

Nouvelles écoles de spadassin

(une aide de jeu pour Les Secrets de la 7^{ème} Mer)

Par Charlotte Bousquet & Fabien Fernandez

1670

École des Guides de Freiburg

Eisen

Devise : *Toujours à bon port.*

L'école des Guides de Freiburg s'est développée au cours des dernières années, en particulier depuis la fin de la guerre de la Croix et l'afflux croissant d'expatriés, exilés ou simples curieux venus découvrir la plus vaste cité du monde – ou presque. Logan Sieger qui soutenait déjà l'école alors qu'il n'était que secrétaire de l'Eisenfurst, est aujourd'hui l'un de ses plus grands partisans. L'école des Guides de Freiburg apprend à ses spadassins comment protéger autrui – et se protéger – dans les venelles parfois tortueuses de la ville, et comment mettre un opposant à terre sans nécessairement le tuer.

La faiblesse de l'école réside dans ses qualités mêmes : comment s'interposer face à un adversaire qui en veut à votre vie, non à celle de votre protégé ?

Apprentissages de base : Guide, Escrime

Compétences de Spadassin : Désarmer, Coup de pommeau, S'interposer, Exploiter les faiblesses (École des guides de Freiburg)

Apprenti : À la base de l'école, il y a la connaissance du terrain et l'évaluation de l'environnement citadin.

L'Apprenti gagne 1 rang en Orientation citadine et ajoute 1 par rang de maîtrise à sa compétence S'interposer.

Compagnon : Le Compagnon a appris comment utiliser sa connaissance de la ville pour protéger ceux qu'il guide et déstabiliser ses adversaires.

S'il a réussi à S'interposer, le Compagnon reçoit une action gratuite pour désarmer son adversaire.

Maître : Efficacité et rapidité sont essentiels pour mener quelqu'un à bon port. Les fâcheux ne posent à ce niveau de maîtrise pas plus de problème que d'agaçants mouchérons.

Le Maître dans l'École des Guides de Freiburg gagne une action gratuite par Coup de pommeau réussi.

École de Montsange

Montaigne

Devise : *Esprit vif, main ferme.*

Le fondateur de l'école, Valéry de Montsange, faisait partie du Collège Invisible. Proche de certains milieux intellectuels, il soutint les premiers moments de la Révolution, mais cessa lorsque la Montaigne se transforma en dictature sanglante et commença à aider les nobles – puis opposants – en fuite. Cela le mit en lien avec la Lyre de Seigle, la duchesse Jamais Sicée de Sicée... Et donc, la Falisci. Valéry est mort au cours d'une mission, mais ses enfants – Cléanthe et Angélique - et ses élèves ont pris la relève. Le Cardinal Falisci et son frère Donello soutiennent l'École de Montsange, et le Prince a bien l'intention de l'utiliser à des fins d'espionnage.

La force de l'école réside dans la rapidité d'esprit et de réaction. Néanmoins, un adversaire sachant qu'un spadassin de Montsange compte sur l'agressivité de l'autre peut mettre cela à profit pour... attendre que ce dernier perde patience.

Apprentissages de base : Espion, Escrime
Compétences de Spadassin : Feinte, Riposte, pas de côté, Exploiter les faiblesses (Montsange)

Apprenti : Observer, écouter, attendre le bon moment sont essentiels pour cette école.

L'Apprenti reçoit une augmentation gratuite en Parade (Escrime) et +1 par rang de maîtrise dans sa compétence Filature.

Compagnon : Rapidité, esprit d'à-propos peuvent sauver la vie d'un espion et lui permettre de réussir une mission.

Le Compagnon de Montsange peut passer gratuitement sa compétence Pas de côté à 6. S'il ne peut pas l'augmenter immédiatement, il lui sera possible de le faire plus tard en dépensant 25XP.

Maître : Le Maître de Montsange est tellement vif qu'il en devient complètement imprévisible et donc... intouchable.

S'il réussit une Feinte, le Maître de Montsange esquive automatiquement la prochaine attaque (du même adversaire).



École de Nuñez

Castille

Devise : *La patience est une arme.*

L'École de Nuñez a été créée, il y a quelques années, au sein de la famille éponyme, par Vicente Belisario de Nuñez. Las d'entendre, depuis son enfance, traiter les siens de faibles incapables de tenir autre chose qu'un pinceau, il décida de changer la donne. Les Nuñez sont en effet plus réputés pour leurs talents d'artistes que de bretteurs. Vicente passa plusieurs années à étudier différents traités d'escrime et à s'entraîner. Quand son école fut au point, il défia en duel ceux qui se moquaient des siens... et vainquit.

La force de l'école est qu'elle enseigne comment épuiser un adversaire, jusqu'à lui faire perdre pied. Mais un opposant endurant ou sachant frapper vite, et brutalement, peut transformer cette force en faiblesse.

Apprentissages de base : Athlète, Escrime

Compétences de Spadassin : Mur d'acier, Riposte, Corps à corps, Exploiter les faiblesses (Nuñez)

Apprenti : L'Apprenti apprend à économiser ses mouvements et attendre le bon moment.

Il peut reculer d'un round par Rang de maîtrise le passage de la Dextérité à la Détermination.

Compagnon : Épuiser l'adversaire, c'est aussi se préserver tout en mettant ses nerfs à vif.

Le Compagnon de Nuñez peut passer gratuitement sa compétence Mur d'acier à 6. S'il ne peut pas l'augmenter tout de suite, il lui sera possible de le faire ultérieurement en dépensant 25XP.

Maître : Le Maître de Nuñez est un bretteur infatigable, au point qu'il semble invincible à ses adversaires moins endurants. Il a appris à utiliser le temps comme une arme.

