



Manœuvres de combat classiques

Manœuvre	Jet	N.D.	Notes
Assaut	Ag+comp.	+2G0	-15 ND jusqu'à sa prochaine action.
Attaque simple	Ag + comp.	ND adv	Des augmentations rendent attaque difficile à parer.
Contre attaque	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.
Désarmer	Ag/Fo + comp.	Contesté : Fo/Ag + comp.	Déclarer 3 augmentations . Si échec de 10 ou plus, attaquant désarmé.
Distraire	Intu + Sincérité	Contesté : Intu.	Baisse ND adversaire de (Sincérité) + 1 /augmentations, jusqu'à sa prochaine action.
Esquiver	Air + Défense	—	ND = (Air + Défense) G Air Esquive (rang de maîtrise du samourai) attaques.
Faucher	Ag + Jujitsu	ND adv +10	Déclarer 2 augmentations . Adversaire au sol : ND = 05 .
Insulter	Int + Manip	Contesté : Vol	Prochaine action de l'adversaire sera un assaut.
Intimider	Terre + Intim	Contesté : Vide	Adversaire perd 05 points sur initiative de sa prochaine action, +1 par augmentation.
Parer	Per + comp.	ND attaque adv	Déclarer autant d'augmentations que l'adversaire.
Parer Riposter	Ref + comp.	ND adv +10	Déclarer 2 augmentations . Riposte gratuite.
Placement tactique	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.
S'éloigner	—	—	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	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). 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 déclarer deux augmentations pour toute action physique requérant une certaine force. Tout dommage supplémentaire s'applique au torse. Le bras est brisé ou sectionné.



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 ^e coup (dégâts : Fo+1G1)
<i>Te Wasa</i>	Ag+Jujitsu	Fo+0G1	0	Techniques de mains : 1 aug. = 2 ^e 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.