

Résumé des règles 4^{ème} édition



Sommaire

CREER SON PERSONNAGE	2
MAGIE	3
COMBAT	3
ACTIONS ET DEPLACEMENTS.....	4
DUEL IAIJUTSU	5
DEPENSER LES POINTS D'EXPERIENCE	6

Créer son personnage

- Votre personnage doit appartenir à un Clan et à une Famille de ce Clan. Choisissez ensuite une école correspondant à votre Clan. Vous pouvez prendre une l'école d'un autre Clan si vous possédez l'avantage Ecole multiples en accord avec votre MJ.
- **Tous les Anneaux : 2**
- Appliquez ensuite les bonus dus à la Famille et à l'école de votre personnage.
- Statut : 1
- Gloire : 1
- Honneur : celui de votre école.
- **Toutes vos compétences d'école à 1**, sauf indication contraire. (De rares écoles ont des compétences à 2).
- **40 Points d'expérience** pour augmenter vos compétences, traits ou prendre des avantages. Les désavantages vous donnent des points d'expérience. Pour savoir comment les dépenser, voir à la fin « Dépenser les points d'expérience. »
- Un personnage nouvellement créé ne peut commencer avec un Trait ou une compétence au-delà de 4.
- **Limites maximales des spécialisations par compétence :**
 - Rang 1 : 1 spécialisation.
 - Rang 3 : 2 spécialisations.
 - Rang 5 : 3 spécialisations.
 - Rang 7 : 4 spécialisations.
 - Rang 9 : 5 spécialisations. Il n'est pas possible d'avoir plus de 5 spécialisations pour une même compétence (même si cette compétence possède plus de 5 spécialisations).
- **Effet des spécialisations :** permet de relancer une seule fois tous les 1 pour un jet de dés d'une même action. Le second jet est conservé quel que soit le score obtenu.
- **Avantages :** 15 points maximum peuvent être alloués pour prendre des Avantages.
- **Désavantages :** 10 points maximum peuvent être récupérés par les Désavantages.
- Les rabais des avantages se cumulent mais ne peuvent descendre en-dessous de 1.
- **Initiative :** lancer Rang de Réflexes + Rang de Réputation / garder le Rang de Réflexes.
- **ND d'armure :** 5 + 5 x Rang de Réflexes.
- **Blessures**
 - Indemne : Terre x 5
 - Egratigné à Hors de combat : Terre x 2 (ou jusqu'à x 5 si vous le souhaitez. Voir p.84)
 - Récupérer de ses Blessures normalement : Constitution x 2 + Rang de Réputation.
- Un personnage nouvellement créé au Rang 1 a aussi un Rang de Réputation de 1.
- Le Rang de Réputation donne accès au Rang de maîtrise.
- Rang de Réputation :
 - Somme de vos Anneaux x 10
 - + Somme de vos Rangs de compétence.
- Créer un personnage au-delà du Rang 1 : 25 points d'expérience supplémentaire par Rang au-delà du Rang 1.

Magie

- Le Rang de maîtrise détermine le niveau de sort maximal.
- Rang de maîtrise d'un élément à zéro : impossibilité de lancer des sorts de cet élément.
- Il est impossible de lancer des sorts d'un niveau supérieur au Rang de maîtrise.
- **Tous les shugenja connaissent les trois sorts de rang 1 suivants :** Invocation, Communion et Sensation.
- **Nombre de sorts appris au Rang 1 par Anneau :** Voir son école de shugenja.
- **Nombre de nouveaux sorts appris par Rang après le Rang 1 :** 3, d'un niveau égal ou inférieur au Rang de Maîtrise de shugenja.
- Chaque Anneau dispose d'un nombre d'emplacements de sorts égal au Rang de l'Anneau en question. Le Vide octroie un nombre d'emplacements de sorts en bonus égal à son Rang et tous Anneaux confondus.
- Lancer un sort nécessite l'utilisation du parchemin sur lequel est inscrit le sort.
- **Jet d'incantation :** Anneau du sort + Rang de maîtrise / garder Anneau du sort.
- **ND du jet d'incantation :** $5 + 5 \times \text{niv sort}$. Si échec, le sort est décompté sans faire d'effet.
- **Temps d'incantation :** 1 action complexe par niveau de sort.
- Chaque Augmentation prise pour le temps d'incantation, permet de réduire de 1 action complexe le temps d'incantation. Mais un temps d'incantation ne peut pas être réduit en dessous de 1 action complexe.
- Le sort prend effet à la fin de la dernière action complexe.
- **Affinité :** Le shugenja a un Rang de maîtrise +1 dans l'élément de son Affinité.
- **Déficiance :** Le shugenja a un Rang de maîtrise -1 dans l'élément de sa Déficiance.
- **Sorts murmurés :** permet de lancer sans avoir besoin du parchemin. L'acquisition d'un sort murmuré coûte un nombre de points d'expérience égal au niveau de sort.

Combat

- **Jet d'attaque :** Rang de la compétence d'arme + Trait / garder Trait
- Attaque réussie : égale ou supérieure au ND d'armure de l'adversaire.
- Attaquer au corps à corps avec une arme à distance : +10 à l'attaque.
- **Jet de dégâts :**
 - Arme de corps à corps : VD de l'arme + Force du PJ / garder le chiffre de la VD.
 - Arme à distance : VD de la flèche + Force de l'arc / garder le chiffre de la VD.
 - Arme de jets : VD de l'arme + Force du PJ / garder le chiffre de la VD.
- Lancer un wakizashi ou des couteaux se fait avec la compétence Athlétisme (Lancer) / Agilité.

