

Calcul de style

Le_Forgeron <http://qin.tharaud.net/>

6 mai 2006

Résumé

La suite de ce texte n'est qu'une hypothèse officieuse concernant les styles de combats publiés avec l'écran de Qin. L'objectif est de tenter de fournir un raisonnement applicable également aux styles officieux dans l'esprit de maintenir un juste équilibre entre les désirs de puissance à bas prix des joueurs et les besoins de limitations des maîtres de jeu.

N'oubliez pas qu'un style nécessite de dépenser 6 points d'apprentissages pour la base et l'équivalent en points d'apprentissage du coût en Chi pour chaque technique, en dehors des prérequis et de l'indispensable (j'insiste, indispensable) professeur qu'il faut avoir convaincu de faire partager son savoir. Vous craigniez l'attaque suicide d'un sbire, Tremblez désormais en rencontrant un vieillard ou une vieille!

Une supplique aux maîtres de jeu : n'en abusez pas pour vos PNJ!

Table des matières

I	Hypothèse de calcul	2
II	L'Écran	2
1	Bangshu	3
2	Chuishu	4
3	Daoshu	5
4	Dunshu	6
5	Jianshu	7
6	Qiangshu	8
III	Le Web	8
7	le Style de la main Liberté	8
7.1	Base	9
7.2	Le Cercle de la Vague Aveuglante	9
7.3	La Paume du Destin	9
7.4	Les Racines du Jiang Hu	10
7.5	Évaluation personnelle du Chi	10

8 le Style de la Main Liberté	10
8.1 Base	11
8.2 Le Cercle de la Vague Aveuglante	11
8.3 Le Feu qui Fond le Métal	11
8.4 La Paume du Destin	12
8.5 Évaluation personnelle du Chi	12
9 le Style du Serpent d'Acier	12
9.1 Base	13
9.2 Quand le Boa Tombe de l'Arbre	13
9.3 La Menace du Serpent Constricteur	13
9.4 La Torture du Lac de Sang	13
9.5 Évaluation personnelle du Chi	14
10 Les Serres de Corbeaux qui Lacèrent la Proie	14
10.1 Base	14
10.2 La Nuée de Corbeaux	14
10.3 L'Attaque Piquée du Corbeau	15
10.4 La Mise à Mort du Corbeau :	15
10.5 Évaluation personnelle du Chi	15
11 Résumé	16

Première partie

Hypothèse de calcul

Mon hypothèse est que le coût en Chi est égale à la somme :

- des niveaux des Tao utilisés,
- des niveaux des manoeuvres utilisées,
- du nombre de prérequis en dehors du maniement de l'arme elle-même : outre de recompter les taos et les manoeuvres, on y compte également les compétences et les aspects explicitements requis, sans tenir compte du niveau.

Cette somme est ensuite modifiée pour tenir compte de l'allonge que peut procurer l'arme utilisée.

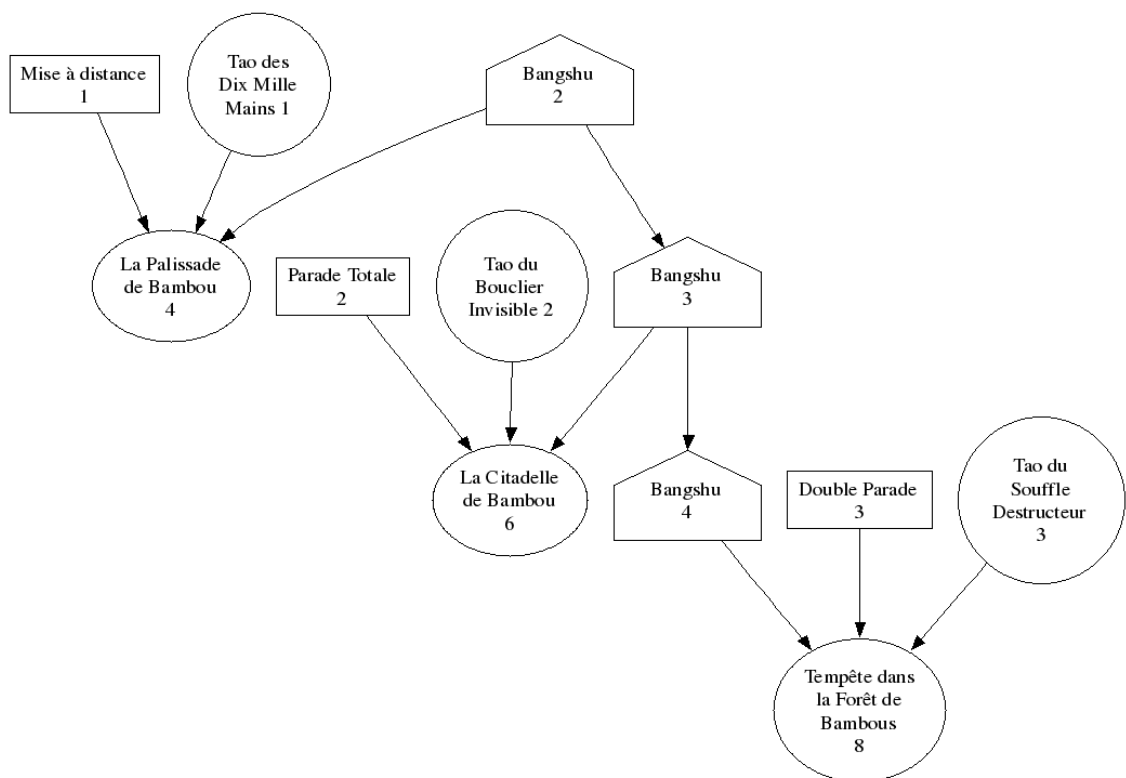
Ça marche étonnement très bien avec les styles de l'écran, mais revise parfois certains styles officieux.

