

## Généralités

---

### ■ JET D'INCANTATION (shugenja)

Jeter (rang Maîtrise + rang Anneau concerné)

Garder (rang Anneau) d10

### ■ JET SANS LA COMPÉTENCE

- Jet de Trait contre ND de Jet de Compétence.

- Les 10 ne se relancent pas sur le d10

- Les jets ne peuvent avoir d'Augmentation, même gratuite.

### ■ REFAIRE UN JET

Ajouter +10 au ND

Impossible pour les Attaques.

### ■ AUGMENTATIONS

Permet d'effectuer des prouesses spectaculaires. Choisir une ou plusieurs Augmentations (avec certitude de passer le ND demandé par le MJ). **Les Augmentations servent principalement pour les Manœuvres de Combat, ou pour accomplir des actions de manière inhabituelle**, par exemple.

**Nombre maximum = rang Anneau du Vide**

(Valeur fixe de 5)

Si le joueur déclare une Augmentation sur un jet, et que le résultat contre ce NG augmenté échoue, alors l'action échouera même si le résultat du jet de dés aurait suffi sur le ND d'origine non modifié.

### ■ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ (ND)

**Aucun** : Difficulté banale

**5** : Très Facile

**10** : Facile

**15** : Moyenne

**20** : Modérée

**25** : Difficile

**30** : Très difficile

**40** : Héroïque

**60** : Impossible

### Utiliser un Point de Vide

■ ND d'Armure + 10 (un round)

■ Initiative +10 (pour toute la durée de l'escarmouche)

■ Compétence de 0 à 1 (échange temporaire)

■ Échanger son score d'Initiative avec un personnage, avec son accord (pour la durée de l'escarmouche)

■ +1g1 à une Compétence, un Trait, un Anneau ou un Jet d'Incantation (avant le jet)

■ -10 au nombre de Blessures subies

## Expérience

---

### Pour augmenter de 1...

...un Trait : valeur souhaité x4

... l'Anneau du Vide : valeur souhaité x6

... une Compétence : valeur souhaitée

... une Spécialisation : 2 points d'Expérience

Le niveau d'un Anneau est égal au niveau le plus bas entre ses Traits.

### Score de Réputation

= (somme des Anneaux) x10

+ somme rangs des Compétences

# Combats

---

## ■ POSTURE

### Assaut

+2g1 à ses Jets d'Attaque (durant le round)

Armure -10 de l'attaquant

Impossible sur monture.

### Attaque

Aucune restriction

### Centre

Pas d'actions possibles

Lors du round suivant : +1g1 + rang Anneau de Vide au résultat d'un seul de ses jets.

+10 au score d'Initiative (lors de ce round)

### Défense

Pas d'attaque possible.

ND d'Armure + rang Anneau d'Air + Défense

### Esquive

Jet Défense/Réflexes + la moitié du résultat de ce jet à son ND d'Armure (jusqu'au début du prochain tour).

Seules les Actions Gratuites sont possibles.

## ■ INITIATIVE

- Choisir sa posture.

- Lancer Rang de Réputation/Réflexes

- Le plus haut score commence.

## ■ MANŒUVRES

### Attaque supplémentaires

Déclarer 5 Augmentations sur un jet d'Attaque et réussir ce jet : + 1 Attaque supplémentaire.

### Coup précis

Permet de toucher des parties spécifiques du corps en fonction du nombre d'Augmentations déclarées.

1 : un membre

2 : une main/pied

3 : tête

4 : petite partie du corps (œil, oreille,...)

### Dommages augmentés

+1g0 pour chaque Augmentation déclarée

(sur un jet d'attaque réussi)

### Feinte

Nécessite 2 Augmentations

Si jet attaque réussi : ajouter moitié de la valeur dont le jet d'attaque excède le ND de l'Armure de la cible au résultat de jet de Dommages (maximum 5x rang Réputation du personnage).

### Renversement

Nécessite 2 ou 4 Augmentations selon l'adversaire.

Si jet d'attaque réussi, dommages normaux puis, jet d'opposition entre personnage et cible, si le perso gagne, la cible tombe au sol.

## ■ DOMMAGES

Jeter Valeur Dommages (VD) de l'Arme

(+ Force éventuellement)

## ■ ACTIONS POSSIBLES

1 action complexe + actions gratuites

ou 2 actions simples + actions gratuites