



Manœuvres de combat classiques

| Manœuvre | Jet | N.D. | Notes |
|---------------------------|------------------------|-----------------------------|--|
| <i>Assaut</i> | Ag+comp. | +2G0 | -15 ND jusqu'à sa prochaine action. |
| <i>Attaque simple</i> | Ag + comp. | ND adv | Des augmentations rendent attaque difficile à parer. |
| <i>Contre attaque</i> | Vide + comp. | Réf + comp.) x 05 | Avec une action de réserve. Déclarer autant d'augmentations que l'adversaire. Si dommages infligés, attaque de l'adversaire annulée. |
| <i>Désarmer</i> | Ag/Fo + comp. | Contesté : Fo/Ag + comp. | Déclarer 3 augmentations . Si échec de 10 ou plus, attaquant désarmé. |
| <i>Distraire</i> | Intu + Sincérité | Contesté : Intu. | Baisse ND adversaire de (Sincérité) + 1 /augmentations, jusqu'à sa prochaine action. |
| <i>Esquiver</i> | Air + Défense | — | ND = (Air + Défense) G Air Esquive (rang de maîtrise du samourai) attaques. |
| <i>Faucher</i> | Ag + Jujitsu | ND adv +10 | Déclarer 2 augmentations . Adversaire au sol : ND = 05. |
| <i>Insulter</i> | Int + Manip | Contesté : Vol | Prochaine action de l'adversaire sera un assaut. |
| <i>Intimider</i> | Terre + Intim | Contesté : Vide | Adversaire perd 05 points sur initiative de sa prochaine action, +1 par augmentation. |
| <i>Parer</i> | Per + comp. | ND attaque adv | Déclarer autant d'augmentations que l'adversaire. |
| <i>Parer Riposter</i> | Ref + comp. | ND adv +10 | Déclarer 2 augmentations . Riposte gratuite. |
| <i>Placement tactique</i> | Eau + Art de la Guerre | ND attaque adv | Samourai esquive une unique attaque. Samourai gagne 1 augmentation gratuite / augmentation déclarée ou baisse ND adversaire de (Art de la Guerre)/ augmentation déclarée. |
| <i>S'éloigner</i> | — | — | Samourai s'éloigne de : (Air)/2 m. Premier des deux adversaires qui portera une attaque aura un ND augmenté de (défense) de son adversaire. |

Armes

| Armes | Compétence | Domm. | Init. | Aug. gratuite | Note | Référence |
|------------|--------------|-------|-------|----------------|--|-----------|
| Bo | Bojutsu | 2G2 | +1G0 | Faucher | Protection des armures x 1,5 . | Nofujutsu |
| Jo | Bojutsu | 0G2 | | | Protection des armures x 1,5 . | |
| Tessen | Chisaijutsu | 0G2 | | | + Chisaijutsu au ND contre armes à distance. + Chisaijutsu à la parade. | Bujutsu |
| Katana | Kenjutsu | 3G2 | | | | Bujutsu |
| No-Dashi | Kenjutsu | 3G3 | | | | Bujutsu |
| Wakizashi | Kenjutsu | 2G2 | | | | |
| Daï-Kyu | Kyujutsu | 2G0 | | | Arc de cavalerie : + 10 ND si combattant à pied. Dommages variables selon type de munition. | |
| Yumi | Kyujutsu | 2G0 | | | Arc d'infanterie : + 10 ND si combattant en selle. Dommages variables selon type de munition. | |
| Jite | Nofujutsu | 1G1 | | Désarmer | Ajoute compétence:Jite/Saï au score de parade. | Nofujutsu |
| Kama | Nofujutsu | 2G2 | | Parer | | Nofujutsu |
| Nunchaku | Nofujutsu | 2G2 | | Distraire | | Nofujutsu |
| Saï | Nofujutsu | 1G1 | | Désarmer | Ajoute compétence:Jite/Saï au score de parade. | Nofujutsu |
| Tonfa | Nofujutsu | 1G2 | | Parer | | Nofujutsu |
| Ono | Onojutsu | 0G4 | | Intimider | Force minimum de 3. | |
| Die-Tsuchi | Subojutsu | 1G3 | | | Force minimum de 3. Ignore armures lourdes (armure créatures -3). | |
| Tetsubo | Subojutsu | 2G2 | | | Force minimum de 3. Ignore armures légères (armure créatures -3). | |
| Aïgushi | Tantojutsu | 1G2 | +1G1 | | Bonus si dissimulée | |
| Tanto | Tantojutsu | 1G2 | +1G1 | | Bonus si dissimulée | Bujutsu |
| Umayari | Umayarijutsu | 4G2 | | | +2G0 dommages si charge montée. | |
| Nagamaki | Yarijutsu | 4G2 | | Parer riposter | | |
| Nage-Yari | Yarijutsu | 2G2 | | | Arme de jet. Peut être utilisé au corps à corps sans malus. | |
| Naginata | Yarijutsu | 3G3 | +1G0 | Faucher | | Bujutsu |
| Sasumata | Yarijutsu | 0G1 | +1G0 | | Si adv. touché, jet Fo/Ag contesté pour l'emprisonner. ND 25 pour se dégager, sinon adv. subit domm., sans armure. | Bujutsu |
| Sodegarami | Yarijutsu | 0G1 | +1G0 | | Si adv. touché, jet Fo/Ag contesté pour l'emprisonner. ND 15 pour se dégager, sinon armure -1 pt. | Bujutsu |
| Yari | Yarijutsu | 4G2 | +1G0 | Contre attaque | | Bujutsu |