Il convient bien entendu d'être honnête dans l'évaluation des prérequis, mais cette formule a l'avantage au moins de limiter l'arbitraire : la SUPER-TECHNIQUE-DE-LA-MORT-QUI-TUE-GRAVE nécessitant de combiner huit taos avec quatre manoeuvres, une arme supplémentaire ainsi que boxe et athlétisme est possible, elle a juste un coût prohibitif pour l'utiliser plus d'une ou deux fois. Quant à la MÉGA-HYPER-TECHNIQUE-DU-RETOUR-DE-LA-VENGEANCE-DU-FILS-DE-LA-MORT-QUI-TUE-GRAVE-DE-GRAVE-2, je crois qu'il y a moyen de devenir immortel pour moins cher, enfin je suis pas sûr.

Deuxième partie

L'Écran

1 Bangshu

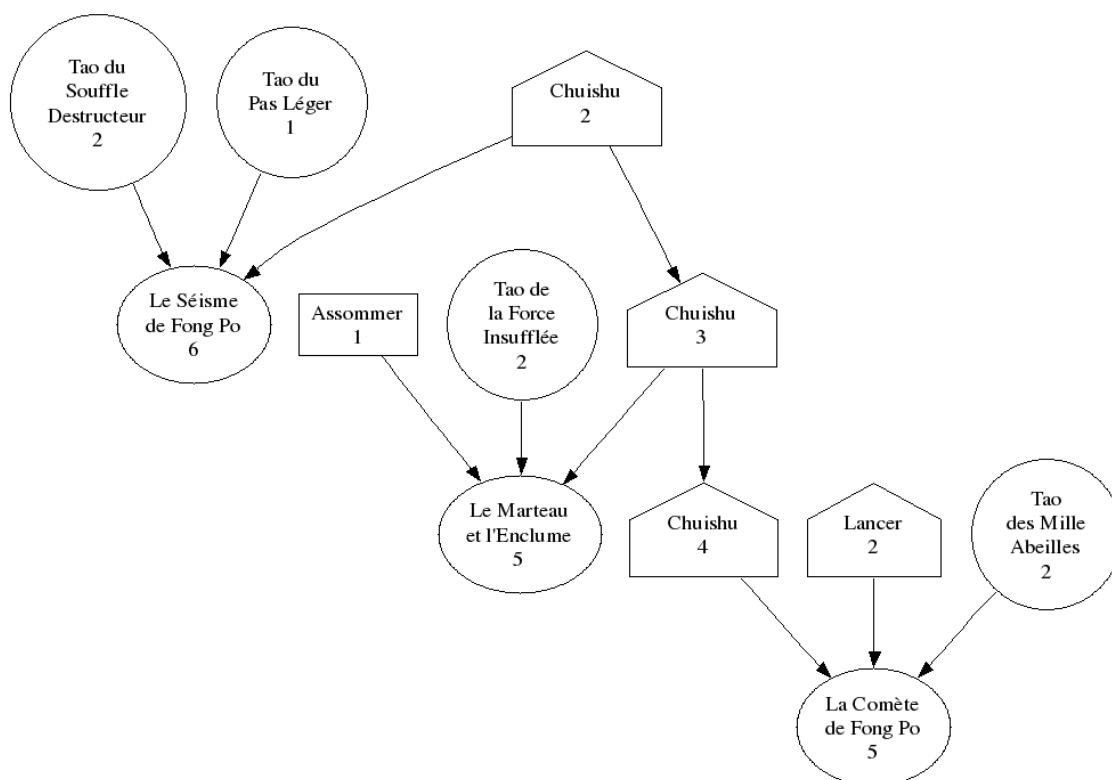


Nom	Tao	Manoeuvre	Composant	Chi
La palissade de Bambou	1	1	2	4
La Citadelle de Bambou	2	2	2	6
Tempête dans la Forêt de Bambous	3	3	2	8

Delta : 0 - Allonge importante.

On peut considérer que l'allonge du bâton est importante, même du plus petit modèle, d'où le 0.

2 Chuishu

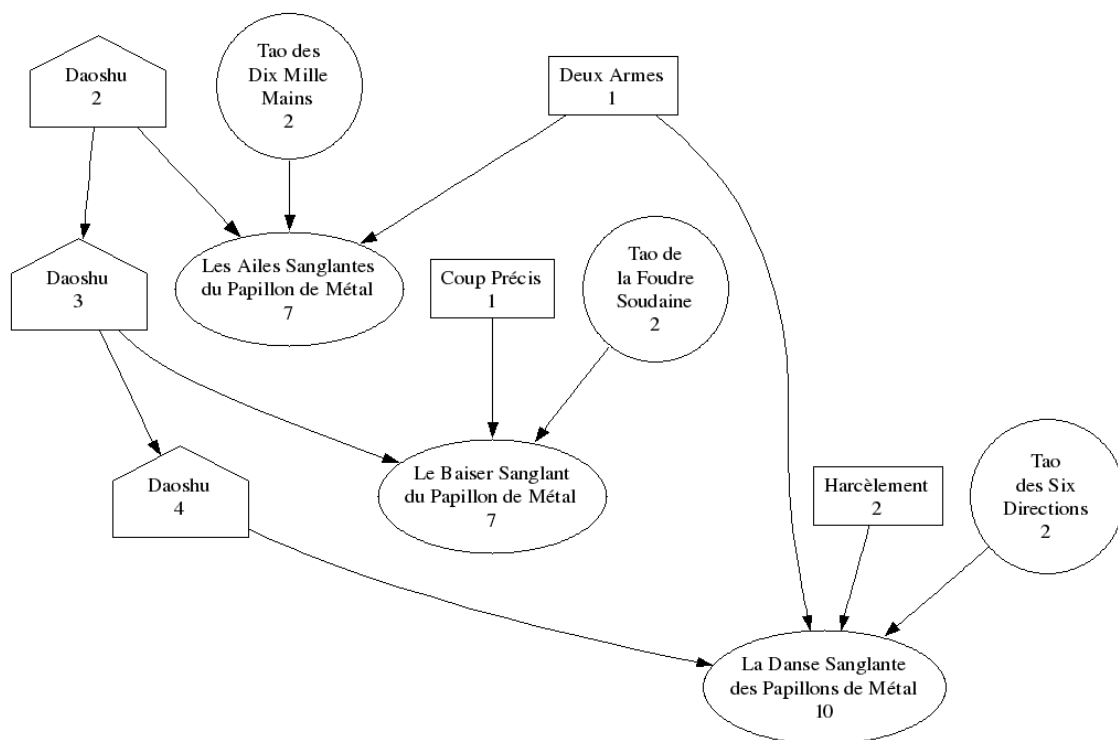


Nom	Tao	Manoeuvre	Composant	Chi
Le Séisme de Fong Po	1+2		2	6
Le Marteau et l'Enclume	2	1	2	6
La Comète de Fong Po	2		2	5

Delta : 1 - Allonge moyenne

L'allonge d'une masse d'arme est certainement un rien plus courte que celle d'un bâton, d'où le 1. Après tout, on frappe plus difficilement d'estoc avec une masse d'arme qu'un bâton : on est plus efficace de taille!

