



56

PP dépensés
à la création

3


Achat grâce
à l'XP

**DON IGNACIO
RAMIREZ DE MONTOYA Y CACERES**


| Nom de l'arme | Attaque | Parade | Dégats | Portée | Court | Long | Charger | Divers |
|---------------|---------|--------|--------|--------|-------|------|---------|--------|
| Rapier | 6G3 | 6G3 | 4G2 | | | | | |
| Pistolet | 3G3 | - | 4G3 | 10m | -10 | -15 | 20 | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

| Compétences de défense | Passive | Active |
|------------------------|---------|--------|
| Jeu de jambe | 25 | 7G3 |
| | | |
| | | |
| | | |


Légères




Graves



Sonné



Inconscient



| Travers | Arcanes | Expérience | Dés d'héroïsme |
|---------|---------|--|--|
| | |  |  |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Ecole d'escrime

ÉCOLE TORRES (ÉPÉE + CAPE)

25

Niveau de maîtrise et Rang

APPRENTI



Apprentissage de base : Cape, Escrime

Compétences de spadassin : double parade (cape/escrime), marquer (escrime), pas de côté, exploiter les faiblesses (Torres)

Apprenti :

Lorsque vous utilisez une cape, la pénalité de main non directrice est annulée. Votre compétence Pas de côté affecte un dé d'action supplémentaire pour chaque niveau de maîtrise que vous possédez (apprenti = 1, compagnon = 2, maître = 3) chaque fois que vous vous en servez. Par exemple, un apprenti disposant de 3 rangs dans la compétence Pas de côté qui obtient 7, 7 et 8 à l'initiative peut affecter 2 dés d'action dans le cadre d'une défense active réussie transformant ainsi son initiative en 4, 4 et 8.

Compagnon :

Lorsque vous effectuez une défense active, abaissez vos dés d'action d'un nombre de phase égal à deux votre niveau de maîtrise.

Maître :

+1 rang d'Esprit. Cela augmente également votre rang maximum potentiel d'un point en Esprit.

Double parade :

Défense active qui doit être annoncée. 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 :

Jet de marquer en guise d'attaque. 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.

Pas de côté

Lorsque vous réussissez une défense active, vous pouvez diminuer le dé d'action suivant d'un nombre de points égal à votre rang dans cette compétence. Vous ne pouvez abaisser le dé d'action sous la phase en cours.

Métier ou entraînement *Armes à feu* 2 **Niv de maîtrise**

| Compétences de base | Jet | Compétences avancées | Jet |
|--|-------|------------------------------------|-------|
| <i>Attaque</i> 2 ● ○ ○ ○ ○ ○ | | <i>Recharger</i> ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |
| ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |
| ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |
| ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |
| ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |

Métier ou entraînement *Escrime* 2 **Niv de maîtrise**

| Compétences de base | Jet | Compétences avancées | Jet |
|--|-------|----------------------|-------|
| <i>Attaque</i> 2 ● ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |
| <i>Parade</i> 2 ● ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |
| ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |
| ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |
| ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |

Métier ou entraînement *Athlétisme* 2 **Niv de maîtrise**

| Compétences de base | Jet | Compétences avancées | Jet |
|---|-------|----------------------|-------|
| <i>Course de vitesse</i> ● ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |
| <i>Escalade</i> ● ● ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |
| <i>Jeu de jambe</i> 2 ● ● ● ● ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |
| <i>Lancer</i> ● ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |
| ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |

Métier ou entraînement *Espion* 2 **Niv de maîtrise**

| Compétences de base | Jet | Compétences avancées | Jet |
|-------------------------------------|-------------|----------------------|-------------|
| <i>Déplacement silencieux</i> | ● ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ |
| <i>Filature</i> | ● ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ |

Métier ou entraînement *Marin* 2 **Niv de maîtrise**

| Compétences de base | Jet | Compétences avancées | Jet |
|------------------------|-------------|----------------------|---|
| <i>Noeud</i> | ● ○ ○ ○ ○ ○ | <i>Saut</i> | 2 ● ○ ○ ○ ○ ○ |
| <i>Equilibre</i> | ● ○ ○ ○ ○ ○ | <i>Nager</i> | 2 ● ○ ○ ○ ○ ○ |
| <i>Escalade</i> | ● ● ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ |
| <i>Gréer</i> | ● ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ |

Métier ou entraînement *Langues* **Niv de maîtrise**

| Compétences de base | Jet | Compétences avancées | Jet |
|----------------------|---|----------------------|-------------|
| <i>Italien</i> | 1 ● ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ |
| | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | | ○ ○ ○ ○ ○ ○ |

Métier ou entraînement

Courtisan

10

Niv de maîtrise

Compétences de base

Jet

Danse..... ● ○ ○ ○ ○ ○

Eloquence..... ● ○ ○ ○ ○ ○

Etiquette..... ● ○ ○ ○ ○ ○

Modé..... ● ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

Compétences avancées

Jet

cancanier, diplomatie, jouer..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

intrigant, lire sur les lèvres..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

mémoire, pique assiette..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

politique, séduction, sincérité..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

Métier ou entraînement

Malandrin

10

Niv de maîtrise

Compétences de base

Jet

Contact..... ● ○ ○ ○ ○ ○

Orientalion Citadine (Venise)..... ● ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

Compétences avancées

Jet

connaissance des bas fonds..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

débrouillardise..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

sens des affaires..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

Métier ou entraînement

Niv de maîtrise

Compétences de base

Jet

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

Compétences avancées

Jet

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

..... ○ ○ ○ ○ ○ ○

Équipement, revenus et possessions

Sur soi

- ♦ *Vêtements poussiéreux*
- ♦ *Cape et rapière*
- ♦ *Poignard*
- ♦ *2 pistolets*

Au logis

- ♦ *Beaux vêtements noirs. Sobres et élégants. Valeur 16 ducats.*
- ♦ *Poudre*
- ♦ *Balles m.*

.....

Ecole d'escrime

ÉCOLE TORRES (ÉPÉE + CAPE)

25

Niveau de maîtrise et Rang

APPRENTI



Compétences et entraînements de base

| | | |
|-------------------------|-------------|-------|
| Capé. (parade)..... | ● ○ ○ ○ ○ ○ | |
| Escrime. (Attaque)..... | ● ● ● ● ● ● | |
| Escrime. (Parade)..... | ● ● ● ● ● ● | |
| | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |
| | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |

Jet

Compétences de spadassin 6

| | | |
|-----------------------------------|-------------|-------|
| Double parrade. (cape/escrime)... | ● ● ● ● ● ● | |
| Marquer..... | ● ○ ○ ○ ○ ○ | |
| Pas de côté..... | ● ○ ○ ○ ○ ○ | |
| Exploiter les faiblesses..... | ● ○ ○ ○ ○ ○ | |
| | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | |

Jet

Dés en réserve

Rangs d'action

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |