



Le style de la Hache qui fend le Monde

Historique et présentation de ce style de combat

Ce style de combat a été développé par Hu Xue, ancien maître d'arme du Jin, royaume désormais disparu. Il ne peut être effectué qu'avec une grande hache solide, c'est à dire soit entièrement en métal (bronze ou acier), soit avec une hampe de bois dur renforcée de métal.

Hu Xue était le fils d'une famille de paysans montagnards et la légende dit que les bases de ce style martial lui furent enseignées par son père bûcheron afin de mieux fendre les billes de bois particulièrement dures de cèdre des montagnes. Devenu soldat puis, en l'an 442 de la Dynastie Zhou, maître d'arme dans une forteresse du Nord du Jin, Hu Xue eut l'occasion de mettre à profit l'enseignement de son père et de le perfectionner, cette fois dans une perspective purement martiale. Le style fut encore complété par Hu Nang, fils de Hu Xue qui y intégra une technique défensive en lieu et place de la riposte qu'utilisait son père et que peu de gens pouvaient maîtriser. Il devint ensuite une école officiellement reconnue dans l'hégémonie de Jin grâce à Jin Fang, maître d'arme du royaume, qui favorisa la diffusion du savoir de cette technique à la cour du royaume et obtint de son cousin, alors roi, qu'elle soit consignée et copiée de nombreuses fois.

Les trois techniques du style de « la Hache qui fend le Monde » enseignées à l'époque des Royaumes Combattants ont donc trois auteurs différents : Hu Xue, Hu Nang et Jin Fang. Mais on peut aussi supposer que quelques pratiquants des montagnes de la région de Naohan, où enseignait jadis Hu Xue continuent à perpétuer la pratique de ce style avec ses trois techniques originelles, telles qu'Hu Xue les avaient imaginées.

La particularité du style de la hache qui fend le monde est d'assurer une très bonne protection dans le début du combat, tout en se ménageant des ouvertures pour pouvoir frapper de nombreux adversaires. Le style de garde : haute avec la hache tenue à bout de bras à 45 degrés devant soi, est caractéristique d'un combattant qui utilise ce style pour ouvrir ses combats. Certains combattants utilisent ensuite d'autres styles martiaux pour les tours qui suivent le moment fatidique où ils subissent leur première blessure.

Base : Au début du combat, s'il réussit un jet de (Métal + Qiangshù) SR 9, l'utilisateur gagne +2 dans ses capacités de combat, c'est à dire Def. passive + Def. Active + Attaques + Dgt. Ces bonus cessent dès que le combattant a été touché par un adversaire (perte d'au moins une case de souffle vital). En contrepartie l'utilisateur subit un malus de 2 points à son Initiative.

La hache affûtée vainc l'arbre - Coût en Chi : 7

Pré-requis : Qiangshù (Confirmé), Manœuvre : Double Parade, Manœuvre : Coup double, Tao du souffle destructeur 1.

Effets (attaque ou défense) : Le personnage tente de briser l'arme en bois de son adversaire (bâton, hampe de lance ou d'arme d'hast voire fourreau d'épée). Cette technique peut être réalisée aussi bien sur une attaque que sur une défense active. Les manœuvres double parade ou coup double donnent deux coups, et le personnage utilise un de ses coups pour attaquer ou se défendre (suivant la situation) et l'autre pour frapper l'objet visé. L'objet en bois est brisé par la hache si le personnage réussit un jet sous Métal contre sa solidité.

Effets secondaires : Lors du choc visant à briser l'objet en bois, la hache résonne d'un son clair et métallique.

Le bûcheron coupe le bois - Coût en Chi : 10

Pré-requis : Qiangshù (Expert), Manœuvre : charger, Manœuvre : Coup précis, Tao des six directions 1, Tao du souffle destructeur 2.

Effets (attaque) : Profitant de sa garde haute, le personnage attaque d'un grand mouvement vertical l'adversaire qui aura le malheur de se trouver à sa portée de mouvement rapide (Eau mètres). En plus des éventuels bonus de style, l'attaquant gagne son niveau en Qiangshù aux dommages et le coup porté n'est pas amorti par une éventuelle armure.

Effets secondaires : Lors de l'attaque, les veines du front et des bras du personnage saillissent et semblent palpiter. Le déplacement et le coup porté résonnent comme un craquement de bûche de bois tranchée.

Le Vent des montagnes apporte l'orage - Coût en Chi : 12

Pré-requis : Qiangshù (Maître), Manœuvre : Parade tournoyante, Manœuvre : Repousser, Tao des six directions 2, Tao pas léger 2.

Effets (défense) : Après avoir réussi une défense active, le personnage riposte en lançant un mouvement circulaire dévastateur. Ce mouvement peut se poursuivre sur Eau x 2 mètres et le personnage peut blesser Niveau Qiangshù adversaires. Un seul jet d'attaque est alors nécessaire, chaque combattant devant s'en défendre séparément ou subir les dommages et être projeté en arrière de (Niveau Qiangshù divisé par deux) mètres. Un adversaire ne pouvant reculer du nombre de mètres requis subira la différence en dégâts additionnels.

Effets secondaires : Au moment de la défense active réussie et début de riposte, un grondement sourd de tonnerre se fait entendre. Grondement qui se transformera en souffle rugissant lors de la réalisation de l'attaque tournoyante.