

Sersemlik

Pays d'origine : Empire du Croissant de Lune

Tribu d'origine : Ruzgar'hala

Description : L'école Sersemlik utilise une épée courbe assez massive appelée *dilmekiri*. Beaucoup de gens manient cette épée à deux mains à cause de sa grande taille, mais les spadassins de cette école font en permanence tourner leur arme, la vitesse de la lame leur permettant ainsi de trancher et fendre leurs ennemis. Ils sont tellement entraînés qu'ils n'ont la plupart du temps qu'une seule main à la fois sur l'arme, et qu'ils effectuent des feintes en changeant de main pour passer la garde de leur adversaire. Malgré le poids et la taille du *dilmekiri*, le spadassin est capable de la manier avec une grande adresse. La faiblesse de cette école est l'impulsion et le mouvement nécessaires pour porter des attaques puissantes. Quand un coup porte ou qu'il faut changer brutalement la trajectoire de la lame, le spadassin est momentanément vulnérable.

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 : Armes lourdes, Athlétisme

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Sersemlik), Feinte (Armes lourdes), Marquer (Armes lourdes), Tourbillon

Apprenti : Une fois que le spadassin Sersemlik commence à faire tourner sa lame, il est capable de dominer son poids et sa taille. Vous pouvez manier un *dilmekiri* avec une seule main, pourvu que vous ayez suffisamment de place (1,5 m) autour de vous pour vous permettre de le faire tourner. Vous n'avez pas de pénalité de main non directrice en utilisant ainsi un *dilmekiri*, et vous pouvez combattre avec n'importe quelle main sans malus. Vous pouvez aussi changer de main à volonté, sans consommer d'action supplémentaire ni être pénalisé sur aucun jet. Vous ne bénéficiez pas de l'avantage gratuit d'Appartenance à la Guilde des Spadassins, mais vous bénéficiez d'une augmentation gratuite par niveau de maîtrise dans une manœuvre d'intimidation du système de répartition.

Compagnon : Les compagnons du style Sersemlik ne font pas seulement tourner leur arme, mais aussi tout leur corps, devenant ainsi une tornade tranchante et mortelle. Vous gagnez un rang gratuit dans la compétence Tourbillon. Cela pourra porter votre rang à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez passer plus tard votre rang de 5 à 6 en dépensant 25 XP. Vous

ajouterez également votre rang en Tourbillon pour votre jet d'intimidation dans le système de répartition.

Maître : Les maîtres ont appris à appliquer les techniques permettant de mettre hors d'état de nuire des débutants à l'encontre d'opposants plus expérimentés. Vous pourrez ajouter votre bonus d'attaque donné par Tourbillon pour attaquer des Hommes de Main comme s'ils étaient des Brutes. Vous pouvez aussi ajouter votre rang de Tourbillon aux jets de dommages contre des Hommes de Mains, Héros, Scélérats et Vilains.

Compétences de spadassin :

Exploiter les faiblesses (Sersemlik) :

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...

Feinte (Armes lourdes) :

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, mais devez réussir votre jet en utilisant (rang d'esprit de l'adversaire) augmentations. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire ne peut pas utiliser de défense active pour éviter votre coup.

Marquer (Armes lourdes) :

Cette compétence permet de faire une véritable démonstration d'escrime afin de décourager temporairement un adversaire. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de ses cheveux, tailler les initiales du PJ dans sa chemise...). Vous ferez votre jet d'attaque habituelle de votre PJ. Si vous réussissez votre jet, votre PJ ne blesse pas son adversaire mais bénéficie de l'un des deux effets suivants : soit l'adversaire de votre PJ perd un dé d'héroïsme jusqu'à la fin du combat (il le récupère à ce moment), soit votre PJ gagne un dé d'héroïsme jusqu'à la fin de ce combat (il le perd s'il ne l'a pas utilisé). Ces dés d'héroïsme ne se transformeront jamais en points d'expérience, même si le combat était la dernière scène de la partie.

Tourbillon (Armes lourdes) :

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.