques, les parades et l'équitation (chaque chose sera spécifiée).

### Scuola del Cavallerizzo (cavalerie et attaque)

Pioche	Technique	Description
Une figure	Charge	+2 dégâts de charge (à cheval)
Deux figures, en vrac	Ruée	Le cheval projette l'ennemi à terre. Il prend un dégât (encaissable par l'armure) et perd ses actions.
Paire et paire de couleur	Assaut ravénien	+3 aux dégâts, +4 en frappant d'un cheval
Suite et suite de couleur	Sabot ravénien	+3 aux dégâts et l'adversaire perd toutes ses actions pour les deux rounds suivants.
Brelan et carré	Charge mortelle	Le cavalier brandit son arme et transperce l'adversaire d'un coup d'estoc.

♣ École disponible à la création.

### Collegio (parade)

Pioche	Technique	Description
Une figure	Blocage	Soustrait deux à la valeur de la carte piochée
Deux figures, en vrac	Quinte renversée (ravénienne)	Maintient la lame adverse au dessus de votre tête, pendant que vous lui lancez un coup de poing dans l'estomac. Il perd toutes ses actions pour le round.
Paire et paire de couleur	Ingranaggio	Enveloppe la lame de l'adversaire dans la sienne et le désarme.
Suite et suite de couleur	Agostinienne	Pare l'attaque adverse et met un coup de tête. L'adversaire perd 6 en initiative pour tout le combat.
Brelan et carré	Prise de Lucuna	Pare et fait une clef de bras suivie d'un coup de coude dans la tête. Il tombe et ne se relève pas.

♣ École non disponible à la création.

### Accademia (attaque)

Pioche	Technique	Description
Une figure	Feinte	Soustrait deux à la valeur de la carte piochée.
Deux figures, en vrac	Double feinte	L(es)adversaire(s) est (sont) dérouté(s) et vous doublez votre nombre d'actions pour le round.
Paire et paire de couleur	Rondade	Vous feintez et attaquez en tournant sur vous-même. Soustrait 2 à la valeur de la carte et double la marge.
Suite et suite de couleur	Feinte de corps	L'adversaire ne peut ni esquiver ni parer, et vos dégâts sont doublés.
Brelan et carré	Vrille en contre temps	Vous feintez en bas et vous relevez en tournoyant avec le pied, qui heurte sa tête. Vous l'achevez.

♣ École non disponible à la création.

### Scuderie (attaque et parade)

Pioche	Technique	Description
Une figure	Double parade / attaque	Permet de tirer deux fois la parade ou l'attaque (gardez la meilleure).

## Accademia

L'Accademia est une école très prestigieuse qui recrute la crème des escrimeurs.

C'est une école basée sur l'attaque et le subterfuge, demandant beaucoup d'entraînement et de concentration.

Beaucoup de nobles ravéniens en font un objectif, surtout lorsqu'ils sont cadets de leur famille (et donc non héritiers).

L'apprentissage y est compliqué, mais ceux qui obtiennent le diplôme sont reconnus comme de grands escrimeurs et nombreux sont ceux qui deviennent maîtres ou duellistes craints.

Le diplôme permet aussi de devenir un officier gradé.

## Scuderie

La Scuderie a un seul siège dans tout Néolim : Agostina, capitale de la Ravénie.

Sortir de cette école est être considéré comme l'un des meilleurs escrimeurs de son temps.

Seulement 4 jeunes escrimeurs sont formés par année et il n'y en a qu'un seul en moyenne qui réussit le diplôme.

Des gens des deux continents, même ayant déjà été dans une école prestigieuse, essayent d'y entrer, car la limite est 25 ans pour entrer dans la Scuola del Cavalerizzo.

L'entraînement est tellement exigeant que certains abandonnent en cours d'apprentissage. Mais cela en vaut la peine...

**ATTENTION** : on ne peut pas cumuler deux écoles. Choisissez la combinaison qui vous convient le mieux.

Deux figures, en vrac

Maestro

L'action entreprise est réussie avec une marge de 5, et soustrayez un au prochain tirage.

Paire et paire de couleur

Plongeon

Vous plongez sous l'arme de l'adversaire et remontez la lame. -2 sur la carte et multipliez les dégâts par 3.

Suite et suite de couleur

Bas les masques

Vous tranchez les habits de l'adversaire et ils retombent au sol. Il perd toutes les actions des 3 prochains rounds.

