

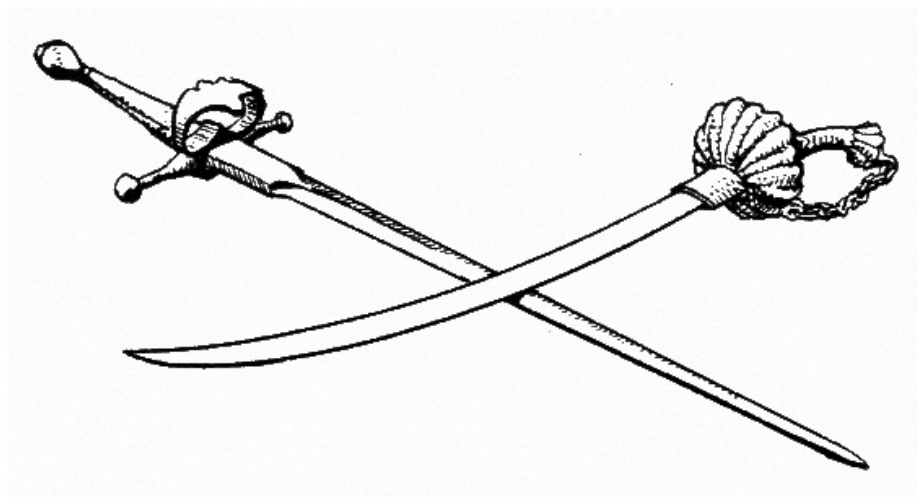
# Entraînements

Les entraînements sont traités séparément car la plupart s'utilisent différemment.

Certaines des compétences qui leurs sont associées vous donneront accès à des « aptitudes spécifiques » et pas des dés supplémentaires pour faire vos jets. Lisez soigneusement la description de chaque compétence afin de voir quels avantages vous pouvez en retirer et inscrivez chacun de ces avantages sur votre feuille de personnage.

## Table des matières

<b>Entraînements autorisés sans restriction à la création</b>	<b>1</b>	Grenade	16
Arbalète	2	Hache	16
Arc	3	Hache à deux mains	17
Arme d'hast	4	Lance de cavalerie	18
Athlétisme	4	Lance légère	18
Bâton	6	Lutte	19
Bouclier	7	Masse	20
Cape	7	Matraque	21
Cavalier	8	Mousquet	21
Couteau	9	Pistolet	22
Combat de rue	10	Pugilat	22
Épée à deux mains	11	<b>Entraînements à l'accès limité à la création</b>	<b>23</b>
Escrime	12	Arme de jet exotique	23
Eventail	12	Armes exotiques jumelées	24
Filet	13	Arts martiaux défensifs	25
Fléau	14	Arts martiaux offensifs	28
Fouet	15	Bolas	30
Gant de combat	15	Fronde	30
		Sarbacane	31



## Intraînements autorisés sans restriction à la création

Ces entraînements sont libres d'enseignement et les joueurs peuvent les choisir sans restriction pour leurs personnages.

### Arbalète

#### Description

Certes, les arbalètes commencent à disparaître des champs de bataille, mais certains soldats ou assassins se servent encore de cette arme, qui est à la fois silencieuse et facile d'utilisation.

Outre les arbalètes proprement dites, on peut également trouver des armes suivant le même mode de fonctionnement : un système de cordes, de ressort, d'air comprimé, etc. propulse le projectile. Un mécanisme est presque toujours prévu pour garder l'arme en position de tir, sans fatigue pour le tireur. Le projectile de ces armes a toujours une trajectoire assez tendue, ce qui permet de viser plus facilement.

#### Compétences de base

Tirer (Arbalète), Facteur d'arcs.

#### Compétences avancées

Recharger (Arbalète), Recharger (chu-ko-nu) (Cathayan uniquement).

#### Description des compétences

##### Facteur d'arcs

Le héros sait fabriquer et réparer arcs, arbalètes et flèches. Cette compétence ne regroupe que la fabrication de l'empennage et du corps de la flèche ; les pointes sont obtenues auprès des forgerons. Cette compétence, particulièrement utile aux archers, leur permet d'entretenir leur réserve de flèches. A l'issue de chaque combat au cours duquel votre héros a utilisé son arc, faites un jet d'Esprit + Facteur d'arcs : votre héros récupère une flèche en bon état par tranche de 10 obtenue.

##### Recharger (Arbalète)

Le temps nécessaire pour recharger une arbalète est réduit de (rang dans cette compétence) action(s). Ainsi, un héros maîtrisant cette compétence au rang 5 sait réarmer une arbalète d'un seul mouvement (six actions - cinq rangs).

##### Recharger (Chu-ko-nu)

Pour les Cathayans uniquement. Pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, votre temps de rechargement d'un chu-ko-nu est réduit d'une action. D'ordinaire, le temps requis pour recharger un chu-ko-nu vide est de 6 actions, plus le nombre de projectiles que vous souhaitez placer dans le chargeur, jusqu'à la capacité maximale de 12. Par exemple, si vous avez un rang de 4 dans cette compétence, vous pouvez complètement recharger votre arme en 14 actions au lieu de 18. La réduction de temps s'applique uniquement au premier projectile placé dans le chargeur.

## **Tirer (Arbalète)**

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arbalète. Il faut six actions pour recharger une arbalète.

## *Arc*

### *Description*

L'archer a passé de longues années à perfectionner sa maîtrise du tir à l'arc. Sa spécialité le rend précieux dans toutes les armées et il n'aura jamais de difficulté pour se nourrir. Les archers originaires d'Avalon sont les plus réputés. Le projectile des arcs a toujours une trajectoire en cloche à longue portée, rendant l'arme plus difficile à utiliser qu'une arbalète. L'arc ne sert normalement qu'au tir, mais en situation d'urgence un héros peut s'en servir comme d'un bâton (en utilisant la compétence Bâton et les caractéristiques de base d'un bâton), mais comme ce n'est pas la vocation première de l'arc, il sera pénalisé par un malus d'une augmentation tant en attaque qu'en parade. Les arcs sont assez fragiles, et leur corde doit être absolument maintenue au sec, car un arc est inutilisable tant que sa corde est humide.

### *Compétences de base*

Tirer (Arc), Facteur d'arcs.

### *Compétences avancées*

Tir à l'arc monté, Tir réflexe.

### *Description des compétences*

#### **Facteur d'arcs**

Le héros sait fabriquer et réparer arcs, arbalètes et flèches. Cette compétence ne regroupe que la fabrication de l'empennage et du corps de la flèche ; les pointes sont obtenues auprès des forgerons. Cette compétence, particulièrement utile aux archers, leur permet d'entretenir leur réserve de flèches. A l'issue de chaque combat au cours duquel votre héros a utilisé son arc, faites un jet d'Esprit + Facteur d'arcs : votre héros récupère une flèche en bon état par tranche de 10 obtenue.

#### **Tirer (Arc)**

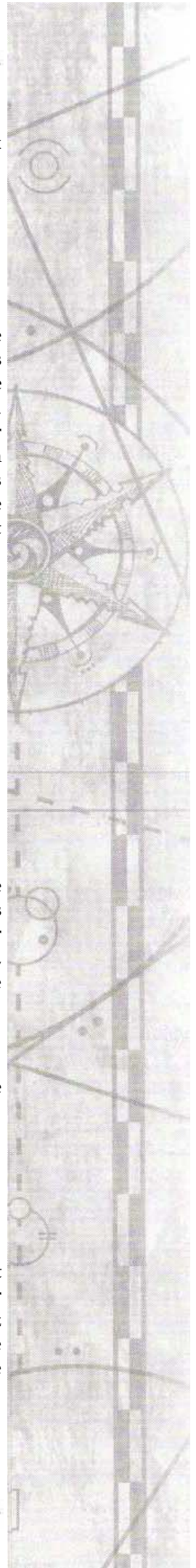
Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un arc. Il faut une action pour bander l'arc et une autre pour relâcher la flèche encochée.

#### **Tir à l'arc monté**

On utilise cette compétence à la place de Attaque (Arc) quand on tire à l'arc depuis un cheval.

#### **Tir réflexe**

Les archers et frondeurs les plus aguerris parviennent à se concentrer tout autant (si ce n'est plus) sur la vitesse de leur tir que sur la précision. Grâce à cette compétence, on peut bander un arc (ou armer une fronde ou une sarbacane) et tirer en une seule action, mais vous devrez réussir votre jet avec deux augmentations pour y parvenir. Si vous y parvenez, cette compétence remplacera alors votre compétence Attaque (Arc, Fronde ou Sarbacane). Cette compétence ne peut pas être utilisée à cheval.



## *Arme d'hast*

### *Description*

Sur les champs de bataille de Théah, les piquiers côtoient fréquemment les mousquetaires : les premiers maintiennent l'ennemi à distance tandis que les seconds rechargent leurs armes. Une arme d'hast ressemble à une lance : c'est une longue hampe de bois sur laquelle est fixée une pointe ou une lame de métal. Cette dernière est souvent assez élaborée. Ce genre d'arme n'est pas prévu pour être lancé, ce sont des armes d'infanterie nécessitant de se servir des deux mains. Les armes d'hast sont populaires en raison de la longueur de leur hampe. Cependant, elles perdent rapidement de leur efficacité en terrain accidenté ou en corps à corps trop rapproché.

### *Compétences de base*

Lancer (Arme de jet exotique).

### *Compétences avancées*

Tir d'adresse (Arme de jet exotique).

### *Description des compétences*

#### **Attaque (Arme d'hast)**

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme d'hast.

#### **Parade (Arme d'hast)**

Un héros peut utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire au moyen d'une arme d'hast, comme compétence de défense s'il combat avec une arme d'hast.

#### **Réception de charge**

Si votre héros utilise une arme d'hast contre un adversaire qui le charge, qu'il soit à pied ou à cheval, vous pouvez utiliser cette compétence à la place de votre compétence d'attaque habituelle ; vous devez annoncer votre intention avant de faire votre jet d'attaque. Si l'attaque porte, vous pouvez ajouter votre valeur actuelle totale d'initiative aux dommages.

## *Athlétisme*

### *Description*

Les athlètes passent de longues heures à s'entraîner pour devenir plus rapide, plus fort, plus endurant ou plus agile que le commun des mortels. Leurs compétences sont souvent d'un grand secours dans les tombes défendues par des pièges surnaturels.

