



## Récapitulatif des styles et techniques martiales

Cette liste inventorie les styles et techniques martiales présentées en détails dans les suppléments officiels de Qin.

Pour les informations supplémentaires, se reporter aux livres cités.

Étant donné les informations qu'il contient, ce document est plutôt réservé au MJ

<b>Bangshù (Bâton)</b> .....	<b>1</b>
Le style de la Muraille des cent mille bambous (IE page 15) .....	1
Le style du Bâton ricanant (M&AF page 61) .....	2
Le style du double-bâton des Bas-Fonds (TX1-Xianyang page 14) .....	2
<b>Daoshù (Poignards)</b> .....	<b>2</b>
Le style du Baiser mortel du papillon de métal (IE pages 16-17) .....	2
Le style des Griffes des Rois-Dragons (AG pages 50-51) .....	3
<b>Chuishù (Masse)</b> .....	<b>3</b>
Le style de la Masse qui ébranle le sol (IE pages 15-16) .....	3
<b>Jianshù (Escrime)</b> .....	<b>4</b>
Le style de L'épée céleste de la foudre (IE page 17) .....	4
Le style de l'Inspiration céleste (AG page 77) .....	4
<b>Qiangshù (Hast)</b> .....	<b>4</b>
Le style de l'Armure acérée de Wong Chen (IE pages 17-18) .....	4
Le style de la Lance sans ombre (M&AF page 59) .....	5
Le style de l'Implacable Charge du Rhinocéros (AG pages 65-66) .....	5
Le style de la Montagne de Fer (AG pages 81-82) .....	5
<b>Dùnshù (Bouclier)</b> .....	<b>6</b>
Le style de la Carapace de bois et de métal (IE pages 17-18) .....	6
<b>Bianshù (Fouet)</b> .....	<b>6</b>
Le style de la Toile de la veuve noire (M&AF pages 48-49) .....	6
<b>Gongshù (arc)</b> .....	<b>7</b>
Le style de la Vipère noire des Montagnes (AG pages 71-72) .....	7
<b>Equitation</b> .....	<b>7</b>
Le style du Seigneur des chevaux célestes (AG pages 57-58) .....	7

### Bangshù (Bâton)

#### Le style de la Muraille des cent mille bambous (IE page 15)

Style assez fréquent. Très orienté défense.

Base : En début de Tour, Métal + Bangshù SR9 si ok = Bonus Def P de Niveau Bangshù mais malus de +2 aux attaques

1/ La palissade de bambou (Action, Coût en chi = 4)

- Prérequis : Bangshù 2, M : mise à distance, T : 10 000 mains 1.

- Fait tournoyer son bâton sans attaquer, tout Adv. l'attaquant subit Dgt + malus (Bangshù) Util.

*Abréviations utilisées : IE = Livret de l'écran, M&AF = Mythe et Animaux fabuleux, AG = L'art de la guerre, TX1 = Tiàn Xià - Xianyang.*

*M = Manœuvre de combat, T = Tao, Adv = Adversaire, Util. = l'Utilisateur du style, Dgt = dégâts arme, Def P = défense passive, Def A = Défense active.*



### 2/ Lacitadelle de bambou (Action, Coût en chi = 6)

- Prérequis : Bangshù 3, M : parade totale, T : Bouclier invisible 2.
- + une parade gratuite et automatiquement réussie + l'Adv paré est projeté à Métal mètres.

### 3/ Tempête de la forêt de bambou (Défense, Coût en chi = 8)

- Prérequis : Bangshù 4, M : double parade, T : souffle destructeur 3
- Peut faire 2 parades comptant comme une seule. Si T est sous métal contre Solidité arme réussi, la parade brise l'arme adverse.

## **Le style du Bâton ricanant** (M&AF page 61)

Style assez fréquent. Maniement acrobatique du bâton inspiré des mouvements des signes.

Base : Bonus de (Acrobatie) à tous les tests de Def A.

### 1/ La grimace du Singe (Action, Coût en chi = 4)

- Prérequis : Bangshù 2, M : mise à distance, T : Présence sereine 3.
- Pitreries pour énerver l'adversaire (une action) → malus de (Feu) Util pour le tour à toutes les actions de l'Adv.