Brelan et carré

Métronome

Vous « prenez le temps » et transpercez le cœur de(s) l'adversaire(s) (jusqu'à 3).

♣ École non disponible à la création.

## École Zählter

### École Zählter de Lisselberg, Ostrie

Les Ostriens se sont mis depuis peu à l'escrime, mais cela a suscité une véritable passion. C'est pourquoi ils ont demandé à un des seuls diplômés de la Scuderie ostrien de fonder une école à Lisselberg.

Celui-ci décida d'innover et, se demandant pourquoi le fleuret était si peu utilisé, il décida d'en faire une arme à part entière. Fou, diront certains, mais il réussit bien son coup et transforma le fleuret en épée de cour.

Cette épée de cour est une amélioration du fleuret en le mêlant avec une rapière. C'est une lame fine, légère est très rapide mais ne permettant que l'estoc. Elle est idéale pour transpercer les armures, mais elle est aussi redoutable en duel.

Cette épée fit la renommée de maître Zählter, qui continue à entraîner ses jeunes recrues.

La technique privilégiée par cette école est la précision et la rapidité. La défense est plus de l'esquive que de la parade.

**Salut** : Droit puis en position d'estoc.

**Enseignement** : Il nécessite au moins six heures de cours hebdomadaires réguliers durant (12 – niveau d'escrime) mois. Un escrimeur moyen (2 – 3) apprend 1 botte toutes les six semaines. La rapière, le fleuret mais surtout l'épée de cour y sont enseignés.

**Incorporation** : Verser deux rouelles d'or par mois, avoir au moins 2 en escrime, athlétisme à 1 et vivacité à 3.

**Techniques** : Ce tableau remplace la table des associations de figures sur les attaques (uniquement). La technique d'escrime est surprenante pour les adversaires, les élèves ont donc +1 en initiative lors de duels, mais leur technique n'est pas reconnue partout... (les duellistes se battent avec les mêmes armes).

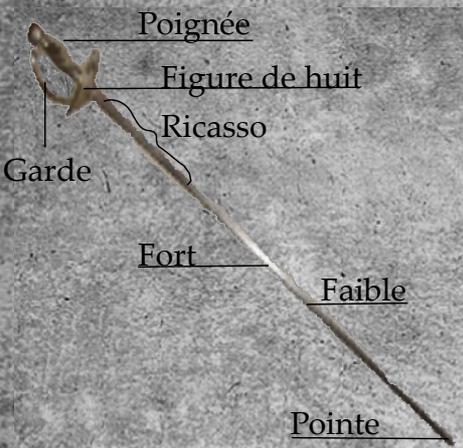
## Épée de cour

L'épée de cour est une arme de provenance ostrienne mais encore peu utilisée. Elle est très efficace mais chère et difficile à maîtriser.

Il s'agit d'un croisement entre une rapière et un fleuret.

Sa garde avant est en figure de huit : deux ovales ouvragés reliés à la lame de chaque côté.

La lame est de base carrée, et seule la pointe est conçu pour blesser.



## Combat d'honneur

Dans l'Empire du Roi Soleil, une variante du duel a vu le jour : le combat d'honneur. Celui-ci est un duel d'escrime standard mais les armes à feu y ont été ajoutées. Ce genre de duel a lieu dans toute la Stélénie.

**Protocole :** Les duellistes se mettent en garde. Ils sont à 3m l'un de l'autre et leurs pistolets (à un coup) sont disposés à leur gauche, à mi-chemin entre les deux duellistes.

**Déroulement :** Le but du jeu est de tuer l'adversaire. Tous les coups sont permis mais le plus glorieux est de réussir à repousser suffisamment l'autre pour récupérer son pistolet et lui tirer dessus.

Pioche	Technique	Description
Une figure	Fente appuyée	Soustrait 2 à la valeur de la carte piochée.
Deux figures, en vrac	Fente ostrienne	Transperce la défense adverse. +3 aux dégâts.
Paire	Estoc précis	Soustrait 4 à la valeur de la carte piochée.
Paire de couleur	Pas ostrien	L'escrimeur fait un pas en avant et touche l'adversaire. Idem qu'estoc précis et double la marge.
Suite et suite de couleur	Fente arrière	Surprend l'adversaire. Il perd son round et vous soustrayez 2 à la carte piochée et à la prochaine carte.
Brelan	Droit au cœur	L'adversaire meurt sur le coup.
Carré	Droit au cœur	L'adversaire meurt sur le coup.

