

## Ecole de prestige Battle Tactical Seppun

L'école de prestige des Battle Tactical Seppun fut créée par Seppun Kaede, elle maîtrisa le combat à 2 armes Katana dans une main et Eventail de guerre dans l'autre. Elle développa un style propre permettant d'utiliser en combat sa connaissance du commandement et de l'avantage de son Eventail en effectuant des Katas pour donner des indications essentielles à ceux combattant à ses côtés, elle voulut plus se diriger vers le commandement d'armée que vers le devoir de protecteur propre au Garden Seppun.

Pour elle-même, développa des techniques pour améliorer sa combativité que cela soit en attaque ou en défense.

Elle pourra ainsi combattre tout en donnant des ordres sur les champs de bataille et faire parti de l'action plutôt que de rester en retrait au poste de commandement.

Application des stratégies militaires au combat de proximité.

### Pré-requis :

- Il faut faire parti de l'école des Garden Seppun
- Avoir le rang 3 en compétence Kenjutsu (Katana)
- Avoir le rang 3 en compétence d'Eventail de guerre
- Avoir le rang 3 en compétence Art de la guerre

### Condition d'évolution :

Seppun Kaede étant consciente que les compétences de son école avaient une grande importance décida de limiter l'évolution de celle-ci par rapport aux compétences, en plus d'avoir les points de réputation nécessaire pour prétendre à un rang supérieur, il faut avoir un certain degré de maîtrise dans les 3 compétences principales de l'école ce qui revient à avoir Art de la guerre, Eventail de guerre et Kenjutsu :

- à 5 pour le rang 3
- à 7 pour le rang 4
- à 10 pour le rang 5

### **TECHNIQUES :**

#### Rang 2 : Le Voile des Archers

Les Seppun apprennent que leur éventail de guerre peut-être un atout majeur durant un combat, en plus de donner des indications durant les batailles il permet de gêner l'adversaire en corps à corps, le personnage peut convertir une action complexe en enchaînement feinte, il effectue 2 augmentations sur son jet d'attaque, il faut réussir un jet d'agilité / éventail contre la ND de l'adversaire pour la réussir, la feinte étant la première action d'un enchaînement, si elle rate le personnage perd son attaque, les bonus octroyés par cette feinte dépendent de son rang de maîtrise d'Eventail de Guerre. De plus il peut substituer sa compétence d'Eventail de guerre à celle de Défense.

#### **Bonus Feinte :**

- Eventail de guerre à 3 : le personnage peut convertir 1 dé lancé contre 1 dé gardé au jet de dommage (6g2 deviennent 5g3)
- Eventail de guerre à 5 : le personnage peut convertir 2 dés
- Eventail de guerre à 7 : le personnage peut convertir 3 dés
- Eventail de guerre à 10 : le personnage peut convertir autant de dés qu'il peut

### **Rang 3 : Un Pour Tous, Tous Pour Un**

Les membres de l'école apprennent à partager leur connaissance avec ceux qui les accompagnent et savent en tirer les avantages nécessaires pour leur propre besoin. Il gagne une attaque supplémentaire et durant une escarmouche, le personnage gagne un nombre de dés en bonus (à lancer et à garder) égal au nombre de personnes proche du personnage ayant eut au préalable une formation de cette dites techniques et connaissant les actions à réaliser pour lui permettre d'en bénéficier, il ne peut avoir un nombre de dés bonus supérieur à son rang de compétence Art de la Guerre, ces dés peuvent-être dépensés sur n'importe quel jet de dés durant l'escarmouche initiative, défense, attaque ou dommage. Il peut faire 1 feinte 1 attaque sachant que si la feinte rate il finira son tour ou faire 2 attaques, étant des actions séparées rater la première n'a aucun effet sur la seconde attaque.

### **Rang 4 : La Victoire Tactique**

Les bataille s'enchainent mais aucune ne se ressemble, à force de combattre les Seppun ont développé une connaissance et une analyse inouï durant celle-ci. La particularité des générales de la Battle Tactical Seppun à être en plein milieu de la bataille au lieu d'être au poste de commandement leur permet de réalisé des actions héroïques tout comme n'importe lequel de leurs hommes, lors de leur jet de détermination, ils peuvent rajouter leur anneau d'eau ou le double ou la moitié au résultat du jet de celui-ci. Le personnage rajoute sa compétence Eventail de Guerre à sa ND, lorsqu'il l'utilise dans sa main non directrice (Cumulatif avec le bonus reçu par la compétence Eventail de guerre).

### **Rang 5 : La Parade du Paon**

A ce stade, les membres de cette école son arrivée à l'apogée de leur maitrise martial dans le combat à 2 armes Katana et Eventail de guerre, ils peuvent faire des enchainements attaque feinte de plus en plus rapidement de là même à créer des illusions à leur adversaire. L'action de feinte devient une action gratuite ce qui permet d'effectuer des feintes pendant son tour, étant des actions séparées rater la première n'a aucun effet sur la seconde feinte. Ajoute la moitié de son rang d'honneur à tous ses jets d'Art de la Guerre y compris au bonus des Kata.