

AVANTAGES

Handwritten notes in the 'AVANTAGES' section, including the word 'SILENCE'.

DÉSAVANTAGES

Handwritten notes in the 'DÉSAVANTAGES' section, including the word 'SILENCE'.

CAPACITÉ DE MAÎTRISE

Handwritten notes in the 'CAPACITÉ DE MAÎTRISE' section, including the word 'SILENCE'.

ANCÊTRE

Handwritten notes in the 'ANCÊTRE' section, including the word 'SILENCE'.

TECHNIQUES D'ÉCOLES



KATA

RANG 1



RANG 2



RANG 3



RANG 4



RANG 5



RANG 1



RANG 2



RANG 3



RANG 4



RANG 5



NOM

ANNEAU

EFFET

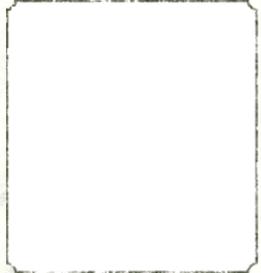
DURÉE

EQUIPEMENT

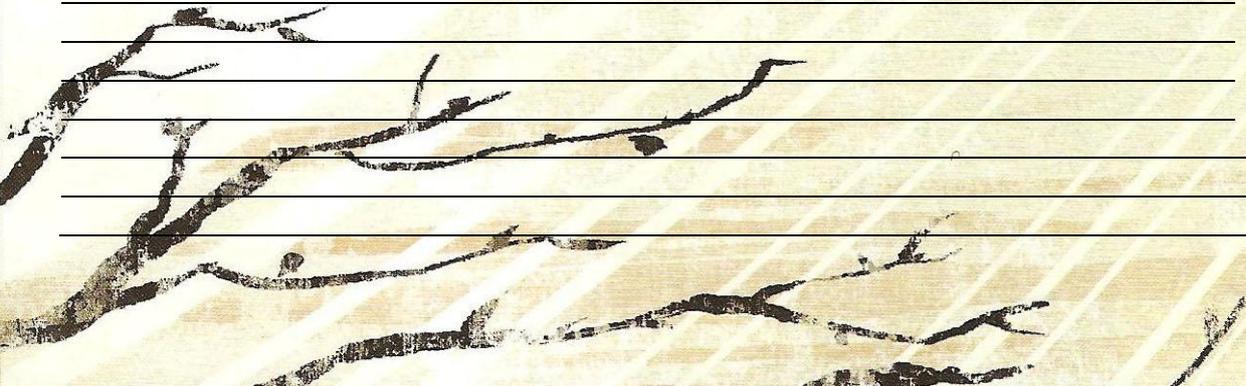
___ KOKU ___ BU ___ ZEN
(KOKU = 5 BU = 50 ZEN)

CARACTÈRE :