3 Daoshu

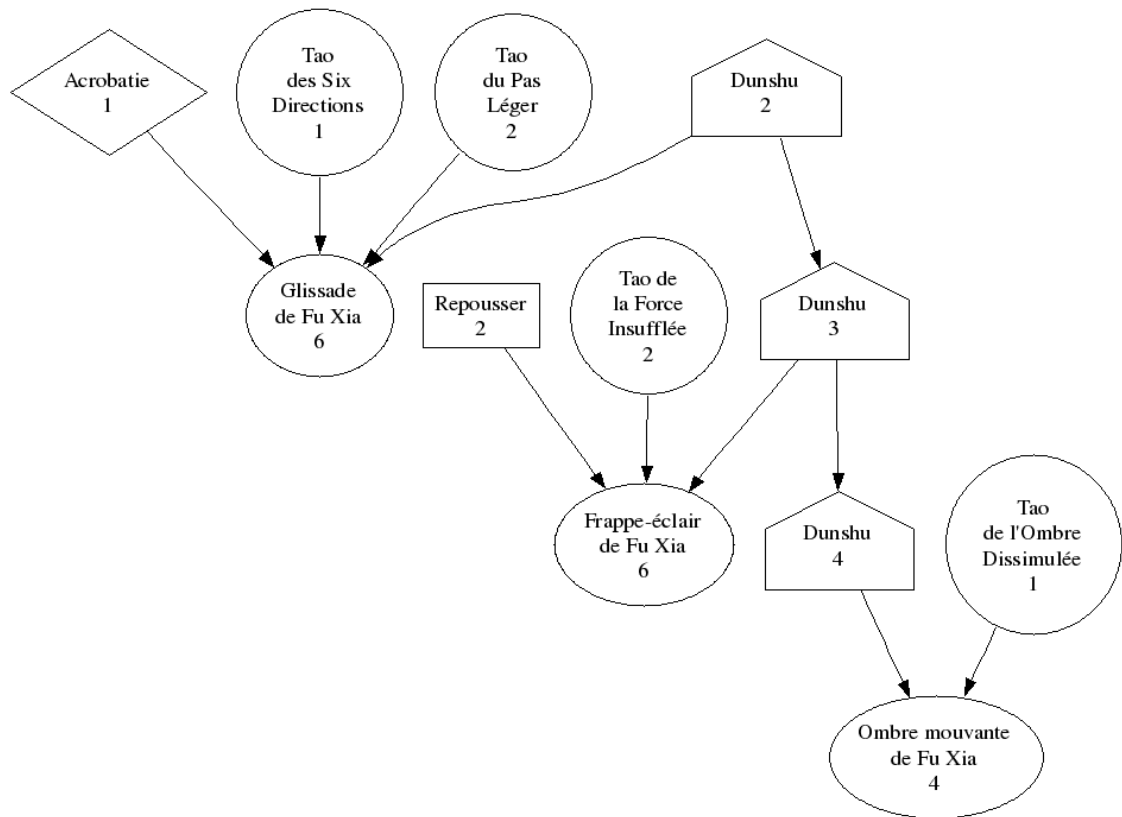


Nom	Tao	Manoeuvre	Composant	Chi
Les Ailes Sanglantes du Papillon de Métal	2	1	2	7
Le Baiser Sanglant du Papillon de Métal	2	1	2	7
La Danse Sanglante des Papillons de Métal	2	1+2	3	10

Delta : 2 - Allonge courte

Indéniablement la plus courte des allonges pour les dagues, donc le 2 est bien justifié.

4 Dunshu



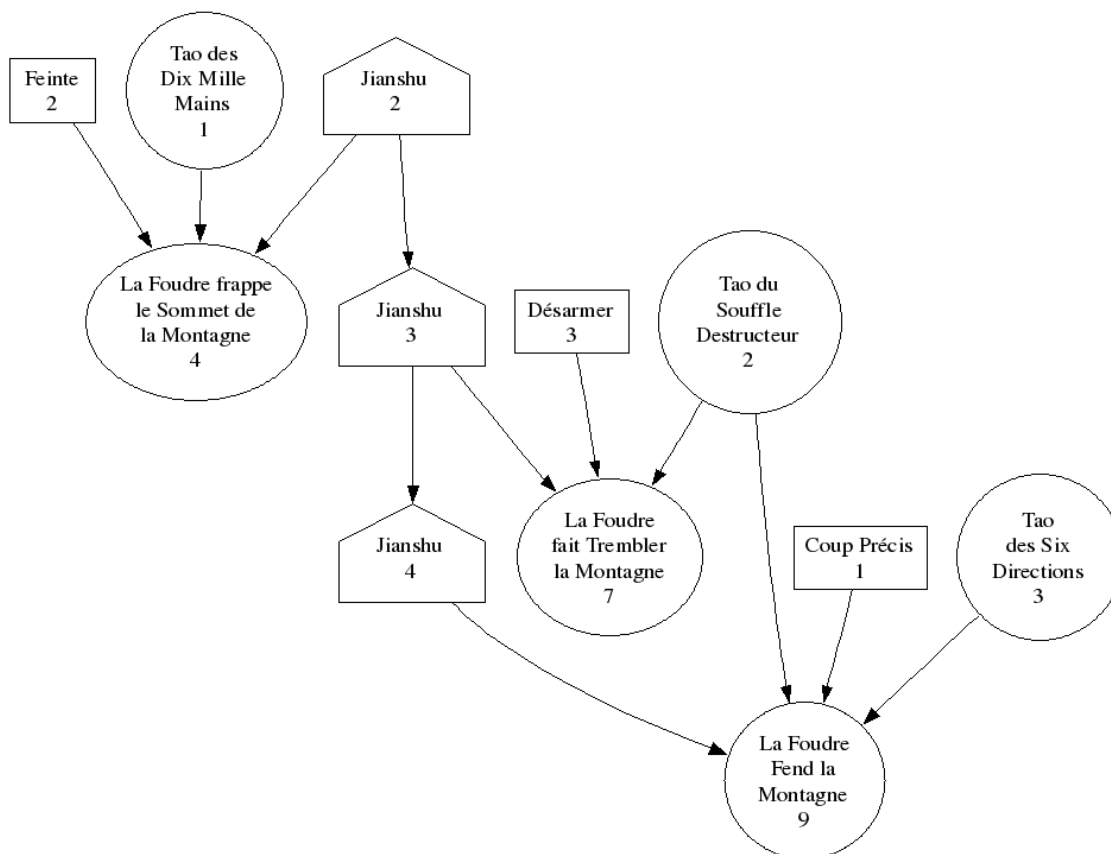
Nom	Tao	Manoeuvre	Composant	Chi
Glissade de Fu Xia	1+2		3	6
Frappe-éclair de Fu Xia	2	2	2	6
Ombre mouvante de Fu Xia	1		1	4

