

Nahgem

Origine : Kanuba (Archipel de Minuit)

Description : Nahgem est le style de combat traditionnel à la lance du peuple Kanu. Il s'agit d'un style frénétique, plein d'énergie et de vigueur, complètement dénué de toute trace de peur. Il apprend à ses pratiquants à projeter une lance avec une précision surprenante sur une cible à distance, ou à exploser dans un état de frénésie guerrière lorsque leur ennemi est au contact.

Nahgem enseigne que la peur est source d'échec et brise l'énergie du combattant. Pendant un combat, le guerrier peut se déplacer avec une rapidité aveuglante et de manière apparemment désordonnée. En réalité, ses mouvements paraissent insensés car ils mêlent des attaques de la lance, des coups de pied, et un étrange jeu de jambes afin de troubler et d'embrouiller l'adversaire. Parfois (surtout lorsqu'un ennemi se rapproche ou s'éloigne un peu trop), le guerrier Nahgem utilisera la hampe de sa lance comme une perche pour se projeter vers une nouvelle position.

La principale faiblesse de ce style est qu'il brûle chaque once d'énergie que le combattant peut rassembler. De ce fait, chaque attaque précède une brève pause afin de préparer le mouvement de la prochaine attaque. Un adversaire capable de reconnaître et d'anticiper ces temps de pause pourra attaquer alors que le guerrier est en préparation, prenant ainsi sa garde en défaut.

Cette école peut remplacer toute autre école de combat à la lance pratiquée dans l'Archipel de Minuit.

Apprentissage de base : Armes d'hast, Athlétisme

Compétences de spadassin : Coup de pied, Exploiter les faiblesses (Nahgem), Lancer (Lance), Saut à la perche

Apprenti : Ceux qui débutent apprennent tout d'abord à mettre leurs peurs de côté, ainsi, lorsqu'ils lanceront leur épieu, ils pourront mettre dans le mille. Vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite par Niveau de Maîtrise pour résister à la Peur. Vous n'êtes pas membre de la Guilde des Spadassins en choisissant cette école. A la place, vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets d'attaque lorsque vous jetez votre lance.

Compagnon : Les guerriers Nahgem entraînés utilisent leur lance comme une perche pour changer de place pendant un combat, sautant d'un endroit à un autre. Les Compagnons ont appris à esquiver les attaques en sautant à l'écart. Vous pouvez utiliser la compétence Saut à la perche pour effectuer une Défense Active, avec un ND augmenté de 5. Si vous réussissez,

vous gagnez un Dé d'Héroïsme devant être utilisé avant la fin du combat. Dans le cas contraire, il est perdu. Ces Dés d'Héroïsme ne peuvent jamais être convertis en Points d'Expérience. Vous pouvez gagner de cette manière jusqu'à trois Dés en un seul combat, et pas un de plus.

Maître : Une des dernières ruses du Nahgem est le coup de pied sauté. Le Maître plante le bout de sa lance dans le sol, puis balance son corps vers le haut en prenant appui sur elle, et en projetant ses pieds en avant vers le visage de l'ennemi. Quand vous effectuez une telle attaque, vous utilisez la compétence Coup de pied, mais vous ajoutez votre rang de Saut à la perche au ND de tout jet de Défense Active contre votre assaut et au jet de dommages du coup. De plus, pour chaque paire d'Augmentation que vous déclarez avec ce coup de pied, vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite supplémentaire.

Compétences de spadassin

Coup de pied :

Un coup de pied inflige 0g2 dés de dommages, mais le ND pour être touché de votre adversaire est augmenté de 10. Vous déclarez votre intention et effectuez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence.

Exploiter les faiblesses (Nahgem) :

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...

Lancer (Lance) :

Quand vous jetez votre lance pour attaquer, vous devez utiliser cette compétence au lieu d'Attaque (Armes d'hast). Il s'agit d'une nouvelle compétence avancée de l'entraînement Armes d'hast. Les pratiquants de l'école Nahgem la traitent toutefois comme une compétence de base. La portée du lancer est de $5 + 2 * \text{Gaillardise}$ mètres.

Saut à la perche :

Vous avez appris à utiliser un bâton et une course d'élan pour accroître la hauteur et la longueur de vos sauts. C'est une nouvelle compétence avancée, disponible avec l'entraînement Athlétisme. Les pratiquants de l'école Nahgem la traitent comme une compétence de base. Vous devez utiliser un bâton au moins aussi grand que vous. En effectuant un jet de Gaillardise + Saut à la perche, vous pouvez essayer d'ajouter votre propre taille à la hauteur d'un saut, ou d'y ajouter deux fois votre taille en longueur. Le ND de ce jet est de 15. Pour chaque Augmentation déclarée, vous ajoutez 30 cm en hauteur, ou 60 en longueur. Vous ne pouvez étendre la hauteur de votre saut de plus de la taille de votre bâton, ou sa longueur de plus de deux fois cette taille.