♣ École disponible à la création

## École Archisio

École Archisio, Magdallar (Stélénie).

La mode de l'escrime est arrivée jusqu'en Stélénie, où de plus en plus de maîtres s'exilent sous la promesse de fortes rémunérations.

La plus grande école stéléniennne est, bien sûr, à Magdallar. Elle est fortement inspirée des écoles clémentines, mais elle est plus axée sur le combat que le duel.

En effet, le duel s'est exporté mais on lui préfère le combat d'honneur, mode venant de l'Empire du Roi Soleil qui consiste à un duel d'escrime et d'arme à feu.

Il s'agit donc à la fois d'une école d'arme à feu et d'escrime. Le maître Archisio, qui n'a que trente-cinq ans, a fondé cette école et y enseigne.

**Salut :** Traditionnel, la lame devant soi et le pistolet à mi-chemin entre l'escrimeur et son adversaire, à gauche.

**Enseignement :** Il nécessite au moins cinq heures de cours hebdomadaires réguliers durant (12 – niveau d'escrime) mois. Un escrimeur moyen (2 – 3) apprend 1 botte toutes les six semaines. Toutes les armes académiques sauf la main gauche y sont enseignées ainsi que le pistolet.

**Incorporation :** Verser une rouelle d'or et demie par mois, avoir au moins 2 en escrime, athlétisme à 1 et tir (pistolet) à 2.

**Techniques :** Ce tableau remplace la table des associations de figures sur les attaques (uniquement). La technique d'escrime ne laisse pas place aux tirades, donc les élèves ont -3 sur leurs tirades ou autre parlotte, et leur technique n'est pas reconnue partout... (les duellistes se battent avec les mêmes armes).

## Stélenie et escrime

La Stélenie ne se résume pas à Magdallar, cité très proche du mode de vie clémentin. Bien sûr, l'escrime a conquis bien des pays en Stélenie, mais la plupart utilisent le combat d'honneur au lieu du duel.

Les écoles d'escrime se sont développés dans certaines de ces contrées, mais vos Pjs n'auront rien à y faire normalement.

Je vais maintenant détailler la place de l'escrime dans chacun des États :

**Magdallar** : l'escrime y est omniprésente, et a tendance à se « néolimiser » comme bien d'autres choses d'ailleurs.

**Empire du Roi-Soleil** : l'escrime y est présente depuis très longtemps, et elle y est très ancrée. C'est le principal mode de règlement de compte entre les nobles partisans ou opposants au Roi.

Leurs écoles sont réputées mais les étrangers n'y sont pas admis, comme dans toutes ce qui appartient à cet Empire d'ailleurs.

**Empire Wallyde** : L'escrime n'y existe pas, car les nobles sont soit soldats, soit marchands, soit politiciens. Il n'existe donc pas de classe oisive et fortunée qui pourrait s'intéresser à l'escrime. Ils ont bien d'autres préoccupations...

**Ohmédie** : comme à Thémésie, l'escrime y est proscrite. Logiquement, lorsque l'on est une théocratie, on ne verse pas le sang de ses confrères et on n'a pas le temps pour ces choses futiles... En Thémésie, seuls les émissaires, fils de prêtresses lors du sacrifice, apprennent cet art.

**Royaumes barbares** : globalement, l'escrime commence à s'intégrer pleinement à ces sociétés, surtout au Magnamard.

Pioche	Technique	Description
Une figure	Assaut brutal	Soustrait 2 à la valeur de la carte piochée.
Deux figures, en vrac	Feinte de prise	Feinte pour prendre le pistolet, crue par l'adversaire. +2 à l'initiative pour tout le combat.
Paire	Allongement	Soustrait 4 à la valeur de la carte piochée.
Paire de couleur	Prestidigitation	Reculer pour que l'adversaire avance. Coup dans le dos. Impossible de parer ou d'esquiver.
Suite et suite de couleur	Prise furtive	Vous arrivez à prendre le pistolet sans que votre adversaire s'en aperçoive.
Brelan	Tir fulgurant	Prenez votre pistolet et tirez en enlevant 3 à la carte.
Carré	Double mort	L'adversaire meurt transpercé par la lame et une balle.

♣ École non disponible à la création.