| Utilisations des augmentations au combat : | |
|--|--|
| Aug. | Effet obtenu |
| 1 | Atteindre un adversaire à cheval Frapper au torse Ignorer une armure légère |
| 2 | Viser les jambes ou les bras Verser le sang sans infliger de dommage Ignorer une armure lourde |
| 3 | Viser les mains, les pieds, le cou, la tête Désarmer Ignorer toute protection |
| 4 | Trancher la moustache de son adversaire |
| 5 | Trancher la tête de son adversaire |

| Points de vie par localisation : | | |
|----------------------------------|------------|------------|
| Zone | Endommagé | Détruit |
| Bras | Terre X 3 | Terre X 6 |
| Jambes | Terre X 4 | Terre X 6 |
| Tête | Terre X 5 | Terre X 7 |
| Torse | Terre X 10 | Terre X 15 |



| | | |
|-----------------|------------|--|
| Jambes : | endommagée | <p>Jet sous Force ou Agilité + Athlétisme, ND égal au nombre de dommage subit pour ne pas tomber au sol (auquel cas son ND tombe à 05).</p> <p>Il doit déclarer une augmentation sur ses manœuvres d'esquive et de placement tactique et subira un point de dommage par action. Son mouvement est divisé par deux.</p> <p>Si les deux jambes sont endommagées, il devra déclarer deux augmentations sur ses manœuvres d'esquive et de placement tactique. Son mouvement est alors divisé par quatre.</p> |
| | détruite | <p>Le personnage tombe au sol. Il ne peut plus effectuer de manœuvres d'esquive ou de placement tactique.</p> <p>Il devra déclarer deux augmentations pour toute action physique requérant l'usage de ses jambes, un appui au sol ou une certaine force.</p> <p>Il ne peut plus tenir debout et se déplace, en rampant, au rythme d'un mètre par tour.</p> <p>Tout dommage supplémentaire s'applique au torse.</p> <p>La jambe est brisée ou sectionnée.</p> |
| Bras : | endommagé | <p>Le bras pend au côté, mais peut être utilisé. Le personnage devra alors déclarer deux augmentations sur son action et subira un point de dommage par action.</p> |
| | détruit | <p>Le personnage ne peut plus se servir de son bras. Il devra déclarer deux augmentations pour toute action physique requérant une certaine force.</p> <p>Tout dommage supplémentaire s'applique au torse.</p> <p>Le bras est brisé ou sectionné.</p> |



