

Ecole Jasni

Royaume d'origine : *Tiakhar*

Description : *Les pirates du Tiakhar sont les esclavagistes les plus craints du Cathay. Leurs vaisseaux attaquent les navires imprudents en mer, et peu de leurs victimes ont réapparu ensuite. De génération en génération, ils ont affiné leurs manœuvres d'abordage, de capture de l'équipage et des passagers en une routine linéaire, qui leur permet de remplir leur cruelle et dangereuse tâche avec le moins de complications possibles.*

La famille Jasni du Tiakhar a codifié cette méthode en un véritable art, et tient un centre d'entraînement où ils l'enseignent aux jeunes marins qui veulent impressionner leurs capitaines. Cette école instruit ses étudiants dans les métiers de marin et de spadassin. Comme elle se focalise sur la capture plutôt que sur le duel, les étudiants de ce style n'apprennent pas spécialement à effectuer des attaques causant de gros dégâts. Cette philosophie "douce" est la principale faiblesse de ce style.

Apprentissage de base : *Marin, Escrime*

Compétences de spadassin : *Aborder, Corps à corps, Désarmer (Escrime), Exploiter les faiblesses (Jasni)*

Apprenti : *Les Apprentis de l'école Jasni apprennent en premier lieu à compenser les mouvements du bateau pendant qu'ils se battent. Vous pouvez utiliser votre compétence Equilibre en Défense Active.*

Les étudiants apprennent aussi à mener une équipe d'abordage pour une capture rapide des adversaires. Quand votre vaisseau effectue une manœuvre d'abordage, vous pouvez choisir d'y participer. Si vous le faites, considérez chaque perte de votre ennemi comme des captifs plutôt que comme des morts. Ces prisonniers sont rapidement envoyés dans les cales de votre propre navire pendant l'abordage.

Les étudiants de cette école ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent à la place leur Appartenance aux Pirates du Tiakhar.

Compagnon : *Les Compagnons de l'école Jasni ne perdent presque jamais leur équilibre. Vous lancez et gardez un dé supplémentaire (+1g1) sur vos jets sous la compétence Equilibre, y compris pour des Défenses Actives.*

Leurs succès à mener des équipes d'abordage sont également phénoménaux. Quand vous effectuez un jet sur la table des actions d'abordage, vous pouvez éventuellement le relancer, mais vous devez en conserver le nouveau résultat. Si vous utilisez la règle optionnelle vous permettant de jouer l'abordage comme un combat ordinaire, chaque rang d'Equipage de votre

navire est considéré comme une Bande de Brutes d'un Niveau de Menace supérieur de 1 à la normale. Dans la plupart des cas, cela signifie que vos hommes seront des Bandes de Brutes d'un Niveau de Menace égal à 3.

Maître : Votre terrible réputation de pirate augmente votre rang de Peur de 1. Si vous n'avez aucun rang de Peur, vous avez maintenant un rang de 1. De plus, quand vous effectuez un jet sur la table des actions d'abordage, vous pouvez dépenser un Dé d'Héroïsme pour permettre à vos dés d'exploser. Si vous jouez le combat au lieu d'utiliser la table, chacune de vos Bandes de Brutes se bat si féroceMENT qu'elle est considérée comme étant composée de 9 brutes au lieu de 6.

Compétences de spadassin

Aborder :

Quand votre vaisseau effectue une manœuvre d'abordage (voir les règles avancées de Combat Naval), vous gagnez un bonus sur tous vos jets durant cette action égal à votre rang dans cette compétence. Si vous jouez le combat sans utiliser la table d'Abordage, les bandes de brutes qui composent votre équipage gagnent ce bonus à chacun de leurs jets, et à leur ND pour être touchés.

Corps à corps :

Cette compétence recouvre l'art du combat rapproché à mains nues. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si l'attaque porte, vous n'infligez que 0g1 dé de dommages en attaque, mais votre adversaire tombe à terre.

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.

Exploiter les faiblesses (Jasni) :

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...