## École générique

**Tout Néolim, sauf Thémée, et une partie de la Stélenie.**

L'école générique est l'école de base, la moins chère qu'on peut trouver partout. Vous pouvez personnaliser vos écoles à partir de celle-ci, ou la prendre par manque d'argent ou de temps.

**Salut** : Traditionnel, en se tenant droit, la lame devant soi.

**Enseignement** : Il nécessite au moins quatre heures de cours hebdomadaires réguliers durant (9 – niveau d'escrime) mois. Un escrimeur moyen (2 – 3) apprend 1 botte toutes les mois. Toutes les armes académiques peuvent y être enseignées.

**Incorporation** : Verser cinq palets par mois, avoir au moins 1 en escrime et athlétisme à 1.

**Techniques** : Ce tableau remplace la table des associations de figures sur les attaques ou les parades (au choix).

Pioche	Technique	Description
Une figure	Passer d'arme	Soustrait 1 à la valeur de la carte piochée.
Deux figures, en vrac	Jeu de jambes	Soustrait 2 à la valeur de la carte piochée.
Paire	Attaque rapide	Soustrait 3 à la valeur de la carte piochée.
Paire de couleur	Attaque puissante	Double la marge s'il y a lieu.
Suite et suite de couleur	Double pas	Même effet que jeu de jambes et +2 à l'initiative pour tout le combat.
Brelan	Couronné acéré	Touche à la tête. Idem qu'attaque rapide + puissante.
Carré	Botte lombrienne	Repousse la lame et plonge sous la garde. Inflige 6 dégâts sans possibilité d'esquiver ou de parer.

♣ Écoles disponibles à la création.

Voilà pour les écoles que j'ai créées, maintenant je vais vous en présenter deux mises en lignes par d'autres, Victore Mancuzo, Ravachol et Daimon.

# École Febrizzi

École Febrizzi de Lebendar, Lagashein.

Il y vécut quelques temps en compagnie de sa bien-aimée, Sophia, y apprenant l'art de l'escrime avec les meilleurs maîtres de l'Académie Orsinio. Il était doué et son talent attira de nombreux rivaux à le provoquer en duel. C'est lors de l'un d'entre eux alors qu'il venait de blesser son adversaire au visage et que le duel était terminé, que celui-ci, un homme sans honneur, essaya de le poignarder par derrière et que Sophia s'interposa, elle pris le coup et bien que Luca put rapidement venir à bout de son agresseur, il ne put empêcher Sophia de mourir dans ses bras. Rongé par le remord, il décida de retourner chez lui à Clémence et de perfectionner sa technique afin qu'une telle chose ne puisse jamais se reproduire. Quelques années plus tard, l'école qui porte aujourd'hui son nom était créée et allait devenir une des écoles la plus importantes de toute la ville.

**Salut :** Avec le fleuret/rapière et la main gauche/stylet croisées sur le torse suivi d'un balayage à la destre et à la senestre.

**Enseignement :** L'enseignement nécessite au moins 7 heures de cours hebdomadaires réguliers durant 1 an complet. Un escrimeur moyen (2-3) apprend progressivement une botte tous les deux mois. Le fleuret, la rapière, la main gauche et le stylet y sont enseignés.

**Incorporation :** Être de bonne extraction (au moins Rang 2), verser 3 rouelles d'or par mois, connaître les bases de l'escrime (au moins niveau 1), Athlétisme à 1, Esquive à 1 et disposer d'un fleuret ou d'une rapière et d'une main gauche ou d'un stylet.

**Techniques :** Ce tableau remplace la table des associations de figures sur les attaques et les parades - mais pas les esquives.

Pioche	Technique	Description
Une figure	Coup de foudre	Ignore 2 pts de malus.
Deux figures, en vrac	Pointe au cœur	Ignore tout malus pour cette action.
Paire	Entaille de l'âme	Inflige 4 pts de malus à l'adversaire pour cette action.

# École del Magnifico

École del Magnifico, centre de Néolim.

Si personne ne connaît la véritable identité de Il Magnifico, tout le monde le connaît parmi la lie de Clémence. Depuis plus de dix ans, cet homme masqué forme la crème des combattants des bas fonds. La philosophie développée par la "scuola del magnifico" est très simple. Attaquer avant d'être attaqué, et son corollaire, tuer avant d'être tué. Et ça plaît aux assassins et autres brigands de Clémence... qui sont prêt à payer très chers les cours dispensés par le maître d'escrime.

