

Gelingen

Pays d'origine : Eisen

Description : Ce style de combat fut tout spécialement conçu pour affronter des adversaires inhumains. Les élèves apprennent à trouver les points faibles de l'anatomie de créatures qu'ils connaissent mal. Ainsi, après avoir combattu quelques spécimens d'un type de monstre donné, ils savent où frapper pour infliger le maximum de dommages.

Les astuces enseignées par l'école permettent de frapper les articulations comme les genoux et coudes, de trouver des substances qui sont venimeuses pour certains types de monstres et d'attaquer les parties molles du corps comme les yeux.

Cependant, l'école de Gelingen n'est guère efficace contre des adversaires doués d'intelligence. En effet, les élèves apprennent à repérer les mouvements prévisibles et redondants. Mais les adversaires intelligents sont trop différents d'un individu à un autre pour en tirer des schémas simples et fiables.

A la différence des autres écoles d'escrime, les élèves de l'école de Gelingen ne sont pas membres de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Apprentissage de base : Combat de rue, Médecin

Apprenti : L'élève est entraîné à combattre un type de monstres (il s'agit généralement d'une espèce courante, comme les kobolds et les sirènes, mais d'autres sont possibles). Vous recevez gratuitement une compétence Exploiter les faiblesses (Monstre) au rang 3, et vous pouvez en acheter jusqu'à trois de plus au coût normal (comme des compétences avancées). Vous devez posséder quatre compétences Exploiter les faiblesses (Monstre) au rang 4 pour devenir compagnon.

En outre, lorsque vous combattez un monstre pour lequel vous avez la compétence Exploiter les faiblesses, vous ajoutez toujours votre rang de compétence aux jets de dommages (ainsi, 17 deviendra 20 si vous possédez 3 rangs).

Compagnon : L'élève est désormais capable de combattre plusieurs types de monstres. Il commence à identifier les attaques et les habitudes courantes de ces créatures. Lorsque vous combattez un monstre pour lequel vous avez la compétence *Exploiter les faiblesses*, vous ajoutez toujours deux fois votre rang de compétence à votre défense passive face à une telle créature.

En outre, votre bonus d'apprenti est doublé, ce qui vous permet d'ajouter deux fois votre compétence *Exploiter les faiblesses (Monstre)* au jet de dommages contre la créature en question.

Vous devez posséder quatre compétences *Exploiter les faiblesses (Monstre)* au rang 5 pour devenir maître.

Maître : A ce moment, l'élève commence à généraliser son entraînement pour l'appliquer à nombre de types de monstres différents. Considérez que vous disposez de la compétence *Exploiter les faiblesses (Monstre)* au rang 1 contre tous les monstres possibles et que vous pouvez augmenter n'importe laquelle d'entre elles (au rang 2 ou plus) comme d'ordinaire. Désormais, il vous est possible d'acheter autant de compétences *Exploiter les faiblesses (Monstre)* que vous le souhaitez.

Compétences de spadassin :

Exploiter les faiblesses (Monstre) :

Lorsque vous combattez un monstre pour lequel vous avez la compétence *Exploiter les faiblesses (Monstre)*, vous lancez un nombre de dés supplémentaires égal à votre rang de compétence pour tous vos jets d'attaque et de défense active.

Les types de monstres incluent asproies, kobolds, sirènes, etc. Les créatures intelligentes, comme les humains et les Sidhe par exemple, ne sont pas des monstres car leurs tactiques varient trop d'un individu à l'autre pour que les habituelles ruses de l'école de Gelingen soient véritablement utiles.

Achat de la compétence Exploiter les faiblesses (Monstre) :

Il ne vous est possible d'acheter les compétences *Exploiter les faiblesses (Monstre)* qu'en combattant et en vainquant un monstre de ce type. On ne peut ainsi gagner qu'un rang par spécimen vaincu. Cette règle ne s'applique pas à la création de personnage – le héros est censé avoir vaincu le nombre de monstres requis à un moment ou un autre de son passé.

Règle optionnelle : Le MJ peut autoriser les personnages à acheter les compétences *Exploiter les faiblesses* (c'est-à-dire celles des écoles d'escrime classiques), et leur permettre d'augmenter leur rang de compétence de 1 (au coût normal) par spadassin d'une école donnée qu'ils combattent et vainquent.