

Vous allez jouer un Maître d'Arme

La maîtrise des armes

Au sein du Haut Royaume

La maîtrise des armes est l'ensemble des techniques de combat que les maîtres d'armes de la Confrérie des Armes acceptent d'apprendre à la plupart des combattants. Ainsi, ces élèves apprennent des bottes, des coups spéciaux et des techniques de combat qui leur permettent d'augmenter leur efficacité au combat.

Les Maîtres d'Arme officient généralement au sein des troupes armées officielles ou non, mais certains décident de partager leur savoir de manière plus rémunératrice en proposant leurs services à des Familles ou simplement à qui a les moyens de se payer un précepteur martial. Mais acquérir et ensuite conserver de telles connaissances nécessite un entraînement long, intensif et régulier, aussi la majeure partie des Maîtres d'Arme réserve t'elle cette excellence à une seule arme, voire pour les plus doués à une arme plus un bouclier ou une « main gauche ».

Simulation

Chaque arme ou bouclier peut-être maîtrisé avec un degré pouvant varier de 0 à 5. Le degré 0 correspond simplement à la capacité de manier l'arme. Chaque nouveau degré apporte une meilleure connaissance des bottes acquise et une nouvelle botte. Voici la liste des bottes et techniques, ainsi que leurs effets.

Pour les armes principales, on parlera de bottes offensives

Coup violent : le maître d'arme met toute sa force dans ce coup. La cible est dans l'état Repoussé.

Coup renversant : le maître d'arme, par la force ou la ruse, renverse son adversaire. La cible est dans l'état A terre.

Prise d'arme : le maître d'arme, par un subtil mouvement, fait faire un tour complet à son adversaire. La cible est dans l'Etat Désorienté

Botte de désarmement : le maître d'arme désarme son adversaire. La cible est dans l'état Désarmé

Coup précis : le maître d'arme porte un coup à la fois puissant et précis afin d'abîmer son adversaire : La cible est dans l'état Brisé pour la partie du corps touchée.

L'Art du Combat

L'Art du Combat est un savoir martial que peuvent acquérir les plus doués des Maîtres d'Armes. Il s'agit d'une discipline à la fois physique et mentale qui permet aux Maîtres d'Armes de combattre avec plus d'efficacité et de fluidité. C'est aussi une voie plus lente et plus difficile pour l'apprentissage des bottes offensives et défensives, mais qui permet de passer outre les limitations de l'enseignement classique.

Pour les boucliers et les « mains gauches », on parlera de bottes défensives

Blocage : le maître d'arme, en se défendant, repousse son adversaire : La cible est dans l'état Repoussé.

Parade : le maître d'arme parvient à contrer la botte de son adversaire : il doit montrer qu'il résiste.

Percussion : le maître d'arme, en se défendant, fait tomber son adversaire : La cible tombe dans l'état A terre.

Capture d'arme : le maître d'arme parvient à faire lâcher ses armes à son assaillant : La cible tombe dans l'état Désarmé.

Vigilance : de par la maîtrise de son art, le maître d'arme est toujours sur ses gardes et bénéficie ainsi d'un PA supplémentaire pour la durée du jeu. Ce PA se régénère comme les PAs dus à l'armure.

Utiliser ces bottes en jeu.

- Le Maître d'Arme a droit à un certain nombre d'utilisation par botte et par GN.
- Il faut évidemment avoir en main l'arme ou le bouclier dont la maîtrise procure la botte. Ainsi, un combattant ayant posé son bouclier ne pourra utiliser les éventuelles bottes associées à une maîtrise du bouclier, ni bénéficier de l'éventuel PA.
- Les bottes offensives ne fonctionnent que sur des coups qui touchent, et donc qui ne sont ni parés, ni esquivés. Les bottes défensives fonctionnent dès que le bouclier ou la « main gauche » est touchée par l'arme adverse.
- Par combat, un Maître d'Arme peut utiliser un nombre de botte égal à son niveau de maîtrise.
- Dépenser une utilisation d'une botte permet à un Maître d'Arme de résister à cette même botte portée par un autre Maître d'Arme. Il doit alors signaler qu'il y résiste.

En termes technique, le personnage ayant la compétence Art du Combat aura, pour le GN, un nombre de bottes une fois et demi supérieur à un Maître d'Arme, et il ne sera pas limité dans le nombre de bottes utilisables sur un combat.