Il Magnifico apparaît toujours masqué, dissimulé sous les traits du Capitano Spaventa, ce qui fait dire de lui qu'il est Lombrien... Mais on dit beaucoup de chose de Il Magnifico... Certain prétendent qu'il serait un Tenebroso, alors que d'autres assurent qu'il n'a pas d'ombre. On dit qu'il se battrait de la main gauche, bien que d'autres affirment qu'il est droitier... Bref, personne ne sait rien de lui. Et c'est tant mieux, car les milices de Clémence le recherche activement. Car si lui n'a jamais rien fait d'illégal, son enseignement sert aux pires actes commis dans la métropole. D'ailleurs, après chaque "cession scolaire", il disparaît pour quelques mois, dépenser son pécule disent les mauvaises langues.

**Salut :** Aucun salut. La "scuola del magnifico" considère qu'il s'agit d'une perte de temps...

**Enseignement :** L'enseignement est intensif, par immersion. Il Magnifico estime qu'il faut trois semaines à plein temps pour former un combattant correct. Et il demande 5 rouelles d'or pour cette formation... Et quitte pour un temps la ville après avoir formé ses membres...

**Incorporation :** Posséder une vivacité de 3 minimum. Connaître les bases de l'escrime (rang 1) et de l'athlétisme (rang 1). Posséder une arme possédant un bonus à l'initiative. La "scuola del magnifico" n'a rien d'honorable, et aucun noble n'acceptera d'y entrer.

**Techniques :** Ce tableau remplace la table des associations de figures sur les attaques, et uniquement avec des armes apportant un bonus d'initiative. Un combattant qui utilise cette méthode lors d'un duel souffre d'un malus de 2 pour résister aux tirades. Un rien suffit à perdre les quelques fractions de secondes qui font la différence entre un escrimeur rapide et un escrimeur très rapide !

Pioche	Technique	Description
Une figure	Frappe réflexe	+2 en initiative (seulement au prochain round)
Deux figures, en vrac	Pointe au cœur	L'attaque est si soudaine que la parade souffre d'un malus de 2
Paire	Pointe profonde	-2 pour parer et esquiver, +1 aux dégâts
Paire de couleur	Pas de deux	Se glisser derrière l'adversaire pendant l'attaque.
Suite et suite de couleur	Pointe précise	Parade et esquive impossibles.
Brelan	Attaque soudaine	Deux attaques dans la même action. -2 sur la 2e.
Carré	Frappes invisibles	Aussi longtemps que l'attaque réussit, l'assaillant bénéficie d'une autre attaque gratuite, mais avec un malus cumulatif de 1 au toucher et aux dégâts.

♣ École disponible à la création pour les classes sociales 0 et 1.

Paire de couleur	Plaie profonde	Inflige 4 pts de malus à l'adversaire et +3 dégâts.
------------------	----------------	---

Suite et suite de couleur	Amour aveugle	Désarme l'adversaire de son arme d'attaque
---------------------------	---------------	--

Brelan	Destin de la dame	Enchaîne une contre-attaque gratuite, sans perte d'initiative, sans malus et sans défense possible.
--------	-------------------	---

Carré	Cœur brisé	Estoc droit au cœur, tue l'adversaire sur le coup.
-------	------------	--

♣ École disponible à la création.

Attention : n'oubliez pas le malus à la deuxième main.

Pour la défense, il vous suffit de remplacer le tableau de défense par celui-ci :

Pioche	Technique	Description
Une figure	Destreza	Une carte de renfort supplémentaire qui doit être utilisée dans le round sinon défaussez la.
Deux figures, en vrac	Movimentio	Soustrait 2 à la valeur de la carte pour une esquive
Paire	Conclusión	Idem que Movimentio + une attaque gratuite avec -1.
Paire de couleur	Bailar	+2 à l'action en cours. Si réussite, permet d'esquiver gratuitement au prochain tour.
Suite et suite de couleur	Circulo	Annule l'attaque adverse, +3 à la prochaine défense.
Brelan	Desarmar	Enroule l'arme adverse et le désarme.
Carré	Cegar	Enroule le bras adverse et le tire pour qu'il s'empale sur votre lame.

♣ École non disponible à la création.

Voilà pour les écoles d'escrime, dans la prochaine partie vous aurez les règles additionnelles qui peuvent s'y appliquer pour l'apprentissage.