### *Compétences de base*

Course de vitesse, Escalade, Jeu de jambes, Lancer.

### *Compétences avancées*

Acrobatie, Amortir une chute, Course d'endurance, Nager, Pas de côté, Roulé-boulé, Sauter, Soulever.

## Description des compétences

### **Acrobatie**

Le héros sait se balancer avec adresse à une corde, un lustre... S'il est attaqué à ce moment-là, cette compétence lui servira de défense passive.

### **Amortir une chute**

Les aventuriers ont une curieuse tendance à faire sans cesse des chutes, mais le héros a appris à les amortir ; il sait absorber l'impact de l'épaule et accompagner sa chute en roulant (ce qui ne lui sera pas d'une grande utilité s'il tombe dans une fosse pleine de pieux). Pour chaque rang dans cette compétence, le héros subit un dé de moins de dommages dus à la chute (minimum 0).

### **Course d'endurance**

Le héros peut courir sur de longues distances sans s'effondrer ; il sait trouver son rythme et régler sa respiration en course.

### **Course de vitesse**

Quand le danger est trop grand, le héros peut courir à une vitesse phénoménale. Il ne pourra pas maintenir un tel rythme très longtemps, mais durant ce court laps de temps, peu d'hommes sont capables de rivaliser avec lui. Lorsqu'il court, cette compétence lui sert de défense passive.

### **Escalade**

Le héros trouve naturellement les endroits où s'agripper des mains et des pieds lors d'une ascension, sait utiliser du matériel d'escalade et déterminer la meilleure voie d'accès à une hauteur. S'il est attaqué lors d'une ascension, cette compétence lui servira de compétence de défense.

### **Jeu de jambes**

Cette compétence permet d'éviter la trajectoire de l'arme d'un adversaire. Cette compétence peut servir de défense passive, même si le héros attaqué n'est pas armé.

### **Lancer**

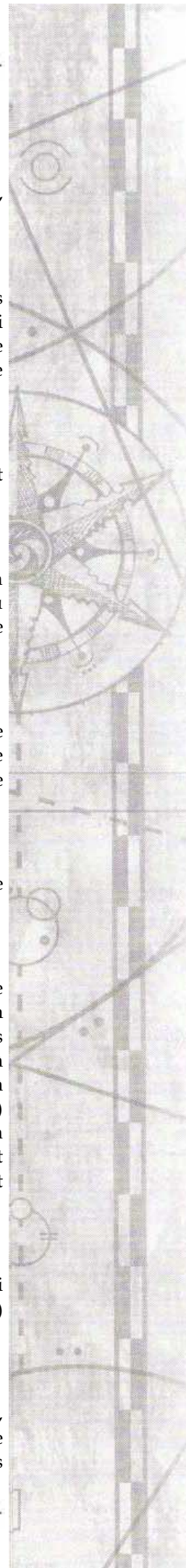
Le héros lance plus loin et avec plus de précision que les personnes ne maîtrisant pas cette compétence, laquelle peut s'avérer particulièrement utile s'il veut lancer une pierre avec un message à travers une fenêtre. Mais attention, cette compétence permet de lancer des objets de façon "utilitaire" mais jamais pour causer des dommages (comme couper une corde à distance, lancer un pistolet à un ami désarmé, etc. mais pas lancer un couteau ou une pierre à la tête d'un ennemi). Pour lancer un couteau, il vous faudra la compétence lancer (couteau) issue de l'entraînement Couteau et pour lancer un objet dans le but de faire des dommages à un adversaire, il vous faudra la compétence lancer (arme improvisée) issue de l'entraînement Combat de rue. La portée de l'objet variera en fonction de son poids mais sera généralement de 5 mètres + (rang de Gaillardise x 2 mètres).

### **Nager**

Le héros, s'il n'est pas trop lourdement chargé, parvient plutôt bien à se maintenir à flot (si l'on oublie les tempêtes et les requins, bien sûr). Les règles concernant la nage (et la noyade) figurent dans le Guide du maître.

### **Pas de côté**

Les combattants les plus aguerris trouvent instinctivement la meilleure position d'attaque, même s'ils se mettent hors de portée de leur adversaire. Si vous utilisez une défense active avec succès, vous pouvez diminuer le résultat de votre prochain dé d'action de (rang de Pas de côté) points. Vous ne pouvez pas réduire un dé au-delà de la phase d'action actuelle.



## **Roulé-boulé**

C'est la compétence que vous utiliserez lorsque votre héros glissera ou roulera au sol. Elle peut servir à plonger sous une table ou glisser sous une grille en train de s'abaisser. Dans ce cas, cette compétence vous sert de défense.

## **Sauter**

Le héros saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le héros est en train de sauter.

## **Soulever**

Il y a deux façons de soulever une charge, une bonne et une mauvaise. Si le héros utilise la seconde, il est quasiment sûr de se blesser. Cette compétence permet de soulever de lourdes charges à moindre risque.

## **Bâton**

### *Description*

Un bâton est beaucoup plus facile à fabriquer qu'une épée ou une arme d'hast, et est beaucoup moins souvent perçu comme une menace. Alors que la majeure partie de votre entraînement martial avec des bâtons a lieu avec le bâton de combat d'Avalon ou le gwon du Cathay, même un grand bâton de marche peut être utilisé comme arme à l'aide de cette compétence. Les bâtons ne peuvent être utilisés qu'avec les deux mains. Le terme bâton désigne toutes les armes contondantes constituées uniquement d'une hampe. Si un héros désire combattre avec la hampe d'une lance plutôt que la pointe pour ne pas blesser sa cible, on peut utiliser les caractéristiques du bâton. Cette arme est populaire pour les non guerriers, car elle est peu coûteuse, facile à maîtriser, et qu'elle peut être portée discrètement malgré sa taille. Il est en effet facile de convertir son bâton de marche en arme. Les bâtons ne peuvent pas être lancés.

### *Compétences de base*

Attaque (bâton), Parade (bâton).

### *Compétences avancées*

Balayage, Pousser (bâton).

### *Description des compétences*

#### **Attaque (Bâton)**

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un bâton.

#### **Balayage**

Un fauchage est une attaque agressive où le bastonneur fait tourner rapidement son bâton au-dessus de lui avant d'envoyer l'une des extrémités de son arme contre votre adversaire. Vous devez déclarer effectuer un Balayage à la place de votre attaque classique. Vous lancez deux dés supplémentaires (+2g0) lors de votre jet de dommages si votre attaque réussie. Cependant, pendant cette phase uniquement, votre ND pour être touché tombe à 5 et vous ne pouvez utiliser aucune défense active.

## **Parade (Bâton)**

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros est équipé d'un bâton.

## **Pousser (bâton)**

Cette attaque d'estoc avec un bâton est réalisée en lançant Gaillardise + Pousser. Si le jet passe le ND pour être touché de l'adversaire, celui-ci reçoit deux dés de dommages supplémentaires, lancés mais non gardés (+2g0), et doit faire un test de Finesse + Equilibre (ou Jeu de jambes) contre un ND égal au résultat d'attaque pour ne pas chuter.

## **Bouclier**

### *Description*

Tout le monde peut se servir d'un bouclier, mais seul un soldat rompu à son maniement peut en faire une véritable arme d'attaque. Les bases du maniement des boucliers de grandes tailles s'apprennent vite, mais les subtilités sont plus difficiles à acquérir. Par contre, pour se protéger des projectiles, le bouclier est idéal. Il permet en effet de s'abriter derrière et d'encaisser les dégâts dans le bouclier lui-même. Les boucliers sont construits en bois, acier ou bronze. Les Kosars utilisent également le cuir ou de la peau tendue (à traiter comme du cuir bouilli dans tous les cas). Le bouclier est fixé sur le bras gauche pour un droitier (l'inverse pour un gaucher). Il protège une surface plus ou moins grande en fonction de son type.

Les bases du maniement des boucliers de grandes tailles s'apprennent vite, mais les subtilités sont plus difficiles à acquérir. Par contre, pour se protéger des projectiles, le bouclier est idéal. Il permet en effet de s'abriter derrière et d'encaisser les dégâts dans le bouclier lui-même, chaque bouclier possède un bonus provenant directement de sa taille et applicable à sa défense passive.

### *Compétences de base*

Parade (Bouclier).

### *Compétences avancées*

Attaque (Bouclier).

### *Description des compétences*

#### **Attaque (Bouclier)**

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un bouclier. Un bouclier inflige 1g1 de dommages quand on s'en sert pour attaquer.

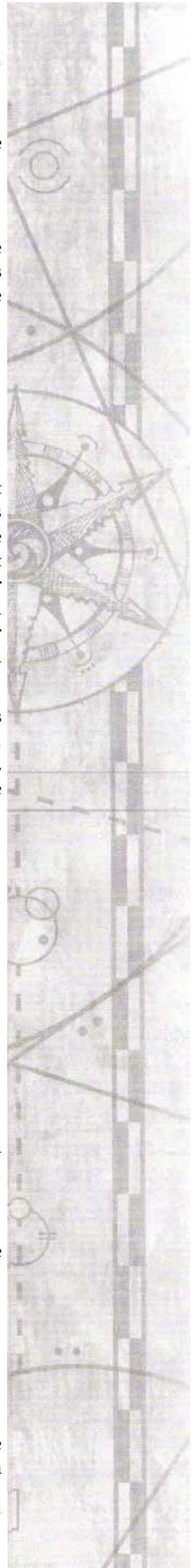
#### **Parade (Bouclier)**

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros est équipé d'un bouclier.

## **Cape**

### *Description*

Dans les mains d'un combattant expérimenté, une cape peut être bien plus qu'un simple vêtement d'apparat. Elle peut quasiment servir de bouclier mais aussi empêtrer un



adversaire. Son principal inconvénient est que – contrairement à la majeure partie des autres armes improvisées – on ne peut l'utiliser pour attaquer.

## *Compétences de base*

Parade (Cape).

## *Compétences avancées*

Aveugler.