Delta : 0/0/2

La différence de l'OMBRE MOUVANTE DE FU XIA pourrait venir d'un bonus de +3 au seuil de protection (conversion en rapport 1/1 du Chi excédentaire par rapport à un bonus plus normal de +1).

Il est difficile de mettre une allonge sur un bouclier, une allonge importante est possible, d'où le 0, en frappant avec le bord du bouclier, ça peut s'envisager.

5 Jianshu

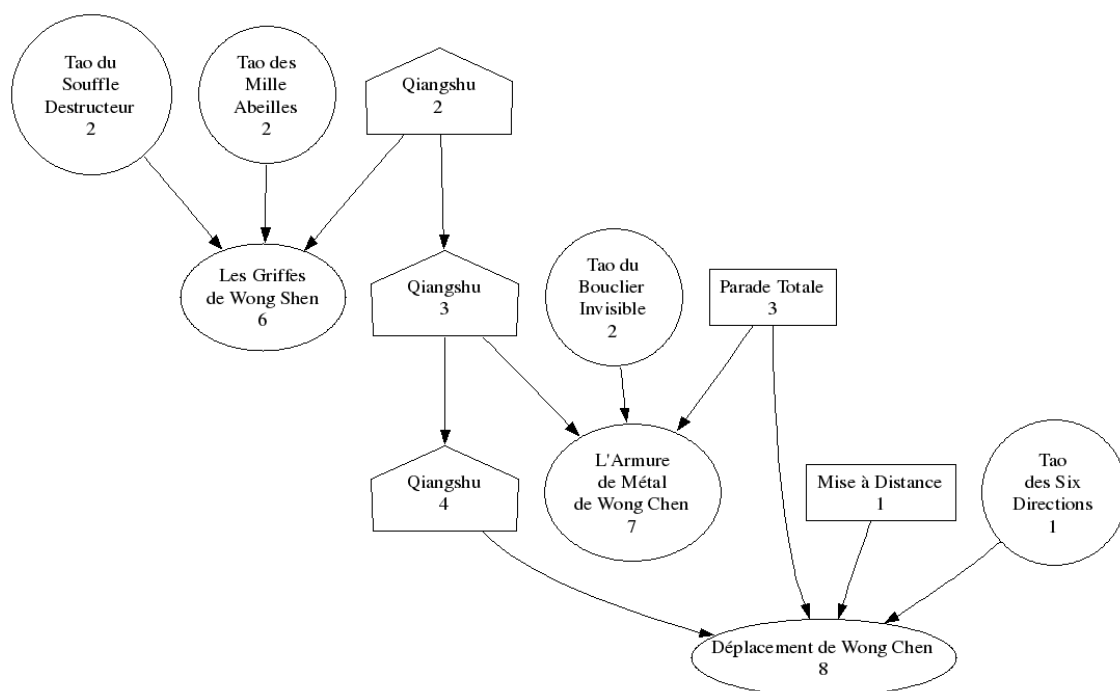


Nom	Tao	Manoeuvre	Composant	Chi
La Foudre frappe le Sommet de la Montagne	1	2	2	4
La Foudre fait Trembler la Montagne	2	3	2	7
La Foudre Fend la Montagne	2+3	1	3	9

Delta : -1/0/0 - Allonge importante

Ou la feinte est particulièrement chère et le coût en Chi compense, ou bien la feinte est accompagné d'une fente de l'escrimeur rajoutant encore à l'allonge : en fait, le simple changement de main donne bien une augmentation surprenante de l'allonge, et tout est bien. En dehors de ce cas particulier, l'épée est semblable à un bâton, donc pas de soucis pour 0.

6 Qiangshu



Nom	Tao	Manoeuvre	Composant	Chi
Les Griffes de Wong Chen	2+2		2	6
L'Armure de Métal de Wong Chen	2	3	2	7
Déplacement de Wong Chen	1	1+3	3	8

Delta : 0 - Allonge importante

L'arme d'hast dispose bien d'une allonge importante, donc aucun problème pour 0.

Troisième partie

Le Web

Je me permet de recopier les messages, car le délestage fait des ravages, j'espère que les auteurs ne m'en voudront pas trop. À l'occasion, j'ai peut-être corrigé ou introduis quelques fautes durant la mise en forme. Je me suis permis de réévaluer ensuite le coût en Chi de chaque style, dans un tableau de synthèse.