## École de Don Guillermo de Ivanéz

École de Don Guillermo de Ivanéz de Portanova, Ravénie.

**Histoire** : Un soir après un bal donné à l'occasion du mariage d'un cousin, et alors qu'il n'était encore qu'un jeune escrimeur, Guillermo affronta trois malandrins. Le combat était serré, Guillermo avait le dessus par sa connaissance de l'escrime, mais un de ses assaillants réussit à désarmer le jeune garçon, qui se retrouva bien idiot. Avec le combat la cordelette de son manteau l'étranglait, il l'enleva et l'utilisa à la manière d'une *muleta* qu'utilise certains courageux dans une arène afin d'exciter un taureau. Les gredins rigolèrent de le voir ainsi agiter son manteau. L'un d'eux porta une attaque, Guillermo la para avec sa main sous le manteau, enroula le manteau autour de l'arme de son adversaire, et le tira contre lui, menaçant de lui briser la nuque s'ils ne lâchaient pas leurs armes. Le bruit du combat alarma les gardes en poste, qui arrivèrent, les brigands abandonnèrent leur ami dans les mains de la milice. Guillermo récupéra son arme, et eut l'idée de créer une école dont le manteau serait une des armes, offensive et défensive. Chose étonnante parmi ses élèves il reçut le malandrin qui avait été abandonné par ses lâches compères. Ils devinrent amis.

**Salut** : Le Salut se fait en quatre temps, arme en l'air, arme au menton, changement de garde en arrière avec un mouvement circulaire de l'arme au dessus de la tête finissant bras tendu l'air en arrière, décroche du manteau.

**Enseignement** : Don Guillermo de Ivanéz dispense ses cours tous les Lundi, Mercredi et tous les Vendredi pendant trois heures. Les élèves sortent de l'école après presque deux années complètes pour certain, un an et demi pour d'autres.

**Incorporation** : Vivacité (4), Danse (2), Escrime (1) et 5 rouelles d'or par mois et ne pas être Clémentin (ah les vieilles rancunes !...).

**Techniques** : Pour l'attaque il vous suffit de remplacer le tableau des attaques par celui-ci :

Pioche	Technique	Description
Une figure	Destreza	Une carte de renfort supplémentaire qui doit être utilisée dans le round sinon défaussez la.
Deux figures, en vrac	Atajo	Soustrait 2 à la valeur de la carte, +1 à l'initiative du prochain round.
Paire	Reves	Frappe du revers. +2 aux dégâts et à l'initiative.
Paire de couleur	Tajo	Entaille. +4 aux dégâts.
Suite et suite de couleur	Estocada	Une pointe bien placée dans les faiblesses des armures. +3 aux dégâts en ignorant la protection.
Brelan	Caída	Fait chuter l'adversaire qui subira -3 à toutes ses actions défensives et offensives.
Carré	Cegar	Aveugle l'adversaire avec le manteau, grâce à sa vivacité le bretteur se retrouve dans le dos de son ennemi et le transperce à la nuque.

♣ École non disponible à la création.

# Les règles d'apprentissage

*En toi ce qu'ils avaient à départir ensemble:  
L'un fut bon chevalier, l'autre bon escrimeur,  
Seul de ces deux métiers tu as le double honneur ;  
Car où est l'escrimeur tant soit bon, qui s'approche  
De toi sans remporter pour sa honte une touche ?  
Ou soit que de l'épée il te plaise jouer,  
Soit qu'en la gauche main te plaise secouer*

*La targe ou le bouclier, ou soit que l'on s'attache  
Contre toi pour branler ou la pique ou la hache,  
Nul mieux que toi ne sait comme il faut démarcher,  
Comme il faut un coup feint sous les armes cacher,  
Comme l'on se mesure, et comme il faut qu'on baille  
D'un revers un estoc, d'un estoc une taille.*

*- Les Hymnes de Henry, Pierre de Ronsart -*

## Scénarii, exemples

Un scénario basique :

L'escrimeur découvre qu'on lui a dérobé son arme juste avant l'examen. Saura-t-il la retrouver l'aide de ses amis avant le début de l'examen ?

Un scénario enquête :

Un des maîtres d'armes est un assassin. Mais la milice ne semble pas savoir lequel a commis le crime, c'est pourquoi elle demande aux Pjs d'enquêter discrètement de leur côté. Vous pouvez pimenter en ajoutant des intrigues supplémentaires, voir mêler ces deux scénarii.

