



# Ajouts aux règles de "L5A"

## Manœuvre d'Esquive :

La manœuvre d'Esquive est traitée comme un jet d'opposition. Agilité + Défense contre Agilité x 5 de l'attaquant.

*Contre plusieurs attaques :* +5 de difficulté par attaque supplémentaire dans le tour (1ere attaque réussie : ND normal, 2eme attaque réussie : ND + 5, etc.)

## Armures:

Toujours ajouter le bonus d'armure au ND pour être touché.

Retirer de chaque dé de dégâts, 2 points pour une armure légère et 4 pour une armure lourde, -2 contre les armes contondantes lourdes, +4 contre les dégâts à main nue.

## Initiative:

+1g0 lorsque l'adversaire utilise lors du 1er contact une arme plus courte ou utilise, alors que le combat est engagé, une arme plus lente.

+1g1 lorsque l'adversaire utilise lors du 1er contact une arme beaucoup plus courte ou utilise, alors que le combat est engagé, une arme beaucoup plus lente.

*Plusieurs adversaires :* Jet d'initiative -1 par adversaire affronté.

*Avantage décisif :* Si le résultat du jet d'initiative est égal au double de l'initiative adverse on ajoute au jet un nombre de dés égal au rang de Vide.

## Techniques de combat (facultatives) :

*Coût :* 5 (ou 3) points de personnage ou 10 points d'expérience. Les non-bushis payent 2 PP ou 5 PE supplémentaires.

### « Le dart fourbe » (Clan du Scorpion)

Manœuvre d'Attaque ou manœuvre d'Assaut : La marge de réussite du jet d'initiative est déduite des jets d'attaque et d'esquive de l'adversaire.

### « Laisser passer l'orage » (Clan du Scorpion)

Manœuvre d'Esquive contre un Assaut : Au tour suivant, s'il a l'initiative, le bushi attaque l'adversaire avec +0g1. Celui-ci ne peut esquiver.

### « Les écailles du Dragon » (Clan du Dragon)

Manœuvre d'Esquive : +1g0 si ambidextre. Désarmer sur un duel de Force.

### « Les griffes du Dragon » (Clan du Dragon)

Manœuvre d'Attaque contre deux adversaires avec le Daisho : Lors du jet de dés (+1g0 si ambidextre) utiliser 2 augmentations. Seuls les dégâts de base des sabres sont utilisés.

### « Le roseau plie » (Clan du Phénix)

Manœuvre d'Esquive : Le tour suivant ajouter +1g1 à l'initiative.

### « Choisir sa voie » (Clan du Phénix)

Retirer 1g0 au jet d'attaque et obtenir une augmentation gratuite destinée à viser.

### « Barrer la route » (Clan du Crabe)

Manœuvre d'Esquive contre un Assaut de l'Outremonde : Toute créature de l'Outremonde perd son bonus d'assaut.

### « Le battant de jade » (Clan du Crabe)

Manœuvre d'Attaque ou manœuvre d'Assaut contre des créatures de l'Outremonde : Distribuer un nombre de dés égal à la Force + Terre + dégâts de l'arme entre les créatures.

### « Se préparer à vaincre » (Clan de la Grue)

Duel iaijutsu : donne l'opportunité d'utiliser un point de Vide pour refaire un jet raté et ce avec +0g1.

### « La glace sous la neige » (Clan de la Grue)

Manœuvre d'Esquive : S'il gagne l'initiative au tour suivant le bushi peut ajouter à son jet d'attaque la marge de réussite de son jet d'esquive.

### « Rage et dissuasion » (Clan du Lion)

Manœuvre d'Attaque ou manœuvre d'Assaut contre deux adversaires : Lors du jet de dés utiliser 2 augmentations. Distribuer un nombre de dés de dégâts égal à la Force + dégâts de l'arme entre les adversaires.

### « Courage et détermination » (Clan du Lion)

Le malus à l'initiative pour affronter plusieurs adversaires se transforme en bonus !

### « Chambara » (Clan de la Licorne)

Manœuvre d'Assaut contre plusieurs adversaires : Lors du jet de dés utiliser 1 augmentation par adversaire. Uniquement les dégâts de base de l'arme sur chaque adversaire.

### « User de la Corne » (Clan de la Licorne)

La lance montée (Umayari) donne +1g1 à l'initiative et aux dégâts.

## Techniques Kaze-do :

*Au rang 1 en kaze-do l'Ise-zumi dispose des deux techniques de base décrites dans la voie du Dragon. Par rang complémentaire en kaze-do il peut choisir une des techniques suivantes :*

### « Le saut du Tigre »

Manœuvre d'Esquive impossible avec une armure : Garder 1 dé (ou 2 dés si le tatouage du Tigre est invoqué) de plus lors du jet d'esquive. Le nombre de dés à garder est diminué d'autant pour la manœuvre d'Attaque ou manœuvre d'Assaut suivante.

### « La fureur du Tigre »

Manœuvre d'Assaut : Lors du jet de dés utiliser 1 augmentation par attaque en close-combat. Distribuer un nombre de dés de dégâts égal au rang de Force + rang de Vide (+1 si ambidextre) entre toutes les attaques (maximum Force.g.1 ou plus si le tatouage du Tigre est invoqué).

### « Les griffes du Tigre »

Manœuvre d'Assaut contre un adversaire sans armure: Lors du jet de dés utiliser 3 augmentations. Briser la nuque de l'adversaire sur un duel de Force contre Constitution ou Force.

### « Piéger le chasseur »

Manœuvre d'Esquive : utiliser une ou plusieurs augmentations. Désarmer l'adversaire sur un duel de Force.g#augmentations contre Force.g1 ou Force.g2 suivant que l'adversaire utilise son arme à 1 ou 2 mains.

## Karma:

Les points d'expérience suivent le *joueur* tout au long de sa carrière. Calcul des points de personnage :

1. Ajouter à l'expérience 5% par rang de Gloire > 1 et 10% par rang d'honneur > 2.
2. Retirer 5% si le rang de Gloire est < 1 et 10% par rang d'honneur < 2.
3. Diviser le résultat par 2 pour une mort glorieuse ou honorable, par 3 pour une mort inévitable ou par 4 pour une mort stupide ou déshonorante.
4. Ajouter 25 (ou 45 pour un ronin).

Le total de ces «PPs» peut être utilisé en suivant le système de création de base avec comme limite d'augmentation des rangs de compétence le rang de maîtrise du «mort» + 1.