

LA SOUPLESSE FACE À LA FORCE

Activation : Réaction

Le pratiquant se dérobe aux attaques de son adversaire avec la fluidité d'un cours d'eau.

S'il choisit de ne pas utiliser d'action de défense contre une attaque, le personnage utilise sa valeur d'Eau (ou d'Aptitude mentale pour un PNJ) pour fixer la difficulté pour le toucher (au lieu de la difficulté normale de 1).

LA BOXE DU FAÎTE SUPRÊME
(TAAIGIK KYUN)

LA CHEMISE DE FER

Activation : Réaction

Le corps résistant et la position immuable du pratiquant le rendent difficile à blesser.

Si le personnage choisit de ne pas utiliser d'action de défense contre une attaque, le personnage utilise sa valeur de Métal (ou d'Aptitude martiale pour un PNJ) pour fixer la difficulté pour le toucher (au lieu de la difficulté normale de 1).

LE KUNG-FU DE
L'INVULNÉRABILITÉ

LA MAIN DE FER

Activation : Action d'attaque

Ancrant son centre de gravité de façon à se rendre inamovible, le pratiquant porte des coups capables de repousser ses adversaires à distance.

Si cette attaque réussit, la cible est projetée à distance courte en plus des dégâts subis.

Si le personnage dépense 2 dés-fastes à cet effet, la cible est projetée à distance médiane.

Les dégâts à mains nues du personnage sont égaux à sa valeur de Bois (ou d'Aptitude spirituelle pour un PNJ) au lieu de 1 pour cette attaque.

LE KUNG-FU DE
L'INVULNÉRABILITÉ

LA VOLONTÉ DE FER

Activation : Action d'attaque ou de défense

Concentré et résistant, le pratiquant contrôle la douleur.

Quelle que soit son action, lorsque le personnage fait son jet, il ignore 1 dé de malus dû à la perte de Zing et/ou de San.

S'il dépense 2 dés-fastes à cet effet, il ignore alors 2 dés de malus dus à la perte de Zing et/ou de San. S'il s'agit d'un PNJ, il récupère 1 point de Vitalité.

LE KUNG-FU DE
L'INVULNÉRABILITÉ

LE SOUFFLE DE WUDANG

Activation : Dés-fastes

Il est épuisant d'attaquer le pratiquant, dont la légèreté semble le soustraire à tous les assauts.

Le personnage peut dépenser les dés-fastes de son action de défense réussie pour faire perdre des points de Hei à son adversaire (à raison de 1 pour 1 ; l'éventuelle répartition en Yin et Yang est au choix du personnage).

L'ÉPÉE DU FAÎTE SUPRÊME
(TAAIGIK GIM)

LA FLÈCHE EST LA CIBLE

Activation : Action d'attaque

Lorsqu'il décoche sa flèche, le pratiquant est certain de frapper sa cible.

Le personnage ajoute au résultat de son jet d'attaque (qu'il soit réussi ou non) autant de dés-fastes que sa valeur de Feu (ou d'Aptitude sociale pour un PNJ).

LES ÉCLAIRS DE LEOI GUNG

LA PLUIE D'ÉCLAIRS

Activation : Action d'attaque

Crachant la foudre sur ses cibles, le pratiquant décoche ses flèches avec une grande célérité.

Cette action d'attaque du personnage lui coûte 2 crans d'initiative (au lieu de 3).

LES ÉCLAIRS DE LEOI GUNG

ASSIÉGER LA FORTERESSE

Activation : Dés-fastes

Le pratiquant sait où viser pour gêner les mouvements de son adversaire.

Le personnage peut dépenser les dés-fastes de son action d'attaque (qu'elle soit réussie ou non) pour faire perdre des crans d'initiative à sa cible (à raison de 1 pour 1, maximum 3).

LES POIGNARDS VOLANTS