

Marikk

Pays d'origine : Empire du Croissant de Lune

Tribu d'origine : Kurta'kijr

Description : Les ancêtres de Yakub al'Marikk ont créé le style de combat qui porte le nom de leur famille, mais c'est lui qui l'a perfectionné. Sa famille est connue depuis des temps immémoriaux pour ses excellents combattants au couteau, mais les prouesses athlétiques de Yakub ont transformé ces méthodes en véritable technique de combat. L'école de Marikk apprend aux spadassins à utiliser deux katars avec rapidité et grâce. La principale faiblesse de ce style est qu'il se concentre sur l'attaque, et que les katars sont peu efficaces pour des mouvements de parade.

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 : Couteau, Athlétisme

Compétences de spadassin : Double attaque (Katar), Exploiter les faiblesses (Marikk), Fente en avant (Katar), Tourbillon

Apprenti : Marikk apprend à ses élèves à attaquer sans relâche un ennemi avec ses deux katars. Le spadassin ne souffre pas de la pénalité de main non directrice. De plus, pour chaque attaque que lance un apprenti sur une même cible, le ND pour être touché de l'adversaire est réduit de deux fois le niveau de maîtrise du spadassin. Ainsi, la seconde fois qu'un compagnon attaque une cible avec un ND de 25, celui-ci tombe à 21 pour cette cible uniquement. Une bande de brute compte comme une cible unique dans ce cas-là. Vous ne bénéficiez pas de l'avantage gratuit d'Appartenance à la Guilde des Spadassins, mais vous recevez un rang gratuit dans la compétence Sauter.

Compagnon : Le compagnon a appris à réaliser l'extraordinaire attaque par saut périlleux qui le place derrière son adversaire. En dépensant deux dés d'action (un seul doit être de la phase en cours), il peut effectuer cette attaque par derrière sur sa cible. La cible a droit à une défense active.

Maître : Les maîtres de Marikk peuvent effectuer des attaques extrêmement meurtrières, et des mouvements très acrobatiques. Vous pouvez garder un dé de dommages supplémentaire (0g1) quand vous utilisez un katar (2g3 au total). De plus, vous gagnez un rang gratuit dans les compétences Sauter et Roulé-Boulé. Ceci peut faire passer ces compétences au rang 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez les faire passer plus tard de 5 à 6 en dépensant 25 XP.

Compétences de spadassin :

Double Attaque (Katar) :

Quand vous utilisez cette compétence, vous faites deux attaques rapides contre votre adversaire, l'une juste après l'autre. Vous devez déclarer faire une Double Attaque avant de faire votre action, et faire vos deux jets d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour toucher votre adversaire est augmenté de 10 en utilisant Double Attaque.

Exploiter les faiblesses (Marikk) :

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 (Katar) :

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.

Tourbillon (Katar) :

Vieille feinte croissantine apprise à la famille Soldano il y a de cela de nombreuses années, le Tourbillon est une attaque rotative conçue pour terrasser plusieurs ennemis inexpérimentés à la fois.

Pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, ajoutez 2 points à votre jet d'attaque lors que vous combattez des brutes. Ainsi, un héros disposant de 3 rangs dans la compétence Tourbillon fera passer le résultat de son jet d'attaque de 19 à 25 face à des brutes.