## *Description des compétences*

### **Aveugler**

Semblable au Coup aux yeux, cette attaque a pour objectif d'aveugler et d'embrouiller temporairement votre adversaire. Pour l'exploiter, vous devez tenir une cape dans votre main non directrice. Vous déclarez ensuite l'utilisation de cette compétence et effectuez votre jet de dés en l'utilisant comme compétence d'attaque. Si cette dernière est couronnée de succès, vous n'infligez aucun dommage mais obligez votre cible à augmenter son dé d'action suivant de deux points, plus 1 par augmentation réussie. Si le dé d'action passe ainsi au-dessus de 10, il disparaît.

### **Parade (Cape)**

La parade consiste, pour votre héros, à placer sa cape entre les coups de son ennemi et lui-même. Cette dernière peut faire office de compétence de défense lorsque vous enroulez votre manteau autour de votre main non directrice.

## *Cavalier*

### *Description*

Avec cet entraînement, un personnage peut monter sur n'importe quel cheval domestique et peut le diriger avec un minimum d'efforts. Bien évidemment, un entraînement poussé permet d'accomplir des tours d'adresse beaucoup plus spectaculaires.

## *Compétences de base*

Equitation, Soins des chevaux.

## *Compétences avancées*

Dressage, Sauter en selle, Voltige.

## *Description des compétences*

### **Dressage**

Cette compétence permet de domestiquer un animal et de lui apprendre à exécuter certains tours, ainsi qu'à attaquer sur commande. Votre MJ trouvera des règles optionnelles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du Maître.

### **Equitation (type d'animal à préciser s'il ne s'agit pas de chevaux)**

Base : Cavalier, Ecuyer, Maquignon,

Avancée : Acolyte, Caravanier, Chasseur de primes, Cocher, Eclaireur, Explorateur, Fauconnier, Guérillero, Mousquetaire, Précepteur, Rasoir, Recruteur, Torero, Veneur

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).

## **Sauter en selle**

Il est parfois nécessaire de sauter sur son cheval et de partir au grand galop le plus rapidement possible. Cette compétence permet de sauter sur un cheval en courant (ND 15) ou du premier étage d'un bâtiment (ND 20).

## **Soin des chevaux**

Base : Cavalier, Ecuyer, Palefrenier

Avancée : Maquignon

Cette compétence permet de prendre soin d'une monture, pour tout ce qui concerne les nécessités du quotidien (pansage, nourriture, etc.), de remettre un fer sur un pied (c'est très différent de ferrer un cheval) et soigner ses petites blessures du quotidien (ses Blessures légères).

## **Voltige**

Cette compétence permet d'effectuer un certain nombre d'acrobaties, telles que se tenir debout sur un cheval durant une chevauchée (ND 15), glisser sur le côté du cheval afin de bénéficier d'une certaine protection (ND 20)... Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

## **Couteau**

### *Description*

S'il est plus facile de dissimuler un couteau qu'une épée, cette arme est généralement considérée comme moins dangereuse. Les marins sont souvent particulièrement habiles au maniement du couteau, instrument qu'ils utilisent quotidiennement pour effectuer de multiples tâches. Les couteaux possèdent une lame ne dépassant pas 50 cm. Bien qu'elles permettent d'infliger des dégâts tranchants, elles s'utilisent surtout pour frapper d'estoc.

Les bases de la dague sont faciles à apprendre, et comme l'arme est peu encombrante, elle est assez populaire. Beaucoup de héros n'ayant pas une vocation de combattant en porte une pour pouvoir se défendre malgré tout. La plupart des dagues sont assez légères et assez bien équilibrées pour être utilisées comme armes de jet.

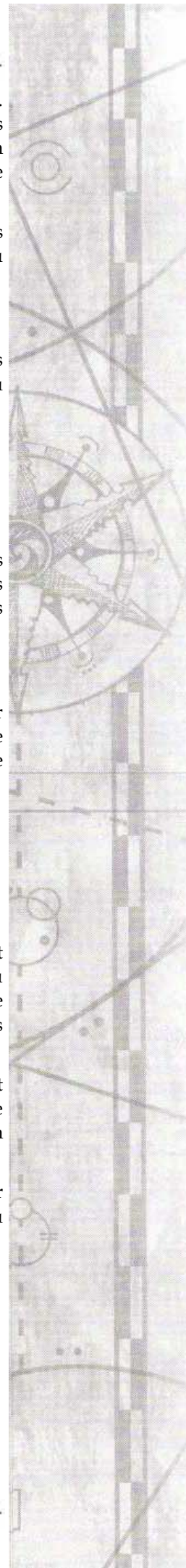
Remarque : bien qu'apparenté à une dague, le bichwa, les griffes animales, le hora et le katar se trouvent avec les gants de combat, car ils ne possèdent pas de poignée mais un anneau découpé pour les tenir..

### *Compétences de base*

Attaque (Couteau), Parade (Couteau).

### *Compétences avancées*

Lancer (Couteau).



## *Description des compétences*

### **Attaque (Couteau)**

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un couteau.

### **Lancer (Couteau)**

Si votre héros attaque un adversaire en lui lançant un couteau, c'est cette compétence que vous devez utiliser au lieu de sa compétence d'attaque habituelle.

### **Parade (Couteau)**

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros combat avec un couteau.

## *Combat de rue*

### *Description*

Les subtilités du pugilat ne sont pas pour tout le monde. Certains pensent que le meilleur moyen de finir entre quatre planches c'est justement de combattre à la loyale.

### *Compétences de base*

Attaque (Combat de rue).

### *Compétences avancées*

Attaque (Armes improvisées), Coup à la gorge, Coup aux yeux, Coup de pied, Lancer (Armes improvisées), Parade (Armes improvisées).

## *Description des compétences*

### **Attaque (Arme improvisée)**

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme improvisée. Vous l'utiliserez quand votre héros attaquera avec une arme dont l'utilisation n'est pas couverte par une compétence particulière, telle une table, une caisse ou un autre être humain. Votre MJ trouvera les règles relatives aux armes improvisées dans le Guide du maître.

### **Attaque (Combat de rue)**

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire. Elle peut être utilisée, d'une façon générale, pour effectuer tous les jets d'attaque qui ne sont pas couverts par une compétence particulière. Il s'agit d'une attaque à mains nues qui inflige 0g1 dés de dommages.

### **Coup à la gorge**

Déclarez votre intention avant d'utiliser cette compétence, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour être touché de l'adversaire de votre héros est augmenté de 15 lorsque vous utilisez cette compétence, mais si l'attaque porte (et n'est donc pas évitée par une défense active), vous infligez automatiquement une blessure grave à l'adversaire au lieu de faire un jet de dommages. Vous pouvez utiliser cette compétence avec tout ce qui vous tombe sous la main, ce qui inclus une arme généralement utilisée pour des coups plus "nobles", comme la rapière ou la main gauche.

## **Coup aux yeux**

Cette compétence permet de porter un coup destiné à aveugler temporairement un adversaire (le héros doit obligatoirement avoir une main libre pour pouvoir l'utiliser). Vous devez déclarer votre intention avant de faire votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si l'attaque porte, l'adversaire de votre héros subira 0g1 dé de dommages (mains nues) et devra augmenter la valeur de son prochain dé d'action de 1, plus 1 par augmentation utilisée. Si la valeur du dé dépasse 10, le dé est abandonné.

## **Coup de pied**

Un coup de pied inflige 0g2, mais le ND pour toucher est augmenté de 10. Vous devez déclarer votre intention avant de faire votre jet d'attaque en utilisant cette compétence.

## **Lancer (Arme improvisée)**

Le héros lance plus loin et avec plus de précision que les personnes ne maîtrisant pas cette compétence, laquelle peut s'avérer particulièrement utile s'il veut lancer un pistolet au visage d'un adversaire ou arrimer un grappin à une prise précise. Si le héros attaque un adversaire en lui lançant un objet, cette compétence lui servira de compétence d'attaque. La portée de l'arme variera en fonction de son poids, mais sera généralement (pour les objets jusqu'à la taille d'une bouteille de vin) de 5 mètres + (rang de Gaillardise x 2 mètres).

## **Parade (Arme improvisée)**

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros est équipé d'une arme improvisée.

## **Épée à deux mains**

### *Description*

Tous les spadassins n'ont pas encore adopté les nouvelles techniques d'escrime. Cette compétence regroupe l'utilisation des épées à deux mains (toutes celles qui ne sont pas décrites dans la spécialisation Escrime). Ce n'est pas parce que ces armes ne sont plus à la mode qu'elles ont perdu leur efficacité. Les épées à deux mains sont souvent réservées aux combattants d'élite d'une armée. Leur portée accrue et les dégâts très importants que ces lourdes armes infligent permettent de faire les vides autour de soit assez aisément.

Presque toutes les épées à deux mains sont à double tranchant. Elles sont normalement trop lourdes pour être maniée à une main ou à cheval, et ne peuvent pas être lancées non plus. Bien que les coups d'estoc soient possibles, ils sont assez rarement utilisés.

### *Compétences de base*

Attaque (Épée à deux mains), Parade (Épée à deux mains).

### *Compétences avancées*

Aucune.

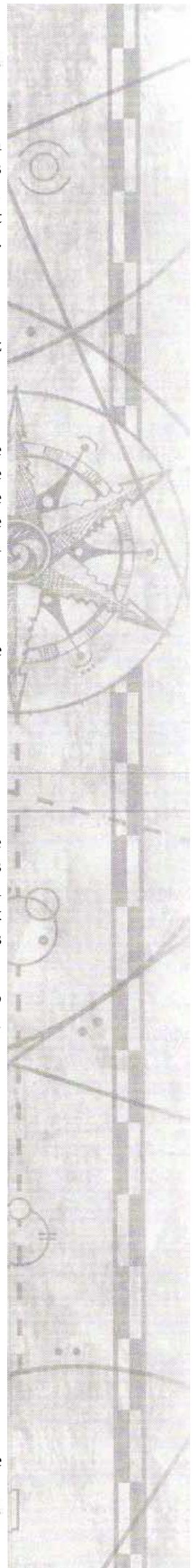
### *Description des compétences*

#### **Attaque (Épée à deux mains)**

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une épée à deux mains.

#### **Parade (Épée à deux mains)**

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si votre héros combat avec une épée à deux mains.



