

Manœuvres de base

Converser honorablement (+Naturel)

Quand tu *converses honorablement pour persuader, convaincre ou manipuler un PNJ*, dis au MC ce que tu souhaites accomplir et lance +Naturel. Sur un 10+, tu obtiens ce que tu veux et tu peux appliquer un Marqueur au PNJ si tu lui promets quelque chose en retour. Sur un 7-9, tu obtiens ce que tu veux mais cela entraîne des répercussions immédiates et pénibles.

Contre un PJ, lance +Rien. S'il te Respecte, ajoute +2. Sur un 7-9, choisis l'une des deux options suivantes ; sur un 10+, les deux s'appliquent :

- S'il promet de faire ce que tu veux, il gagne un point de Chi
- Il doit *tenir bon* pour refuser

Méditer (+Naturel)

Quand tu *passes du temps en contemplation ininterrompue*, annonce ce à quoi tu penses et lance +Naturel. Sur un 10+, déclare un détail à ce sujet, qui devient la vérité. Sur un 7-9, le MC déclare un détail pertinent à ce sujet.

Commettre un acte déshonorant (+Brûlant)

Quand tu *agis de manière menaçante pour obtenir ce que tu veux*, lance +Brûlant. Sur un 10+, le personnage visé doit choisir entre céder ou affronter ta colère. Sur un 7-9, tu n'obtiens peut-être pas ce que tu voulais, mais tu l'as poussé à... (au choix du MC):

- Répliquer par une contre-proposition
- Fuir lâchement
- Faire ce qu'il pense que tu veux

Aider

Quand tu viens en aide à un autre PJ, lance +Rien. S'il te Respecte, ajoute +2 au jet. Sur un 10+, le PJ que tu aides ajoute +2 à son lancer. Sur un 7-9, idem, mais tu te mets en difficulté.

Toujours effectuer cette Manœuvre avant le jet du PJ qui en bénéficie.

Commettre un acte violent (+Brûlant)

Quand tu *frappes violemment dans l'intention de tuer ou de neutraliser*, lance +Brûlant. Sur un 10+, ton attaque touche ; applique un Marqueur approprié à ta cible. Sur un 7-9, choisis l'une des options suivantes :

- Tu n'appliques pas de Marqueur à la cible
- Tu te retrouves en position désavantageuse
- Tu as laissé une ouverture pour une contre-attaque

Tenir bon (+Solide)

Quand tu *réagis ou agis sous pression*, lance +Solide. Sur un 10+, tu y parviens sans problème. Sur un 7-9, le MC te proposera un choix difficile, un marché pénible ou une conséquence dangereuse.

Observer attentivement (+Acéré)

Quand tu *observes attentivement une personne ou une situation*, lance +Acéré. Sur un 7-9, pose une question parmi celles listées ci-dessous. Sur un 10+, poses-en 3. Après avoir entendu les réponses, tu peux appliquer un Marqueur ou un Marqueur d'environnement décrivant la situation.

- De quoi ai-je besoin pour gagner l'avantage dans cette situation ?
- Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il semble être ?
- Que va-t-il se passer ?
- À quoi devrais-je faire attention ?
- Qui est maître de la situation ici ?

Se placer stratégiquement (+Fluide)

Quand tu *cherches à te placer en position de force*, lance +Fluide. Sur un 7-9, choisis l'une des options suivantes ; sur un 10+, choisis-en deux :

- Prends +1 à ton prochain jet
- Applique un Marqueur d'environnement à la scène
- Applique un Marqueur à la cible contre laquelle tu prends une position de force
- Tu es à l'abri d'une attaque imminente

Si cette manœuvre est utilisée contre un autre PJ, ajoute cette option à la liste :

- Le PJ doit *tenir bon* pour pouvoir agir contre toi.

Profiter d'un Marqueur

Quand tu *profites d'un Marqueur ou d'un Marqueur d'environnement* en déclenchant une manœuvre, tu peux donner 1 Chi au MC pour faire passer le résultat au niveau supérieur.

Accomplir un Serment

Quand tu *accomplis un Serment fait à quelqu'un*, tu gagnes son Respect (note-le) et 1 Chi.

Briser un Serment

Quand tu *brises un Serment que tu as fait à quelqu'un*, lance +Rien. S'il te Respecte, ajoute +2, mais tu perdras son Respect. Sur un 10+, rien d'autre ne se passe, bien que tu risques de devoir affronter des conséquences personnelles liées au fait que tu sois revenu sur ta parole. Sur un 7-9, choisis l'une des options suivantes :

- La personne découvre que tu as brisé ton Serment, et elle réagit immédiatement.
- Tu lui fais un nouveau Serment pour essayer de te racheter.
- Tu perds aussi le Respect de quelqu'un d'autre qui sait que tu as brisé ton Serment.

Perdre le Respect de quelqu'un

Quand tu *effectues une manœuvre contre un PNJ qui te Respecte*, tu peux dépenser ce Respect pour faire passer le résultat au niveau supérieur.

Interpréter ses Chakras

À la fin d'une scène, si tu as causé des problèmes aux autres PJ et/ou à toi-même en interprétant tes Chakras, gagne 1 Chi.