

Vahiy

Pays d'origine : Empire du Croissant de Lune

Tribu d'origine : Atlar'vahir

Description : Comme les écoles eisenöres de Steil et Unabwendbar, Vahiy s'intéresse au combat de masse. Il s'agit plus d'une philosophie de guerre que d'un réel style de combat. Elle apprend que les champs de bataille sont des lieux chaotiques, où la situation peut basculer en un instant. Vahiy enseigne que le meilleur moyen de gérer ces changements est d'y réagir aussi rapidement que possible, avec vitesse et mobilité. Elle apprend à ses élèves à compter sur la mobilité de la cavalerie et à maximiser le potentiel mortel des unités d'archers montés. Ceux qui sont entraînés à respecter ces principes deviennent des officiers de cavalerie experts. Ils apprennent les forces et les faiblesses d'un soldat monté, et comment déployer ces troupes afin d'utiliser au mieux leur puissance, et empêcher l'exploitation de leurs points faibles. La cavalerie est des plus effectives lorsqu'elle a du champ pour manœuvrer, et devient vulnérable quand elle doit combattre dans des espaces restreints.

Sur le terrain, le commandant cherche à porter ses attaques sur les flancs de l'ennemi, là où il a le moins de capacités de résistance. Il harcèlera l'adversaire avec des tirs de longue portée, tout en gardant ses troupes à distance des lames ennemies. Le but ultime est d'encercler les bataillons adverses avec des rondes d'archers montés, continuant à bouger et à tirer jusqu'à ce qu'ils se rendent ou soient anéantis.

Vahiy se concentre sur la vitesse et la manœuvrabilité, et porte peu d'intérêt à l'infanterie, qu'elle considère comme trop lente. Elle dédaigne aussi l'artillerie à cause de ses difficultés de mouvement et les préparatifs nécessaires avant la bataille, limitant ainsi son utilisation pour des attaques surprises. Quand un commandant utilise une unité de ce type, il s'en sert essentiellement d'appât pour attirer ses ennemis dans un piège. Cette différence de statut donne des unités de cavalerie d'élite, mais les autres bataillons souffrent d'un moral assez bas.

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 : Cavalier, Commandement

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Vahiy), Ordres (voir Eisen, page 92), Tir à l'arc monté

Apprenti : Vous avez appris qu'un ennemi ne peut combattre efficacement si sa ligne de commandement est rompue. Vous repérez attentivement les officiers ennemis et concentrez vos attaques sur ces cibles. Tant que vous n'êtes pas engagé (en Réserve ou Désengagé), et que vous utilisez le Tir à l'arc monté, vous pouvez sélectionner un adversaire individuel qui prendra des dommages comme si son jet personnel était de deux rangs supérieurs à ce qu'il est réellement. Grâce à votre entraînement au tir monté, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite par niveau de maîtrise sur vos jets de Tir à l'arc monté.

Vous ne bénéficiez pas de l'avantage gratuit d'Appartenance à la Guilde des Spadassins, mais vous gagnez gratuitement l'entraînement Arc, comme s'il faisait partie de l'apprentissage de base de votre école. Vous devez avoir un rang de 4 ou plus en Tir à l'arc monté, et dans 3 de vos compétences d'Ordres pour devenir compagnon.

Compagnon : Quand un compagnon va au combat, il sait qu'il doit se comporter en exemple devant ses hommes, et il réalise souvent des exploits individuels pour booster le moral de ses troupes. Au début d'un combat que vous menez à cheval, vous gagnez un dé d'héroïsme. À la fin de la bataille, ce dé est perdu s'il n'a pas été utilisé. Ce dé d'héroïsme ne se transforme jamais en XP.

Dans les grandes batailles, le compagnon manœuvre sur tout le terrain, apparaissant partout où cela lui semble nécessaire, utilisant ses dons d'archers pour clouer au sol les officiers ennemis. Vous pouvez modifier votre niveau d'Engagement vers n'importe quelle catégorie. Vous pouvez aussi effectuer un jet de Tir à l'arc monté contre le ND pour être touché d'un ennemi pour l'empêcher de changer sa catégorie d'Engagement.

Vous devez avoir un rang de 5 en Tir à l'arc monté et dans 4 de vos compétences d'Ordres pour passer maître.

Maître : En devenant maître de l'école Vahiy, vous passez expert en manœuvres d'encerclement et d'enveloppement. Vous gagnez un rang gratuit en Ordres (Attaque de flanc) et en Ordres (Enveloppement). Les deux peuvent ainsi passer à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez les faire passer de 5 à 6 en dépensant 25 XP pour chacun.

Un maître de Vahiy semble revivre lorsqu'il est à cheval, comme si la vitalité de l'animal se mêlait à la sienne. Une fois monté, vous pourrez relancer un jet une fois par round, et garder le meilleur des deux résultats. Cette relance doit être effectuée immédiatement après le premier jet. Cela peut s'appliquer aux jets d'attaque, de dommages, de blessures, d'initiative, et tout autre jet que vous avez besoin de faire.

Compétences de spadassin :

Exploiter les faiblesses (Vahiy):

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...

Ordres (Attaque de flanc, Charge, En rangs, Enveloppement, Marche, Réception de charge, Reconnaissance, Regroupement, Repli, Retranchement):

Chacune des compétences de spadassin de l'école Vahiy correspond aux entrées de la table de tactiques militaire de la page 101 du **Guide de l'Eisen**. Lorsqu'un général emploie une tactique pour laquelle il a la compétence, il multiplie son niveau de maîtrise (Apprenti = 1, Compagnon = 2, Maître = 3) par son rang de compétence Ordres appropriée. Il ajoute ensuite le produit ainsi obtenu à son jet de Stratégie pour ce tour de bataille. Ainsi, un général ayant le niveau de maître et qui a la compétence Charge au rang 5 ajoutera 15 points à chaque jet de Stratégie lorsqu'il choisira une telle manœuvre.

Tir à l'arc monté :

Cela remplace la compétence Attaque (Arc) quand on décoche une flèche depuis le dos d'un cheval. Il s'agit en tout point de la compétence Tir à l'arc monté présentée dans le Guide du Joueur. Toutefois, c'est une compétence de base pour les élèves de l'école de Vahiy.