

Assommer

(La frappe de l'ours)

Le personnage cherche à assommer son adversaire en visant la tête ou un autre point vital (sternum, foie, etc.) et en frappant assez fort, donc SR +2 (au lieu de +1 habituellement).

Les dégâts sont calculés normalement puis la cible doit réussir un Test de (Métal) contre cette somme pour rester debout, sinon elle s'écroule assommée pour (6-Terre) minutes.

Bloquer

(le piège des lames)

Le personnage tente de bloquer la lame de son adversaire avec la sienne ou contre un élément du décor.

L'ennemi peut alors :

- lâcher son arme

- se dégager en remportant Test d'Opposition sur (Eau)

- t une autre action dont le seuil sera : SR + MR du blocage

Tant que le blocage est maintenu le défenseur ne peut plus gagner l'Initiative sur l'attaquant. Celui-ci peut tenter de briser l'arme sur Test (Métal) contre SR = Solidité Arme

Charger

(la force du buffle)

Chaque fois que le personnage parcourt (7-Eau) mètres, ses dégâts gagnent +1, mais la Défense Active de sa cible gagne +1/action passée à charger.

Combinaison

(la voie des multiples possibles)

Le personnage peut cumuler 2 Manœuvres différentes.

Dans ce cas : SR+2 en plus de l'augmentation de SR de chaque manœuvre

Coup double

(la griffe et la queue du dragon)

Le personnage peut en 1 seule action placer 2 coups avec son arme longue.

Le SR du 1^{er} coup +1, celui du 2^{ème} +2.

Dégâts -1 pour le 1^{er} coup, -2 pour le 2^{ème} (mini 1 pt).

Coup précis

(l'épine acérée)

L'attaque vise le défaut de l'armure adverse. Sa protection subit -2 (mini 0).

S'applique aussi sur l'Armure Naturelle des animaux.

Désarmer

(la voie paisible)

Vise à obliger l'adversaire à lâcher son arme.

Si Attaque réussie, 0 dégâts mais le personnage peut projet l'arme à (Eau) mètres de son adversaire ou la récupérer (si main libre).

Possibilité pour défenseur de tenter Défense Active.

En cas d'échec, l'adversaire gagne immédiatement et gratuitement une simple riposte (sans Tao ni manœuvre)

Deux armes

(le tourbillon de lames)

Le personnage manie 2 armes identiques.

Sa Défense Passive et sa Défense Active gagnent +1 pour la passe d'arme.

Ses attaques subissent SR +1.

Double parade

(stopper la pluie de lames)

Le personnage peut, en 1 seule Défense Active, parer 2 coups (y compris de 2 adversaires différents à condition qu'ils aient lieu dans la même passe d'arme).

Sa Défense subit alors SR +1 pour le 1^{er} coup, et SR +2 pour le 2^{ème}.

Étranglement

(le boa constricteur)

Le personnage tente d'étrangler l'adversaire.

Règles étranglement p185

Le défenseur peut :

-tenter de se dégager sur Test d'Opposition en (Eau)

-tenter une autre action avec SR +MR étranglement

L'attaquant peut :

-maintenir automatiquement le blocage (coût 1 action)

-relâcher la prise et arrêter la manœuvre.

-tenter une autre action avec SR + MR étranglement

Feinte

(trompeuse négligence)

Si Défense Active réussie avec SR +2, le personnage peut soustraire sa Marge de Réussite à la Défense Passive de son ennemi à la prochaine attaque qu'il lui portera.

Harcèlement

(la pluie d'acier)

Le personnage enchaîne une succession de coups. Il doit dépenser plusieurs actions (mini 2) pour frapper.

Il lance alors plusieurs (nombre d'actions dépensées) Dés y/Y contre Défense Passive de son adversaire.

Donc test = Métal + Talent Martial + somme des Dés y/Y

On ne tient pas compte de la valeur du dé Yin par rapport au Yang.