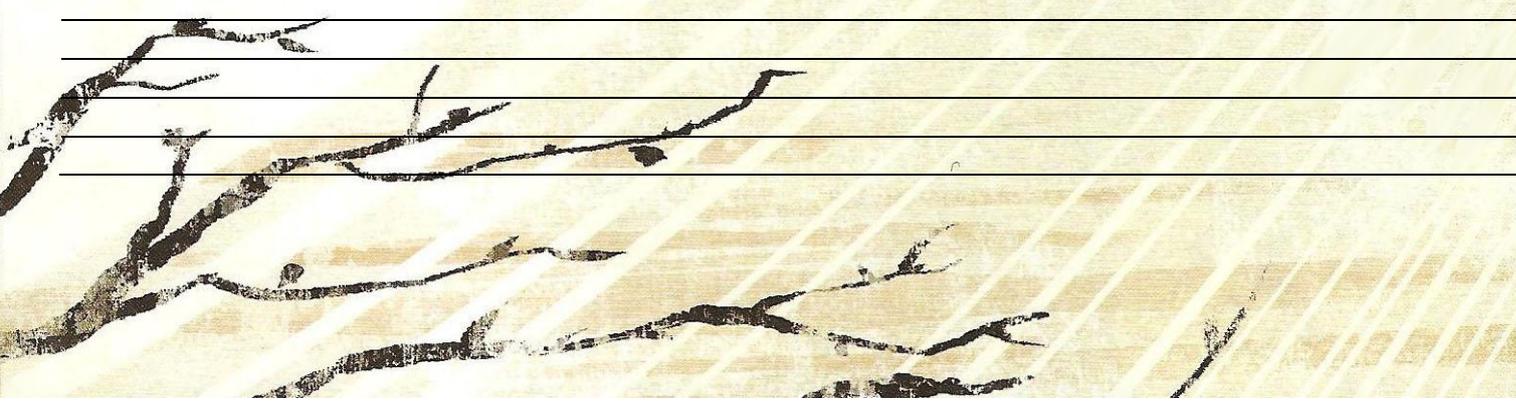
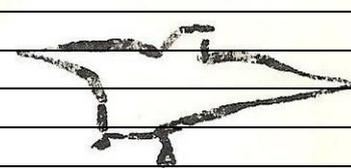
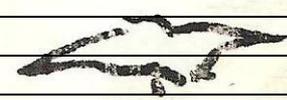
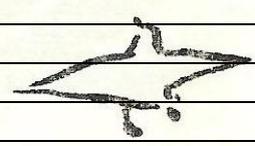
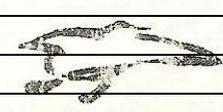
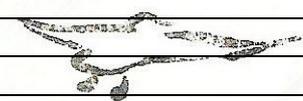
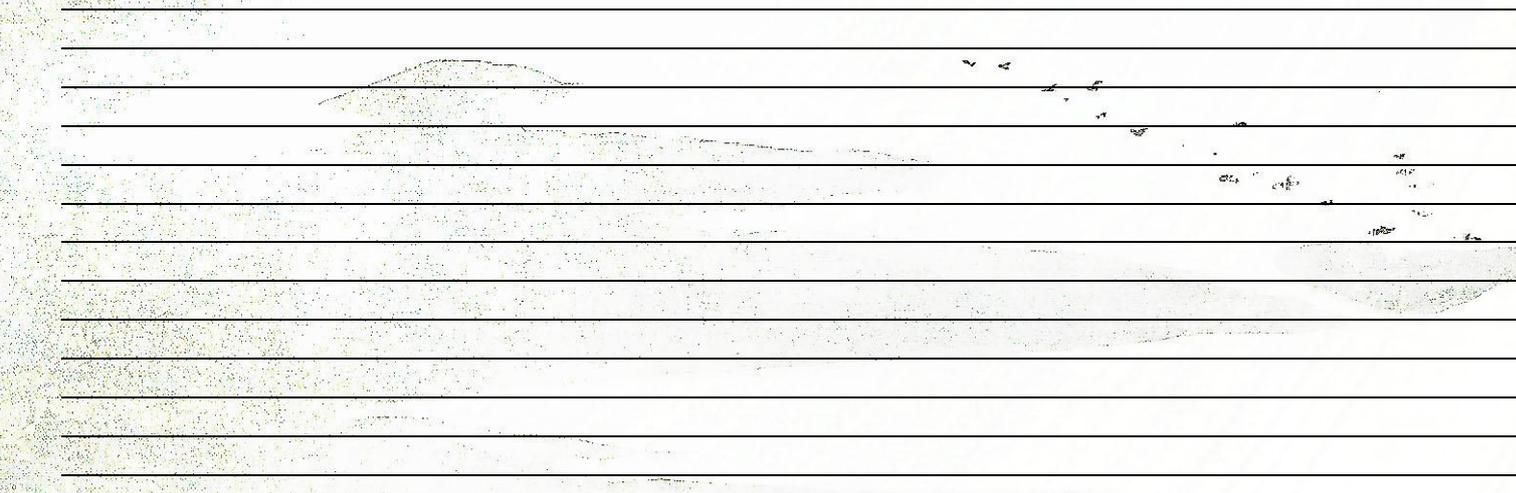
DESCRIPTION :



HISTOIRE DES ANCÊTRES :



HISTORIQUE :



DÉCOMPOSITION DU ROUND :

1^{ÈRE} PARTIE : INITIATIVE

- 1) Jet d'initiative : lancer reflexe + rang, Garder reflexe dés. Sauf cas exceptionnel, aucun autre jet ne sera fait durant le combat.
- 2) Juste après l'initiative, les joueurs choisissent leur posture de combat, par la suite ils changeront seulement pendant leurs tours de jeu.