- **Combat à deux armes.**
 - Main directrice : -5 à l'attaque.
 - Main non-directrice.
 - ✓ Petite arme : -5 à l'attaque.
 - ✓ Arme moyenne : -10 à l'attaque.
 - ✓ Grande arme : -15 à l'attaque.
 - Bonus ND d'armure = Rang de réputation.
- **Déroulement d'une escarmouche (Voir p. 81 et 83).**
 - Embuscade ou pas ? Discrétion (Embuscade) / Agilité pour les embusqués, contre Enquête (Sens de l'observation) / Perception, pour les victimes.
 - Choisir sa posture de combat (Attaque, assaut, esquive, défense ou centre. Voir p.84).
 - Lancer l'initiative.
 - ✓ Si les embusqués remportent le jet, leurs victimes ont -10 à l'initiative (ou d'autres malus de votre choix selon la circonstance).
 - ✓ Si les embusqués ont été repérés, rien de spécial ne se passe. Jouer le combat normalement.
 - Tours.
 - Réactions.
- **Déroulement des Combats de masse (Voir p. 236 à 241)**
 - 1 – Déclarations
 - ✓ Les PJ choisissent leur place dans la bataille : Soutien, Désengagé, Engagé ou Première ligne.
 - ✓ Si je suis général de mon armée, Art de la guerre (combat de masse) / Perception.
 - 2 – Evolution : 1d10 + Anneau d'Eau + Rang Art de la guerre.
 - 3 – Occasions héroïques.

Actions et déplacements

Voici une liste non-exhaustive des types actions et déplacements récurrents (Voir p. 85).

- **Actions gratuites.**
 - Se déplacer de 1,5m x Eau.
 - Dégainer une petite arme.
 - Sortir un parchemin de sort.
- **Actions simples.**
 - Se déplacer 3m x Eau.
 - Dégainer une arme moyenne ou grande.
 - Ranger un parchemin de sort.
- **Action complexe.**
 - Incapable de se déplacer. Voir p. 85.
 - Attaquer.
 - Lancer un sort.
 - Bander un arc (Les arcs sont généralement désencordés à Rokugan).
- La distance maximale pour se déplacer dans un Tour est de 6m x Eau.

Duel Iaijutsu

Tiré de la page 87.

- **Round 1 (Evaluation)**

- Posture Centre
 - ✓ +1g1 + Vide sur un jet pour un round
 - ✓ +10 Initiative
- Lancer l'initiative
- Iaijutsu (Evaluation) / Intuition : $ND = 10 + 5 \times \text{Réputation de l'adversaire}$. Chaque Augmentation sur ce jet ouvre droit à connaître par rapport à l'adversaire :
 - ✓ Son Vide
 - ✓ Ses Réflexes
 - ✓ Sa compétence Iaijutsu
 - ✓ Ses capacités de maîtrise de Iaijutsu
 - ✓ Son nombre de Point de Vide actuel
 - ✓ Son Rang de Blessure actuel
- Si le jet de Iaijutsu (Evaluation) / Intuition est réussi d'au moins 10 points par rapport à celui de l'adversaire, alors le personnage bénéficiera au round 2 d'un bonus de +1g1 à son jet de Iaijutsu (Concentration) / Vide. Sinon, rien de spécial ne se passe.
- Possibilité de concéder le duel.

- **Round 2 (Concentration)**

- Les deux adversaires effectuent un jet Iaijutsu (Concentration) / Vide. Celui ayant dépassé l'autre d'au moins 5 points frappe en premier. Sinon, il s'agit d'une frappe karmique. Personne ne gagne, le duel est terminé.
- Pour chaque tranche pleine de 5 points, au-delà des 5 premiers pour avoir dépassé le jet de son adversaire, le combattant gagne une Augmentation gratuite sur son jet de frappe au Round 3.

- **Round 3 (Frappe)**

- Le combattant ayant remporté le jet d'Iaijutsu (Concentration) / Vide au Round 2 frappe en premier.
- Le jet de frappe est un jet de Iaijutsu / Réflexes contre le ND normal de son adversaire. Toutes les Augmentations gratuites gagnées au Round 2 s'appliquent à ce jet.
- Résolvez les Blessures infligées.
- Dans le cas d'un duel au premier sang, le premier combattant qui touche son adversaire remporte le duel. Sinon, le second duelliste effectue à son tour son jet de frappe (Iaijutsu / Réflexes) contre le ND normal de son adversaire, en prenant en compte les éventuels malus dus aux Blessures.

- **Round 4 et suivants**

- Les rounds 4 et suivants existent tant qu'aucun des deux duellistes ne remporte les conditions de victoire du duel.
- Dans le cas d'un duel au premier sang, le premier qui touche son adversaire gagne.
- Dans les autres cas, et suivant les conditions de victoire, le duel se poursuit sous la forme d'une escarmouche.

Dépenser les points d'expérience

- **Augmenter un Trait** : 4x Rang suivant.
- **Augmenter le Vide** : 6 x Rang suivant.
- **Augmenter une Compétence** : nombre de point d'expérience égal au Rang suivant.
Passer de 0 à 1 dans une compétence coûte 1 point.
- **Acheter une spécialisation** : 2 points.