### 2/ Le bond du Singe (Attaque, Coût en chi = 7)

- Prérequis : Bangshù 3, Boxe 2, M : charger, T : Six directions 2 + Force insufflée 2.
- Bon avec appui sur le bâton, Portée 15m max. Dgt = (Métal x2) Util. + Boxe + Dgt du bâton.

### 3/ Le Singe dans la forêt (Attaque, Coût en chi = 10)

- Prérequis : Bangshù 4, Acrobatie 3, M : coup double + harcèlement, T : 10 000 mains 3.
- Frappe au maximum (Acrobatie) adversaires avec 1 seul test d'attaque. SR = Def P la plus haute + 1 par Adv. en plus du premier.

## **Le style du double-bâton des Bas-Fonds** (TX1-Xianyang page 14)

Style assez fréquent au Qin, où les armes sont interdites pour la population normale. Style plutôt pour les malfrats.

Base : toute personne qui maîtrise ce style sait aussi dissimuler ou se débarrasser furtivement de ses deux bâtons.

### 1/ La peur qui montre des abysses (Attaque, Coût en chi = 5)

- Prérequis : Bangshù 2, Intimidation 2, M : charger, T : présence sereine 3.
- Intimide un homme du commun qui perd l'init et Niv Intimidation Util. à ses défenses (Def P et Def A)

### 2/ Bloquer la Lame de la Justice (Défense, Coût en chi = 4)

- Prérequis : Bangshù 3, M : parade totale + double parade, T : Bouclier invisible 3 + Corps renforcé 2.
- Si Def A. réussie, permet de bloquer son adversaire puis de s'en servir comme bouclier humain (bonus de Def égal au Métal du personnage bloqué). Pour se dégager, abandon de l'arme ou réussite test opposition (Métal)

### 3/ Disperser la foule sans visage (Attaque, Coût en chi = 7)

- Prérequis : Bangshù 4, M : coup double + assommer + harcèlement, T : 10 000 mains 4 + souffle destructeur 3
- En une action, peut faire Niv Eau attaques (1 test pour chaque attaque), si Dgt sup ou égal à résistance de la cible, celle-ci est assommée (6-Terre) minutes.

---

## **Daoshù (Poignards)**

### **Le style du Baiser mortel du papillon de métal** (IE pages 16-17)

Style plutôt peu fréquent, très prisé par les femmes qui utilisent deux poignards.

*Abréviations utilisées : IE = Livret de l'écran, M&AF = Mythe et Animaux fabuleux, AG = L'art de la guerre, TX1 = Tiàn Xià - Xianyang, M = Manœuvre de combat, T = Tao, Adv = Adversaire, Util. = l'Utilisateur du style, Dgt = dégâts arme, Def P = défense passive, Def A = Défense active.*



Base : Si deux armes et utilise la manœuvre Deux armes = Dgt+1.

1/ Les ailes sanglantes du papillon de métal (Défense, Coût en chi = 7)

- Prérequis : Daoshù 2, M : deux armes, T : 10 000 mains 2 + utilisation de deux armes.

- si attaqué et fait une Def A (réussie ou ratée), peut placer une riposte gratuite avec sa seconde main (Métal+ Daoshù).

2/ Le baiser sanglant du papillon de métal (Attaque, Coût en chi = 7)

- Prérequis : Daoshù 3, M : coup précis, T : foudre soudaine 2

- Attaque éclair qui gagne automatiquement l'initiative et ignore l'armure.

3/ La danse sanglante du papillon de métal (Attaque, Coût en chi = 10)

- Prérequis : Daoshù 4, M : deux armes + harcèlement, T : six directions 2 + utilisation de deux armes.

- Pour une attaque, porte en réalité Niveau Daoshù coups, 1 test pour chaque arme, sans malus de deuxième main.

Dgt = Eau + Dgt arme.

## Le style des Griffes des Rois-Dragons (AG pages 50-51)

Style des marins du Qi, réservé aux officiers.

Base : Ne subit plus les malus de sol instable, +1 à ses tests si utilise le Tao du Pas léger.

1/ La Morsure des Rois-Dragons (Attaque, Coût en chi = 5)

- Prérequis : Daoshù 1, M : coup précis, T : Six directions 2 + Pas léger 1 + Souffle destructeur 1.