## Escrime

### Description

Les personnages qui ont suivi un entraînement d'escrime possèdent une connaissance basique des théories et des techniques auxquelles fait appel l'escrime moderne. Cette compétence regroupe le maniement des armes d'escrime telles que la rapière, le fleuret, l'épée courte, le cimeterre ou l'épée longue. Cette compétence constitue la base de l'enseignement dispensé dans la plupart des écoles d'escrime de Théah. Les lames d'escrime constituent les armes les plus populaires. Elles offrent de bonnes possibilités de parade pour se défendre, associées à des dégâts conséquents. De plus les lames d'escrime sont solides, assez faciles à manier et pas trop encombrante.

Les lames d'escrime sont souvent à double tranchant, avec une pointe assez effilée. Elles peuvent être utilisées pour trancher, mais elles sont plus redoutables encore pour les coups d'estoc. Ainsi, les lames d'escrime sont des armes très versatiles. Les lames d'escrime se manient souvent à une main, mais la garde est parfois assez longue pour permettre une prise à deux mains aisée.

### Compétences de base

Attaque (Escrime), Parade (Escrime).

### Compétences avancées

Aucune.

### Description des compétences

#### Attaque (Escrime)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme d'escrime.

#### Parade (Escrime)

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros combat avec une épée.

## Éventail

### Description

Cet entraînement permet d'utiliser un éventail comme une arme. Toutefois, pas n'importe quel éventail, deux modèles seulement sont utilisables en ce sens : le modèle de l'école Charmine entièrement fait de métal et centré sur la défense et le modèle de l'école Falisci équipé de lames rétractables dans les lattes plutôt tourné vers l'attaque. Les éventails archaïques entièrement en bois, encore utilisés en Eisen et Ussura peuvent également faire l'affaire, mais uniquement pour parer et l'on considérera qu'il est réduit en miettes à l'issue du combat. Enfin, les éventails classiques ne sont pas assez solides pour être utilisé comme une arme, on utilisera plutôt les compétences Attaque et Parade (Armes improvisées) dans ce cas. L'éventail en acier de l'école Charmine est considéré comme une arme infligeant 0g2 dés de dommages mais procurant une augmentation gratuite en parade (éventail), quant au modèle de l'école Falisci, il inflige 1g2 dés de dommages. Ils doivent tous deux être réalisés spécialement par un artisan qualifié (éventailiste) et une personne parvenant à combiner les deux styles de combat pourrait demander à créer un éventail spécial regroupant les avantages des deux écoles, ce qui lui permettrait de bénéficier d'une arme infligeant 1g2 dés de dommages et procurant une augmentation gratuite en parade (éventail). Les éventails des

écoles Charmine et Falisci coûtent 30 guilders à faire fabriquer. Un modèle mixte reviendrait au minimum à 50 guilders.

## Compétences de base

Parade (Eventail).

## Compétences avancées

Attaque (Eventail), Eventailliste.

## Description des compétences

### Attaque (Eventail)

L'éventail doit être ouvert pour être utilisé en attaque. Avec le modèle de l'école Charmine, ce sont les ailettes tranchantes qui sont utilisées comme une arme de taille, alors que celui de l'école Falisci a recours aux lames rétractables pour attaquer d'estoc et de taille. Les techniques d'attaque à l'éventail demandent une grande flexibilité du poignet qu'il est difficile à acquérir pour infliger des dommages substantiels. Enfin, le porteur d'un éventail vise généralement des zones vitales où les vaisseaux sanguins sont proches de la peau, comme le cou ou la pliure du coude.

### Eventailliste

La compétence Eventailliste relève du métier Artisan. Elle permet de fabriquer des éventails dans de nombreux styles différents et avec une grande variété de matériaux, mais les motifs peints nécessiteront les talents d'un artiste reconnu.

### Parade (Eventail)

Il est plus simple d'apprendre à parer qu'à attaquer à l'aide d'un éventail. Il est maintenu fermé et utilisé comme un poignard pour parer les coups adverses.

## Filet

### Description

Les rets sont faits de cordes solides et servent souvent à dévier les coups ou à Empêtrer un ennemi.

### Compétences de base

Parade (filet).

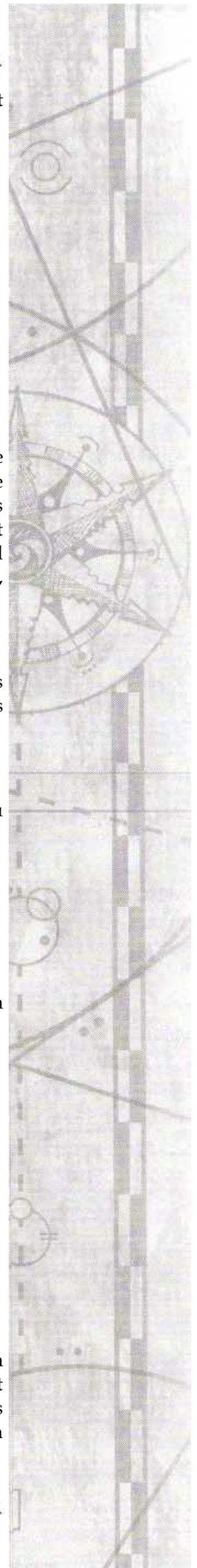
### Compétences avancées

Empêtrer.

### Description des compétences

#### Empêtrer

Vous pouvez utiliser votre filet en le jetant sur votre adversaire ; ainsi empêtré, il subit un malus de 2 dés (à jeter et à garder) sur toutes ses défenses et ne peut plus attaquer. Il peut essayer de l'éviter en réussissant un jet de défense active, sinon, il se retrouve empêtré dans les rets. Un jet de Finesse contre un ND de 30 et la dépense d'un dé d'action permettront à la victime de se sortir de ce guêpier.



## **Parade (Filet)**

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros est équipé d'un filet.

## *Fléau*

### *Description*

Les fléaux sont des armes articulées. Une chaîne ou une lanière de cuir relie au manche la partie dangereuse de l'arme. Les fléaux sont difficiles à maîtriser, surtout en parade. Ils ne peuvent pas être lancés avec une efficacité suffisante.

Par contre, ils présentent deux avantages : ils ont une bonne portée, tout en étant peu encombrants, et surtout il est difficile de parer les coups d'un fléau. Pour parer efficacement un fléau, il faut réussir une parade avec un malus de deux augmentations, sinon le fléau s'entoure autour de son arme. Les deux armes sont alors bloquées (référez-vous alors à la compétence de spadassin Emprisonner). Par contre, si le défenseur pare le fléau avec un bouclier, il ne court pas ce genre de risque (et ne subit donc pas les deux augmentations de malus).

### *Compétences de base*

Attaque (Fléau).

### *Compétences avancées*

Emprisonner (Fléau), Ralentir (Fléau).

### *Description des compétences*

#### **Attaque (Fléau)**

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un fléau.

#### **Emprisonner**

On ne peut utiliser cette compétence que contre des armes d'escrime. Elle permet d'enrouler la chaîne de votre arme autour de l'épée de votre adversaire. Annoncez votre intention d'y recourir, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous le réussissez, votre PJ a momentanément immobilisé l'épée de son adversaire. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée. Pour tenter de se dégager, l'adversaire de votre PJ doit utiliser un dé d'action (voir les règles sur les interruptions et les actions de réserve), puis faire un jet d'opposition de [Gaillardise + Parade (arme coincée)] contre Gaillardise + Emprisonner de votre PJ. S'il remporte l'opposition, il débloque son arme ; elle reste coincée dans le cas contraire. Vous pouvez, vous, utiliser un dé d'action pour renforcer la prise de votre PJ : chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque votre adversaire tentera de dégager son arme. L'adversaire de votre PJ peut également choisir de lâcher son arme : votre PJ en aura alors deux. Si vous subissez une blessure grave, les armes sont automatiquement débloquentes.

#### **Ralentir**

Plutôt que d'essayer d'infliger des dommages à votre adversaire, vous pouvez embrouiller et gêner ses mouvements en attrapant temporairement ses membres avec votre chaîne. Vous devez annoncer l'utilisation de cette compétence et effectuer votre jet d'attaque avec elle. Si l'attaque réussit, elle n'inflige aucun dégât, mais force votre opposant à augmenter son prochain dé d'action de 2, plus 1 pour chaque Augmentation prise sur votre attaque. Si le dé d'action est augmenté à plus de 10, il est perdu.

## Fouet

### Description

Bien qu'on s'en serve rarement au combat, le fouet n'en reste pas moins une arme efficace. Il dispose d'une très bonne allonge et sa rapidité d'utilisation lui confère un avantage léger sur les autres armes. Mais attention, si le fouet est une arme des plus dangereuses entre les mains d'un expert, elle l'est bien plus encore dans celles d'un néophyte. Les fouets sont constitués pour l'essentiel d'une corde ou d'une lanière, au bout de laquelle peut se trouver une lame ou un poids.

Ces armes sont d'une utilisation assez particulière. Elles ont une portée importante en raison de la longueur de la partie souple, peuvent s'utiliser en faisant tourner l'arme pour couvrir une surface importante.

### Compétences de base

Attaque (fouet).

### Compétences avancées

Saisir un objet, Se balancer.

### Description des compétences

#### Attaque (Fouet)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un fouet.

#### Saisir un objet

Le héros peut utiliser son fouet pour attraper un objet particulier comme la fiole que votre adversaire s'apprête à lancer au sol, le collier de la reine ou la fleur que votre s'apprête à offrir concurrent à la dame de votre cœur.

#### Se balancer

Lorsque le héros utilise cette compétence, il peut utiliser son fouet et l'enrouler autour d'une branche, d'un lustre, etc. puis s'en servir comme d'une corde afin de se balancer jusqu'à l'endroit qu'il veut atteindre. Enfin, d'un mouvement du poignet, il pourra le décrocher.