Manœuvres de Jujitsu

| Manœuvre : | Jets : | Dégâts : | Aug. : | Effets : |
|-----------------------|---------------|----------|---|---|
| <i>Ashi Wasa</i> | Ag+Jujitsu | Fo+2G1 | 2 | Techniques de jambes : Adversaire repoussé . 1 aug. = 2° coup (dégâts : Fo+1G1) |
| <i>Te Wasa</i> | Ag+Jujitsu | Fo+0G1 | 0 | Techniques de mains : 1 aug. = 2° coup (dégâts : Fo+0G1) 2 aug. = adversaire repoussé . 3 aug. = adversaire frappé à la tête ou frappé aux organes génitaux . |
| <i>Igi Uchi</i> | Ag+Jujitsu | Fo+1G1 | 2 | Coup de coude : Adversaire frappé à la tête . |
| <i>Hiza Geri</i> | Ag+Jujitsu | Fo+1G1 | 2 | Coup de genou : Adversaire frappé aux organes génitaux . |
| <i>Atama Wasa</i> | Ag+Jujitsu | Fo+1G1 | 3 | Coup de tête : Adversaire frappé à la tête (+1 pour calculer étourdissement) |
| <i>Balayage</i> | Ag+Jujitsu | Aucun | 2 | Adversaire à terre . |
| <i>Blocage</i> | Per+Jujitsu | Aucun | Variable | combattant doit déclarer autant d'aug. que son adversaire en a déclaré pour rendre son attaque plus dure à parer. |
| <i>Clef</i> | Ag/Fo+Jujitsu | Fo+1G1 | 2 | Adversaire maintenu . Dommages fictifs : pris en compte pour les malus. Si adversaire passe à épuisé, coma ou mort = tombe inconscient. Adversaire doit réussir un jet opposé de Force ou d' Agilité pour briser la clef. Clef à la tête = 3 aug. , au lieu de 2 . Adversaire est étranglé . |
| <i>Parer Riposter</i> | Ref+Jujitsu | Fo+0G1 | 1 aug. sur parade. | Nécessite une action de réserve. Réussir une parade en déclarant 1 aug. , Riposte gratuite. |
| <i>Projection</i> | Fo+Jujitsu | Fo+XG1 | (Fo adv.) aug. 0 si adv. maintenu | X = nb. M. de chute divisé par 2 (Minimum 1). Adversaire peut tenter un jet d' Agilité + Athlétisme (ND = dommages) pour /2 domm. Adversaire à terre et perd ses actions pour le tour. |

| État : | Effet : |
|-------------------------------------|---|
| A terre | ND = 05 . Se relever = action complète ou malus de 05 (à l'action et à l'initiative). |
| Étranglé | Clef à la tête (3 aug. au lieu de 2). Dommages fictifs : calculés pour les malus. Si adv. en épuisé ou coma = tombe inconscient et s'éveille au bout de (30-rang de Terre) minutes. Si tombe au niveau mort, il meurt asphyxié. |
| Frapper à la tête | Etourdi si encaisse rang de Terre nv. santé en 1 coup, pendant (nv.santé perdu) tours + 1 aug. 1 aug. = 1 nv. santé fictif perdu. Etourdi = ne peut que se défendre, jusqu'à ce qu'il ait recouvré ses esprits. Armure ignorée. |
| Frapper les organes génitaux | Malus aux actions de 05 . Jet Constitution (ND = nb. pts domm.) + 05 par aug. pour annuler malus. Bonus de (Terre) au jet pour chaque action passée à recouvrer son souffle. Armure ignorée. |
| Maintenu | Adversaire maintenu limité à 2 types d'action : attaque à main nue (ou au moyen d'une arme de petite taille) et tentative d'évasion. Adversaire doit déclarer 1 aug. pour porter une attaque. Bonus de défense ignoré pour les 2 combattants. Esquive impossible. Attaquant peut briser le membre maintenu. Doit cumuler (Terre x 3 pour les bras, Terre x 4 pour les jambes et Terre x 5 pour la tête) points de dommages en un tour pour rendre le membre inutilisable. Si fracture, dommages effectifs. Fracture tête = adversaire paralysé à vie. Pour briser la prise, l'adversaire maintenu doit réussir un jet contesté de Force ou d' Agilité . |
| Repoussé | Jet Réflexe + Athlétisme (ND = nb. pts domm.) pour ne pas tomber à terre . Un adversaire repoussé devra déclarer 1 aug. sur sa prochaine action car déséquilibré. |