



武
功
心
法

LE COMPAGNON DU YOUXIA



Aide de jeu par Solaris

PRINCIPES DE BASE

- ❁ **Parier sur sa difficulté ou atteindre celle donnée par le Mengzhu.**
(attention aux gains/pertes de points de Légende selon le seuil)
- ❁ **Égaliser le Seuil d'Harmonie (SH).**
(les points de score au-dessus = points de Souffle perdus)
- ❁ **Lecture des d8**
Le 4 ne compte pas.
Le 8 prend la valeur souhaitée (même 4 si besoin) pour permettre d'égaliser le SH.

LE SYSTEME TAI PING

Tableau Tai Ping

Difficulté	SH	Tai	Légende
Aisée	4	1	-4 (*)
Routinière	8	2	-2 (*)
Audacieuse	12	3	0
Impressionnante	16	4	0
Flamboyante	20	5	0
Héroïque	24	6	+4
Légendaire	32	8	+8
Digne d'un immortel	40	10	+10

(*) Pénalité au bout du 4^e test effectué à ce niveau de difficulté

Réserver des dés (avant le lancer)

Il faut réserver son ou ses dés avant le lancer de dés.

- ❁ **Avec un Trait niveau Gloire : 1D de réservé**
- ❁ **Avec un Trait niveau Légende : 2D de réservés**

Chaque dé réservé réduit de 1 point la perte de Souffle si le score obtenu dépasse le SH.

UTILISER LE YIN & LE YANG

On peut utiliser 1 (et 1 seul) point de Yin ou de Yang après un test si il échoue.
Cette utilisation augmente d'1 point la réserve de Yin ou de Yang.

Attention : si leur écart > 8 : le 8 sur le dé n'est plus ajustable & Récupération du Souffle /2



Bonus pour 1 point de YIN

- ❁ Abaisse le SH d'un niveau après le lancer de dés (SH minimum toujours de 4)
- ❁ Réduit de 4 points une perte de Souffle.

Bonus pour 1 point de YANG

- ❁ +1D à un test d'action si après avoir lancé les dés, le SH n'est pas atteint.
- ❁ Regagner 4 points de Souffle.

LE SOUFFLE

Perte de Souffle

- ❁ **Dépassement du Seuil d'Harmonie**
- ❁ **Encaissement de dégâts non létaux** (frappe à mains nues ou arme contondante)
- ❁ **Utilisation d'une Technique d'art martial**
- ❁ **Empoisonnement, maladie, faim...**

Si le Souffle est à 0

Le personnage est KO (épuisé).

- ❁ **Pas de test au-delà du niveau Aisé**
- ❁ **Pas d'utilisation du Neigong**
- ❁ **Si Souffle = 0 quand maladie ou empoisonnement, mort imminente.**

Regagner du Souffle

- ❁ **Puiser dans ses réserves de Neigong pour prolonger sa vie.**
- ❁ **Dépenser 1 point de Yang pour récupérer 4 points de Souffle.**

LE SANG

Perte de points de Sang à la suite de lésions profondes et létales (épée, flèche...).

LES POINTS DE LÉGENDE

Ils se gagnent, ou se perdent que s'il y a du public et se dépensent :

- ❁ **20 points de Légende** : un nouveau Trait au niveau Rumeur, ou une Rumeur trouble en Rumeur légendaire (après avoir lavé son nom).
- ❁ **40 points de Légende** : Rumeur en Gloire ou une Gloire trouble en Gloire légendaire (après avoir lavé son nom).
- ❁ **100 points de Légende** : Gloire en Légende.
- ❁ **Jouez de son Influence et Réputation**, avec l'Attribut Allure)
 - Si réussite** : gain d'1 Tai par tranche de 4 pts dépensés, et 4 points rendus si réussite parfaite.
 - Si échec** : mise perdue et camouflet pour le personnage.



ÉVEIL & PROGRESSION



Tableau d'Éveil & Progression

Progression	Coût	Progression	Coût
Technique d'École	4	Wugong à Notions	4
Technique d'Expert	8	Wugong à Expertise	8
Technique de Maître	12	Wugong à Maîtrise	12
Technique Secrète	16	Wugong à Absolu	16
Souffle	4	Coup spécial	8
Sang +1	4	Neigong +1	4
Attribut +1 (nouveau score x8)	x8		