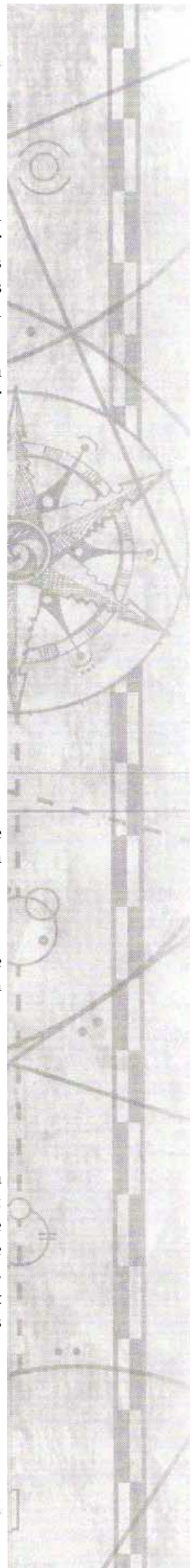
## Gant de combat

### Description

Les gants de combats regroupent toutes les armes qui s'utilisent plus comme une extension de la main que comme une arme à proprement parlé. L'arme peut prendre différente forme : pointes, griffes, lames, etc. Elle est presque toujours pourvue d'un gant, dans lequel on glisse la main. La plupart du temps, l'arme prend un certain temps à enfiler ou à retirer : elle nécessite donc souvent de se préparer à l'avance. Bien que bénéficiant d'une bonne vitesse, ces armes sont souvent moins efficaces que les autres : leurs dégâts sont souvent moindre, et elles ne permettent pas de parer très efficacement. Aucune de ces armes ne se lance. Parmi les plus utilisées, nous citerons le panzerfaust, les griffes ou le katar.

### Compétences de base

Attaque (gant de combat).



## *Compétences avancées*

Parade (gant de combat), Uppercut (utilisable avec tous sauf le katar et les griffes).

## *Description des compétences*

### **Attaque (Gant de combat)**

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un gant de combat.

### **Parade (Gant de combat)**

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros est équipé d'un gant de combat.

### **Uppercut (utilisable avec tous sauf le katar et les griffes).**

Cette compétence permet de porter une brutale attaque à mains nues 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 contrepartie, le ND pour être touché de votre héros passe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de cette phase. Attention, pour les gants de combat, cette compétence n'est pas utilisable avec un katar ou des griffes.

## *Grenade*

### *Description*

Les grenades sont d'une utilisation très récente, elles e lancent sur ses ennemis une fois que la mèche est allumée.

### *Compétences de base*

Lancer (grenade).

### *Compétences avancées*

Aucune.

### *Description des compétences*

### **Lancer (Grenade)**

Si votre héros attaque un adversaire en lui lançant une grenade, c'est cette compétence que vous devez utiliser.

## *Hache*

### *Description*

Bien qu'elle ne soit plus guère d'usage dans les autres nations, la hache reste une arme répandue en Ussura et au Vestenmannavnjar. Ceux qui apprennent cette spécialisation savent manier la hache, les haches de lancer et autres haches à une main. Pour nombre d'Ussurans et de Vestens, il s'agit avant tout d'un outil avec lequel on peut se battre. Les haches sont des armes constituées d'un manche, généralement en bois, et d'une lourde lame. Elles infligent uniquement des dégâts tranchants. Elles sont parmi les armes les plus dévastatrices, mais

elles sont moins efficaces pour parer les coups que certaines autres armes. Les haches ne se manient généralement qu'à une main et peuvent être utilisées comme arme de jet.

## Compétences de base

Attaque (Hache), Parade (Hache).

## Compétences avancées

Lancer (Hache).

## Description des compétences

### Attaque (Hache)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une hache.

### Lancer (Hache)

Vous pouvez lancer votre hachette en guise d'attaque. Pour ce faire, utilisez cette compétence plutôt que Attaque (Hache).

### Parade (Hache)

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros est équipé d'une hache.

## Hache à deux mains

### Description

Tous les spadassins n'ont pas encore adopté les nouvelles techniques d'escrime. Cette compétence regroupe l'utilisation des haches à deux mains particulièrement sanglantes. Ce n'est pas parce que ces armes ne sont plus à la mode qu'elles ont perdu leur efficacité. Les haches à deux mains sont des armes constituées d'un manche, généralement en bois, et d'une lourde lame. Elles infligent uniquement des dégâts tranchants. Elles sont parmi les armes les plus dévastatrices, mais elles sont moins efficaces pour parer les coups que certaines autres armes. Leur poids empêche de les utiliser comme arme de jet.

## Compétences de base

Attaque (hache à deux mains), Parade (hache à deux mains).

## Compétences avancées

Aucune.

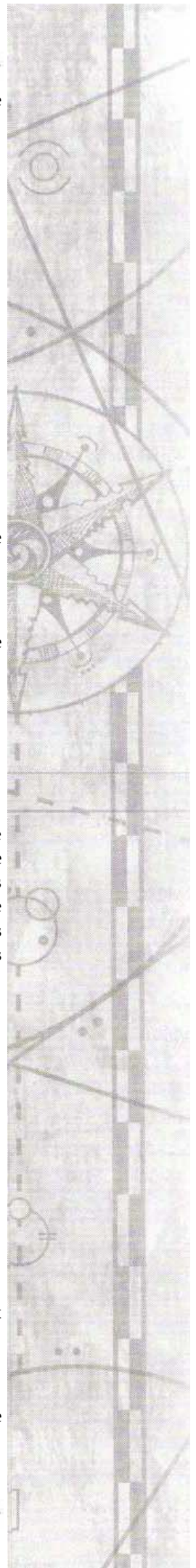
## Description des compétences

### Attaque (Hache à deux mains)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une hache à deux mains.

### Parade (Hache à deux mains)

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si votre héros combat avec une hache à deux mains.



## *Lance de cavalerie*

### *Description*

Les lances de cavalerie possèdent une hampe allongée et une pointe plus importante que les lances légères. Elles ne peuvent être maniées qu'à deux mains (ou à une main, mais uniquement à cheval en la bloquant sur la selle) et ne peuvent pas être lancer, mais leur plus longue portée et les dégâts importants qu'elles causent peuvent faire la différence.

En raison de leur poids et de leur encombrement, aucune de ces armes ne permet de parer, mais elles sont, de toute façon, surtout utilisées à cheval.

### *Compétences de base*

Attaque (lance de cavalerie).

### *Compétences avancées*

Réception de charge.

### *Description des compétences*

#### **Attaque (Lance de cavalerie)**

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire au corps à corps avec une lance de cavalerie. Pratiquement toutes les armes d'hast peuvent être utilisées comme lance de cavalerie dès qu'elles sont tenues sous le bras et que son utilisateur est monté à cheval. Mais les armes les plus efficaces pour ce style de combat restent la lance lourde et l'épieu de guerre.

#### **Réception de charge**

Si votre héros utilise une arme d'hast contre un adversaire qui le charge, qu'il soit à pied ou à cheval, vous pouvez utiliser cette compétence à la place de votre compétence d'attaque habituelle ; vous devez annoncer votre intention avant de faire votre jet d'attaque. Si l'attaque porte, vous pouvez ajouter votre valeur actuelle totale d'initiative aux dommages.

## *Lance légère*

### *Description*

Entrent dans cette catégorie toutes les armes constituées d'une pointe montée au bout d'un long manche, suffisamment légères pour être lancée. Elles peuvent être maniées à une main, bien que la prise à deux mains soit plus courante. Notez d'ailleurs que pour réussir une réception de charge, l'arme doit obligatoirement être tenue fermement à deux mains.

Les lances présentent l'avantage d'être faciles à fabriquer et de donner une portée rassurante. Bien que peu maniables, elles peuvent s'avérer très dangereuses lorsqu'elles équipent un groupe d'hommes, alors capable de dresser un véritable mur de fer devant lui.

### *Compétences de base*

Attaque (lance légère), Lancer (lance légère).

### *Compétences avancées*

Parade (lance légère), Réception de charge.

## Description des compétences

### Attaque (Lance légère)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire au corps à corps avec une lance légère.

### Lancer (Lance légère)

Lorsque vous lancez une lance légère, vous devez utiliser cette compétence à la place de votre compétence d'Attaque (lance légère). Cette compétence est une compétence avancée de l'entraînement Lance légère. Pour les spadassins de l'école Nahgem, il s'agit d'une compétence de base.

### Parade (Lance légère)

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si votre héros combat avec une lance légère.

### Réception de charge

Si votre héros utilise une arme d'hast contre un adversaire qui le charge, qu'il soit à pied ou à cheval, vous pouvez utiliser cette compétence à la place de votre compétence d'attaque habituelle ; vous devez annoncer votre intention avant de faire votre jet d'attaque. Si l'attaque porte, vous pouvez ajouter votre valeur actuelle totale d'initiative aux dommages.

## Lutte

### Description

Spectacle pour les petites gens, la lutte a aussi de nombreuses applications pratiques. Un lutteur, s'il parvient à éviter l'arme de son adversaire, bénéficie d'un très gros avantage sur un adversaire inexpérimenté.

### Compétences de base

Prise.

### Compétences avancées

Casser un membre, Coup de tête, Etreinte, Se dégager.

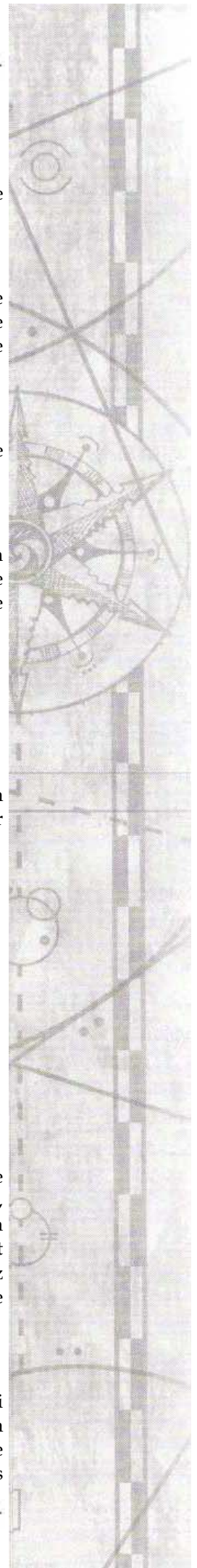
### Description des compétences

#### Casser un membre

Cette compétence permet, à certaines conditions, de briser un membre à un adversaire. Votre héros doit tout d'abord être parvenu à empoigner son adversaire (voir la compétence Prise), puis vous devez désigner le membre qu'il va tenter de briser et enfin faire un jet d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour être touché de l'adversaire de votre héros est augmenté de 10 lorsque vous utilisez cette compétence, mais si l'attaque porte, vous infligez automatiquement une blessure grave à l'adversaire de votre héros au lieu de faire un jet de dommage. La prise en cours est brisée si ce jet de compétence est réussi.