- Roulade dans les jambes de l'adversaire (10m max.) Frappe au talon d'Achille. Si Att réussie : Adv -3 aux tests physiques tant que non soigné.

2/ La vague se dérobe (Défense, Coût en chi = 6)

- Prérequis : Daoshù 2, M : feinte + deux armes, T : Pas léger 2 + bouclier invisible 2

- Si Def A réussie, Util gagne l'initiative pour le reste du combat + Bonus Niveau Eau à ses attaques.

3/ Dragon insaisissable (Action, Coût en chi = 8).

- Prérequis : Daoshù 3, Acrobatie 2, M : réduire la distance, T : six directions 3 + Pas léger 2 + Foudre soudaine 2

- Avant le test d'Init, Test sous Eau + Acrobatie SR7, Marge de réussite = Bonus à tous les tests (Init, Att, Def A...) pendant Niveau Eau Tours.

---

## Chuishù (Masse)

### Le style de la Masse qui ébranle le sol (IE pages 15-16)

Style plutôt peu fréquent. Assez brutal et peu subtil mais efficace.

Base : Si attaque critique = niveau (Chuishù) en bonus aux Dgt.

1/ Seïsmes de Fong Po (Action, Coût en chi = 6)

- Prérequis : Chuishù 2, T : souffle destructeur 2 + pas légers 1

- Abat sa masse sur le sol : test Métal Chuishù SR9, si ok = onde de choc sur Rayon Métal mètres. Adv. doivent réussir Eau + Acrobatie sous SR réussite ou tomber et perdre une action pour se relever.

2/ Le marteau et l'enclume (Attaque, Coût en chi = 5)

- Prérequis : Chuishù 3, M : assommer, T : force insufflée 2

- Si coup non bloqué : Niveau Chuishù en bonus aux Dgt. Si bloqué, Adv fait test Résistance sous SR attaque.

Si raté = Assommé, si réussi malus de +2 aux SR pour le reste du Tour.

*Abréviations utilisées : IE = Livret de l'écran. M&AF = Mythe et Animaux fabuleux, AG = L'art de la guerre, TX1 = Tiàn Xià - Xianyang.  
M = Manœuvre de combat, T = Tao. Adv = Adversaire, Util. = l'Utilisateur du style. Dgt = dégâts arme, Def P = défense passive, Def A = Défense active.*



### 3/ La comète de Fong Po (Attaque, Coût en chi = 5)

- Prérequis : Chuishù 4, Lancer 2, T : 10 000 abeilles 2
- Projète sa masse à max. Métal x5 mètres, Métal + Lancer contre Def P. Si ok Niveau Lancer = bonus Dgt. Si bloqué, Adv. perd une action.

---

## Jianshù (Escrime)

### Le style de L'épée céleste de la foudre (IE page 17)

Style rare plutôt développé au Chu. Techniques centrées sur la rapidité d'action.

Base : Gain de l'initiative si déclaration en début de Tour de l'utilisation d'une technique de ce style.

#### 1/ La foudre frappe le sommet de la montagne (Attaque, Coût en chi = 4)

- Prérequis : Jianshù 2, M : feinte, T : 10 000 mains 1
- Change son arme de main et surprends l'Adv. Malus de défense P et A = Niveau Jianshù Util. Pas de malus de seconde main pour cette attaque.

#### 2/ La foudre fait trembler la montagne (Attaque, Coût en chi = 7)

- Prérequis : Jianshù 3, M : désarmer, T : force souffle destructeur 2
- Choc puissant qui fait lâcher l'arme, même si coup bloqué + Test Résistance contre SR attaque pour ne pas perdre une action.

#### 3/ La foudre fend la montagne (Attaque, Coût en chi = 9)

- Prérequis : Jianshù 4, M : coup précis, T : souffle destructeur 2 + six directions 3
- Util. bondit sur Eau x3 mètres max. et attaque. Si ok = pas d'armure et perte d'un nombre de cases souffle vital égal au nombre total de cases que possède l'Adv. pour ce niveau.

### Le style de l'Inspiration céleste (AG page 77)

Style connu que de quelques militaires initiés du Wei (Taoïsme 2).

Base : En début de Tour, Terre + Taoïsme SR9 si ok = Marge de réussite devient bonus de Def P pour ce Tour.

