

Pugiliste

“Réfléchis pas. Fais-le.”

- Ignatius Hale

Bien sûr que j’connais des Pugilistes, eh, j’en ai même déjà engagé. Les Pugilistes sont des maîtres du combat à mains nues et sont très utiles, surtout si tu n’as pas la possibilité de garder des armes avec toi ou que tu souhaite que ton ennemi te pense sans défense. Ils sont souvent engagé comme videurs dans les casinos et les clubs ou comme gardes du corps pour les gens de la haute société, ils combattent dans des tournois, dans des arènes clandestines voire dans les bars locaux du coin de la rue. Eh, y en a même qui entraînent d’autres types dans leurs traces.

Pour commencer, il y a les Défenseurs, ces gars-là sont rapides et agiles et ne dépendent pas de leur propre force mais retourne celle des adversaires contre eux pour s’en débarrasser. Malgré tout, j’ai déjà vu des Pugilistes très brutaux travailler comme Défenseurs. La seule chose que j’ai retenu d’eux : ne cherche pas à les attaquer de près.

Entre les deux extrêmes, il y a les Mentors, des gens qui essaient de garder les autres autour en vie. Ils font ces conneries depuis longtemps, peuvent prodiguer de précieux conseils et aider leurs apprentis à frapper là où ça fait mal tout en les gardant entier durant le combat.

Le dernier type de Pugiliste est l’Agresseur. Ils te tapent une fois, te tapent deux fois et si t’as d’la chance, tes os sont encore en un seul morceau. Des Pugilistes agiles agissent en tant qu’Agresseurs mais les plus brutaux choisissent évidemment cette voie. Au final, vous vous doutez bien pourquoi je suis un Nain heureux de payer leur compétences pour protéger mon chariot.

- Rodolf Kazmer



Style martial

Lors de la création d’un Pugiliste, il faut choisir le **Style martial** dont il va dépendre (*Brutal* ou *Agile*). Ce choix détermine certaines capacités des arbres de compétences ainsi que les dégâts infligés en utilisant la compétence Bagarre (déterminés dans le tableau ci-dessous). Les attaques de Bagarre peuvent infliger des dégâts létaux et des dommages critiques mais il faut le déclarer avant d’attaquer.

Lorsqu’il utilise Bagarre, il ignore la moitié des PA de sa cible (arrondi au supérieur) pour un maximum égal aux rangs de **Style martial** et lorsqu’il réussit à bloquer une attaque en utilisant Bagarre, il faut traiter les bras comme possédant un bonus en PA égal aux rangs de **Style martial** qui peut être abaissé par la succession d’attaques et les dégâts d’ablation.

Les dégâts supplémentaires infligés par les armes avec l’effet Bagarre n’affecte pas les dégâts du Pugiliste, ces armes ne fonctionnent pas vraiment avec les mouvements du combat martial.

Compétence exclusive

Style martial

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

Athlétisme (Dex)

Bagarre (Réf)

Courage (Vol)

Esquive/Évasion (Réf)

Résilience (Cor)

Jeu (Emp)

Intimidation (Vol)

Physique (Cor)

Résistance à la contrainte (Vol)

Connaissance de la rue (Int)

Équipement (choisissez en 5)

Sac de couchage

Poudre de coagulation x10

Gambison à tissage renforcé

Pantalon à tissage renforcé

Capuche à tissage renforcé

Fisstech x5

Carte du continent

Sels de pâmoison

Liqueur

Rations de voyage x10

Couronnes de départ

75 x 2d6

Arbre de compétence du Pugiliste

Style martial

Lors de la création d'un Pugiliste, il faut choisir le **Style martial** dont il va dépendre (*Brutal* ou *Agile*). Ce choix détermine certaines capacités des arbres de compétences ainsi que les dégâts infligés en utilisant la compétence Bagarre (déterminés dans le tableau ci-dessous). Les attaques de Bagarre peuvent infliger des dégâts létaux et des dommages critiques mais il faut le déclarer avant d'attaquer.

