

NOUVELLES RÈGLES SUR LES ARMES :

Types de munition pour les armes de tir :

Les dégâts indiqués s'ajoutent à ceux du type d'arc employé et non à la Force du personnage qui le manipule.

Nom :	Dégâts :	Note :
Watakusi	3G3	Fouille-entraille Double la protection d'armure
Karimata	1G1	Offre 1 augmentation gratuite pour trancher une corde.
Boule sifflante	0G1	Offre 1 augmentation gratuite pour les jets d'art de la guerre impliquant le mouvement ou l'organisation des troupes.
Ya	2G2	Flèche standard
Perce-Armure	1G2	Divise par 2 la protection des armures

Localisation des dégâts et sévérité des blessures :

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

Effet des blessures :

Jambes :	endommagée	Le personnage doit réussir un jet de Force ou Agilité + Athlétisme contre un ND égal au nombre de dommage subit pour ne pas tomber au sol (auquel cas son ND tombe à 05). 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. 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.
	détruite	Le personnage tombe au sol. Il ne peut plus effectuer de manœuvres d'esquive ou de placement tactique. Il devra déclarer deux augmentations pour toute action physique requérant l'usage de ses jambes, un appui au sol ou une certaine force. Il ne peut plus tenir debout et se déplace, en rampant, au rythme d'un mètre par tour. Tout dommage supplémentaire s'applique au torse. La jambe est brisée ou sectionnée.
Bras :	endommagé	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.
	détruit	Le personnage ne peut plus se servir de son bras. Il devra déclare deux augmentations pour toute action physique requérant une certaine force. Tout dommage supplémentaire s'applique au torse. Le bras est brisé ou sectionné.

RÉCAPITULATIF SUR LES ARMES

Armes :	Compétence :	Dommages :	Note :
Bo	Bojutsu	2G2	Offre 1 augmentation gratuite pour faucher. La valeur de protection des armures est multipliée par 1,5 . +1G0 à l'initiative le premier tour de combat ou lorsque l'adversaire est à distance.
Jo	Bojutsu	0G2	La valeur de protection des armures est multipliée par 1,5 . Voir « Nofujutsu ».
Tessen	Chisaijutsu	0G2	Permet d'ajouter la compétence Chisaijutsu au ND contre les armes à distance. Permet d'ajouter la compétence Chisaijutsu au score obtenu pour une parade. Voir « Techniques de Bujutsu ».
Katana	Kenjutsu	3G2	Voir « Techniques de Bujutsu ».
No-Dashi	Kenjutsu	3G3	Voir « Techniques de Bujutsu ».
Wakizashi	Kenjutsu	2G2	
Dai-Kyu	Kyujutsu	2G0	Arme de tir (arc de cavalerie) : +10 ND pour tirer lorsque le combattant est à pied. Dommages variables selon type de munition.
Yumi	Kyujutsu	2G0	Arme de tir (arc d'infanterie) : +10 ND pour tirer lorsque le combattant est en selle. Dommages variables selon type de munition.
Jite	Nofujutsu	1G1	Permet d'ajouter la compétence Nofujutsu :Jite/Sai au score obtenu pour une parade. Offre 1 augmentation gratuite pour désarmer. Voir « Nofujutsu ».
Kama	Nofujutsu	2G2	Offre 1 augmentation gratuite pour parer. Voir « Nofujutsu ».
Nunchaku	Nofujutsu	2G2	Offre 1 augmentation gratuite pour distraire. Voir « Nofujutsu ».
Sai	Nofujutsu	1G1	Permet d'ajouter la compétence Nofujutsu :Jite/Sai au score obtenu pour une parade. Offre 1 augmentation gratuite pour désarmer. Voir « Nofujutsu ».
Tonfa	Nofujutsu	1G2	Offre 1 augmentation gratuite pour parer. Voir « Nofujutsu ».

Ono	Onojutsu	0G4	Exige une Force minimum de 3 pour être utilisé. Offre 1 augmentation gratuite pour intimider.
Die-Tsuchi	Subojutsu	1G3	Exige une Force minimum de 3 pour être utilisé. Ignore la protection des armures lourdes (armure des créatures -3).
Tetsubo	Subojutsu	2G2	Exige une Force minimum de 3 pour être utilisé. Ignore la protection des armures légères armure des créatures -3).
Aïgushi	Tantojutsu	1G2	+1g1 à l'initiative si l'arme est dissimulée, uniquement au premier tour.
Tanto	Tantojutsu	1G2	+1g1 à l'initiative si l'arme est dissimulée, uniquement au premier tour. Voir « Techniques de Bujutsu ».
Umayari	Umayarijutsu	4G2	Permet de lancer 2 dés supplémentaires aux dommages lorsque le combattant est à cheval et déclare une charge.
Nagamaki	Yarijutsu	4G2	Offre 1 augmentation gratuite pour parer-riposter.
Nage-Yari	Yarijutsu	2G2	Arme de jet. Peut être utilisé au corps à corps sans malus.
Naginata	Yarijutsu	3G3	+1G0 à l'initiative le premier tour de combat ou lorsque l'adversaire est à distance. Offre 1 augmentation gratuite pour faucher. Voir « Techniques de Bujutsu ».
Sasumata	Yarijutsu	0G1	+1G0 à l'initiative le premier tour de combat ou lorsque l'adversaire est à distance. Si l'adversaire est touché, le combattant peut tenter un jet de Force ou Agilité contesté pour l'emprisonner. Un jet de Force ou d'Agilité contre un ND de 25 est nécessaire pour se dégager. L'adversaire subit chaque tour d'emprisonnement les dommages de l'arme. L'armure n'offre aucune protection. Voir « Techniques de Bujutsu ».
Sodegarami	Yarijutsu	0G1	+1G0 à l'initiative le premier tour de combat ou lorsque l'adversaire est à distance. Si l'adversaire est touché, le combattant peut tenter un jet de Force ou Agilité contesté pour l'emprisonner. Un jet de Force ou d'Agilité contre un ND de 15 est nécessaire pour se dégager. Chaque tour, l'armure de l'adversaire est dégradée et perd un point d'encaissement. Voir « Techniques de Bujutsu ».
Yari	Yarijutsu	4G2	+1G0 à l'initiative le premier tour de combat ou lorsque l'adversaire est à distance. Offre 1 augmentation gratuite pour effectuer une contre attaque Voir « Techniques de Bujutsu ».