

Les Immortels d'élite

« - Serrez les rangs! ! »

Les Immortels étaient une unité blindée d'élite au sein de l'armée Ophiri. Leur nom est dû au fait que chaque fois qu'un soldat est tué ou gravement blessé, il est immédiatement remplacé par un nouveau, ce qui maintient l'unité toujours pleine et solide.

Ces hommes d'armes d'Ophir se battent uniquement à pieds et font face d'un sol bloc en chargeant leurs ennemis (qui sont principalement des tribus et pillards nomades).

En montant en grade, ou en étant de bonne naissance, les immortels apprennent à se débrouiller seul en développant un style de combat basé sur l'ancrage dans le sol et étant plus solide qu'un roc !

Réussir à renverser un tel soldat entraînera forcément des pertes importantes face à des personnes non entraînées ou non-protégées.

C'est l'un de ceux-ci que vous incarnez :

Une force de la nature servant souvent comme garde du corps ou Épée d'un Seigneur (quitte à devoir se faire passer pour une personne de compagnie dans certains cas). Ces personnes éduquées ont un grand sens de l'honneur, et ont l'habitude de porter de lourdes armures.

Leur style de combat unique : **le Style du Scorpion** en fait des guerriers mortels à affronter.



Style du Scorpion (RÉF)
Cet art du combat viendrait de l'école de Sorcisseurs oubliée : celle du Scorpion, mais c'est au final un fantôme de plus sur cette école de mutants
Ce style de combat vous oblige à rester immobile mais optimise votre potentiel défensif et d'attaque.
En vous battant avec une lance et un bouclier, cette compétence vous donne un bonus non négligeable en défense (Réf+Lance) et en Physique (si vous devez tenir face à une foule) tant que vous restez <u>immobile</u> .
Chaque pallier de 2 acquis vous donne un bonus de 1 dans ces compétences. Au niveau 10, vous avez un bonus de +5.
Si vous combattez aux côtés de quelqu'un qui connaît cette technique, vous vous ajoutez mutuellement un bonus de +1 encore. Cela fonctionne jusqu'à un maximum de 5 personnes

Compétence Exclusive
Style du Scorpion
Vigueur
0
Compétences Magiques
0
Compétences
1 Langue au choix (INT)
Étiquette (INT)
Bagarre (RÉF)
Lance (REF)
Physique (COR)
Résilience (COR)
Psychologie (EMP)
Déguisement (TECH)
Courage (VOL)
Résis à la contrainte (VOL)
Équipement (5 au choix)
Lance
Esboda
Sacoche
Vêtements à la mode
Bouclier de Skellige
Coiffe de maille
Couteaux de lancé x5
Brigandine
Pantalon renforcé
Kit de couture
Couronnes 120 x 2d6
720

Style du Scorpion (RÉF)

Cet art du combat viendrait de l'école de Sorcisseurs oubliée : celle du Scorpion, mais c'est au final un fantôme de plus sur cette école de mutants

Ce style de combat vous oblige à rester immobile mais optimise votre potentiel défensif et d'attaque.

En vous battant avec une lance et un bouclier, cette compétence vous donne un bonus non négligeable en défense et en **Physique** tant que vous restez immobile. Chaque pallier de 2 acquis vous donne un bonus de 1 dans ces compétences. Au niveau 10, vous avez un bonus de +5

Si vous combattez aux côtés de quelqu'un qui connaît cette technique, vous vous ajoutez mutuellement un bonus de +1 encore. Cela fonctionne jusqu'à un maximum de 5 personnes

La Montagne	L'Exécuteur	L'Assassin	Improvisation (TECH)	
Brise crânes (COR)	Improvisation (TECH)	Portée extrême (DEX)	Nom	SD
Une technique de l'antique école du Scorpion ! En combat, vous pouvez faire un jet de bagarre afin de réaliser une prise sur votre ennemi, puis, effectuez un jet de COR + Physique auquel vous ajoutez votre score de Brise Crâne . Le SD est laissé à la discrétion du MJ afin de réaliser cette action quasi sur-humaine.	L'exécution fait partie de vos prérogatives pour votre seigneur, et il faut souvent faire avec le tout venant pour aiguiser votre lame. Pour donner un bonus de +5 en dégât d'une Épée tranchante, réussissez un jet de Improvisation + TECH avec le SD ci-contre. Cette action prends 4 rounds et dure jusqu'à la fin du prochain combat.	Lorsqu'il effectue une attaque qui devrait souffrir de malus due à la portée, l'Immortel peut réduire ce malus jusqu'à la moitié de leur valeur de Portée extrême . Il peut également faire un jet (SD 16) pour attaquer une cible située jusqu'à trois fois la portée de l'arme avec un malus de -10 qui peut être modifié par Portée extrême	Pierre à aiguiser	12
Dur comme Fer (COR)	Rusim (RÉF)	Double tir (DEX)	Cuir	14
Plus les armures sont lourdes, plus l'immortel est protégé ! À chaque pallier de 2, vous aurez +1 en armure naturelle pour autant de Valeur d'Encombrement (si vous avez une VE). Au niveau 10, vous pouvez cumuler 5 VE en points d'armure pour votre corps entier et 5 PA naturel !	L'art de dégainer et de trancher l'adversaire en un éclair ! Si votre ennemi est à portée de votre épée et que vous pouvez dégainer, ajoutez votre compétence de Rusim à Réflexe + Vitesse . Réussissez un jet de furtivité pour mettre votre main discrètement sur le manche	Lorsqu'il effectue une attaque à distance avec un arc ou une arme de jet, l'Immortel peut réaliser un jet de Double tir au lieu d'utiliser sa compétence d'arme. S'il touche, la cible est frappée par deux projectiles à deux endroits différents aléatoirement. S'il vise, le second est aléatoire.	Pierre	16
Trompe la Mort	Trancher dans le vif	Multi-faces (TECH)	Bois	18
Votre corps a l'habitude d'être entaillé de toutes parts et de saigner. À chaque niveau de Trompe la Mort , vous acquérez un PS de plus. Et pour chaque pallier de 2, vous obtenez +1 pour résister aux effets du saignement et du poison	Votre aptitude à trancher en un seul coup est devenu une habitude. Gagnez 1 point d'attaque pour tout pallier de 2 points investis ici. Effectuez un jet de Trancher dans le Vif comme une attaque puissante puis ajoutez vos points bonus. Au niveau 10, votre -3 est devenu un +2.	Avec le temps, même un visage peut être usurpé. Faites un jet de Multi-faces + TECH pour séparer proprement un visage et vous l'approprier SD 22. Vous habiller comme votre victime sera toujours un jet de déguisement, et fausser votre voix de la duperie, le visage donne un bonus +5	Roche	20
			Poterie	22
			Verre	24

Multi-faces

Ajoutez un SD si le visage a été abimé par les aléas sur le tableau suivant :

Multi-faces (DEX)	
Dégâts	SD
Œil percé	4
Cicatrice	6
Brûlé	8
Acide	10