

Siggursdottir

Pays d'origine : Vestenmannavnjar

Description : L'école de Siggursdottir exploite deux hachettes maniées à la vitesse de l'éclair. Ses élèves apprennent d'abord à lancer une hachette et à en produire rapidement une seconde. Lorsque le combat a lieu au corps à corps, l'élève lance une série d'attaques meurtrières en hurlant des cris de guerre. La principale faiblesse du style réside dans son attachement à l'instinct et à la rapidité plutôt qu'à la raison et à la prudence.

Apprentissage de base : Athlétisme, Hachette

Apprenti : L'apprenti a appris à porter au moins trois hachettes sur lui. Il lance la première puis brandit les deux autres. Vous n'êtes victime d'aucune pénalité de main non directrice lorsque vous utilisez une hachette et vous bénéficiez d'une augmentation gratuite quand vous en lancez une.

L'école de Siggursdottir ne confère pas à ses élèves l'appartenance automatique à la guilde des spadassins. Au lieu de cela, ses apprentis bénéficient d'un rang gratuit supplémentaire dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Les compagnons de l'école de Siggursdottir sont capables de porter une double attaque mortelle, au cours de laquelle leurs deux hachettes frappent simultanément. Pour réaliser cette botte, utilisez la compétence Double attaque bien que les deux hachettes frappent comme une seule. Le jet de dommages s'élève à 3g3 au lieu de 2g2. Le ND visant à faire appel à une défense active face à cette botte augmente de 10 points. Vous gagner un rang en Lancer (Hachette). Si vous disposez déjà de la compétence à 5, elle passe à 6. Dans le cas contraire, vous pourrez par la suite la faire passer de 5 à 6 en dépensant 25 points d'expérience.

Maître : Les maîtres de l'école de Siggursdottir sont de rageurs guerriers qui assènent des coups très violents à l'aide de leurs hachettes. Lorsque vous parvenez à toucher votre cible à l'aide d'un jet d'Attaque (Hachette) tout ce qu'il y a de plus normal, votre dé d'action suivant est égal à la phase actuelle.

Compétences de spadassin :

Double attaque (Hachettes):

Lorsque vous utilisez cette compétence, vous portez deux attaques rapides à la hachette contre votre adversaire, l'une après l'autre. Vous devez avant toute chose annoncer l'utilisation de la Double attaque, puis effectuez deux jets d'attaque séparés en utilisant cette compétence. Le ND pour être touché de votre adversaire augmente de 10 points quand vous vous servez de la compétence Double attaque.

Exploiter les faiblesses (Siggursdottir):

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 (Hachette):

Lorsque vous lancez une hachette en guise d'attaque, vous devez impérativement utiliser cette compétence au lieu de votre compétence d'attaque habituelle. Il s'agit d'une compétence de base pour les élèves de l'école de Siggursdottir.

Tourbillon (Hachette):

Le Tourbillon est une attaque rotative conçue pour terrasser plusieurs adversaires 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.