

Soldano

Pays d'origine : Castille

Description : Ce style de combat est un emprunt aux Montaginois et aux Croissantins, même si les Castillians ont parfaitement réussi à l'imprégner de leur personnalité. L'élève apprend à combattre armé d'une rapière dans chaque main, tourbillonnant et bondissant au beau milieu de ses ennemis comme une tornade, ne laissant que ruines derrière lui.

Les élèves de Soldano combattent avec intuition et panache, dispersant les hordes de guerriers incompetents qui leur font face, courrouçant ensuite leurs ennemis avant d'exécuter un coup meurtrier de leurs lames jumelles.

Cependant, les combattants de Soldano font parfois preuve d'un peu trop d'exubérance. Dans leur excitation, ils laissent de petites ouvertures dans leur défense dont un adversaire de talent saura tirer parti.

Apprentissage de base : Athlétisme, Escrime

Apprenti : Les apprentis de l'école de Soldano sont formés pour se charger d'un grand nombre d'adversaires mal entraînés en même temps – avec style de surcroît. Lorsque vous utilisez une arme d'Escrime dans chaque main, la pénalité de main non directrice disparaît. En outre, au début de chaque combat, vous recevez un nombre de dés d'héroïsme égal à votre niveau de maîtrise (apprenti = 1, compagnon = 2, maître = 3). Les dés d'héroïsme inutilisés à la fin du combat disparaissent.

Compagnon : Les compagnons de l'école de Soldano sont capables de rassembler leurs forces en une seule et même attaque dévastatrice. Une fois les dommages infligés à votre adversaire, mais qu'il n'effectue son jet de blessure, il vous est possible de dépenser un dé d'héroïsme (par exemple, l'un de ceux octroyés par le niveau d'apprenti ou les compétences Double parade et Marquer) afin d'abaisser de 5 points le nombre requis par l'ennemi pour subir une blessure grave supplémentaire. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez mais le « seuil de blessure » ne peut descendre en dessous de 5. Par exemple : normalement, un adversaire doit échouer à son jet de blessure de 20 points pour recevoir une blessure grave supplémentaire. En utilisant cette faculté et en dépensant 2 dés d'héroïsme, ce nombre tombe à 10 (5 fois 2 dés d'héroïsme).

Maître : Le maître de l'école de Soldano ont appris à exaspérer et à déjouer les coups de leurs plus dangereux adversaires. Une fois par tour, au début d'un tour durant lequel vous affrontez un vilain, vous pouvez user d'une action d'intimidation contre lui sans dépenser d'action. Ajoutez au jet 1 points par brute et 5 points par homme de main que vous avez déjà terrassés lors de ce combat. Si vous l'emportez, au lieu de bénéficier des effets normaux

de l'intimidation vous dérobez au MJ l'un de ses dés d'héroïsme, plus un par tranche de 5 points obtenue au-dessus du ND.

Compétences de spadassin :

Double parade (Escrime / Escrime) :

Cette compétence permet de parer un coup en se servant de deux armes (généralement une arme d'escrime et une main gauche). Vous pouvez utiliser cette compétence en défense active à la place de votre compétence de parade habituelle mais vous devez l'annoncer. Si vous réussissez votre jet, vous bénéficiez d'un dé d'héroïsme que vous pourrez utiliser pendant un nombre de phases égal à votre rang de Double parade. Dans tous les cas, si vous n'avez pas utilisé ce dé d'héroïsme avant la fin du tour, il est perdu.

Exploiter les faiblesses (Soldano) :

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...

Marquer (Escrime) :

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.

Tourbillon (Escrime / Escrime) :

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.