

Zheng Yi Quan (Ancien poing du juste)

Royaume d'origine : Han Hua

Description : Zheng Yi Quan est le plus vieil art martial de tout le Cathay, avec une histoire écrite sur plus de 2000 ans. Cela commença parmi un ordre de moines vivant reclus dans un temple secret dans les montagnes. Durant tous ces siècles, les moines durent quitter leur refuge pour voyager à travers le pays, enseignant leur style de combat aux paysans afin de les aider à se défendre contre les bandits.

Il s'agit de l'un des seuls arts martiaux à combiner à la fois des techniques offensives et des mouvements défensifs. Ce style se concentre sur la mobilité et la défense, en particulier contre les flèches utilisées par les bandits. Sa principale force est sa grande variété d'attaques et de défenses, mais c'est aussi sa grande faiblesse; avec autant d'options parmi lesquelles choisir, l'étudiant peut parfois hésiter et présenter quelques instants de vulnérabilité qui pourront être exploités par un ennemi rapide.

Apprentissage de base : Arts martiaux offensifs, Arts martiaux défensifs

Compétences de spadassin : Coup de pied réflexe, Esquive de projectiles, Exploiter les faiblesses (Zheng Yi Quan), Sauter

Apprenti : L'Apprenti apprend que la seule utilité du Zheng Yi Quan est sa propre défense. Vous pouvez ajouter votre niveau de Maîtrise du Zheng Yi Quan à votre ND pour être touché.

Les étudiants de Zheng Yi Quan ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Les Compagnons apprennent à éviter les dangers en sautant à l'écart. En fait, beaucoup d'entre eux peuvent sauter au-dessus de la tête d'un ennemi pour éviter ses attaques. Vous gagnez un rang gratuit en Sauter, pouvant le faire passer à 6. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez le faire passer plus tard de 5 à 6 en dépensant 25 XP.

Maître : Les Maîtres de Zheng Yi Quan ont appris le terrible secret du Lung Shiji ("Attaque du Dragon"), un acte qui se construit et qui concentre le qi du combattant en une puissante attaque extrêmement précise. A la phase 10 d'un round de combat, vous pouvez dépenser toutes vos Actions en Réserve ou de la phase courante pour effectuer une attaque avec l'une des compétences suivantes : Attaque (Arts martiaux offensifs), Coup de pied, Coup à la gorge, Manchette, Corps à corps, Prise, ou Blocage d'articulation. Chaque Dé d'Action dépensé sur cette attaque vous donne un dé gardé supplémentaire (+1g1) sur votre jet d'attaque.

Compétences de spadassin

Coup de pied réflexe :

Un tel coup de pied est une contre-attaque faite sans penser à votre propre défense. Il s'agit d'un coup de pied rapide lancé contre un adversaire au moment où il tente de vous attaquer, dans l'espoir que votre pied l'empêchera de continuer son assaut. Quand un ennemi vous attaque, vous pouvez dépenser une action (de réserve ou de la phase en cours, mais pas une interruption) pour donner un coup de pied réflexe. Lancez un jet d'Esprit + Coup de pied réflexe comme une attaque contre votre opposant. Si vous le touchez, vous lui infligez 2g2 dés de dégâts (sans ajouter votre Gaillardise). S'il reçoit une Blessure Grave, alors l'attaque qu'il tentait d'effectuer est purement et simplement annulée. Vous pouvez prendre des Augmentations sur votre jet pour augmenter vos dommages ou localiser votre coup.

Esquive de projectiles :

Vous avez appris à dévier les flèches et autres projectiles tirés dans votre direction sans être blessé par eux. Vous pouvez l'utiliser comme compétence de Défense quand vous devez vous défendre contre des armes lancées, des flèches, des pierres de fronde, des carreaux d'arbalète, mais pas contre des armes à feu, des attaques au corps à corps, ou des tirs d'artillerie. Si vous choisissez d'utiliser cette compétence comme Défense Active, vous pouvez utiliser deux Augmentations sur votre jet d'Esprit + Esquive de projectiles pour attraper le projectile plutôt que de le dévier. Si vous parvenez à l'attraper, vous gagnez un Dé d'Héroïsme qui disparaîtra à la fin du round si vous ne l'utilisez pas.

Exploiter les faiblesses (Zheng Yi Quan) :

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...

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.