

Ying Sun Wo (Serre du faucon)

Royaume d'origine : Tashil, Tiakhar

Description : Ying Sun Wo est un art martial dangereux, inspiré des attaques du faucon et d'autres prédateurs sauvages. Il ne se limite pas aux mouvements considérés comme fair-play ou même honorables, mais se concentre plutôt sur l'attaque des zones vulnérables ou des points faibles. Petit à petit, les enseignants du Ying Sun Wo ont migré vers le Tiakhar où il est maintenant l'art martial prédominant parmi les nobles et les militaires.

Les créateurs de ce style ont passé l'essentiel de leur temps dans les montagnes du Tashil à observer les animaux sauvages pour trouver de nouveaux mouvements à mimer. Ils ont développé des enchaînements de courts assauts brutaux et de longues attaques qui peuvent être extrêmement efficaces. Toutefois, si un adversaire arrive à percevoir le rythme dans le style du pratiquant, il pourra en anticiper les mouvements.

Apprentissage de base : Arts martiaux offensifs, Combat de rue

Compétences de spadassin : Coup à la gorge, Coup aux yeux, Griffes, Exploiter les faiblesses (Ying Sun Wo)

Apprenti : La première chose qu'un Apprenti apprend est de parer les coups. Vous bénéficiez d'une Augmentation Gratuite quand vous utilisez Blocage comme Défense Active.

En tant qu'Apprenti, vous passez beaucoup de temps dans les forêts du Tashil ou du Tiakhar à observer des prédateurs dans leur environnement naturel. Les étudiants du Ying Sun Wo ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent gratuitement le métier de Chasseur.

Compagnon : Les Maîtres enseignent qu'un ennemi est comme un serpent avec qui il faut agir comme le ferait un faucon pour vaincre un adversaire, en fermant ses serres autour du cou du serpent.

Vous avez appris le Sheh Ji Bai Shou ("Main Ecrasant le Serpent"), une attaque avec Griffes frappant à la gorge de l'ennemi. Pour effectuer cette attaque, vous devez utiliser deux Dés d'Action (un seul doit être "légal" pour cette phase). Lancez ensuite Dextérité + Griffes ou Dextérité + Coup à la gorge, en choisissant la compétence de rang le plus élevé. Le ND pour ce jet est le ND pour être touché de la cible + 20. Si cette attaque réussit, vous infligez automatiquement une Blessure Grave, réduisez le ND de la cible de 5, et enfin lancez les dégâts pour une attaque à mains nues normale. Vous pouvez prendre des Augmentations sur votre jet d'attaque afin d'accroître vos dégâts.

Maître : Les Maîtres du Ying Sun Wo sont devenus très performants sur l'attaque du Sheh Ji Bai Shou, et l'utilisent souvent en conjonction avec un coup supplémentaire du pied ou de leur main libre. Réaliser cette attaque ne nécessite plus 2 Dés d'Action, et son ND n'est plus que le ND de la cible + 10. Vous pouvez augmenter le ND du Sheh Ji Bai Shou de 10. Si vous faites cela et que votre attaque porte, vous pouvez dépenser un Dé d'Action (qui n'a pas besoin d'être "légal" pour la phase en cours) afin d'effectuer immédiatement une attaque avec Coup de pied, Attaque (Arts martiaux offensifs), ou Attaque (Combat de rue).

Compétences de spadassin

Coup à la gorge :

Via cette compétence, vous frappez carrément votre adversaire à la gorge. Déclarez votre intention puis effectuez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour être touché de votre adversaire est augmenté de 15 lorsque vous utilisez cette compétence. Toutefois, si l'attaque porte (et n'est donc pas évitée par une défense active), vous infligez automatiquement une blessure grave à votre adversaire au lieu d'effectuer un jet de dommages.

Coup aux yeux :

Cette compétence permet de porter un coup destiné à aveugler temporairement un adversaire. Vous devez obligatoirement avoir une main libre pour pouvoir l'utiliser. Ensuite, vous déclarez votre intention et effectuez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si l'attaque porte, votre adversaire subit 0g1 dé de dommages (mains nues) et doit augmenter la valeur de son dé d'action suivant de 1, plus 1 par augmentation utilisée. Si la valeur de ce dé dépasse 10, il est perdu pour le tour.

Exploiter les faiblesses (Ying Sun Wo) :

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...

Griffe :

Une griffe est un type d'attaque à mains nues qui utilise vos doigts pour appliquer une forte pression sur la peau de votre adversaire. Bien qu'il en résulte une prise momentanée, elle est relâchée immédiatement. Pour réaliser une telle attaque, faites un jet de Dextérité + Griffe contre le ND pour être touché de votre ennemi, plus 10. Les dégâts d'une Griffe sont les mêmes que pour une attaque à mains nues ordinaire, mais comme vous agissez sur des points de pression de votre opposant, il sera aussi étourdi, et perdra son prochain Dé d'Action, s'il lui en reste un dans le round courant.