

Daphan

Pays d'origine : Empire du Croissant de Lune

Tribu d'origine : Aldiz'ahali

Description : Le style Daphan utilise un cimenterre afin de mener des assauts audacieux et agressifs. Bien que développant les attaques tranchantes qui sont le point fort du cimenterre, il permet aussi de mettre à profit la partie la plus fine de la lame près de la garde. Un autre mouvement caractéristique de l'école Daphan est une technique de bris d'arme par une rotation puissante du poignet alors que la lame de l'adversaire se trouve entre la garde et la lame du cimenterre. La faiblesse de ce style est un manque de modération; pratiquement chaque attaque et chaque parade se faisant avec tout le poids du corps du spadassin appuyant le coup. Un opposant attentif verra les muscles de l'escrimeur se tendre pour la préparation d'une attaque et pourra réagir de manière appropriée.

L'influence de la Guilde des Spadassins n'atteint pas les terres du Croissant, mais il existe plusieurs styles de combat plus ou moins équivalents aux écoles de spadassins des autres nations. Ces écoles ne sont pas accessibles à des non-croissantins lors de la création du personnage. La seule école étrangère que puisse acquérir un croissantin au début du jeu est celle de Rogers (voir Flots de Sang, pages 94 & 95) qui coûte alors 35 PP au lieu de 25. Cette école est accessible aux croissantins, mais est toutefois originaire d'une tribu bien définie. Ainsi, un héros dépensera 25 PP pour une école de sa propre tribu, et 35 PP pour une autre.

Apprentissage de base : Escrime, Athlétisme

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Escrime), Coup puissant (Escrime), Exploiter les faiblesses (Daphan), Fente en avant (Escrime)

Apprenti : La première leçon qu'apprend un apprenti de l'école Daphan est d'attaquer énergiquement. Vous pouvez ainsi attaquer une phase plus tôt sur tous vos dés d'action. Si l'un de vos dés d'action indique la phase 1, vous agissez en phase 1, mais votre total d'initiative augmente de 5. Vous ne bénéficiez pas de l'avantage gratuit d'Appartenance à la Guilde des Spadassins, mais vous recevez un rang supplémentaire dans l'une de vos compétences de spadassin.

Compagnon : Un compagnon de l'école Daphan a appris à briser l'arme de ses adversaires en la bloquant entre la lame et la garde de son cimenterre. Certains spadassins Daphan, comme Kheired-Din, utilisent un cimenterre modifié avec une rainure et des dents pour aider la réalisation de cette manœuvre. Un tel cimenterre coûte 50% de plus qu'un modèle ordinaire. Quand votre adversaire réussit une défense active avec Parade, vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour tenter de briser son arme. Vous devez effectuer un jet de Gaillardise contre le ND de l'arme que vous tentez de casser :

Arme d'escrime : 30

Arme lourde : 35

Autre : à la discrétion du MJ, mais le ND est au moins de 40

Les modificateurs suivants s'appliquent au ND et sont cumulables :

+5 si l'arme est de qualité supérieure,

-5 si l'arme est de qualité inférieure,

+10 pour une arme en dracheneisen,

-5 si votre cimenterre possède la modification pour le bris d'arme.

Maître : Les maîtres du Daphan peuvent lancer des attaques puissantes. Vous pouvez utiliser une augmentation et un dé d'héroïsme pour lancer et garder un dé de dommages supplémentaires (1g1) au lieu d'un simple dé lancé mais non gardé (pour une augmentation normale).

Compétences de spadassin :

Coup de pommeau (Escrime) :

Cette compétence permet de frapper un adversaire au visage en utilisant le pommeau de son épée. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si le coup porte, vous infligez 0g2 dés de dommages et le ND pour toucher votre adversaire est réduit à 5 jusqu'à la fin de la prochaine phase.

Coup puissant (Escrime) :

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous utilisez la compétence d'attaque habituelle de votre PJ et devez réussir votre jet en utilisant (rang de gaillardise de l'adversaire) augmentations pour que cette attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire de votre PJ ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

Exploiter les faiblesses (Daphan) :

Après avoir appris une technique d'escrime totalement, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera un personnage qui utilise une technique dont il connaît les points faibles, et ce même si le PJ n'utilise pas cette technique pour combattre, vous ferez vos jets d'attaque et de défense active en lançant (rang dans la compétence « exploiter les faiblesse ») dés supplémentaires. Un spadassin qui aura appris plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Fente en avant (Escrime) :

Cette compétence permet de porter une brutale attaque pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et servez-vous-en pour faire le jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) deux dés de dommages supplémentaires. En contre partie, le ND pour être touché de votre PJ passe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de cette phase.