

## Wu Tsain ("Pas de problème")

**Royaume d'origine :** K'himal

**Description :** Dire que Wu Tsain est un art martial pacifique est largement en dessous de la vérité. Non seulement il enseigne l'utilisation de mouvements de défense, mais il est en plus non violent. Un étudiant contrarie son adversaire en le désorientant et en l'embrouillant avec de soudaines attaques s'arrêtant juste avant le contact.

Il s'agit d'un art relativement nouveau, d'environ soixante-dix ans. Son fondateur était un Feng Shui Shi qui voulait combiner son besoin de se protéger avec la philosophie de sa religion. Toutes les positions et tous les mouvements de ce style sont analogues aux règles de la géomancie. En conséquence, le pratiquant préfère retourner l'énergie d'un adversaire vers lui, plutôt que de s'investir lui-même dans l'énergie négative d'une attaque. La faiblesse de cette école est son pacifisme même. Si un ennemi sait que sa cible ne ripostera pas vraiment, il l'attaquera sans peur de représailles.

**Apprentissage de base :** Arts martiaux défensifs, Feng shui shi

**Compétences de spadassin :** Exploiter les faiblesses (Wu Tsain), Marquer (Mains nues), Sauter, Se dégager

**Apprenti :** Un Apprenti reste calme face aux attaques de son ennemi. Vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite lorsque vous utilisez la compétence Esquive en Défense Active.

Les étudiants de l'école Wu Tsain ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins. A la place, ils apprennent comment effectuer de fausses attaques qui brisent le chi de leur adversaire. Quand vous faites une attaque pour Marquer, vous pouvez renoncer à l'option habituelle de retirer un Dé d'Héroïsme à votre opposant ou d'en gagner un temporaire. Si vous le faites, vous pouvez augmenter son prochain Dé d'Action de 1, plus le nombre d'Augmentations que vous avez pris sur votre jet de Marquer. Si ce Dé d'Action dépasse 10, il est tout simplement écarté.

**Compagnon :** Les Compagnons se perfectionnent encore plus dans l'art de leur propre défense. Vous gardez maintenant un dé de plus (+0g1) quand vous utilisez Esquive en Défense Active. De plus, vous n'avez plus besoin d'abandonner l'option sur les Dé d'Héroïsme lors de l'utilisation de Marquer pour augmenter le prochain Dé d'Action de votre ennemi. En d'autres termes, quand vous Marquez un adversaire, vous augmentez son prochain Dé d'Action comme décrit pour les Apprentis, ET vous choisissez de lui retirer un Dé d'Héroïsme ou d'en gagner un temporaire.

**Maître :** Les Maîtres de Wu Tsain plient comme le roseau face aux attaques. Votre rang dans la compétence Esquive est augmenté de 1, pouvant ainsi le faire passer à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez plus tard le faire passer de 5 à 6 en dépensant 25 XP. De plus, vous n'avez plus aucun choix à faire sur vos actions de Marquer : vous augmentez son prochain Dé d'Action, vous lui retirez un Dé d'Héroïsme, et vous en gagnez un temporaire.

## Compétences de spadassin

### Exploiter les faiblesses (Wu Tsain) :

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...

### Marquer (Mains nues) :

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.

### Sauter :

Vous sautez plus haut et plus loin que la plupart de vos semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence s'utilise comme compétence de défense lorsque vous êtes en train de sauter.

### Se dégager :

Lorsque vous tentez de vous dégager d'une prise de votre adversaire, chaque rang dans cette compétence vous permet d'annuler une augmentation gagnée par celui-ci en renforçant sa prise.