

Qor'qunq

Pays d'origine : Empire du Croissant de Lune

Tribu d'origine : seuls les Qatihl'i peuvent choisir cette école.

Description : Qor'qunq est le style d'assassinat des Qatihl'i. C'est un style vicieux, délibérément concentré sur le fait de frapper profondément et fatalement. Un assassin utilisant le style Qor'qunq prendra le temps de bien préparer sa frappe, puis se lancera pour un coup léthal. La patience calculatrice de la secte est à la fois la plus grande force de Qor'qunq et sa plus grande faiblesse, car elle permet à l'assassin de conserver son énergie, mais elle donne aussi une chance à sa proie de contre-attaquer ou de s'échapper.

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, Espion

Compétences de spadassin : Coup à la gorge, Exploiter les faiblesses (Qor'qunq), Fente en avant (Couteau), Poison

Apprenti : Vous apprenez à utiliser votre poignard afin d'effectuer une seule attaque mortelle. Vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite lorsque vous utilisez Fente en avant ou Attaque avec un couteau.

Les étudiants de Qor'qunq ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins. A la place, ils gagnent un rang gratuit dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Les compagnons ont appris à retenir leur coup en attendant une ouverture. Quand vous frappez en utilisant une Action de Réserve, votre jet de Dommages est augmenté de deux fois le nombre de phases où vous avez retenu cette Action. Par exemple, si votre Dé d'Action était à 2, et que vous frappez avec celui-ci à la phase 6, vous gagnez un +8 sur vos dégâts.

Maître : Les maîtres sont capables de blesser leurs victimes même avec les coups les plus légers. Quand vous parvenez à toucher un adversaire avec votre couteau, vous pouvez dépenser un Dé d'Héroïsme pour infliger une Blessure Grave en plus des dégâts causés normalement par l'attaque. Cette Blessure Grave est infligée avant le Jet de Dommages, et seulement ensuite le Jet de Blessures est effectué pour encaisser les dégâts normaux.

Compétences de spadassin :

Coup à la gorge :

Via cette compétence, vous frappez carrément votre adversaire à la gorge. Déclarez votre intention puis effectuez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour être touché de votre adversaire est augmenté de 15 lorsque vous utilisez cette compétence. Toutefois, si l'attaque porte (et n'est donc pas évitée par une défense active), vous infligez automatiquement une blessure grave à votre adversaire au lieu d'effectuer un jet de dommages.

Exploiter les faiblesses (Qor'qunq) :

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 ») des supplémentaires. Un spadassin qui aura appris plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Fente en avant (Couteau) :

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.

Poison :

Quand la diplomatie échoue et quand une victoire militaire apparaît impossible, une once d'arsenic peut suffire à régler une difficulté. Grâce à cette compétence, vous savez quel poison utiliser, quelle quantité administrer et comment le manipuler. Les règles concernant l'utilisation des poisons apparaissent dans le Guide du Maître.