2^{ÈME} PARTIE : TOURS DE JEU

Les joueurs agissent par ordre d'initiative, de la plus élevée à la plus basse. C'est à ce moment qu'il peuvent changer de posture (à partir du second tour). Un personnage n'a qu'un tour d'action par round, peu importe combien il effectue d'action.

3^{ÈME} PARTIE : RÉACTIONS.

Certains effets se produisent à la fin de chaque round, c'est à ce moment. Ensuite on recommence les tours de jeu, jusqu'à la fin de la confrontation.

BLESSURES :

Chaque joueur possède un nombre de point de vie par rang de blessure égal à deux fois sa terre, à l'exception du premier rang, qui est égal à 5 fois sa terre.

Lorsqu'un joueur se trouve au niveau de blessure +20, une action gratuite devient une action simple, une action simple devient une action complète et une action complète est impossible.

Lorsqu'un joueur se trouve au niveau de blessure +40, il doit dépenser un point de vide pour agir, et ne peut effectuer, de cette manière, qu'une action gratuite. Par nuits de repos, un personnage regagne un nombre de point de vie égal au double de son endurance plus son rang.

POSTURES :

- > **ATTAQUE COMPLÈTE** : représente l'anneau du feu. Un personnage en attaque complète ne peut pas effectuer d'actions simple ou complète autres que des attaques. Il ne peut se déplacer uniquement que pour se rapprocher d'un ennemi. Il ne peut pas faire d'attaque à distance. Il gagne + 2g1 à ses jets d'attaques, mais perd 10 à sa ND pour être touché. L'attaque complète ne peut pas être utilisée lorsque l'on combat sur une monture.
- > **ATTAQUE** : représente l'anneau de l'eau. Posture standard, ne donne ni bonus, ni malus.
- > **CENTRALE** : représente l'anneau du vide. Posture principale lors des duels Iaijutsu. Un personnage dans cette posture n'effectue aucune action autre que concentrer son énergie en vue du round suivant. Au round suivant, le personnage verra son initiative augmentée de 10 (uniquement pour ce round), et recevra un bonus d'1g1 + rang de vide pour un unique jet.
- > **DÉFENSE** : représente l'anneau de l'air. Dans cette posture le personnage ajoute son anneau de l'air et le rang de sa compétence défense à sa nd pour être touché. En revanche il ne peut effectuer aucune attaque.
- > **DÉFENSE COMPLÈTE** : représente l'anneau de la terre. Le personnage effectue un jet de défense / reflexes, et ajoute la moitié (arrondie au supérieur) de ce résultat à sa nd pour être touché. Ce jet est une action complète, il ne peut donc effectuer que des actions gratuites.

ACTIONS :

UN PERSONNAGE PEUT EFFECTUER, PAR ROUND :

- 1) Soit 1 action complète + des actions gratuites
- 2) Soit 2 actions simples + des actions gratuites

ACTIONS GRATUITES : dégainer une petite arme, parler, bouger de maximum (eau x 5) pas, sortir un parchemin, rattraper une arme/objet.

ACTION SIMPLE : activer un kata, dégainer une arme, se déplacer d'eau x 10 pas maximum, descendre d'une monture, ramasser une arme, se relever.

ACTION COMPLÈTE : faire une attaque, lancer un sort, utiliser une compétence, mettre la corde à un arc, monter sur une monture.

AUGMENTATIONS

Vous pouvez décider d'augmenter la nd d'une action volontairement de 5 dans le but de rendre l'action plus éclatante, spectaculaire, etc. Vous ne pouvez prendre qu'un nombre d'augmentation maximal par jet égal à votre anneau de vide. Les augmentations gratuites ne comptent pas dans cette limitation. Ces augmentations peuvent être utilisées pour faire des manœuvres de combats.