#### 1/ L'armure du Tao (Défense, Coût en chi = 3)

- Prérequis : Jianshù 1, Taoïsme 2, M : parade totale, T : Bouclier invisible 2 + Corps renforcé 2 + Yin/Yang 1
- Pour ce tour : Niveau Taoïsme = bonus en Def A. + Niveau Terre = Armure surnaturelle s'ajoutant à son armure.

#### 2/ La lame du Tao (Attaque, Coût en chi = 5)

- Prérequis : Jianshù 2, Taoïsme 2, M : charger, T : Foudre soudaine 2 + Yin/Yang 1
- Bonus de Niveau Taoïsme à l'init. tandis que l'Adv. aura un malus de Niv. Terre Util. à sa Def. A.

#### 3/ Frapper le Tao (Attaque, Coût en chi = 4)

- Prérequis : Jianshù 3, Taoïsme 2, M : coup précis, T : Souffle destructeur 2 + Foudre soudaine 2
- Si Adv. blessé : perte de Niveau x2 Taoïsme points de Chi, Si Chi = 0, perte = Dgt supplémentaires.

---

## Qiangshù (Hast)

### Le style de l'Armure acérée de Wong Chen (IE pages 17-18)

Style secret, connu que de quelques initiés. Techniques centrées sur la défense.

Base : Les adversaires ne peuvent avoir de bonus d'attaque de côté ou de dos.

*Abréviations utilisées : IE = Livret de l'écran, M&AF = Mythe et Animaux fabuleux, AG = L'art de la guerre, TX1 = Tiàn Xià - Xianyang, M = Manœuvre de combat, T = Tao, Adv = Adversaire, Util. = l'Utilisateur du style, Dgt = dégâts arme, Def P = défense passive, Def A = Défense active.*



### 1/ Les griffes de Wong Chen (Attaque, Coût en chi = 6)

- Prérequis : Qiangshù 2, T : souffle destructeur 2 + 10 000 abeilles 2
- Frappe, détruit un objet de bois et projette les débris sur Eau +2 mètres. Dgt 1 + Niveau Qiangshù (ou 1 seulement si bouclier).

### 2/ L'armure de métal de Wong Chen (Action, Coût en chi = 7)

- Prérequis : Qiangshù 3, M : parade totale, T : bouclier invisible 2
- Si réussite Métal + Qiangshù sR9, marge de réussite = bonus en Def P et Def A.

### 3/ Déplacement de Wong Chen (Action, Coût en chi = 8)

- Prérequis : Qiangshù 4, M : parade totale + mise à distance, T : six directions 1
- Tournoie est se déplace d'au max. Eau x2 mètres. Ne peut être attaqué au corps à corps. Malus de +2 pour le toucher avec une attaque à distance.

## **Le style de la Lance sans ombre** (M&AF page 59)

Style rare, surtout connu dans le *Jiang hu*. Composé de techniques mixtes puissantes

Base : Bonus de (Niveau Qiangshù) à tous les tests d'Initiative.

### 1/ La lance aussi souple que le serpent (Défense, Coût en chi = 4)

- Prérequis : Qiangshù 2, Esquive 2, M : double parade, T : bouclier invisible 2 + foudre soudaine 1
- Bonus de Bois + Esquive à la Def A.

### 2/ La feinte du cobra (Attaque, Coût en chi = 107)

- Prérequis : Qiangshù 3, M : coup précis, T : foudre soudaine 4 + 10 000 mains 1
- Peut porter une attaque gratuite avant même la détermination de l'Initiative.

### 3/ Les innombrables crochets du serpent (Attaque, Coût en chi = 8)

- Prérequis : Qiangshù 4, M : coup double + harcèlement, T : 10 000 mains 3
- Un seul jet d'attaque mais porte Eau coups. L'Adv. doit se défendre contre chaque coup. Dgt normaux

## **Le style de l'Implacable Charge du Rhinocéros** (AG pages 65-66)

Style des utilisateurs de Yue (hache à deux mains) de l'unité d'élite du même nom (armée du Chu).

Base : une fois par Combat peut réclamer le résultat du dé Yin/Yang, même si le dé Yin est supérieur au dé Yang.