Lorsqu'il utilise Bagarre, il ignore la moitié des PA de sa cible (arrondi au supérieur) pour un maximum égal aux rangs de **Style martial** et lorsqu'il réussit à bloquer une attaque en utilisant Bagarre, il faut traiter les bras comme possédant un bonus en PA égal aux rangs de **Style martial** qui peut être abaissé par la succession d'attaques et les dégâts d'ablation.

Les dégâts supplémentaires infligés par les armes avec l'effet Bagarre n'affecte pas les dégâts du Pugiliste, ces armes ne fonctionnent pas vraiment avec les mouvements du combat martial.

Le Défenseur	Le Mentor	L'Agresseur
Déstabilisation (Réf)	Exercice de résilience (Int)	Coup bas (Réf)
<p>En tant qu'une des deux attaques à mains nues d'une attaque rapide, un Pugiliste peut faire un jet de Déstabilisation à la place. Si réussi, l'attaque inflige des dégâts normaux et affecte la cible en fonction du Style martial du Pugiliste.</p> <p><i>Brutal</i>: la force du coup déséquilibre la cible et le stupéfait.</p> <p><i>Agile</i>: l'attaque utilise la force de l'adversaire afin de le mettre au sol.</p>	<p>Lorsqu'un effet de dommage continu est infligé à un Pugiliste ou un allié à portée de voix durant le combat, le Pugiliste peut faire un jet d'Exercice de résilience en tant qu'action gratuite contre le jet d'attaque qui a infligé ces dégâts. S'il réussit, les dégâts sont réduits de moitié pour un nombre de rounds égaux à deux fois les rangs d'Exercice de résilience. Si des dégâts similaires sont de nouveaux appliqués durant cette période, il doit de nouveau réussir un jet ou subir les dégâts complets. Suivant le choix de Style martial, il peut également ajouter la moitié de ses rangs d'Exercice de résilience à d'autres compétences.</p> <p><i>Brutal</i>: Résistance à la contrainte</p> <p><i>Agile</i>: Courage</p>	<p>Sans armes, un Pugiliste peut faire un jet de Coup bas en tant qu'attaque contre une cible au corps-à-corps. S'il réussit, le Pugiliste inflige des dégâts basés sur son Style martial, ignorant l'armure. Cette attaque peut être létale ou non mais ne peut pas viser la tête. Si vous tirez la tête, il faut rejeter le dé de localisation.</p> <p><i>Brutal</i>: inflige des dégâts égaux à la moitié de votre COR, ignorant les modificateurs de localisation.</p> <p><i>Agile</i>: inflige des dégâts égaux à la moitié de votre DEX, ignorant les résistances.</p>
Contre (Réf)	Perspicacité (Int)	Briseur d'os (Réf)
<p>Après l'attaque de l'adversaire, en fonction du Style martial, le Pugiliste peut dépenser 5 END et faire un jet de Contre comme attaque simple à mains nues. Si le jet initial de l'ennemi est battu, il inflige des dégâts en fonction du Style martial.</p> <p><i>Brutal</i>: après avoir encaissé l'attaque, il peut faire un jet de Contre et infliger des dégâts égaux à la moitié de son COR.</p> <p><i>Agile</i>: après avoir bloqué l'attaque, il peut faire un jet de Contre et infliger des dégâts égaux à la moitié de sa DEX.</p>	<p>Durant un combat, un Pugiliste peut utiliser une action et faire un jet de Perspicacité contre le SD d'Opinion professionnel de la créature (humanoïdes inclus) qu'il affronte pour gagner un bonus basé sur son Style martial et basé sur le type de monstre (détaillé dans le tableau ci-dessous). Ces bonus ne fonctionnent que contre les créatures/groupes de créatures et durent un nombre d'heure égal aux rangs de Perspicacité. Ce bonus peut être partagé avec un nombre d'allié égal à la moitié de ses rangs de Perspicacité en plus du Pugiliste.</p> <p><i>Brutal</i>: +2 PA.</p> <p><i>Agile</i>: +1 en Esquive/Évasion et Athlétisme (pour repositionnement).