Une augmentation gratuite peut, à la place de produire les effets d'une augmentation sans compter dans le nombre maximal et sans augmenter la nd du jet, servir à diminuer la nd d'un jet de 5.

MANŒUVRES DE COMBAT :

ATTAQUE VISÉE, une attaque normale vise généralement le tronc de la cible. Une attaque visée permet de toucher une partie spécifique de l'adversaire. Pour 1 augmentation on peut viser 1 membre, pour 2 une main ou un pied, pour 3 on peut viser la tête, et pour 4 une petite partie, comme un œil, une oreille, le nez...

DÉSARMER (3 AUGMENTATIONS) : On vise l'arme de l'adversaire. 2g1 dommages dus aux secousses (la force de s'applique pas). Si l'attaque réussit, les deux adversaires effectuent un jet de force opposé, et si l'attaquant l'emporte, l'arme tombe à quelques pas de son possesseur, sinon le désarmement échoue.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE (3 AUGMENTATIONS) : Si l'attaquant utilise 5 augmentations pour sa première attaque, sans en tirer de bénéfice, et que celle-ci réussit, il aura le droit de faire immédiatement après celle-ci une autre attaque gratuitement. On ne peut avoir de cette manière qu'une attaque supplémentaire par round.

FEINTE (2 AUGMENTATIONS) : si la feinte réussit, l'adversaire ouvre complètement sa garde et l'attaque passe toute seule. La moitié du résultat du jet qui excède la nd de l'adversaire + les deux augmentations est ajouté aux dégâts de cette attaque, avec un maximum de 5 fois le rang du personnage qui effectue la feinte.

GARDIEN (0 AUGMENTATIONS) : Une action de gardien est une action simple, ne peut pas être effectuée en attaque complète, et ne demande aucun jet. Vous désignez quelqu'un à 5 pieds maximum de vous. Tant qu'elle reste à 5 pieds maximum de vous, sa Nd pour être touché est augmenté de 10, tandis que la votre est diminuée de 5.

ACCROÎTRE LES DÉGÂTS (1 OU PLUS AUGMENTATIONS) : pour chaque augmentation prise dans ce but, vous augmentez les dégâts de ce jet d'attaque d'1g0.

CHUTER (2 OU 4 AUGMENTATIONS) : Cette action consiste à viser les jambes de l'adversaire dans le but de le faire tomber. Si l'adversaire à 2 jambes, il faut utiliser 2 augmentations, s'il en a 4, il en faut 4, s'il en a plus, l'action est impossible. Si l'attaque est réussie, elle fait des dégâts normaux, et demande un jet de force opposé. Si l'attaquant l'emporte, le défenseur est à terre.

POINTS DE VIDE :

VOUS NE POUVEZ DÉPENSER QU'UN POINT DE VIDE PAR ROUND. EN DÉPENSANT UN POINT DE VIDE, VOUS POUVEZ :

Gagner 1g1 à un jet de compétences, de trait, d'anneau, ou pour lancer un sort. Vous ne pouvez pas utiliser de point de vide pour augmenter de cette manière un jet de dégâts, sauf avec un katana (1 et un seul point de vide peut importe les techniques)

- Passer temporairement une compétence de 0 à 1, et donc ne plus avoir les malus dus aux jets de compétences que l'on ne possède pas
- Réduire le nombre de dégâts d'une attaque de 10 (ceci doit être fait immédiatement après l'annonce des dégâts)
- Augmenter votre ND pour être touché de 10 pour ce round. Ceci s'effectue dès le début du round
- Echanger son initiative avec une personne volontaire jusqu'à la fin du combat. Seulement un seul des deux doit dépenser le point de vide.
- Augmenter votre initiative de 10 pour toute la durée du combat. Cet effet est effectué au début du round.
- Certaines techniques d'écoles demandent aussi la dépense d'un point de vide. Dans ce cas, il ne compte pas dans la limite d'un point par round.