### 1/ Le Rhinocéros broie tous les obstacles (Attaque, Coût en chi = 6)

- Prérequis : Qiangshù 2, M : charger + repousser, T : Souffle destructeur 3 + au moins 3m d'élan + Arme = Yue
- Adv. recule de Niveau Qiangshù Util. mètres + T est Eau+Esquive SR11 pour ne pas tomber. Bouclier et armure détruits (protection et bonus applicable pour cette fois encore). Si cible inerte : Dgt doublés.

### 2/ Le Rhinocéros ne craint pas la lame du Chasseur (Défense, Coût en chi = 6)

- Prérequis : Qiangshù 3, M : attaque suicide + Parade totale, T : 10 000 mains 2 + Arme = Yue
- Util. fait une attaque suicide lors de l'attaque de l'Adv, mais avec un bonus de +2 à sa Def. P.

### 3/ La corne du Rhinocéros empale le Chasseur imprudent (Attaque, Coût en chi = 9)

- Prérequis : Qiangshù 4, M : coup double, T : Œil intérieur 3 + Yin/Yang 2 + Arme = Yue
- Util. peut faire deux frappes dans la même action, sur le même Adv. ou deux Adv. différents (sans malus). Ajoute le résultat du dé Yin/Yang aux Dgt (pour les deux attaques.).

## **Le style de la Montagne de Fer** (AG pages 81-82)

Style réservé aux fantassins de l'unité d'élite de la Montagne du fer (armée du Han).

*Abréviations utilisées : LE = Livret de l'écran, M&AF = Mythe et Animaux fabuleux, AG = L'art de la guerre, TX1 = Tiàn Xia - Xianyang, M = Manœuvre de combat, T = Tao, Adv = Adversaire, Util. = l'Utilisateur du style, Dgt = dégâts arme, Def P = défense passive, Def A = Defense active.*



Base : Malus d'encombrement des armures réduit de deux points.

1/ L'avalanche de Métal (Attaque, Coût en chi = 6)

- Prérequis : Qiangshù 1, M : charger, T : six directions 2 + 10 000 mains 3
- Sur une charge, peut attaquer avec un seul jet, tous les Adv. sur son chemin (max. = Niveau métal Util.)

2/ Le vent n'érode pas la Montagne de Fer (Défense, Coût en chi = 6)

- Prérequis : Qiangshù 2, M : double parade + repousser, T : Corps renforcé 2 + souffle destructeur 2
- en une Parade peut bloquer un max. de Eau attaques. Jet de Def A. contre la meilleure attaque +1. Si réussis, tous les coups sont parés et les Adv. repoussés avec Sol. Arme -2. Si raté, Util. prend tous les coups.

3/ L'enracinement de la Montagne (Action, Coût en chi = 10)

- Prérequis : Qiangshù 3, M : parade totale + attaque suicide, T : Corps renforcé 3 + Bouclier invisible 2
- Dépense une action pour la préparation : doit réussir un test de Métal SR5
- Puis durant Niveau Terre Tour, gagne Def P +2, Armure +2, une riposte gratuite contre toutes les attaques portées contre lui mais ratées.

## Dùnshù (Bouclier)

### Le style de la Carapace de bois et de métal (IE pages 17-18)

Style secret, connu que de quelques initiés. Techniques qui optimisent l'usage d'un bouclier

Base : une fois par Tour, peut refaire un jet de Parade bouclier raté.

1/ Glissade de Fu Xia (Action, Coût en chi = 6)

- Prérequis : Dùnshù 2, Acrobatie 1, T : six directions 1 + pas léger 1
- Déplacement en début de Tour sur le bouclier sur pente abrupte (5 + Niveau Dùnshù mètres).

2/ Frappe éclair de Fu Xia (Attaque, Coût en chi = 6)

- Prérequis : Dùnshù 3, M : repousser, T : force insufflée 2
- Attaque avec le bouclier : pas de malus de deuxième main, Dgt +1, perte d'une action supplémentaire pour l'Adv.

3/ Ombre mouvante de Fu Xia (Défense, Coût en chi = 4)

- Prérequis : Dùnshù 4, T : ombre dissimulée 1
- Malus de +3 pour toute attaque à distance visant l'Util.

## Bianshù (Fouet)

### Le style de la Toile de la veuve noire (M&AF pages 48-49)

Style inhabituel, très prisé par les femmes. Nécessite l'utilisation d'un fouet.

