

Yael

Pays d'origine : Empire du Croissant de Lune

Tribu d'origine : Jadur'rihad

Description : Yael est un style de combat assez obscur, même dans l'Empire du Croissant. Comme le style Aldana, il combine la danse avec l'art de l'épée, mais utilise les fluides et tournoyantes danses de l'Est, au lieu des mouvements bondissants de l'Ouest. A cause de la grâce des mouvements de cette technique, les étudiants de cette école semblent avoir une part féminine plus importante que les autres, bien que ce style ne soit pas qualifié de "combat de femmes". Yael utilise deux cimenterres (ou sabres ou sabres d'abordage) pour créer des motifs mortels et des feintes, sur le rythme de la musique favorite du spadassin. Comme le style Aldana, la faiblesse de cette école est sa dépendance par rapport à un tempo musical. Si l'adversaire reconnaît le rythme de la chanson, il peut attaquer entre deux mesures de la danse.

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 : Escrime, Bateleur

Compétences de spadassin : Désarmer (Escrime), Double parade (Escrime), Exploiter les faiblesses (Yael), Feinte (Escrime)

Apprenti : Yael apprend à ses étudiants à utiliser deux lames tranchantes en même temps. Vous pouvez dépenser deux dés d'action pour effectuer deux attaques en même temps, mais seul un dé doit correspondre à la phase actuelle. Le second dé d'action peut être d'une phase ultérieure. Ainsi, si en phase 4, vous avez un 4, un 7, et un 10, vous pouvez utiliser le 4 et le 7 (ou le 10) pour attaquer deux fois à cette phase. Les deux attaques doivent viser le même adversaire (les bandes de brutes compte comme un seul opposant). Vous ne souffrez d'aucune pénalité de main non directrice quand vous utilisez deux cimenterres, sabres, ou sabres d'abordage.

Vous ne bénéficiez pas de l'avantage gratuit d'Appartenance à la Guilde des Spadassins, mais vous gagnez gratuitement un rang dans l'une de vos compétences de spadassin.

Compagnon : En devenant plus familier avec le style Yael, vous apprenez l'importance réelle que revêt la danse pour cette école. Elle vous permet de faire des attaques, des parades et des esquives très gracieuses. Vous pouvez ajouter votre rang en Danse à votre défense passive sur les compétences Jeu de Jambes et Parade. Vous ajoutez également ce rang sur vos jets d'Attaque, Feinte, et de défense active (si celle-ci est effectuée avec Jeu de Jambes ou Parade).

Maître : Les maîtres de l'école Yael sont capables de lancer des rafales d'attaques, leur permettant de mettre hors combat un ennemi par une série de coups tranchants. Vous pouvez effectuer une telle attaque une fois par round. Vous pouvez déclarer autant d'attaques que votre rang en Danse ou en Panache (le plus bas). Notez que vous devez dépenser autant de dés d'actions, mais qu'un seul doit correspondre à la phase courante. Toutes ces attaques se font immédiatement, quelque soient les phases indiquées par les autres dés d'action, et doivent cibler un même adversaire (une bande de brute compte alors comme un seul opposant). Si l'une des attaques échoue sur la défense passive de l'adversaire, toutes les suivantes ratent aussi, et leurs dés d'action sont perdus. Par exemple, si un maître Yael a un 3 en Panache et un 5 en Danse, il peut lancer 3 attaques en une phase, en dépensant 3 dés d'action. La première attaque passe, mais la seconde échoue, donc la troisième est également un échec.

Compétences de spadassin :

Désarmer (Escrime) :

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de votre adversaire vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin d'effectuer un jet d'opposition entre votre Gaillardise + Désarmer et Gaillardise + Attaque (arme utilisée) de votre adversaire. Si vous remportez l'opposition, vous lui faites sauter son arme des mains. Si vous remportez l'opposition en utilisant deux augmentations, vous pouvez même vous retrouver avec l'arme de votre adversaire en main si vous le désirez.

Double parade (Escrime) :

Cette compétence permet de parer un coup en se servant de deux armes (généralement une arme d'escrime et une main gauche). Vous pouvez utiliser cette compétence en défense active à la place de votre compétence de parade habituelle mais vous devez l'annoncer. Si vous réussissez votre jet, vous bénéficiez d'un dé d'héroïsme que vous pourrez utiliser pendant un nombre de phases égal à votre rang de Double parade. Dans tous les cas, si vous n'avez pas utilisé ce dé d'héroïsme avant la fin du tour, il est perdu.

Exploiter les faiblesses (Yael) :

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...

Feinte (Escrime) :

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.