Equilibre y/Y compte en revanche..

Mise à distance

(le mur de ronces)

Si le personnage réussit Test (Métal + Talent Martial) contre SR 5+ 1/adversaire au-delà du 1^{er}, à condition d'avoir une arme au moins aussi longue que ses adversaires, sa Défense Passive gagne +MR.

Si échec de la manœuvre, le personnage reçoit (Valeur de dégâts de son arme) dégâts.

Il ne peut pas tenter d'autre action, sinon la manœuvre cesse (attaque, Défense Active, déplacement, etc.).

Parade totale

(la citadelle)

Le personnage doit annoncer cette manœuvre avant le Test d'Initiative.

S'il réussit Test (Métal + Talent Martial) SR 7, il ajoute MR à sa Défense Active jusqu'à la fin du combat ou de la manœuvre.

S'il tente une attaque, elle subit SR + MR de son Test de la manœuvre.

Parade tournoyante

(le cyclone sanglant)

Le personnage fait un Test de Défense Active à SR +2.

S'il rate il ne peut tenter de contre-attaque.

S'il réussit, il peut tenter une Attaque à SR+2 et Dégâts - 2.

Coût = 1 seule action pour la parade + contre-attaque, mais non cumulable avec une autre attaque dans la même passe d'arme.

Défense Active toujours possible, même sans activer cette Manœuvre.

Projeter

(la voie de la tornade)

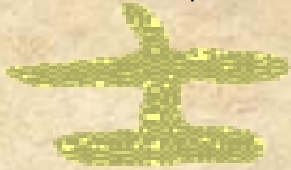
Si la Manœuvre réussit, la victime tombe au sol sans subir de Dégâts. Mais elle ne peut plus tenter de Défense Active jusqu'à s'être relevée (1 action).

Repousser

(l'ouragan déchaîné)

Si l'Attaque réussit, le défenseur recule de (moitié des dégâts subis (arrondis au supérieur, mini 1 mètre)).

Si un obstacle le bloque, il subit encore des dégâts dont le nombre = nombre de mètres qu'il lui restait à parcourir.

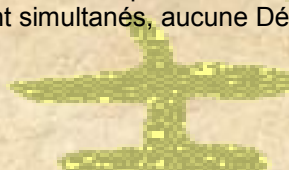


Attaque suicide

(l'ultime sacrifice)

Si l'adversaire réussit une attaque contre le personnage (> à sa Défense Passive), celui-ci peut sacrifier 1 action comme pour une Défense Active, mais au lieu de Parer ou Esquiver, il porte une Attaque.

Les 2 Tests sont simultanés, aucune Défense Active n'est alors possible.



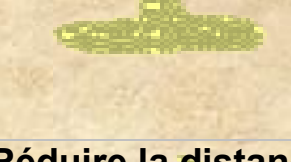
Aveugler

(sable et soleil)

Si le personnage réussit son Test d'Attaque, il n'inflige aucun Dégât mais impose un Malus à l'adversaire à tous ses Tests de égal à sa Marge de Réussite.

Le malus dure jusqu'à ce que la victime dépense 1 action pour se frotter les yeux ou se protéger de l'éblouissement.

La cible peut tenter une Défense Active contre cette Manœuvre.



Combat monté

(la vélocité de la Kilin)

Lorsqu'il est à cheval, le personnage peut utiliser son Talent Martial pour attaquer, même si son niveau d'Équitation est inférieur.

Le SR+1 dû à l'utilisation d'une Manœuvre ne s'applique pas non plus.



Réduire la distance

(le pas du boxeur)

Le personnage utilise 1 action de Déplacement pour entrer dans la garde de son adversaire, obligeant les 2 combattants à se battre avec Boxe ou des armes de petite taille comme les Daoshù, ou subir -2 à leurs Tests d'Attaque et de Défense.

Reprendre une distance normale demande 1 autre action de Déplacement.