Base : une fois par Tour, peut utiliser son Niveau en Eau à la place de Métal pour un jet d'attaque.

1/ L'araignée tisse sa toile (Action, Coût en chi = 5)

- Prérequis : Bianshù 2, M : mise à distance, T : souffle destructeur 2
- Frappe dans le vide pour préparer une attaque finale. Gain de Bois aux futurs Dgt (éventuellement cumulables).

2/ L'araignée épuise sa proie (Attaque, Coût en chi = 6)

- Prérequis : Bianshù 3, M : harcèlement, T : souffle destructeur 2 + force insufflée 1
- L'Adv. blessé perd Dé Yin points de Chi en plus des Dgt. Si plus de Chi = Dgt supplémentaires.

3/ Le venin de l'araignée (Attaque, Coût en chi = 8)

*Abréviations utilisées : IE = Livret de l'écran. M&AF = Mythe et Animaux fabuleux, AG = L'art de la guerre, TX1 = Tiàn Xia - Xianyang.  
M = Manœuvre de combat, T = Tao. Adv = Adversaire, Util. = l'Utilisateur du style. Dgt = dégâts arme, Def P = défense passive, Def A = Défense active.*



- Prérequis : Bianshù 4, Médecine 2, M : coup précis + harcèlement, T : souffle destructeur 3 + œil intérieur 2
- Le coup est porté à un centre nerveux et occasionne une douleur aiguë et un malus de (Métal Util.) pendant (Médecine Util.) Tours.

---

## Gongshù (arc)

### Le style de la Vipère noire des Montagnes (AG pages 71-72)

Style rare, connu uniquement des gardes frontières d'élite du Yan.

Base : +2 en Discrétion la nuit.

#### 1/ La vipère aux Aguets (Attaque, Coût en chi = 1 par tour + 3 lors de l'attaque)

- Prérequis : Gongshù 2, M : embuscade, T : Œil intérieur 2 + Foudre soudaine 2
- Encoche sa flèche, ne peut plus alors être surpris et pourra tirer dès que la cible apparaîtra (gain de l'init).

#### 2/ Le bond de la Vipère noire (Attaque, Coût en chi = 6).

- Prérequis : Gongshù 3, M : Tir lointain + coup de maître, T : Six directions 3 + Ombre dissimulée 1
- Util. fait un bond et tir quand il est en l'air. Pas de malus de couverture et Util en mouvement rapide. Adv. ayant un malus supplémentaire pour le toucher de +1 (ou +2 de nuit) à cause de l'ombre qui l'enveloppe.

#### 3/ Au cœur du nid des Vipères noires (Attaque, Coût en chi = 9).

- Prérequis : Gongshù 4, M : double trait + double cible, T : Six directions 2 + 10 000 mains 3.
- Util. tire une volée de flèches (nb = Niveau Gongshù) en une action. Mais avec malus de -1 cumulatif par flèche.

---

## Équitation

### Le style du Seigneur des chevaux célestes (AG pages 57-58)

Style réservé aux officiers des unités de cavaliers lourds formés à Handan.

Base : une fois par scénario, relance d'un test d'équitation (obligation de prendre le résultat du second lancé).

#### 1/ La morsure céleste (Attaque, Coût en chi = 4)

- Prérequis : Équitation 3, Jiànshù 2, M : combat monté + coup précis, T : souffle destructeur 3
- Attaque puissante ne pouvant être esquivée, Armure ignorée, Solidité arme ou bouclier réduite de moitié.

#### 2/ Le Dard céleste (Attaque, Coût en chi = 6)

- Prérequis : Équitation 3, Gongshù 3, M : coup de maître, Tao : Œil intérieur 3 + Pas léger 1
- Tir au galop, sur n'importe quelle cible à 360°, aucun malus (tir, mouvement, couverture).

#### 3/ La raude du Destrier céleste (Attaque, Coût en chi = 9)

- Prérequis : Équitation 4, Qiàngshù 2, M : double parade + combat monté, T : Force insufflée 2 + Présence sereine 3.
- Aura de terreur (7) à surpasser par un test de résistance pour pouvoir frapper l'Util. dans ce tour+ Frappe du cheval (Talent 3, Dgt 3) + pour ce tout Util. peut tenter jusqu'à 2 parades de coups portés contre lui ou son cheval. (sans malus).