</p>	<p>Lorsqu'il est saisi, en fonction du Style martial, Briseur d'os peut être utilisé en tant qu'action complète. S'il réussit, le Pugiliste projette sa cible au sol et la saisie se termine. De plus, jette 2d6 pour définir le Critique Complexe infligé (sauf s'il vise). L'attaque ne fait pas de dégâts outre les dégâts bonus du critique. Lorsqu'il vise, la compétence subit un malus de -3.</p> <p><i>Brutal</i>: Briseur d'os est opposé à l'Esquive/Évasion de la cible.</p> <p><i>Agile</i>: Briseur d'os est opposé au jet initial de la saisie.</p>
Défense supérieure	Mentorat (Int)	Attaque combo (Réf)
<p>Lorsqu'il se défend contre une attaque qui va le toucher après son jet de Défense (mais avant le jet de dégâts), un Pugiliste peut utiliser sa Défense supérieure pour gagner un effet qui dépend de son Style martial. Il peut utiliser cette compétence autant de fois qu'il possède de rangs.</p> <p><i>Brutal</i>: Divise par deux les dégâts restant après la réduction de l'armure, en plus des résistances et des modificateurs de localisation.</p> <p><i>Agile</i>: Il peut choisir un autre style de défense et jeter le dé, il choisit le résultat le plus haut pour se défendre de l'attaque.</p>	<p>Un Pugiliste peut prendre un Apprenti avec un jet de Mentorat contre l'INTx3 de son allié. Il peut avoir qu'un seul apprenti à la fois. Au début de son tour, s'il choisit d'attaquer et que son apprenti est à moins de 5m, il peut s'infliger un malus à son jet d'attaque (max. égal au rang de Mentorat). L'apprenti bénéficie alors d'un bonus égal au malus de son mentor à son attaque. Ce modificateur persiste jusqu'à ce que l'apprenti sorte de la zone ou que le mentor le choisisse au début de son tour. De plus, tant que le Pugiliste est à moins de 5m de son apprenti, il bénéficie d'un bonus en fonction de son Style martial.</p> <p><i>Brutal</i>: gagne deux fois son rang de Mentorat en PS maximum.</p> <p><i>Agile</i>: gagne deux fois son rang de Mentorat en END maximum et un tiers en Récupération.</p>	<p>Un Pugiliste peut utiliser Attaque combo en tant qu'attaque sans armes pour faire trois attaques rapides avec ses mains nues. Dès qu'une attaque rate, le Pugiliste se retrouve Stupéfait et son action d'attaque prends fin. Lorsqu'il utilise ce combo, il choisit la compétence la plus basse entre Attaque combo et Bagarre.</p> <p><i>Brutal</i>: la troisième attaque gagne un bonus de +3 et l'effet Étourdissement.</p> <p><i>Agile</i>: la première fois que l'attaque ne doit pas toucher (ce qui doit mettre fin à l'action normalement), il jette l'attaque suivante quand même.</p>

Dégâts des Mains nues du Pugiliste

Il y a deux choix de **Style martial**.

Le style *Brutal* se spécialise autour de la force physique brute et privilégie l'attaque. Les dégâts sont basés sur le score de COR.

Le style *Agile* se concentre sur la souplesse et la défense, les dégâts sont basés sur le score de DEX.

COR / DEX	Dégâts
1 – 3	1d6
4 – 6	2d6
7 – 9	3d6
> 10	4d6

Mentorat

Mentorat dure un nombre de jours équivalent au rangs du Pugiliste en **Mentorat** ou jusqu'à ce qu'il choisisse de stopper d'entraîner son apprenti. Il peut alors prendre un nouvel apprenti selon les règles précédentes.

Perspécacité

Type de monstre	Effet
Humanoïdes et Animaux	+ 2 en cas de Blocage et Parage
Nécrophages et Insectoïdes	+ 1 pour les jets d'Attaque
Spectres et Élémentaires	+ 1 pour les jets de Défense
Hybrides et Reliques	+ 3 pour les jets en cas d'Attaque puissante
Créatures maudites et Draconides	+ 2 PA
Ogroïdes et Vampires	+ 3 pour les tentatives de Saisie et les jets de Défense

