

Shaktishaalee ("Puissant")

Royaume d'origine : Tashil

Description : Shaktishaalee enseigne l'usage du tulwar, l'arme nationale du Tashil. Le tulwar est une arme à grande lame courbe, conçue pour frapper de taille. Les étudiants de cette école attaquent avec une grande férocité, frappant tous ceux qui se mettent en travers de leur chemin. Le désavantage de cette technique est d'être basé sur le combat monté, à tel point que des mouvements qui ne sont habituellement pas utilisés à cheval peuvent surprendre ses pratiquants.

Apprentissage de base : Escrime, Cavalier

Compétences de spadassin : Attaque de cavalerie, Charge (Escrime), Exploiter les faiblesses (Shaktishaalee), Tourbillon

Apprenti : Un Apprenti de Shaktishaalee utilise les mêmes mouvements quand il est à pied que quand il est à cheval. Vous pouvez utiliser la compétence Attaque de cavalerie même quand vous êtes à pied, à la place de Attaque (Escrime).

Les étudiants de cette école ne sont pas membre de la Guilde des Spadassins, mais gagnent à la place un rang gratuit dans la compétence Attaque de cavalerie.

Compagnon : Un Compagnon Shaktishaalee peut montrer pourquoi son école est réputée pour former les meilleurs spadassins montés du monde. Vous gagnez un rang gratuit en Attaque de cavalerie, ce qui peut faire passer votre rang à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez passer plus tard de 5 à 6 en dépensant 25 XP.

Maître : Un Maître Shaktishaalee est capable de démontrer pourquoi son style se nomme "Puissant". Quand vous lancez les dommages d'une Attaque de cavalerie, vous pouvez relancer votre jet, et garder le résultat de votre choix.

Par exemple, si vous avez 4 en Gaillardise et que vous prenez 3 Augmentations pour votre jet, vous lancez $4g0$ (Gaillardise) + $3g0$ (Augmentations) + $2g2$ (dégâts du tulwar) = $9g2$. Votre premier jet donne 1, 4, 5, 6, 6, 7, 9, 16, et 23; en gardant 2 dés, cela fait 39. Votre second jet donne 2, 4, 5, 7, 7, 7, 12, 18, et 19, pour un total de 37 en gardant 2 dés. Vous décidez que vous préférez infliger 39 blessures plutôt que 37, donc votre ennemi encaisse 39 blessures légères.

Compétences de spadassin

Attaque de cavalerie :

Cette compétence remplace Attaque (Escrime) lorsque vous utilisez une arme d'escrime en étant monté sur un cheval. Il s'agit d'une compétence avancée de l'entraînement Escrime, mais les élèves de l'école la reçoivent comme compétence de base.

Charge (Escrime) :

Vous essayez de frapper vite et souvent, puis rompez pour rejoindre une position de sécurité. Vous pouvez réduire l'un de vos Dés d'Action de votre rang dans cette compétence (pour un minimum de 1) juste avant la phase 1 du premier round de chaque combat.

Exploiter les faiblesses (Shaktishaalee) :

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 faiblesses ») dés supplémentaires. Un spadassin qui aura appris plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles. . .

Tourbillon (Tulwar) :

Vieille feinte croissantine apprise à la famille Soldano il y a de cela de nombreuses années, le Tourbillon est une attaque rotative conçue pour terrasser plusieurs ennemis inexpérimentés à la fois.

Pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, ajoutez 2 points à votre jet d'attaque lors que vous combattez des brutes. Ainsi, un héros disposant de 3 rangs dans la compétence Tourbillon fera passer le résultat de son jet d'attaque de 19 à 25 face à des brutes.