Les actions du Maître de Nuñez sur son opposant ont un ND réduit de 5 par round de combat.

École della Spada

Vodacce

Devise : De la grâce vient la Grâce.

Initiée par feu le prince Alberto Lucani, qui cherchait un moyen de protéger ses filles, vivement encouragée par le cardinal della Spada Lucani – elle porte officiellement son nom depuis la mort du prince - l'École della Spada est ce que l'on pourrait appeler de l'escrime de salon : elle permet au spadassin d'utiliser au mieux un espace confiné et meublé pour se défendre et ne pénalise ni les robes des dames, ni celles des hommes d'église.

L'École della Spada, qui permet à ses spadassins de se protéger avec grâce de fâcheux ou d'assassins dans un espace clos, voire de faire perdre de la réputation à un adversaire poussé malgré lui à briser des objets de prix, est bien moins efficace dans un espace découvert, qu'il s'agisse d'un pont au petit matin ou d'une venelle mal éclairée près d'un canal.

Apprentissages de base : Courtisan, Escrime

Compétences de Spadassin : Parade (Arme improvisée), Feinte, Double parade (Arme improvisée/ Escrime), Exploiter les faiblesses (della Spada)

Apprenti : Avec souplesse et élégance, l'Apprenti esquive les coups de son adversaire... qui ont tendance à aller se perdre dans le décor.

L'Apprenti n'a pas de pénalité de main non directrice en Parade (Arme improvisée). De plus, son ND pour être touché augmente de 5 par rang de maîtrise dans un environnement meublé.

Compagnon : Toujours gracieux, toujours élégant, le Compagnon sait exactement comment se protéger tout en déstabilisant son adversaire, le poussant à confondre meubles et cible.

Quand il réussit une Parade active, le Compagnon della Spada force son adversaire à perdre sa prochaine action, plus une par augmentation prise sur ladite parade.

Maître : Le Maître della Spada est en harmonie avec son environnement, au point qu'il peut en faire une arme !

Le Maître della Spada gagne une action gratuite. En outre, il peut passer gratuitement sa compétence Parade (Arme improvisée) à 6. S'il ne peut pas l'augmenter immédiatement, il lui sera possible de le faire ultérieurement en dépensant 25XP.



CDS

Imaginaire d'Art et d'Édition

CDS éditions

3, Cité Magenta - 75010 Paris

www.cds-editions.com

e-mail : postmaster@cds-editions.com

Le jeu Les Secrets de la 7ème Mer est édité par les éditions Asmodée.
Ce document a été rédigé par CDS éditions. Ce document ne peut être vendu.
Idée originale : Charlotte Bousquet & Fabien Fernandez
Rédaction : Charlotte Bousquet - Illustration & maquette : Fabien Fernandez
Toutes les images restent propriétés de leur créateur.



Hypericum :

Hypericum, ce sont des jeux de rôles originaux, tant par leurs thèmes que par leur système de règles. CDS éditions développe en interne ses propres jeux de rôles mais reste ouvert à des publications de créations externes. A l'heure actuelle deux projets sont en cours.

La collection Hypericum c'est aussi :

PROJECT : PELICAN (déjà paru)

Auteur : Fabien Fernandez - Nouvelles d'ouverture de chapitre : Charlotte Bousquet

Illustrations : Fabien Fernandez

ISBN : 9-782953-356205 - Tarifs : 29,50 euros pièce (+ frais de port)

Format : 21 x 23 cm - Nombre de pages : 204



Accusés officiellement de crime fédéral, votre véritable délit semble être votre savoir. Un savoir que le gouvernement américain veut récupérer. La traque est lancée. Avec pour seule ressource l'héritage tribal que vous avez redécouvert sur l'île, vous devrez survivre et échapper aux agents lancés sur vos traces. Mais vous apprendrez vite qu'il ne s'agit pas d'une simple chasse à l'homme. Dans un monde où rock'n roll, guerre, paix et drogues coexistent, l'Horreur sera votre quotidien...

Le livre se suffit à lui-même et vous n'aurez besoin d'aucun autre supplément pour profiter de vos parties.

Les droits d'auteurs seront reversés à l'association Pine Ridge Enfance Solidarité.

ACHÉRON (A paraître en 2010)

Auteur : Nicolas Henry



Qui peut se targuer de connaître toutes les capacités de l'esprit humain ? A-t-on jamais trouvé une limite à notre imagination ? Et où vont ces rêves, qui n'arrivent jamais à destination ? Où disparaissent ces peurs que nous refoulons au plus profond de notre âme ? Bien des hommes ont tenté, en vain, de répondre à ces questions...

Et s'il existait un lieu où dorment ces illusions perdues, ces rêves brisés et ces moments disparus ? Peut-être n'abriterait-il pas ce qui n'est plus, mais ce qui n'aurait jamais dû être...

Directement inspiré de la littérature gothique et fantastique du XIX^e siècle, Achéron est un jeu de rôle d'enquêtes et d'horreur, qui vous mènera à la frontière du réel et d'un Ailleurs de cauchemar.

Des brumes de White Chapel aux volutes envoûtantes des fumeries d'opium de Shanghai, vous traquerez les créatures de l'Achéron et d'effroyables criminels. Vos dons et votre foi vous permettront de combattre des spectres de l'au-delà et de préserver votre raison – à moins que votre pragmatisme scientifique vous pousse à nier leur existence ?

Entre *Sherlock Holmes* et *Dracula*, *Dorian Gray* et *Frankenstein*, Achéron vous entraînera de l'autre côté du miroir, sur les rives troublées de l'esprit humain...

Achéron : Enquête et Horreur au 19^{ème} siècle