#### Coup de tête

Ce coup peut handicaper terriblement l'adversaire du héros, mais ce dernier devra aussi accepter de souffrir. Vous ne pouvez attaquer de la sorte que si votre héros emprisonne son adversaire par une prise ou l'inverse. Si l'attaque porte, votre héros inflige 3g1 dés de dommages à mains nues à son adversaire et subit lui-même 1g1 dés de dommages à mains



nues (n'oubliez pas d'ajouter son rang de Gaillardise à ces deux jets). Si l'adversaire de votre héros subit une blessure grave à la suite de ce coup de tête alors que c'est lui qui maintenait la prise, celle-ci est brisée. Attention, n'oubliez pas qu'en ce qui concerne votre personnage, vous avez tout intérêt à choisir le dé de dommages le plus faible afin d'encaisser le moins de dégâts possibles.

## *Etreinte*

Si l'adversaire de votre héros tente de briser une prise et s'il échoue ou si le tour s'achève, lancez (rang d'Etreinte) dés et n'en gardez qu'un. L'adversaire de votre héros subit immédiatement (résultat de ce jet) points de dommages et doit aussitôt faire un jet de blessures (comme toute attaque normale).

## *Prise*

Cette compétence permet d'effectuer le mouvement de base utilisé par tous les lutteurs. Ils s'approchent au corps à corps puis tentent de s'agripper et de s'immobiliser l'un l'autre. Pour utiliser cette attaque, vous devez déclarer votre intention puis faire un jet de (Finesse + Prise) contre le ND pour être touché de l'adversaire de votre héros.

Si vous réussissez votre jet, votre héros est parvenu à empoigner son adversaire ; ce dernier ne peut que tenter de briser la prise qui l'emprisonne, donner un coup de tête ou accomplir une action qui requiert très peu de mouvement (comme appuyer sur la détente d'un pistolet, par exemple). Pour tenter de se dégager, cet adversaire doit utiliser un dé d'action (reportez-vous aux règles sur les interruptions et les actions de réserve dans le Guide du joueur) et faire un jet d'opposition de (Gaillardise + Prise) contre (Gaillardise + Prise) de votre héros.

S'il remporte l'opposition, il parvient à se dégager ; si ce n'est pas le cas, le héros maintient sa prise et peut même, en utilisant un dé d'action, renforcer sa prise. Chaque dé d'action utilisé dans ce but vous fera bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque l'adversaire de votre héros tentera de briser son étreinte.

## *Se dégager*

Lorsque le héros tente de se dégager d'une prise de son adversaire, chaque rang dans cette compétence vous permet d'annuler une augmentation gratuite gagnée par son adversaire en renforçant sa prise.

## *Masse*

### *Description*

Les masses sont conçues pour écraser. Elles présentent l'avantage d'être faciles à utiliser : Il suffit de frapper fort. Ainsi un combattant peu aguerri se débrouillera mieux avec une masse qu'avec une épée par exemple. De plus, les masses sont solides.

### *Compétences de base*

Attaque (masse).

### *Compétences avancées*

Parade (masse).

### *Description des compétences*

#### *Attaque (Masse)*

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une masse.

## **Parade (Masse)**

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si votre héros combat avec une masse.

## *Matraque*

### *Description*

Les matraques ont plus pour but d'assommer un adversaire que de lui causer de graves blessures, c'est pourquoi elles équipent souvent les forces de l'ordre, mais aussi les voleurs qui peuvent ainsi mettre hors circuit leurs victimes.

### *Compétences de base*

Attaque (Matraque), Assommer.

### *Compétences avancées*

Parade (Matraque).

### *Description des compétences*

#### **Assommer**

Les matraques ont plus pour but d'assommer un adversaire que de lui causer de graves blessures. L'assaillant effectue un jet d'Assommer + Gaillardise contre le ND de la victime. En cas de réussite, la victime effectue un jet de Gaillardise avec un ND égal à trois fois les dommages infligés. Si ce jet est un échec, la victime est alors inconsciente. Si le jet est réussi, elle encaisse les dommages et peut continuer le combat. Si l'attaque est effectuée sans que la victime en soit consciente (embuscade, etc.), le ND est incrémenté de deux augmentations.

#### **Attaque (Matraque)**

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une matraque.

#### **Parade (Matraque)**

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si votre héros combat avec une matraque.

## *Mousquet*

### *Description*

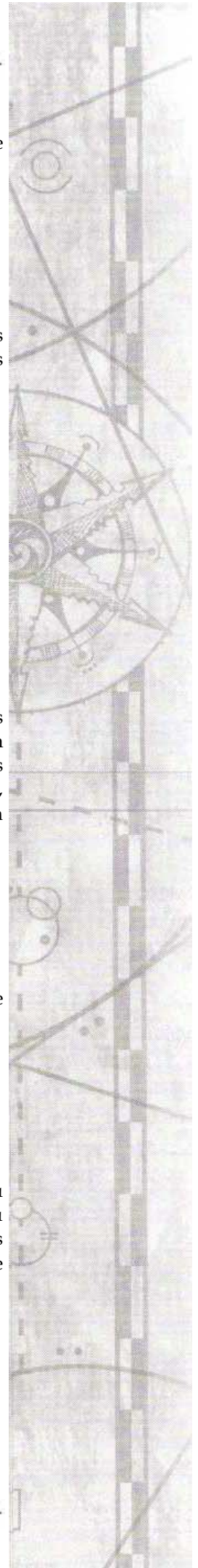
Bien que d'apparition relativement récente, les armes comme le mousquet, la carabine ou l'arquebuse deviennent de plus en plus populaires à Théah. Elles restent cependant peu précises, ce qui constitue probablement leur plus grand défaut, même si les dégâts infligés compensent pour une bonne partie ce défaut. De plus, avec une baïonnette montée sur le canon de l'arme, elle peut également servir d'arme d'hast en dernier recours.

### *Compétences de base*

Tirer (Mousquet).

### *Compétences avancées*

Recharger (Mousquet) ; Attaque (arme d'hast).



## *Description des compétences*

### **Attaque (Arme d'hast)**

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme d'hast.

### **Recharger (Mousquet)**

Pour chaque rang dans cette compétence, le temps nécessaire pour recharger un mousquet est réduit de deux actions.

### **Tirer (Mousquet)**

Cette compétence représente votre capacité à toucher un adversaire avec un mousquet. Il faut trente actions pour recharger un mousquet (en clair, inutile d'y penser au milieu d'un combat ; il sera fini bien avant que vous n'ayez fini de recharger votre arme). Cette compétence couvre également l'utilisation du lance grenades.

## *Pistolet*

### *Description*

Bien que d'apparition relativement récente, les armes comme le pistolet deviennent de plus en plus populaires à Théah. Elles restent cependant peu précises, ce qui constitue probablement leur plus grand défaut, même si leur faible encombrement les avantage grandement par rapport à une arbalète par exemple.

### *Compétences de base*

Tirer (Pistolet).

### *Compétences avancées*

Recharger (Pistolet).

## *Description des compétences*

### **Recharger (Pistolet)**

Pour chaque rang dans cette compétence, le temps nécessaire pour recharger un pistolet est réduit de trois actions.

### **Tirer (Pistolet)**

Cette compétence représente votre capacité à toucher un adversaire avec un pistolet. Il faut vingt actions pour recharger un pistolet (en clair, inutile d'y penser au milieu d'un combat ; il sera fini bien avant que vous n'ayez fini de recharger votre arme). Cette compétence couvre également l'utilisation du pistolet lance-grappin. Le ND de base pour parvenir à accrocher le grappin est de 5, plus les modificateurs de portée.

## *Pugilat*

### *Description*

Le pugilat est l'art du combat à mains nues tel qu'il est pratiqué par les gentilshommes lorsqu'ils doivent se défendre contre les scélérats qui en veulent à leur vie ou à leurs biens.

## Compétences de base

Attaque (Pugilat), Direct, Jeu de jambes.

## Compétences avancées

Claque sur l'oreille, Uppercut.

## Description des compétences

### Attaque (Pugilat)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire que l'on affronte à mains nues. Vous l'utiliserez quand votre héros fera une attaque qui n'est couverte par aucune compétence particulière. Une attaque à mains nues inflige 0g1 dés de dommages.

### Claque sur l'oreille

Cette compétence permet d'asséner un coup sec sur l'oreille d'un adversaire, de manière à le désorienter et à temporairement lui faire perdre le sens de l'équilibre. Déclarez votre intention, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour être touché de votre adversaire est augmenté de 15 lorsque vous utilisez cette compétence, mais si l'attaque porte (si elle n'est donc pas évitée par une défense active), votre héros inflige automatiquement une blessure grave à son adversaire au lieu de faire un jet de dommages.

### Direct

Lorsque vous utilisez cette compétence, votre héros effectue deux attaques à mains nues rapides contre son adversaire. Vous devez déclarer votre intention, puis effectuer vos deux jets d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour toucher l'adversaire de votre héros est augmenté de 10 lorsque vous utilisez cette compétence.

### Jeu de jambes

Cette compétence permet d'éviter la trajectoire de l'arme d'un adversaire. Cette compétence peut servir de défense passive, même si le héros attaqué n'est pas armé.

### Uppercut

Cette compétence permet de porter une brutale attaque à mains nues 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 contrepartie, le ND pour être touché de votre héros passe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de cette phase. Attention, pour les gants de combat, cette compétence n'est pas utilisable avec un katar ou des griffes.

## Entraînements à l'accès limité à la création

Ces entraînements sont limités à des groupes culturels rares ou éloignés de la zone de jeu habituelle (Empire du Croissant ou Cathay). Ils nécessitent donc l'autorisation du MJ pour être choisis par un joueur.

### Arme de jet exotique

#### Restriction

Cathayans.

## Description

Au Cathay, il existe beaucoup d'armes de lancer étranges qui ne correspondent à aucune autre catégorie, comme les couteaux ou les armes improvisées, parmi lesquelles le chakram ou le paku. Vous utilisez cette compétence pour attaquer avec ces armes.

## Compétences de base

Lancer (Arme de jet exotique).

## Compétences avancées

Tir d'adresse (Arme de jet exotique).

## Description des compétences

### Lancer (Arme de jet exotique)

Quand le héros lance une arme de jet exotique, il doit utiliser cette compétence pour effectuer son attaque. La portée du tir est déterminée par le type de l'arme lancée.

