



武
の
心

L'ARME DU YOUXIA



Résumé des règles par Solaris

PRINCIPES DU COMBAT

- ✿ **Initiative** (par ordre décroissant, le premier à agir est le Dominant)
- ✿ **Intention**
- ✿ **Test d'action**
- ✿ **Résolution d'action**
- ✿ **Fin de la Passe d'Armes**

LA DÉFENSE (P. 187)

✿ **Défense passive (permet d'effectuer une riposte)**

- Si **Attaque = Défense passive** cible = 1 point de dégâts
- Si **Attaque > Défense passive** cible = +4 dégâts par Tai (par 4 points au-dessus du SH)

✿ **Défense active (c'est une action)**

Permet d'augmenter la difficulté pour être touché.

- Si **test Défense échoue** = chaque Tai parié au-dessus défense passive = 1 points de dégâts.

Et l'Attaquant utilise la Défense passive comme SH.

- Si **test Défense réussit** = l'Attaquant s'impose un SH égale ou supérieur (multiple de 4) au SH de la Défense active.

L'ATTAQUE (P. 188)

✿ **En Garde !**

Un Dominant peut observer ses adversaires et se mettre en Défense active. Il donne l'initiative à son adversaire à l'Initiative la plus proche. Si tout le monde se met En Garde !, on saute à la Passe d'Armes suivante.

- Permet d'augmenter de +1 Tai le SH de sa défense active (après avoir jeté les dés)

Bonus max de +1 Tai.

- Permet de récupérer 2 points de Souffle par Passe d'Armes (cumulable).

✿ **Attaques simultanées**

Deux adversaires au même score d'Initiative peuvent attaquer sans opter pour une Défense active. Les actions sont résolues en même temps.

✿ **Jet de la Lance et du Bouclier**

Si égalité sur des Tests opposés, **dépense possible de Neigong.**

1 point de Neigong = +1D de bonus

Le vainqueur repousse l'adversaire qui généralement tombe au sol.



⚙️ Attaque foudroyante

Le Dominant peut placer une Attaque foudroyante (1 seule fois par Passe d'Armes).

- **Pas de Défense active possible** (SH = Défense passive de la cible).
- **Dégâts majorés de la valeur de l'Attribut utilisé pour porter l'Attaque.**
- **Ses dégâts létaux (Sang) peuvent endommager les Protections (à la place du Sang de la cible).**

BLESSURES (P. 190)

- ⚙️ **Les dégâts létaux infligent une perte de Sang ET de Souffle.**
- ⚙️ Si Souffle = 0 : le PJ est à terre, à la merci de l'ennemi ou d'une fatalité.
- ⚙️ Si Sang = 0 : le PJ est à terre, et meurt après une ultime déclaration.



PROTECTION (P. 191)

- ⚙️ **Réduction des dégâts du score de la Protection (que des dégâts de Sang)**
- ⚙️ Si PJ dépasse SH fixé, les points de Souffle perdus sont augmentés du score de la Protection. Valable même avec des dés de réserve.
- ⚙️ Un combattant sans armure peut fustiger un adversaire avec armure en invoquant le manque de courage.
Si le combattant n'enlève pas l'armure : perte de Protection points de Légende.

WUGONG (P. 221)

Le Wugong

| Rang | Coût Neigong | Bonus Praticant ou Malus cible* |
|-----------|--------------|---------------------------------|
| Notions | 1 | 1D ou 1 point ou 1 Tai |
| Expertise | 2 | 2D ou 2 points ou 2 Tai |
| Maîtrise | 3 | 3D ou 3 points ou 3 Tai |
| Absolu | 4 | 4d ou 4 points ou 4 Tai |

(*) Un Tai peut devenir 1 pt Souffle/Sang/Neigong ou Légende en + ou -



TECHNIQUES (P. 194)

Coût en points de Souffle :

- ⚙️ **Technique d'école : 2**
- ⚙️ **Technique d'Expert : 4**
- ⚙️ **Technique de Maître : 6**
- ⚙️ **Secret d'École : 8**

NOTES :