

Snedig

Pays d'origine : Vendel (coûte 20 PP si vous connaissez déjà l'école Leegstra)

Nom original: Snedig

Supplément: Swordsman's Guild, page 90

Description : Snedig est un dérivé du style Leegstra, mais utilisant des armes d'escrime à la place d'épées larges ou de haches. Ce style combine la détermination sans faille de l'école Leegstra et la connaissance chirurgicale de l'anatomie humaine. Bien qu'une rapière ne puisse mesurer sa force brute à celle d'une arme lourde, elle peut pénétrer profondément les zones vitales du corps. Ce style enseigne à ses étudiants à viser les organes vitaux pour maximiser les dégâts et le choc causés par l'attaque, tout en se concentrant essentiellement et avant tout sur la défense. Sa faiblesse est similaire à celle de Leegstra, son parent.

Apprentissage de base : Escrime, Médecin

Compétences de spadassin : Coup puissant (Escrime), Exploiter les faiblesses (Snedig), Feinte (Escrime), Fente en avant (Escrime)

Apprenti : En apprenant le style Snedig, vous apprenez à concentrer les attaques de votre rapière sur les organes vitaux. Vous pouvez choisir d'abandonner des Dés d'Action pour les échanger contre des dés de dommages lancés et gardés (+1g1), si tant est que le coup porte. Vous pouvez échanger autant de dés que vous le souhaitez sur un coup, sur une base de un contre un. Ceci doit être déclaré avant d'effectuer votre jet d'attaque, et si vous ratez, les dés sacrifiés sont perdus.

Compagnon : Les Compagnons ont appris à détourner les attaques qui pourraient tuer des hommes moins habiles qu'eux. Vous pouvez échanger des Dés d'Action contre des dés d'Esprit gardés (+1g1) sur vos jets de Défense Active. De plus, vous pouvez maintenant utiliser Exploiter les faiblesses (Snedig) comme Exploiter les faiblesses (Leegstra) quand vous combattez quelqu'un utilisant ce style-là.

Maître : Le Maître a une connaissance de l'anatomie et une macabre habitude à causer des blessures mortelles, si bien que ses attaques à la rapière sont extrêmement dangereuses. Quand votre adversaire échoue sur un Jet de Blessures après avoir été frappé par une de vos Attaques (Escrime), il encaisse une Blessure Grave, plus une Blessure supplémentaire pour chaque tranche de 10 points de marge d'échec sur le jet, comme s'il avait été atteint par un tir d'arme à feu.

Compétences de spadassin :

Coup puissant (Escrime) :

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous utilisez la compétence d'attaque habituelle de votre PJ et devez réussir votre jet en utilisant (rang de gaillardise de l'adversaire) augmentations pour que cette attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire de votre PJ ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

Exploiter les faiblesses (Snedig) :

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...

Feinte (Escrime) :

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous utilisez la compétence d'attaque habituelle de votre PJ, mais devez réussir votre jet en utilisant (rang d'esprit de l'adversaire) augmentations. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire ne peut pas utiliser de défense active pour éviter votre coup.

Fente en avant (Escrime) :

Cette compétence permet de porter une brutale attaque pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et servez-vous-en pour faire le jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) deux dés de dommages supplémentaires. En contre partie, le ND pour être touché de votre PJ passe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de cette phase.