7 le Style de la main Liberté

Shaown, le 22 décembre 2005 à 19 :01

Histoire Tshou Peng était un Wu Xia renommé qui maniait ses deux Jiàn avec une dextérité sans égal. Sa philosophie était que si l'Auguste de Jade avait donné deux mains aux hommes, c'était pour que celles-ci lui servent toutes deux. Mais les Fanfaronnades de Tshou Peng finirent par agacer et beaucoup se mirent en tête de punir son arrogance. C'est sans doute le destin qui se chargeât de punir Tshou Peng. D'autres pensèrent que Tshou Peng avait

finit par agacer les dieux eux-même. Toujours est il qu'alors qu'il explorait une vieille cité des temps anciens, Tshou Peng entra en possession de l'orgueilleuse Vif Argent, une très ancienne Jiàn forgée a l'époque de l'Empereur Jaune. Cette épée intelligente avait un caractère tout particulier et refusait catégoriquement d'être maniée en compagnie d'une roturière de la pire espèce. C'est en souhaitant conserver cette puissante lame tout en conservant sa philosophie que Tshou Peng mit au point le Style de la Main Liberté. Son style connu son heure de gloire et il l'enseigna à des disciple avant de rejoindre les Immortels dans un dernier voyage. Aujourd'hui le Style de la Main Liberté connaît des adeptes un peu partout dans le Zhongguo. Quand à l'épée Vif Argent, l'on dit que Tshou Peng l'avait remise à son meilleur disciple mais nul n'en a jamais plus entendu parler jusqu'à ce jour. Le Style de la Main Liberté, bien qu'ayant été inventé pour l'épée est avant tout un style de boxe. Aussi tant que l'utilisateur a une main libre et une arme dans son autre main, il peut l'utiliser. Par contre il ne peut pas du tout être utiliser avec des arme utilisant les deux main comme le Bàng ou le Ba Chui.

7.1 Base

Une fois par tour, le personnage peut tenter l'une des manoeuvre suivante après avoir réussi une parade en défense active avec une arme à une main. Cette action est gratuite mais peut bien-sûr se voir opposer une défense active.

Manoeuvre de boxe uniquement :

- Projeter,
- Aveugler,
- Bloquer,
- Etrangler,
- Désarmer,
- Repousser.

7.2 Le Cercle de la Vague Aveuglante

Prérequis Boxe (Confirmé), Jiàanshù ou Daoshù ou Chuichù ou Bangshù (Apprenti), Manoeuvre Aveugler, Tao des Dix Mille Main (niveau 2), Tao du Souffle Destructeur (niveau 1)

Coût en Chi 7

Effet (action) Le personnage peut juste avant d'avoir effectuer une attaque avec son arme ou juste après avoir effectué une parade active (toujours avec l'arme), réaliser un mouvement circulaire sur lui-même en enfonçant la pointe de son pied libre dans le sol. Ce faisant, une vague composé de l'élément du sol (sable pour sol de terre, eau pour un gué, écharde d'écorce sur un arbre, etc.) s'en trouve projeter vers les yeux de tous les adversaires engagés en combat avec le personnage. L'action est réglée par un jet d'Eau + Boxe qui doit passer la défense passive et active si il y a lieu. Les effets de l'aveuglement sont les même que ceux de la manoeuvre du même nom.

Effets Secondaires Un vent tournoyant semble entouré un instant le personnage et quand la poussière retombe, un cercle reste a jamais gravé sur le sol. (Dans l'eau ça laisse un cercle d'onde très légère et incessant.)

7.3 La Paume du Destin

Prérequis Boxe (Expert), Jiàanshù ou Daoshù ou Chuichù ou Bangshù (Confirmé), Manoeuvre Projeter, Manoeuvre Réduire la distance, Tao Des Dix Mille Main (niveau 3), Tao du Souffle Destructeur (niveau 2)

Coût en Chi 10

Effet (attaque) Le personnage s'approche soudainement dans la garde de son adversaire puis dans un mouvement d'une violence extrême le projette devant lui d'un coup de la paume de sa main accompagnant le corps dans sa chute. Si l'adversaire réussit un test d'esquive, il peut

alors échapper à l'enchaînement en se voyant malgré tout projeté au sol mais sans subir plus de désagrément. Si il rate, il se retrouve encastré dans le sol et subit alors une perte de souffle vital égale à la marge de réussite de la manoeuvre + le score de métal du personnage. De plus ce dernier peut gratuitement enchaîner une attaque simple sur son adversaire (aucune manoeuvre permise) sans que ce dernier ne puisse tenter de défense active. Le personnage doit déjà être engagé en combat pour effectuer cette technique.

Effets Secondaires Le mouvement offensif du personnage se voit accompagner d'une forte bourrasque qui semble contribuer à la mise à terre de l'adversaire. De plus, si ce dernier ne parvient pas à échapper à la technique, il se retrouve encastré dans le sol sur une dizaine de centimètre dans un fracassement impressionnant qui fend le sol autour de l'impact.

7.4 Les Racines du Jiang Hu

Prérequis Boxe (Maître), Jiànshù ou Daoshù ou Chuichù ou Bangshù (Expert), Manoeuvre Bloquer, Manoeuvre Réduire la distance, Manoeuvre Parade Tournoyante, Tao des Six Direction (niveau 1), Tao de la Foudre Soudaine (niveau 2), Tao du Yin et Yang (niveau 1)

Coût en Chi 10

Effet (défense) Le personnage effectuant une défense active, entre dans la garde de son adversaire pour lui bloquer son bras armé à l'aide de sa main libre. Que la défense active soit une réussite ou non (si elle est ratée, le personnage subit les dégâts normalement), le personnage peut tenter de bloquer le bras sans le malus habituel lié à la manoeuvre. Le personnage, si il réussit son blocage, possédera durant toute la manoeuvre un bonus égal à son niveau en boxe pour maintenir sa prise. Tant qu'il bloque ainsi le bras, le corps de l'adversaire se retrouve dans une position inconfortable, cambré vers l'arrière et dans l'impossibilité de porter le moindre coup au personnage même si il a une seconde arme. Le personnage quant à lui peut attaquer normalement avec son arme sans malus de distance réduite. Il peut aussi si il le désire tenter de briser le bras bloquer en effectuant un jet d'opposition Métal (plus d'éventuel bonus si le personnage active le Tao du souffle destructeur en dépensant du Chi) contre la Résistance de son adversaire (ce dernier peut aussi ajouté son niveau dans le Tao Corps renforcé si il dépense du Chi dans ce but.)