### Tir d'adresse

Cette compétence vous permet de réduire les pénalités gênant le tir (portée, cible cachée, etc.) de votre rang en Tir d'adresse \* 5. L'utilisation de cette compétence ne permet pas de faire tomber votre ND en dessous du ND pour être touché de base.

## Armes exotiques jumelées

## Restriction

Cathayans.

## Description

Au Cathay, il existe beaucoup d'armes étranges qui sont habituellement maniées par paire, et qui ne rentrent dans aucune autre catégorie, comme les couteaux ou les armes d'escrime. Cela inclut par exemple le Shuang Huan ("Pleine Lune") et le Shuang Gao. Vous êtes entraîné à manier ce type d'armes, que ce soit par paire ou seule.

## Compétences de base

Attaque (Armes exotiques jumelées), Parade (Armes exotiques jumelées).

## Compétences avancées

Double parade (Armes exotiques jumelées).

## Description des compétences

### Attaque (Armes exotiques jumelées)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec des armes exotiques jumelées.

### Double parade (Armes exotiques jumelées)

Une double parade s'effectue en croisant vos armes devant vous. Vous devez déclarer que vous utilisez cette compétence au lieu de votre compétence de Parade pour votre Défense

Active. Vous devez alors prendre deux Augmentations pour faire votre jet. Un succès vous donne un dé d'Héroïsme, qui peut être utilisé pendant un nombre de phases égal à votre rang de Double Parade. Ce dé est perdu si vous ne l'utilisez pas avant la fin de ce délai.

## **Parade (Armes exotiques jumelées)**

Parer est l'action de placer votre arme entre vous et les coups de votre ennemi. Cette compétence peut être utilisée comme compétence de Défense active tant que vous maniez une arme exotique. Vous n'avez pas besoin de manier deux armes pour utiliser cette compétence, une seule suffit.

## **Arts martiaux défensifs**

### *Restriction*

Cathayans.

### *Description*

Il existe deux sortes d'arts martiaux, distingués par des philosophies fondamentalement différentes : des styles agressifs et préventifs qui bloquent les attaques ennemies et frappent en retour, et des styles plus réactifs qui préfèrent retourner les attaques de l'adversaire contre lui en utilisant son énergie cinétique et son mouvement. Vous avez étudié un ou plusieurs styles d'arts martiaux défensifs.

### *Compétences de base*

Blocage (Arts martiaux défensifs), Equilibre, Esquive, Jeu de jambes, Prise.

### *Compétences avancées*

Amortir une chute, Blocage d'articulation, Désarmer (Mains nues), Méditation, Pas de côté, Projection, Sauter, Se dégager.

### *Description des compétences*

#### **Amortir une chute**

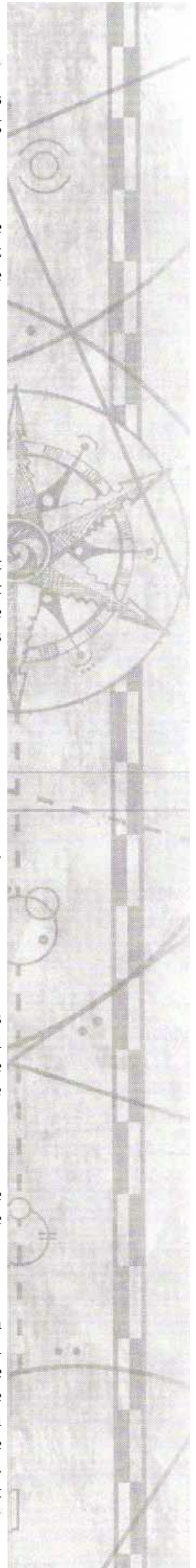
Les aventuriers ont une curieuse tendance à faire sans cesse des chutes, mais le héros a appris à les amortir ; il sait absorber l'impact de l'épaule et accompagner sa chute en roulant (ce qui ne lui sera pas d'une grande utilité s'il tombe dans une fosse pleine de pieux). Pour chaque rang dans cette compétence, le héros subit un dé de moins de dommages dus à la chute (minimum 0).

#### **Blocage**

Le blocage est l'acte de placer votre bras ou votre jambe entre vous et les coups de votre ennemi. Cette compétence peut être utilisée comme compétence de Défense active lorsque vous êtes désarmé.

#### **Blocage d'articulation**

Un Blocage d'articulation est un type spécial de prise qui peut être utilisé pour soumettre un opposant en appliquant une pression sur l'une de ses articulations de telle manière que s'il cherche à se dégager, il risque de se blesser lui-même. Pour utiliser cette attaque, déclarez que vous tentez d'effectuer un Blocage d'articulation sur votre adversaire et précisez le type de blocage que vous souhaitez obtenir. Effectuez un jet de Finesse + Blocage d'articulation contre le ND de votre cible, en prenant autant d'augmentations que nécessaire pour atteindre l'articulation visée comme s'il s'agissait d'une attaque localisée classique. Si vous réussissez, vous le bloquez momentanément. Tandis qu'il est coincé de cette manière, votre ennemi peut



seulement tenter de briser votre prise ou effectuer une action qui ne nécessite que peu de mouvement, comme appuyer sur la gâchette d'un pistolet. Contrairement à une Prise, votre opposant ne peut pas utiliser un Coup de tête contre vous.

Pour tenter de se libérer de votre prise, il doit dépenser une action (rappelez-vous des règles d'interruption et de mise en réserve), et effectuer un jet d'opposition avec au choix Finesse + Prise ou Finesse + Blocage d'articulation contre votre Finesse + Blocage d'articulation. S'il gagne, la prise est rompue; sinon, elle persiste. Vous, d'un autre côté, pouvez dépenser une action (toujours suivant les règles d'interruption et de mise en réserve) pour raffermir votre prise. Chaque action dépensée vous donne une Augmentation Gratuite lorsque votre adversaire tentera de se libérer de votre blocage. La compétence Se dégager l'aide en annulant ces augmentations comme pour la compétence Prise.

Quand votre opposant échoue en tentant de se libérer, il reçoit des dommages en fonction du type de Blocage d'articulation que vous lui appliquez, et votre prise est maintenue. S'il réussit à se libérer, il reçoit les dégâts et n'est plus bloqué. S'il utilise autant d'augmentations que vous avez dû en prendre pour localiser votre blocage, il se libère et ne reçoit aucune blessure.

**Table 1 : Difficulté des blocages d'articulation**

Articulation	Augmentations	Dégâts (utilisez la Gaillardise de votre adversaire)
Doigt	1	0g2
Poignet	2	1g2
Coude	3	3g2
Epaule	4	4g2
Cheville	2	1g2
Genou	3	3g2

## Désarmer

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de votre adversaire vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin d'effectuer un jet d'opposition entre votre Gaillardise + Désarmer et Gaillardise + Attaque (Arme utilisée) de votre adversaire. Si vous remportez l'opposition, vous lui faites sauter son arme des mains. Si vous remportez l'opposition en utilisant deux augmentations, vous pouvez même vous retrouver avec l'arme de votre adversaire en main si vous le désirez.

## Equilibre

Lorsque le navire est ballotté par la tempête et que le capitaine ordonne au héros de monter dans le gréement pour soulager le mât, cette compétence lui sauvera peut-être la vie. Dit simplement, elle évite de tomber dans des circonstances délicates. Cette compétence est utilisée comme une compétence de défense par ceux qui combattent à bord d'un navire en mer ou qui se retrouvent dans une situation d'équilibre instable. Le MJ vous indiquera le ND des jets correspondant à certaines actions effectuées à bord d'un navire en mer ou sur des surfaces instables.

## Esquive

Plutôt que d'attaquer vos adversaires, vous préférez retourner leurs attaques contre eux. Au lieu de bloquer une attaque, vous l'entraînez dans la direction qu'elle prenait déjà, et vous en écarterez. Le mouvement de votre ennemi et le fait qu'il ne rencontre pas la résistance à laquelle il s'attendait provoquera son déséquilibre. Vous ne pouvez utiliser Esquive comme compétence de défense que contre des attaques au corps à corps, et uniquement comme Défense Active. Elle n'est pas utilisée pour déterminer votre ND. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser Esquive sur une attaque qui n'a pas réussi à atteindre votre ND pour être touché.

Si vous réussissez votre jet d'Esprit + Esquive, l'attaque échoue et votre adversaire se retrouve au sol face contre terre à l'opposé de sa position initiale par rapport à vous. Si vous utilisez deux augmentations sur votre jet d'Esquive, votre ennemi reçoit en plus les dégâts de

sa propre attaque (vous lancez le jet de dommages). S'il en est ainsi, les augmentations qu'il a pu prendre pour vous faire plus de dégâts ne sont pas prises en compte dans votre jet de dommages. Toutefois, vous pouvez vous-même prendre des augmentations sur votre défense active pour lui faire plus de dégâts, comme pour une attaque normale contre quelqu'un d'autre.

## **Jeux de jambes**

Cette compétence permet d'éviter la trajectoire de l'arme d'un adversaire. Cette compétence peut servir de défense passive, même si le héros attaqué n'est pas armé.

## **Méditation**

Votre quête de paix intérieure vous donne une perception de votre balance émotionnelle et une aptitude à rester calme et rationnel. Vous pouvez utiliser cette compétence pour résister à toute utilisation du Système de Répartition à votre rencontre.

## **Pas de côté**

Les combattants les plus aguerris trouvent instinctivement la meilleure position d'attaque, même s'ils se mettent hors de portée de leur adversaire. Si vous utilisez une défense active avec succès, vous pouvez diminuer le résultat de votre prochain dé d'action de (rang de Pas de côté) points. Vous ne pouvez pas réduire un dé au-delà de la phase d'action actuelle.

## **Prise**

Cette compétence permet d'effectuer le mouvement de base utilisé par tous les lutteurs. Ils s'approchent au corps à corps puis tentent de s'agripper et de s'immobiliser l'un l'autre. Pour utiliser cette attaque, vous devez déclarer votre intention puis faire un jet de (Finesse + Prise) contre le ND pour être touché de l'adversaire de votre héros.

Si vous réussissez votre jet, votre héros est parvenu à empoigner son adversaire ; ce dernier ne peut que tenter de briser la prise qui l'emprisonne, donner un coup de tête ou accomplir une action qui requiert très peu de mouvement (comme appuyer sur la détente d'un pistolet, par exemple). Pour tenter de se dégager, cet adversaire doit utiliser un dé d'action (reportez-vous aux règles sur les interruptions et les actions de réserve dans le Guide du joueur) et faire un jet d'opposition de (Gaillardise + Prise) contre (Gaillardise + Prise) de votre héros.

