

Robin des bois

Pays d'origine : Avalon

Description : Robin des bois à d'abord enseigné à sa bande de voleurs à se servir d'un arc long. Pendant des années, seuls une douzaine d'hommes étaient dans le secret, mais Robin fini par révéler sa technique à tous les nouveaux venus. Les élèves apprirent à construire des arcs spéciaux et à décocher leurs flèches à une cadence ahurissante. Ils finirent par compter parmi les archers les plus rapides du monde, tirant à des distances extrêmes et désarmant même leurs adversaires de leurs traits.

Cette école représente ce qui se fait de mieux dans l'utilisation de l'arc long. Les maîtres de ce style accomplissent des exploits impossibles à réaliser pour des archers de moindre talent. Sa principale faiblesse est la pause qui précède chaque tir. Un adversaire peut en profiter pour tirer ou pour plonger et se mettre à l'abri.

A la différence des autres écoles d'escrime, les élèves de l'école de Robin des bois ne sont pas membres de la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ils reçoivent gratuitement l'une de leurs compétences de spadassin au rang 1.

Apprentissage de base : Arc, Chasseur

Apprenti : L'une des premières leçons apprises par les apprentis est la manière de construire leur arc. L'arme ainsi fabriquée permet l'apprenti d'ajouter sa Gaillardise à tous ses jets de dommages avec l'arc comme s'il s'agissait d'une arme de mêlée.

Compagnon : Une fois qu'ils savent viser et tirer, les élèves de cette école améliorent leur rapidité à encocher. Au rang de compagnon, un personnage peut dépenser une action pour effectuer deux attaques. Il lance alors deux dés de moins sur ses jets d'attaque.

Maître : Lorsqu'ils atteignent ce rang, les archers obtiennent gratuitement un bonus de 1 à leur Dextérité. Ce bonus augmente également de 1 le rang maximum du personnage en Dextérité. Par conséquent, un maître de l'école de Robin des bois peut augmenter sa Dextérité jusqu'à 6 (voire 7 avec l'avantage Trait légendaire).

Compétences de spadassin :

Désarmer (Arc) :

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.

Exploiter les faiblesses (Robin des bois) :

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...

Marquer (Arc) :

Cette compétence permet de faire une véritable démonstration afin de décourager temporairement un adversaire. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de cheveux, tailler les initiales du PJ dans sa chemise...) Vous ferez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence à la place de la compétence d'attaque habituelle de votre PJ. Si vous réussissez votre jet, votre PJ ne blesse pas son adversaire mais bénéficie de l'un des deux effets suivants : soit l'adversaire de votre PJ perd un dé d'héroïsme jusqu'à la fin du combat (il le récupère à ce moment), soit votre PJ gagne un dé d'héroïsme jusqu'à la fin de ce combat (il le perd s'il ne l'a pas utilisé). Ces dés d'héroïsme ne se transformeront jamais en points d'expérience, même si le combat était la dernière scène de la partie.

Tir en cloche (Arc) :

Les élèves de l'école de Robin des bois passent des mois à apprendre à faire mouche sur une cible très éloignée. Pour chaque rang dans cette compétence, l'archer augmente la portée de son arc de 2 mètres.