Effets Secondaires S'avancant après sa défense à une vitesse incroyable, l'adversaire a soudain l'impression de voir des racines sortir du bras du personnage pour lui enserrer le bras puis le corps.

7.5 Évaluation personnelle du Chi

Je suppose que la boxe a une allonge méritant 2, les plus méchants diront 3 et augmenteront d'un point les coûts en Chi.

Nom	Tao	Manoeuvre	Composant	Chi
Le Cercle de la Vague Aveuglante	1+2	1	4	10
La Paume du Destin	2+3	1+1	5	14
Les Racines du Jiang Hu	1+1+2	1+2+4	7	20

8 le Style de la Main Liberté

Shaown, le 23 décembre 2005 à 17h16

Histoire Tshou Peng était un Wu Xia renommé qui maniait ses deux Jiàn avec une dextérité sans égal. Sa philosophie était que si l'Auguste de Jade avait donné deux mains aux hommes,

c'était pour que celles-ci lui servent toutes deux. Mais les Fanfaronnades de Tshou Peng finirent par agacer et beaucoup se mirent en tête de punir son arrogance. C'est sans doute le destin qui se chargeât de punir Tshou Peng. D'autre pensèrent que Tshou Peng avait fini par agacer les dieux eux-même. Toujours est il qu'alors qu'il explorait une vieille cité des temps anciens, Tshou Peng entra en possession de l'orgueilleuse Vif Argent, une très ancienne Jiàn forgé à l'époque de l'Empereur Jaune. Cette épée intelligente avait un caractère tout particulier et refusait catégoriquement d'être manié en compagnie d'une roturière de la pire espèce. C'est en souhaitant conserver cette puissante lame tout en conservant sa philosophie que Tshou Peng mit au point le Style de la Main Liberté. Son style connu son heure de gloire et il l'enseigna à des disciple avant de rejoindre les Immortels dans un dernier voyage. Aujourd'hui le Style de la Main Liberté connaît des adeptes un peu partout dans le Zhongguo. Quand à l'épée Vif Argent, l'on dit que Tshou Peng l'avait remise à son meilleur disciple mais nul n'en a jamais plus entendu parler jusqu'à ce jour. Le Style de la Main Liberté, bien qu'ayant été inventé pour l'épée est avant tout un style de boxe. Ce Style peu donc être pratiqué par d'autre type d'arme à une main, il faut néanmoins réapprendre le style si l'on veut l'utiliser avec une arme différente que celle avec laquelle on l'a apprise. Les Techniques elles, sont acquises et peuvent être utiliser sans être racheter du moment que l'on a réapprit la base avec la nouvelle arme. Ce style ne peut pas du tout être utilisé avec des armes utilisant les deux mains comme le Bàng ou le Ba Chui.

8.1 Base

Utilisant sa main libre pour perturber un adversaire, le personnage arrive à se créer des brèches pour ses propres attaques. Au Début du tour de combat, le personnage peut désigner un ennemi et réaliser un Test d'Eau + Boxe contre un SR de 9. Si il le réussit il peut alors bénéficier d'un bonus à ses attaques armées égale à son niveau en Boxe. Toutefois, ce style gêne le personnage dans le positionnement de son corps face à ce même adversaire. C'est pourquoi pour la durée du tour il possède un malus de 2 à sa défense passive face a l'adversaire harcelé par la main.

8.2 Le Cercle de la Vague Aveuglante

Prérequis Boxe (Confirmé), Jiàanshù ou Daoshù ou Chuichù ou Bangshù (Apprenti), Manoeuvre Aveugler, Tao des Dix Milles Main (niveau 2), Tao du Souffle Destructeur (niveau 1)

Coût en Chi 7

Effet (action) Le personnage peut juste avant d'avoir effectuer une attaque avec son arme ou juste après avoir effectué une parade active (toujours avec l'arme), réaliser un mouvement circulaire sur lui-même en enfonçant la pointe de son pied libre dans le sol. Ce faisant, une vague composé de l'élément du sol (sable pour sol de terre, eau pour un gué, écharde d'écorce sur un arbre, etc.) s'en trouve projetée vers les yeux de tous les adversaires engagés en combat avec le personnage. L'action est réglée par un jet d'Eau + Boxe qui doit passer la défense passive et active si il y a lieu. Les effets de l'aveuglement sont les même que ceux de la manoeuvre du même nom.

Effets Secondaires Un vent tournoyant semble entourer un instant le personnage et quand la poussière retombe, un cercle reste à jamais gravé sur le sol. Dans l'eau ça laisse un cercle d'onde très légère et incessant.

8.3 Le Feu qui Fond le Métal

Prérequis Boxe (Expert), Jiàanshù ou Daoshù ou Chuichù ou Bangshù (Confirmé), Manoeuvre Aveugler, tao des Dix milles Mains (niveau 1), tao de la Présence Sereine (niveau 2), Tao de l'Ombre Dissimulée (niveau 1)

Coût en Chi 8

Effet (action) En concentrant son chi dans sa main libre, et en lui faisant effectuer des mouvements étranges, le personnage parvient à capter l'attention de l'adversaire qui désormais ne se concentre plus que sur la main en oubliant le bras armé du personnage. Le personnage effectue un jet de Feu + Niveau dans le Tao Présence Sereine contre la Résistance de l'adversaire. La marge de réussite est le nombre d'action perdue par l'adversaire par déconcentration pour le tour de combat. Toutefois, pour chaque action ainsi perdue au dessus de la première, la victime a le droit à une défense active.

Effets Secondaires La main libre du personnage devient lumineuse se met à scintiller de plusieurs couleurs changeantes. Parallèlement le reste du corps semble comme plongé dans l'ombre.

