



Cette aide de jeu utilise les règles d'Arsenal sur les Arts martiaux (p.156)

Iaï Do

Le Iaïdo est l'art de dégainer et de frapper dans le même mouvement. Cet art martial a été codifié au 19ème siècle pour devenir un Do à part entière. C'est une école de dépouillement et d'efficacité autant dans le geste que dans la pensée. Il existe plusieurs écoles telles que le Katori Shinto Ryu ou le Muso Shinden Ryu. Certaines se réclament de Myamoto Mushashi.

Avantages : +1 dé pour la manœuvre Iaï-jitsu, +1 à la VD des armes tranchantes, +1 à l'initiative, +1 dé pour la parade.

Manœuvres conseillées : Iaï-jitsu, Cadrage , Frappe Multiple, Briser une Arme.

Wing Chun

Le Wing Chun est un style de kung fu mixte (à la fois interne et externe) ; Créé à la base par une femme, on y retrouve cette spécificité sous forme d'une puissance due à la structure et au relâchement plutôt qu'à la force musculaire. L'accent y est mis sur l'économie de mouvement grâce à des déviation et des attaques/défenses simultanées. Les réactions fulgurantes et la rapidité des frappes en font un style parfait pour le corps à corps.

Avantages : +2 dés pour bloquer, +1 à la VD en Combat à mains nues, +1D pour les attaques d'interruption.

Manœuvres conseillées : Riposte, Coup Final, Garde Vigilante, Projection.

Pouvoir d'adepte intéressants : Contre-Attaque, Enracinement, Frappe déséquilibrante, Frappe pénétrante.