S'il remporte l'opposition, il parvient à se dégager ; si ce n'est pas le cas, le héros maintient sa prise et peut même, en utilisant un dé d'action, renforcer sa prise. Chaque dé d'action utilisé dans ce but vous fera bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque l'adversaire de votre héros tentera de briser son étreinte.

## **Projection**

Une fois que vous avez agrippé quelqu'un, vous pouvez choisir de le relâcher d'une manière plus dynamique qu'en le lâchant simplement. Au lieu de cela, vous pouvez le projeter loin de vous et sur le sol ou contre un mur ou tout autre obstacle.

Pour projeter quelqu'un, vous devez d'abord le saisir avec une Prise. Effectuez un jet de Finesse + Projection contre un ND égal à 5 fois la Gaillardise de votre adversaire, plus 10. Vous pouvez projeter une personne à un nombre de mètres égal à votre Gaillardise. Si elle est Grande, retirez un mètre, et ajoutez-en un si elle est Petite. Vous pouvez augmenter cette distance de un mètre par augmentation prise sur votre jet. Si vous réussissez, vous lancez votre adversaire au sol et il reçoit des dégâts comme s'il avait chuté de 2 fois votre Gaillardise en mètres, et tombe face contre terre.

Vous pouvez tenter de viser autre chose que le sol en prenant des augmentations pour cela. Heurter un mur ou une autre structure (comme une table) demandera une augmentation ; lancer une personne contre une autre augmentera le ND de la Projection du ND pour être touché de la personne visée. Un échec sur votre jet de Finesse + Projection signifiera que vous avez lâché votre opposant, qu'il ne subit pas de dommages et ne se retrouve pas au sol.

## **Sauter**

Le héros saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le héros est en train de sauter.

## **Se dégager**

Lorsque le héros tente de se dégager d'une prise de son adversaire, chaque rang dans cette compétence vous permet d'annuler une augmentation gratuite gagnée par son adversaire en renforçant sa prise.

## **Arts martiaux offensifs**

### *Restriction*

Cathayans.

### *Description*

Il existe deux sortes d'arts martiaux, distingués par des philosophies fondamentalement différentes : des styles agressifs et préventifs qui bloquent les attaques ennemies et frappent en retour, et des styles plus réactifs qui préfèrent retourner les attaques de l'adversaire contre lui en utilisant son énergie cinétique et son mouvement. Vous avez étudié un ou plusieurs styles d'arts martiaux offensifs.

### *Compétences de base*

Attaque (Arts martiaux offensifs), Blocage (Arts martiaux offensifs), Direct, Equilibre, Jeu de jambes.

### *Compétences avancées*

Amortir une chute, Corps à corps, Coup à la gorge, Coup de pied, Manchette, Sauter.

### *Description des compétences*

#### **Attaque (Art martial offensif)**

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire en ayant recours à un art martial offensif.

#### **Amortir une chute**

Les aventuriers ont une curieuse tendance à faire sans cesse des chutes, mais le héros a appris à les amortir ; il sait absorber l'impact de l'épaule et accompagner sa chute en roulant (ce qui ne lui sera pas d'une grande utilité s'il tombe dans une fosse pleine de pieux). Pour chaque rang dans cette compétence, le héros subit un dé de moins de dommages dus à la chute (minimum 0).

#### **Blocage**

Le blocage est l'acte de placer votre bras ou votre jambe entre vous et les coups de votre ennemi. Cette compétence peut être utilisée comme compétence de Défense active lorsque vous êtes désarmé.

## **Corps à corps**

Cette compétence recouvre l'art du combat rapproché avec une arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si l'attaque porte, vous n'infligez que 0g1 de dommages en attaque à mains nues, mais votre adversaire peut tomber à terre. Vous devez pour cela lui infliger au moins 5 x Gaillardise de dommages. S'il chute, votre adversaire perd toutes ses actions gardées et il devra dépenser une action pour se relever. Au sol, ses défenses actives et passives sont basées sur la compétence Roulé-boulé. S'il essaie d'attaquer en étant au sol, il ne peut le faire qu'en utilisant une augmentation (à moins d'utiliser la compétence coup de pied) et le MJ est le seul juge de ce qui est possible ou non (pas de corps à Corps à corps ou de Coup de pommeau par exemple). Pendant la phase au cours de laquelle il se relève, sa défense passive tombe à 5, mais il peut tout de même effectuer une défense active avec deux augmentations. S'il subit une blessure grave alors qu'il se relève, il retombe aussitôt. Cette action ne peut permettre d'envoyer au sol un adversaire dont le poids est au moins trois fois supérieur au vôtre.

## **Coup à la gorge**

Déclarez votre intention avant d'utiliser cette compétence, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour être touché de l'adversaire de votre héros est augmenté de 15 lorsque vous utilisez cette compétence, mais si l'attaque porte (et n'est donc pas évitée par une défense active), vous infligez automatiquement une blessure grave à l'adversaire au lieu de faire un jet de dommages. Vous pouvez utiliser cette compétence avec tout ce qui vous tombe sous la main, ce qui inclus une arme généralement utilisée pour des coups plus "nobles", comme la rapière ou la main gauche.

## **Coup de pied**

Un coup de pied inflige 0g2, mais le ND pour toucher est augmenté de 10. Vous devez déclarer votre intention avant de faire votre jet d'attaque en utilisant cette compétence.

## **Direct**

Lorsque vous utilisez cette compétence, votre héros effectue deux attaques à mains nues rapides contre son adversaire. Vous devez déclarer votre intention, puis effectuer vos deux jets d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour toucher l'adversaire de votre héros est augmenté de 10 lorsque vous utilisez cette compétence.

## **Equilibre**

Lorsque le navire est ballotté par la tempête et que le capitaine ordonne au héros de monter dans le gréement pour soulager le mât, cette compétence lui sauvera peut-être la vie. Dit simplement, elle évite de tomber dans des circonstances délicates. Cette compétence est utilisée comme une compétence de défense par ceux qui combattent à bord d'un navire en mer ou qui se retrouvent dans une situation d'équilibre instable. Le MJ vous indiquera le ND des jets correspondant à certaines actions effectuées à bord d'un navire en mer ou sur des surfaces instables.

## **Jeux de jambes**

Cette compétence permet d'éviter la trajectoire de l'arme d'un adversaire. Cette compétence peut servir de défense passive, même si le héros attaqué n'est pas armé.

## **Manchette**

Cette attaque à mains nues inflige 1g1 de dommages, mais augmente de 5 le ND que vous essayez d'atteindre. Vous devez déclarer votre intention avant d'effectuer votre jet, et utiliser cette compétence à la place de votre compétence d'attaque normale.

## **Sauter**

Le héros saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits.

Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le héros est en train de sauter.

## *Bolas*

### *Restriction*

Kosars.

### *Description*

Les bolas sont constitués de deux boules assez lourdes reliées par une corde. Quand l'arme touche sa cible, elle s'enroule autour d'elle.

### *Compétences de base*

Lancer (Bolas).

### *Compétences avancées*

Aucune.

### *Description des compétences*

#### **Lancer (Bolas)**

Si votre héros attaque un adversaire en lui lançant des bolas, c'est cette compétence que vous devez utiliser.

## *Fronde*

### *Restriction*

Croissantins.

### *Description*

Tandis que la fronde est l'une des armes lance-missiles les plus primitives, elle est toujours très utilisée dans l'Empire du Croissant de Lune. Les avantages de cette arme incluent un poids léger et un approvisionnement abondant en munitions, particulièrement dans les terrains rocheux sur les frontières nordiques, occidentales et méridionales de l'Empire du Croissant. Les frondes sont des armes de jet (exclusivement, elles ne peuvent pas être utilisées au corps à corps) simples à construire.

### *Compétences de base*

Tirer (fronde).

### *Compétences avancées*

Tir réflexe.

## *Description des compétences*

### **Tirer (Fronde)**

Cette compétence est simplement la capacité de frapper votre ennemi. Les frondes demandent une action pour être rechargées et une action pour tirer.

### **Tir réflexe**

Les archers et frondeurs les plus aguerris parviennent à se concentrer tout autant (si ce n'est plus) sur la vitesse de leur tir que sur la précision. Grâce à cette compétence, on peut bander un arc (ou armer une fronde ou une sarbacane) et tirer en une seule action, mais vous devrez réussir votre jet avec deux augmentations pour y parvenir. Si vous y parvenez, cette compétence remplacera alors votre compétence Attaque (Arc, Fronde ou Sarbacane). Cette compétence ne peut pas être utilisée à cheval.

## *Sarbacane*

### *Restriction*

Cathayans et indigènes de l'Archipel de Minuit.

### *Description*

Alors que les dards lancés par une sarbacane ne causent pas de dommages par eux-mêmes, ils sont de bons moyens d'introduire du poison dans le corps d'une cible. Vous êtes entraîné pour viser et tirer avec une sarbacane.

### *Compétences de base*

Fabricant de dards, Tirer (Sarbacane).

### *Compétences avancées*

Poison, Tir d'adresse (Sarbacane).

## *Description des compétences*

### **Fabricant de dards**

Vous savez comment fabriquer ou réparer des dards pour une sarbacane. Cette compétence est très utile dans des lieux avec peu de réserves de dards. Après chaque combat dans lequel vous en avez tiré, vous pouvez faire un jet d'Esprit + Fabricant de dards. Pour chaque tranche de 15 points au résultat, vous retrouvez un des dards que vous avez tiré en bon état.

### **Tirer (Sarbacane)**

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une sarbacane.

### **Poison**

Quand la diplomatie échoue et quand une victoire militaire paraît impossible, une once d'arsenic peut suffire à régler une difficulté. Grâce à cette compétence, le héros sait quel poison utiliser, quelle quantité en administrer et comment le manipuler. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation des poisons dans le Guide du maître.

### **Tir d'adresse**

Cette compétence vous permet de réduire les pénalités gênant le tir (portée, cible cachée, etc.) de votre rang en Tir d'adresse \* 5. L'utilisation de cette compétence ne permet pas de faire tomber votre ND en dessous du ND pour être touché de base.