8.4 La Paume du Destin

Prérequis Boxe (Maître), Jiànshù ou Daoshù ou Chuichù ou Bangshù (Expert), Manoeuvre Projeter, Manoeuvre Réduire la distance, Tao Des Dix Mille Main (niveau 3), Tao du Souffle Destructeur (niveau 2)

Coût en Chi 10

Effet (attaque) Le personnage s'approche soudainement dans la garde de son adversaire puis dans un mouvement d'une violence extrême le projette devant lui d'un coup de la paume de sa main accompagnant le corps dans sa chute. Si l'adversaire réussit un test d'esquive, il peut alors échapper à l'enchaînement en se voyant malgré tout projeté au sol mais sans subir plus de désagrément. Si il rate, il se retrouve encastré dans le sol et subit alors une perte de souffle vital égale à la marge de réussite de la manoeuvre + le score de métal du personnage. De plus ce dernier peut gratuitement enchaîner une attaque simple sur son adversaire (aucune manoeuvre permise) sans que ce dernier ne puisse tenter de défense active. Le personnage doit déjà être engagé en combat pour effectuer cette technique.

Effets Secondaires Le mouvement offensif du personnage se voit accompagner d'une forte bourrasque qui semble contribuer à la mise à terre de l'adversaire. De plus, si ce dernier ne parvient pas à échapper à la technique, il se retrouve encastré dans le sol sur une dizaine de centimètres dans un fracas impressionnant qui fend le sol autour de l'impact.

8.5 Évaluation personnelle du Chi

Je suppose que la boxe a une allonge méritant 2, les plus méchants diront 3 et augmenteront d'un point les coûts en Chi.

Nom	Tao	Manoeuvre	Composant	Chi
Le Cercle de la Vague Aveuglante	1+2	1	4	10
Le Feu qui Fond le Métal	1+1+2	1	5	12
La Paume du Destin	2+3	1+1	5	14

9 le Style du Serpent d'Acier

Shaown, le 23 décembre 2005 à 5h39

Histoire L'origine de ce style est aujourd'hui inconnue de ses pratiquants. Certains prétendent qu'il fût inventé par un prisonnier frustré, rendu fou par l'entravement et les tortures. D'autres l'attribuent à un vieux sage émerveillé par la tactique d'attaque des serpent constricteurs. Une seule chose est sûre, ce style ne peut être pratiqué qu'avec des armes flexibles munies de chaînes. Ce style est surtout répandu chez les géoliers de tout royaume, mais a su faire ses adeptes au seing du Jiang Hu.

9.1 Base

Le personnage se voit octroyé un bonus de +2 à toute Manoeuvre ayant pour but de Bloquer, d'Etrangler ou d'entraver un adversaire avec la chaîne de son arme. L'application de ce bonus sous entend l'annulation de malus normalement associer à la manoeuvre Etrangler.

9.2 Quand le Boa Tombe de l'Arbre

Prérequis Bianshù (Confirmé), Manoeuvre Bloquer, Manoeuvre Désarmer, Tao Force Insufflée (niveau 2), Tao de la Création Inspiré (niveau 1)

Coût en Chi 5

Effet (attaque) le personnage lance vers l'arme de son adversaire le morceau de la chaîne de son arme qui n'est pas relié à la lame ou la masse. Celle-ci s'enroule alors autour de l'arme pour la bloquer puis devient subitement dextrement lourde entraînant l'arme de l'adversaire vers le sol, l'obligeant à lâcher son arme. Réalisez la manoeuvre Bloquer. Si celle ci réussit alors l'adversaire est automatiquement désarmé. La chaîne enroulée autour de l'arme peut désormais être utilisée comme arme flexible dont les dégât s'élève à 3 et ce pendant Terre minutes. Cette technique est très utile lorsque l'on s'est fait briser la chaîne de son arme flexible ou pour avoir l'opportunité d'utiliser l'extrémité de la chaîne que l'on préfère suivant l'organisation du combat. Si les deux extrémités de la chaîne sont « armés » le personnage peut annulé le malus de manoeuvre quand il tente un Harcèlement.

Effets Secondaires La partie de la chaîne liée à l'arme bloquée devient chaude et brûlante comme si elle sortait du feu de la forge.

9.3 La Menace du Serpent Constricteur

Prérequis Bianshù (Expert), Manoeuvre Mise a distance, Manoeuvre Etrangler, Tao de la Force Insufflée (niveau 2), Tao du Yin et Yang (niveau 1), Tao de l'Esprit Clair (niveau 1)

Coût en Chi 8

Effet (action) Laissant traîner autour de lui le bout de sa chaîne sur laquelle aucune arme n'a été fixée, le personnage la charge de son Chi afin que celle-ci réagisse instantanément à toute tentative d'agression envers le personnage. Ainsi préparé la chaîne bondira et enlacera toute adversaire désigné par le personnage au moment même où il se faisait attaquer. Réaliser la défense active normalement. Si elle réussit, l'adversaire est automatiquement ligoté par la chaîne avec une marge de réussite de Niveau Bianshù + 2, le +2 étant le bonus dû a la technique de base du style. À partir de la passe d'arme suivante, le personnage pourra à la fois maintenir son Étranglement (les règles normales sont appliquées), tout en continuant à combattre avec la partie armé de son arme (l'autre bout de la chaîne)

Effets Secondaires La chaîne au sol semble légèrement bouger, laissant échapper quelques cliquetis comme si elle attendait son heure. Quand celle-ci s'enroule autour de la cible, elle bouge tout en le serrant pour maintenir la prise. Comme si c'était un serpent constricteur s'adaptant au mouvement de sa proie pour ne pas la laisser s'échapper.

9.4 La Torture du Lac de Sang

Prérequis Bianshù (Maître), Manoeuvre Etrangler, Tao Force Insufflée (niveau 2), Tao du Souffle Destructeur (niveau 3)

Coût en Chi 8

Effet (Action) Le personnage doit préalablement avoir réussit une attaque avec son arme en utilisant la Manoeuvre Étranglement pour pouvoir utiliser cette technique. Le personnage tente alors d'exercer une terrible pression sur la cible espérant la réduire en pulpe sanguinolente. Les dégâts d'Étranglement sont doublés à chaque tour jusqu'à ce que la cible ai réussit à

se libérer. De plus tout objet enserré par la chaîne est automatiquement réduit en miette (Armure, vêtement, broche, arme dissimulé sur le corps, etc.). Les objets spéciaux ont tout de même droit à une opposition de leur solidité face au métal + 3 du personnage.