Vous pouvez en trouver bien d'autres encore...

Le temps d'apprentissage est décrit sur l'école de chevalerie, mais vous serez souvent amenés à le faire entrer dans le background du Pj.

Le mieux est bien sûr de faire des intermèdes entre chaque scénario, permettant un pied à terre fixe et permettant des intrigues secondaires dans la ville d'apprentissage.

Par exemple, vous pouvez lui faire jouer des petits examens pour simuler l'apprentissage réussi ou pas d'une nouvelle botte. Il s'agirait en quelque sorte d'une quête personnelle. Cela peut être intéressant mais n'est pas réalisable si vous n'avez pas beaucoup de temps. De plus, les autres joueurs peuvent s'ennuyer pendant ce temps.

Mais cela ne concerne souvent qu'un seul de vos personnages, et n'est pas très profitable aux scénarios. Sauf très bonne idée, il vous faut quand même produire une campagne durant parfois un an, voir maximum deux.

Une autre solution est de faire intervenir l'apprentissage avant le commencement de votre premier scénario.

Mais comment le jouer, comment savoir combien de bottes a-t-il déjà acquis, s'il a réussi son diplôme ?...

Voici une aide de jeu pour vous aider à simuler ce background.



## Exemple d'apprentissage

Giovanni est un personnage noble. Il a décidé d'être un noble érudit s'intéressant à l'escrime à ses heures perdues. Il a décidé de mettre 3 dans sa compétence escrime.

Le joueur a décidé avec son MJ de faire commencer l'aventure un mois après le début de son apprentissage à l'école Zecceni.

Le MJ a choisi cette méthode pour simuler l'apprentissage. C'est pourquoi il doit piocher 4 fois (4 semaines se sont déroulées à partir du début de celui-ci).

Giovanni pioche un 9, une dame, un 3 et un 2. (tiré avec la fonction aléatoire d'OpenOffice Calc).

Il doit maintenant calculer sa marge :

$3 \times 2 - 9 = -3$  Pas de marge positive

$4 \times 2 - 5 = 1$  Marge de 1

$4 \times 2 - 3 = 3$  Marge de 4

$4 \times 2 - 2 = 4$  Marge de 8

Maintenant, il doit calculer la marge à atteindre : École Zecceni :

Technique 1 =  $3 + 1 = 4$

Technique 2 =  $5 + 1 = 6$

Il tombe sur 10 et connaît donc la première technique de l'école Zecceni, morsure de Zecceni, et possède 2 pts supplémentaires.

## Petite règle additionnelle

Une technique ne se maîtrise pas facilement. En terme de jeu, cela pourrait se traduire par un malus sur une technique fraîchement acquise. Avec l'expérience, le malus s'amoindirait jusqu'à disparaître.

Avec une spécialisation, ce serait l'effet inverse. L'effet serait amoindri lors du premier mois, ou des trois premières fois utilisées si vous jouez une campagne sans temps mort.

## 1) Pioche d'apprentissage

La première solution est de faire des pioches successives afin de simuler une évolution. Chaque botte a une marge pour l'acquérir.

Attention : on ne quitte pas l'école une fois qu'on a appris toutes les bottes. Il faut les perfectionner ensuite (même si cela n'a pas d'influence sur le jeu, faites-le comprendre au joueur).

Vous piochez sous **2x escrime** (notez que c'est la seule fois où vous piochez sous deux fois une compétence).

Vous piochez autant de fois qu'il vous faut jusqu'à atteindre la marge indiquée. Une pioche = une semaine.

A chaque botte apprise, repartez de zéro.

Les marges sont divisées par 2 en cas de cours particuliers.

Par extension, vous pouvez appliquer cette règle à tout apprentissage (d'arme ou pas). A vous de fixer les marges.

Technique	Marge	Arme	Effets (optionnels, non ajoutés dans l'exemple)
1	3	Rapière	+1 sur tout.
2	5	Épée	Néant.
3	7	Cinquedea	-1 sur les marges 4 à 7.
4	10	Épée de cour	+1 sur les marges 1 à 3, +2 sur les autres.
5	14	Sif	-1 sur tout.
6	19	Main gauche	-1 sur tout.
7	25	Stylet	-1 sur les marges 3 à 7.
		Soupir	Néant.

