

## Halfdansson

**Pays d'origine :** Vestenmannavnjar

**Description :** Les Vesten se servent de harpons pour chasser en mer. Ils se révèlent particulièrement utiles face aux serpents marins et sirènes, mais également lors d'abordages. Les élèves de l'école de combat de Halfdansson exploitent le harpon de bien violente manière. Ils plongent leur arme dans le corps de leur adversaire puis se saisissent d'un second harpon. Inutile de préciser qu'il est très difficile de combattre lorsque l'on vient d'être empalé par un long objet barbelé. Les élèves de Halfdansson cherchent donc à harponner leur adversaire pour ensuite le terrasser à loisir. La faiblesse de cette école réside dans le fait que ses élèves attachent trop d'importance à cette première attaque, permettant ainsi à un adversaire malin de tirer le meilleur parti de leur préoccupation.

**Apprentissage de base :** Armes d'hast, Baleinier

**Apprenti :** Les élèves du style de combat de Halfdansson apprennent que le meilleur moyen d'utiliser un harpon est d'infliger une profonde blessure à la cible puis de la laisser s'épuiser. Les apprentis bénéficient d'une augmentation gratuite quand ils se servent d'un harpon face aux créatures aquatiques comme les sirènes, les Léviathans, les baleines, les serpents de mer, etc. En outre, lorsque vous frappez une cible, vous pouvez utiliser une augmentation pour tenter d'empaler votre cible. Si vous infligez au moins une blessure grave à l'aide d'une telle attaque, votre cible est empalée. Les victimes empalées sont victimes d'un modificateur de +5 à tous leurs ND. En outre, leur ND pour être touché est réduit de 5 points. Enfin, chaque fois que le harpon remue un peu trop dans la blessure infligée, il inflige 2g1 dés de dommages. Si l'arme inflige ainsi une blessure grave, le harpon se dégage et la victime n'est plus empalée.

L'école de Halfdansson n'est pas reconnue par la guilde des spadassins. Ainsi, ses élèves ne deviennent-ils pas automatiquement membres de la guilde. Au lieu de cela, ils commencent le jeu avec un rang gratuit à mettre dans l'une de leurs compétences de spadassin.

**Compagnon :** Les compagnons ont appris à frapper avec force et précision. Ils lancent un dé supplémentaire (+1g0) en ce qui concerne les dommages infligés à l'aide d'un harpon (4g2 ou 4g3). Cela n'affecte aucunement les dommages infligés par un harpon déjà plongé dans le corps d'une victime. Il ne vous est plus nécessaire d'utiliser une augmentation lorsque vous tentez d'empaler une cible.

**Maître :** Les maîtres de l'école de Halfdansson frappent instinctivement pour effectuer le maximum de dommages et empaler leur cible. Vous gardez un dé supplémentaire (+0g1) de dommages lorsque vous touchez à l'aide d'un harpon (4g3 ou 4g4). Vous gagnez un rang supplémentaire dans la compétence Lancer (harpon), ce qui peut la faire passer à 6. Si tel n'est pas le cas, vous pourrez ultérieurement la faire passer de 5 à 6 en dépensant 25 XP. Lorsque vous empalez une cible à l'aide d'un harpon, il doit infliger 2 blessures graves avant de se dégager.

## **Compétences de spadassin :**

### **Coup de pommeau (Armes d'hast) :**

Cette compétence permet de frapper un adversaire au visage en utilisant le pommeau de son arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si le coup porte, vous infligez 0g2 dés de dommages et le ND pour toucher votre adversaire est réduit à 5 jusqu'à la fin de la prochaine phase.

### **Désarmer (Armes d'hast) :**

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

### **Fente en avant (Armes d'hast) :**

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.

### **Exploiter les faiblesses (Halfdansson) :**

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. ...