

de la *Mère* Les Secrets
Mer
Mare Tenebrosum

Ecole d'Esgrime
“ *la pointe au cœur* ”

Une aide de jeu de Pandore d'Angre



Devise : “ *Ce qui compte dans un duel, ce n’est pas de gagner mais c’est... le panache !* ”



Fondée en 1665 par Camille de Basconne, maître de Valroux, cette école a pour but avoué d’élever le duel au rang d’un art à part entière. Le style “ la pointe au cœur ” est un mélange flamboyant des techniques de spadassin de Valroux et de la virtuosité impressionnante et harmonieuse d’Aldana. Les élèves de l’école apprennent à déstabiliser leurs adversaires par des mouvements théâtraux, à les pousser à l’erreur à la fois par le verbe et la lame, ce qui fait qu’en peu de temps, les duellistes de la pointe au cœur sont devenus la coqueluche de nombre de courtisans de Charousse. Et quoi de plus humiliant pour un adversaire que de se voir désarmé et blessé avec sa propre rapière ?

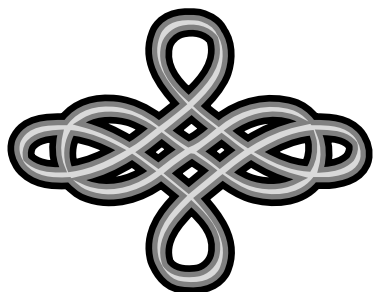
Les spadassins de la pointe au cœur sont rapides, très rapides mais leur principale faiblesse réside dans leur passion du duel : ils ont tendance à tout oublier lorsqu’ils pratiquent leur art et quelqu’un qui le sait peut très bien profiter de ça pour terminer en une passe efficace un duel prévu pour durer, durer, durer...



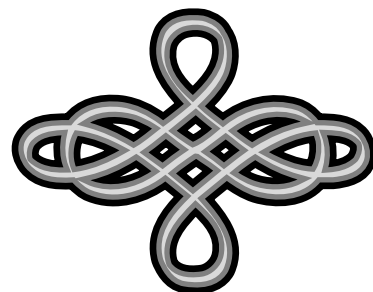
Compétences : *escrime, courtisan*

Compétences de spadassin : *marquer* (escrime), *désarmer* (escrime), *ballestra* (escrime), *exploiter les faiblesses* (la pointe au cœur)

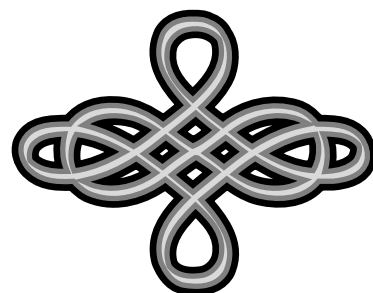
Ballestra : une ballestra est une double fente, extrêmement spectaculaire et impressionnante pour l’adversaire. De la position de garde, le spadassin exécute une sorte d’entrechat le portant en avant et termine son action en fente. En terme de jeu, le spadassin fait un jet de *finesse + attaque, en ajoutant un nombre d’augmentations égales au rang de Détermination de l’adversaire*. Si la ballestra est réussie, l’adversaire enlève un nombre de dés égal au nombre d’augmentations prises par le spadassin pour sa prochaine action et n’a pas de parade active. En revanche, si l’attaque échoue, le spadassin perd purement et simplement sa prochaine action, même si en utilisant un dé d’héroïsme, il peut tenter une parade.



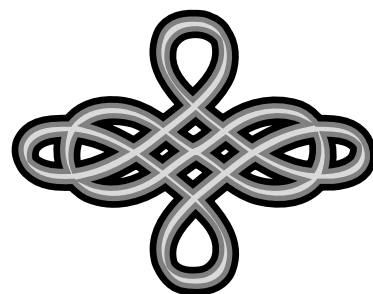
Apprenti : en dépensant un dé d’héroïsme, l’apprenti peut utiliser le système de répartie en plus d’une action normale contre son adversaire : il peut attaquer/parer et en même temps l’intimider, le provoquer ou... le charmer (système des réparties, *Guide du joueur*, p 200) ;



Compagnon : à ce niveau, le compagnon a appris à entraîner son adversaire dans des passes d’armes de plus en plus spectaculaires et risquées. S’il réussit un jet d’opposition en astuce, il peut obliger son adversaire à le suivre, ce dernier aura une difficulté augmentée de (astuce du compagnon x 5) sur toutes ses actions ;



Maître : un maître de la pointe au cœur a compris parfaitement la signification de la devise de l’école et a élevé l’escrime au rang d’art véritable, au point que lorsqu’il se déplace, tous les regards ne peuvent s’empêcher de converger vers lui, s’il le désire réellement. Et lorsqu’il se bat en duel, c’est un véritable tourbillon de verve, de grâce et d’efficacité. En termes de jeu, un maître gagne une augmentation gratuite sur toutes ses compétences de courtisan. De plus, il rajoute à ses actions un nombre de dés non gardés égal à son panache.



N.B. : les spadassins de La pointe au cœur obtiennent gratuitement l’avantage “ *Appartenance : guilde de spadassins* ”

Pandore d’Angre