Effets Secondaires La chaîne semble bouger pour serrer d'elle-même le corps de la cible. Les os craquent, le sang dégouline entre les maillons de la chaîne. Pour la cible, elle a soudain l'impression d'avoir été projeté dans le Fang Du, à l'enfer du Lac de Sang. Elle a l'impression que ce sont des démons qui la martèlent.

9.5 Évaluation personnelle du Chi

Je suppose qu'une chaîne a une allonge méritant 0, les plus méchants diront 1 et augmenteront d'un point les coûts en Chi.

Nom	Tao	Manoeuvre	Composant	Chi
Quand le Boa Tombe de l'Arbre	1+2	2+2	4	11
La Menace du Serpent Constricteur	1+1+2	1+1	5	11
La Torture du Lac de Sang	2+3	1	3	9

10 Les Serres de Corbeaux qui Lacèrent la Proie

Kong Fu Zi, dans l'aide de jeu JIANG HU

Histoire C'est Juang Di qui inventa ce style. Il s'est inspiré lors de son combat contre le cousin de Nin Mua du mode d'attaque des corbeaux. Juang Di s'envola dans les airs et tomba en piqué sur le cousin lacérant son corps tout en restant hors d'atteinte de la grosse massue que maniait le cousin. Ce style a pour but d'épuiser l'adversaire avant de pouvoir de lui porter le coup de grâce. Au bout de 5 minutes de combat le cousin saignait déjà à de multiples endroits et n'avait plus la force de soulever sa massue. En l'espace d'un battement de cils Juang Di passa sous la garde du cousin et lui enfonça ses deux poignards dans le coeur. Juang Di enseigna ce style à son fils qui le transmis lui aussi à sa descendance.

10.1 Base

Au début d'un tour de combat, le personnage peut réaliser un test de Métal+Daoshù contre un SR de 9. En cas de réussite, il obtient une attaque supplémentaire jusqu'à la fin du tour en cours. Toutefois si l'adversaire réussit une défense active contre cette attaque alors l'action de défense n'est pas dépensée.

10.2 La Nuée de Corbeaux

Prérequis Esquive 2, acrobatie 2, eau 3, daoshù (confirmé), manoeuvres double parade et tao des six Directions (niveau 2), tao des dix milles mains (Niveau 2)

Coût en Chi 6

Effets (défense) Le personnage bondit autour de son assaillant à une vitesse fulgurante. Par cette action le personnage bénéficie s'il réussit un test Eau+Acrobatie contre un SR de 9 d'une action gratuite de défense.

Effets secondaires L'aspect du personnage devient flou.

10.3 L'Attaque Piquée du Corbeau

Prérequis Eau 4, daoshù (expert), manoeuvre harcèlement et tao des six directions (niveau 3)

Coût en Chi 8

Effets (attaque) Le personnage harcèle son ennemi en tournant autour de lui très rapidement et en le frappant de multiples coups qui ne l'atteignent pas mais l'acculent peu à peu. Soudain le personnage fait un bond et descend en piquer sur son adversaire afin de lui porter une attaque fulgurante. Le personnage bénéficie d'un bonus de + 1 au dé Yin /Yang de part son harcèlement. De plus même si l'ennemi n'est pas touché il perd une action dans son tour.

Effets secondaires Le personnage s'envole tel un corbeau blanc.

10.4 La Mise à Mort du Corbeau :

Prérequis Médecine 3, daoshù (maître), manoeuvre réduire la distance, tao de la foudre soudaine (niveau 4), tao du souffle destructeur (niveau 2)

Coût en Chi 14

Effets (attaque) Le personnage entre dans la garde de son adversaire et avant que ceci n'ait pu bouger le petit doigt lui enfonce son ou ses poignards dans le torse. Le seuil de réussite de l'attaque est augmenté de 2. En cas de réussite le dégât des armes est triplé car le personnage touche un point vital.

Effets secondaires La ou les lames du poignard semble briller d'une couleur rouge sang.

10.5 Évaluation personnelle du Chi

Un poignard mérite bien son 2.

Nom	Tao	Manoeuvre	Composant	Chi
La Nuée de Corbeaux	2+2	2	6	14
L'Attaque Piquée du Corbeau	3	2	3	10
La Mise à Mort du Corbeau	2+4	3	4	15

Je suggérerai volontier de réduire la liste des prérequis de la Nuée de Corbeaux, mais descendre en dessous de 12 va être délicat.

11 Résumé

Nom	Tao	Manoeuvre	Composant	Chi
La palissade de Bambou	1	1	2	4
La Citadelle de Bambou	2	2	2	6
Tempête dans la Forêt de Bambous	3	3	2	8
Le Séisme de Fong Po	1+2		2	6
Le Marteau et l'Enclume	2	1	2	6
La Comète de Fong Po	2		2	5
Les Ailes Sanglantes du Papillon de Métal	2	1	2	7
Le Baiser Sanglant du Papillon de Métal	2	1	2	7
La Danse Sanglante des Papillons de Métal	2	1+2	3	10
Glissade de Fu Xia	1+2		3	6
Frappe-éclair de Fu Xia	2	2	2	6
Ombre mouvante de Fu Xia	1		1	4
La Foudre frappe le Sommet de la Montagne	1	2	2	4
La Foudre fait Trembler la Montagne	2	3	2	7
La Foudre Fend la Montagne	2+3	1	3	9
Les Griffes de Wong Chen	2+2			6
L'Armure de Métal de Wong Chen	2	3		7
Déplacement de Wong Chen	1	1+3	3	8
Le Cercle de la Vague Aveuglante	1+2	1	4	10
La Paume du Destin	2+3	1+1	5	14
Les Racines du Jiang Hu	1+1+2	1+2+4	7	20
Le Cercle de la Vague Aveuglante	1+2	1	4	10
Le Feu qui Fond le Métal	1+1+2	1	5	12
La Paume du Destin	2+3	1+1	5	14
Quand le Boa Tombe de l'Arbre	1+2	2+2	4	11
La Menace du Serpent Constricteur	1+1+2	1+1	5	11
La Torture du Lac de Sang	2+3	1	3	9
La Nuée de Corbeaux	2+2	2	6	14
L'Attaque Piquée du Corbeau	3	2	3	10
La Mise à Mort du Corbeau	2+4	3	4	15