



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Aides de jeu > Combat >
Compétences de spadassin



Compétences de spadassin

dimanche 5 mars 2006, par [Martin](#)

Il m'est apparu au fur et à mesure des séances qu'une série de changements divers pouvaient rendre les diverses compétences plus utiles ou/et plus équilibrées. Voici donc le résultat de mes cogitations sur le sujet. A nouveau, ce n'est pas parole d'Évangile, mais ça semble marcher en jeu.

Compétences de Spadassin et Expérience

Simple : les compétences de Spadassins sont considérées comme des compétences avancées. Donc, coût double pour l'augmentation. Être maître est une affaire de longue haleine.

Exploiter Faiblesse

Le mécanisme de base de cette compétence est pour moi fort critiquable : d'une utilité discutable, il a de plus l'effet de mettre un duelliste dans une position pire qu'un non duelliste face à quelqu'un de sa propre école.

J'ai donc décidé de revoir complètement cette compétence, qui mériterait maintenant le nom de « Connaissances des techniques de Spadassins » ou quelque chose comme cela.

Ses utilités peuvent être diverses. Au début d'un combat, et pour une action par après, un jet contre une difficulté de $10 * \text{Niveau de maîtrise}$ permet de découvrir une des compétences de Duelliste de l'adversaire ou une de ses capacités du au Rang, plus une par augmentation.

Plus spécifiquement, cette compétence peut également permettre de comprendre que l'adversaire est en train d'utiliser une de ses compétences. Ceci peut être utile en cas de Feinte ou de Coup puissant (voir ci-dessous).

Je suis bien conscient que le côté technique mériterait quelque précision, mais je suis en train de tester la chose. Je pense en tout les cas que le principe est bon...

Feinte et Feinte en Avant

Le principe de base est le même pour les deux compétences : le jet se fait avec :

- Agilité + Compétence K Agilité

Le ND utilisé est celui de l'adversaire, avec une augmentation par rang d'Esprit (Gaillardise pour Coup Puissant).

Un exemple simple :

Lino Rossi, membre de l'école Ambrogia, veut tenter de feinter Ewan Mac Loyd, son opposant des Highlands un peu pataud mais terriblement costaud. Ewan ayant une Agilité de 2, une Parade de 3 et un Esprit de 2, Lino doit faire 15 pour le toucher, et 25 (15 + 5 fois l'Esprit de Ewan) pour réussir une feinte.

Jusque là, il s'agit de la règle de base. La seule différence dans la version canonique avec une simple attaque est qu'aucune Défense Active ne peut être tentée. Le problème est que vu que l'utilisation de la compétence nécessite un très bon jet, la défense active ne sera probablement même



pas tentée ou très difficile.

La solution est simple. Sauf utilisation réussie de la nouvelle compétence de Connaissance des techniques, l'adversaire ne sait pas qu'il est victime d'une Feinte (ou d'une Feinte en Avant) avant de tenter sa parade... Et de se rendre compte qu'elle ne sert à rien...

Suite de l'exemple :

Lino tente son attaque et réalise 27 sur son jet. Ewan ayant été étonnement prudent, il tente donc une parade à 22, qu'il réussit. Avec un grand sourire, il place sa Claymore juste devant l'attaque du Vodacci... Avant de se plier en deux sous la douleur : la rapière n'est pas du tout à l'endroit où il l'attendait...

Bien sur, à sa prochaine attaque, Ewan pourrait asséner une Feinte en Avant à Lino, pour lui rendre la monnaie de sa pièce.

Le résultat de tout ceci, c'est qu'un Duelliste peut à l'aide de ces compétence faire perdre de précieuses action à ses adversaires, en tentant de parer des attaques qui ne peuvent l'être.

Double Parade

Un simple détail : le jet se fait avec :

- Agilité + Double Parade K Agilité

Et nécessite Deux Augmentations (sinon, quel intérêt de la parade normale ?), mais n'oubliez pas que n'importe quelle parade (exceptée Jeu de Jambe) se fait avec une augmentation gratuite.

Marquer

Une idée de dernière minute : Double Parade permet de gagner un DH en utilisant une action... Mais effectue la parade du même coup. En comparaison, Marquer me paraît assez faible. Je proposerai donc de permettre au joueur de soit faire

une attaque contre le ND normal ne faisant pas de dégâts, soit avec deux Augmentations, mais faisant des dégâts normaux. Attention, je n'ai pas encore testé la chose...

Coup de Pommeau

Une augmentation doit être faite. Ceci pour rendre légèrement plus difficile à placer cette compétence pour le moins... Dévastatrice.

Vous n'y croyez pas ? Un petit exemple :

Ewan Mac Loyd est blessé et furieux. Avec sa Gaillardise de 3 (en plus de son avantage Grand), il n'a pas vraiment senti le coup, qui l'a juste énervé. Etant apprenti de l'école Mac Donald, il maîtrise à la fois le Coup de Pommeau et Coup Puissant. Ayant des actions en phase 4 et 5, il fait un mauvais sourire. En phase 4, il tente d'abattre le large pommeau de sa Claymore sur le Vodacci, réussissant de justesse à le toucher, pour des dégâts mineurs. Avant même que Lino puisse réagir, il place son Coup Puissant. Face à un ND de 5 (à cause du coup de pommeau), Ewan s'est permis de faire deux augmentations pour les dégâts. Il faut donc compter des dégâts de 4 (dégâts de la Claymore) + 3 (la Gaillardise d'Ewan) + 2 (effet du Coup Puissant) + 2 (augmentations) +1 (Avantage Grand) G 2. Soit... 12G2, ce qui, étant donné la règle en cas de lancer de plus de 10 dés, reviens à 10G4. Ewan sourit...

Riposte

Telle qu'elle est présentée dans les règles, il s'agit de la compétence de Spadassin ultime. Elle est pour moi largement trop puissante. Voici donc mes modifications :

Les deux jets (parade, puis attaque) se font avec

- Agilité + Riposte K Agilité

Et chacune doit être faite avec une augmentation. Résultat, c'est un coup qu'il est risqué de tenter



face à un adversaire de son niveau (je rappelle que si la parade échoue, l'attaque n'a évidemment pas lieu).

Même rectifiée, je persiste à penser que cette compétence est très puissante, car elle permet littéralement de faire deux actions en une.