

Hua Shao Ren Te (Style de la lame étincelante)

Royaume d'origine : Han Hua

Description : Hua Shao Ren Te combine différentes attaques d'escrime avec des mouvements d'arts martiaux défensifs. L'épée utilisée par cette école est le jian, une arme droite à double tranchant d'une grande flexibilité, dont se servent les nobles et les érudits. Les étudiants apprennent leurs mouvements au ralenti, faisant bien attention à leurs positions afin d'éliminer toute imperfection de leur technique. En fait, la seule expérience du combat à vitesse réelle de beaucoup de pratiquants se fait sur le tas, ce qui fait que certains ont parfois du mal à s'adapter à un rythme accéléré.

Apprentissage de base : Escrime, Arts martiaux défensifs

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Hua Shao Ren Te), Feinte (Escrime), Fente en avant (Escrime), Marquer (Escrime)

Apprenti : L'Apprenti apprend les positions et les pas qui le protégeront des coups. Vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite pour toute Défense Active utilisant la compétence Jeu de jambes.

Les étudiants de cette école 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 maîtrisent une nouvelle position, le Mi Jian (La Main de l'Épée Secrète), dans laquelle vous pouvez étendre votre main libre pour cacher la pointe de votre épée. Votre rang dans la compétence Feinte est augmenté de 1 gratuitement, ce qui peut le porter éventuellement à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez plus tard le faire passer de 5 en 6 en dépensant 25 XP.

Maître : Les Maîtres ont perfectionné le She Yan Shi (Attaque de l'Oie Sauvage en Piqué), position dans laquelle le spadassin tient son jian d'une manière et à un angle rappelant ceux d'une flèche pointée vers des oiseaux dans le ciel. Ceci lui permet de se fendre en avant et de placer tout le poids de son corps derrière sa lame. Quand vous effectuez une Fente en avant, vous gardez les deux dés de dégâts supplémentaires, passant le bonus de +2g0 à +2g2.

Compétences de spadassin

Exploiter les faiblesses (Hua Shao Ren Te):

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...

Feinte (Escrime):

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous utilisez la compétence d'attaque habituelle de votre PJ, mais devez réussir votre jet en utilisant (rang d'esprit de l'adversaire) augmentations. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire ne peut pas utiliser de défense active pour éviter votre coup.

Fente en avant (Escrime):

Cette compétence permet de porter une brutale attaque pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et servez-vous-en pour faire le jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) deux dés de dommages supplémentaires. En contre partie, le ND pour être touché de votre PJ passe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de cette phase.

Marquer (Escrime):

Cette compétence permet de faire une véritable démonstration d'escrime afin de décourager temporairement un adversaire. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de ses cheveux, tailler les initiales du PJ dans sa chemise...). Vous ferez votre jet d'attaque habituelle de votre PJ. Si vous réussissez votre jet, votre PJ ne blesse pas son adversaire mais bénéficie de l'un des deux effets suivants : soit l'adversaire de votre PJ perd un dé d'héroïsme jusqu'à la fin du combat (il le récupère à ce moment), soit votre PJ gagne un dé d'héroïsme jusqu'à la fin de ce combat (il le perd s'il ne l'a pas utilisé). Ces dés d'héroïsme ne se transformeront jamais en points d'expérience, même si le combat était la dernière scène de la partie.