

Chima Gongjian Shou (Ecole de tir à l'arc monté)

Royaume d'origine : Xian Bei

Description : Chima Gongjian Shou est le style de tir à l'arc monté de précision des cavaliers des steppes du Xian Bei. Il s'agit d'un dérivé de l'école Vahiy de la tribu des Atlar'vahir de l'Empire du Croissant de Lune. Contrairement à la technique Vahiy, Chima Gongjian Shou n'est pas basé sur la stratégie. Au lieu de cela, c'est plutôt un style de combat de masse où chaque cavalier est libre d'attaquer la cible de son choix. Ses actions individuelles ne peuvent pas l'unité de sa formation, car elle n'existe pas. De plus, l'indépendance du combattant lui permet d'être à son potentiel maximal même s'il n'a pas une armée avec lui.

Ce style, comme beaucoup de techniques de combat monté, repose sur la capacité de se déplacer rapidement, de harceler ses ennemis, et de se dégager promptement. Parce qu'il tente de minimiser son exposition au feu de l'adversaire, le combattant doit tirer rapidement et avec précision s'il veut optimiser son efficacité. La précipitation est la principale faiblesse de cette école.

Apprentissage de base : Arc, Cavalier

Compétences de spadassin : Charge (Arc), Exploiter les faiblesses (Chima Gongjian Shou), Tir à l'arc monté, Tir en cloche (Arc)

Apprenti : On enseigne à aux Apprentis à ce que chacun de ses tirs fasse mouche. Quand vous déterminez les dommages pour une flèche, lancez +1g0 dé par Niveau de Maîtrise (1 pour Apprenti, 2 pour Compagnon, 3 pour Maître). Ils peuvent aussi utiliser Tir instinctif (Arc) en étant à cheval.

Les étudiants de l'école Chima Gongjian Shou ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent à la place un rang gratuit dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Les Compagnons ont appris à sortir et tirer une flèche en un clin d'œil, même à cheval. Quand vous utilisez Tir Instinctif, le ND est simplement le ND pour être touché de votre cible.

Maître : Un Maître de l'école Chima Gongjian Shou est comme flou dans un combat, fonçant et frappant très rapidement. Quand vous êtes à cheval, vous pouvez réduire vos Dés d'Action de votre rang dans la compétence Charge (jusqu'à un minimum de 1) juste avant la phase 1 de chaque round de chaque combat, au lieu de le faire uniquement avant le premier round.

Compétences de spadassin

Charge (Arc):

Les élèves de l'école de Chima Gongjian Shou tentent de frapper vite et souvent, puis se mettent à l'abri. Vous pouvez diminuer l'un de vos dés d'action de votre rang dans cette compétence (pour un minimum de 1) juste avant la phase 1 du premier tour de chaque combat.

Exploiter les faiblesses (Chima Gongjian Shou):

Après avoir appris une technique d'escrime totalement, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera un personnage qui utilise une technique dont il connaît les points faibles, et ce même si le PJ n'utilise pas cette technique pour combattre, vous ferez vos jets d'attaque et de défense active en lançant (rang dans la compétence « exploiter les faiblesse ») dés supplémentaires. Un spadassin qui aura appris plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Tir à l'arc monté :

Cela remplace la compétence Attaque (Arc) quand on décoche une flèche depuis le dos d'un cheval. Il s'agit en tout point de la compétence Tir à l'arc monté présentée dans le Guide du Joueur. Toutefois, c'est une compétence de base pour les élèves de l'école de Chima Gongjian Shou.

Tir en cloche (Arc):

Vous avez passé des mois à apprendre l'art délicat du tir en cloche pour atteindre une cible à une longue distance. Pour chaque rang dans cette compétence, l'archer accroît la portée de son arc de 5 mètres.