Type d'école	Exemple	Effet
Générique -	Générique peu cher	-1 sur les marges 1 à 3, -2 sur les marges 4 à 6, -3 sur la marge 7.
Générique	École générique	Néant.
Générique +	Scuola del Cavalerizzo, Orsinio	+1 sur les marges 4 à 6, +2 sur la marge 7.
Medium -	Khamis, Zecceni	+1 sur les marges 1 à 3, +2 sur les marges 4 à 6, +3 sur la marge 7.
Medium	Archisio, Febrizzi, Collegio	+2 sur les marges 1 à 3, +3 sur les marges 4 à 6, +4 sur la marge 7.
Medium +	Zählter, Accademia	+3 sur les marges 1 à 3, +4 sur les marges 4 à 6, +5 sur la marge 7.
Élite	Don Guillermo, Brantone	+5 sur les marges 1 à 3, +7 sur les marges 4 à 6, +9 sur la marge 7.
Élite +	Scuderie	+7 sur les marges 1 à 3, +9 sur les marges 4 à 6, +11 sur la marge 7.

Pour les écoles ayant seulement 4 bottes, prenez en compte seulement la première des deux inscrites (brelan/carré, prenez brelan, c'est à dire 6).

## Exemple avec atout

Giovanni est un personnage noble. Il a décidé d'être un noble érudit s'intéressant à l'escrime à ses heures perdues. Il a décidé de mettre 3 dans sa compétence escrime.

Le joueur a décidé avec son MJ de faire commencer l'aventure un mois après le début de son apprentissage à l'école Zeceni.

Le MJ a choisi la deuxième méthode pour simuler l'apprentissage. C'est pourquoi il doit piocher 1 fois mais calculer le reste.

Escrime :  $3 \times 10 = 30$

Attributs :  $3 \times 2 + 4 \times 4 + 2 \times 3 + 2 \times 2 + 2 + 2 + 4 \times 2 + 2 \times 2 = 48$ .

Compétences :  $2 \times 2 + 2 \times 2 + 0 + 0 = 8$ .

Atout (grâce à Calc) : il pioche un 7 et un 16 = 23.

Il apprend à  $30 + 48 + 8 + 23 = 109$

$91\% \times 30$  (tous les mois) = 27,3.

Il apprend une botte tous les 27 jours et connaît donc la première technique de l'école Zeceni, morsure de Zeceni, et apprendra la prochaine dans  $27 - 3$  jours restants = 24 jours.

## Dernière technique

La dernière technique est de prendre tout simplement la durée moyenne inscrite sur l'école. Mais cela ne donne pas lieu à une implication dans l'école de la part du joueur, alors faites en sorte qu'il y soit attaché autrement que par : « C'est cool d'avoir des coups spéciaux... ».

N'oubliez pas qu'une école est une façon d'être...

## 2) L'atout de l'entraînement

Attention : un jeu de cartes de tarot est nécessaire pour appliquer ces règles.

Ce système dépend moins de la chance, mais est plus compliqué à mettre en place.

Système : le score d'escrime, les attributs, les compétences, et les atouts, ainsi que la durée moyenne d'initiation de l'école, vont faire varier la vitesse d'apprentissage. Nous allons travailler en pourcentage.

### 2.1) Escrime, base de l'apprentissage

Multipliez le score d'escrime par 10, et cela vous fait votre pourcentage de base.

### 2.2) Attributs et caractère

Faites la somme de : Puissance x2, souplesse x4, vivacité x3, résistance x1, présence x1, perception x2, malice x2, volonté x2.

### 2.3) Compétences, petites variables

Faites la somme de : Athlétisme x2, esquive x2, vigilance, éloquence.

### 2.4) Atouts, chance et instinct

Ajoutez-y la pioche de deux atouts.

En additionnant tous ces résultats, vous avez maintenant un résultat en pourcentage.

Faites  $200 -$  le résultat.

Ce pourcentage final est multiplié par le nombre de jours moyen. Cela vous donne le nombre exact de jour entre chaque apprentissage de botte.

Il est plus facile de faire comprendre au joueur que la chance est peu intervenue dans ce calcul.

Voilà ! C'est terminé. Merci d'avoir lu jusqu'au bout, et n'hésitez pas à me faire des retours.

Quentin André

Pour me contacter, envoyez un mail à [saenys@orange.fr](mailto:saenys@orange.fr)

