

ADDITIF AUX REGLES DE COMBAT DE
« LEGENDES DES CINQ ANNEAUX » *première édition*

❖ **Initiative :**

En combat, l'initiative se calcule ainsi :

(Intuition)G(Intuition) + modificateur éventuel – malus de blessure

❖ **Calcul des niveaux de santé :**

Désormais, pour calculer le nombre de points de vie par niveau de santé, on applique la formule suivante :

(Volonté + Constitution)

❖ **Calcul du Niveau de difficulté pour être touché (ND) :**

Le ND se calcule selon la formule suivante :

(Réflexe x 05) + score de défense + modificateur éventuel + technique d'école

Lorsque le personnage tente une esquive, on applique la formule suivante :

(Air + Défense) G Air

L'esquive permet d'éviter (rang de maîtrise du samouraï) attaques.

❖ **Nombre d'actions dans le tour :**

Un samouraï peut agir plus d'une fois dans un même tour, même si aucune technique d'école, avantage ou ancêtre, ne l'autorise à effectuer plus d'une action par tour. Les règles suivantes s'appliquent alors :

- Un samouraï peut agir dans un tour un nombre de fois égales à son **anneau de Feu**. Ces actions viennent en plus de celles octroyées par une technique d'école, un ancêtre ou un avantage. Un samouraï ne peut cependant utiliser plus d'une technique d'école par tour.
- Ces actions peuvent être utilisées pour attaquer, parer l'attaque d'un adversaire, se déplacer, dégainer une autre arme, tenter d'intimider, d'insulter, de distraire, ou de raisonner son adversaire. Chacune de ces manœuvres est décrite plus bas et compte pour une unique action.
- Une manœuvre d'esquive, de même que lancer un sort, limite le samouraï à cette seule action pour le tour.
- Un samouraï ne peut pas exécuter plus d'actions offensives (actions qui engendrent des points dommage) que son rang de maîtrise.

Ainsi, un samouraï de rang 2, possédant un anneau de Feu de 3, ne pourra attaquer que deux fois dans le tour (trois si sa technique d'école lui octroie une attaque supplémentaire). Sa troisième action devra être choisie parmi les autres manœuvres.

- Chaque action déclarée en plus de la première s'effectue à une initiative inférieure de 5 points à la précédente. Aucune action ne peut avoir d'initiative négative (le minimum étant 00). Ainsi, il faut avoir un score d'initiative suffisant pour exécuter plus d'une action.

Le samouraï précédent, ayant 12 en initiative, déclare trois actions et les résout comme suit : première action à 12, deuxième action à 07, troisième action à 02. Si son initiative avait été de 09, ce samouraï n'aurait pu exécuter que deux actions.

- Pour chaque action (obtenues grâce à un anneau de Feu élevé), déclarée en plus de la première le samouraï devra déclarer une augmentation pour la deuxième action, deux pour la troisième, et ainsi de suite.

Ainsi, ce même samouraï (rang 2, anneau de Feu de 3) déclare une contre-attaque, une parade et une attaque. Il devra déclarer une augmentation sur sa parade et deux sur son attaque.

Manœuvres de combat « classiques » :

Un samouraï, même le plus modeste des bushi, ne se contente pas de délivrer des coups de katana : il tente également de ruser, de distraire son adversaire ou de briser la distance pour mieux revenir à l'assaut... ou pour fuir.

Les manœuvres qui suivent peuvent être utilisées par tout samouraï disposant d'au moins un rang dans la compétence mentionnée dans la colonne « **Jet de dés** ». Il n'est pas nécessaire de les acheter à la création.

En revanche, si le samouraï développe l'une des compétences mentionnées en cours de partie, il n'acquiert pas pour autant la manœuvre. Il devra se rendre dans un dojo et y recevoir l'enseignement d'un senseï qui connaît cette manœuvre et dispose d'au moins un rang de plus dans la compétence, et de deux rangs dans la compétence enseignement.

Manœuvre :	Jet de dés	Niveau de Difficulté :	Notes :	Initiative :
<i>Assaut</i>	Compétence d'arme+Agilité	Bonus de 2G0 à l'attaque	Le ND du samouraï baisse de 15 jusqu'à sa prochaine action.	Normale puis -5 pour les actions suivantes
<i>Attaque simple</i>	Compétence d'arme+Agilité	ND de l'adversaire	—	Normale puis -5 pour les actions suivantes
<i>Contre attaque</i>	Compétence d'arme+Vide	ND de l'adversaire = (Réflexe + Compétence d'arme) x 05	Le samouraï doit retarder son attaque pour frapper en même temps que son adversaire. Il doit déclarer autant d'augmentation que son adversaire. S'il le touche et inflige des dommages, l'attaque de son adversaire échoue alors.	Cette action offensive implique d'avoir l'initiative sur l'adversaire et de la lui céder, de manière à agir à la même phase, ou d'être déjà à la même phase.
<i>Désarmer</i>	Compétence d'arme+Force ou Agilité	Jet opposé à Compétence d'arme+Force ou Agilité	Le samouraï déclarant cette manœuvre doit battre son adversaire avec 3 augmentations . S'il échoue de 10 ou plus, c'est lui qui se retrouve désarmé.	Normale puis -5 pour les actions suivantes
<i>Distraire</i>	Sincérité+Intuition	Jet opposé à Intuition	En cas de succès, le ND de l'adversaire baisse de (rang de Sincérité) de l'attaquant, +1 par augmentation déclarée, jusqu'à la prochaine action de l'adversaire.	Normale puis -5 pour les actions suivantes
<i>Esquiver</i>	Défense+Air	—	Le ND du samouraï se calcule sur la base suivante : (Air + Défense) G Air Cette manœuvre ne permet d'esquiver que (rang de maîtrise du défenseur) attaques.	Cette action est nécessairement la seule du tour. Elle peut être déclarée à n'importe quelle initiative.

<i>Faucher</i>	Jujutsu+Agilité	ND de l'adversaire +10	2 augmentations doivent être déclarées. En cas de succès, l'adversaire se retrouve au sol (son ND tombe alors à 05). Se relever prend une action complète. Il est possible de se relever et d'agir dans la même action mais celle-ci souffrira d'un malus de 05 (à l'action et à l'initiative).	Normale puis -5 pour les actions suivantes
<i>Insulter</i>	Manipulation+Intelligence	Jet opposé à Volonté	La prochaine action de l'adversaire sera nécessairement un assaut, ce tour ci ou le suivant (selon qu'il a encore des actions, plus d'actions ou plus d'actions offensives).	Normale puis -5 pour les actions suivantes
<i>Intimider</i>	Intimidation+Terre	Jet opposé au Vide	L'adversaire perd 05 points sur l'initiative de sa prochaine action, +1 par augmentation déclarée.	Normale puis -5 pour les actions suivantes
<i>Parer</i>	Compétence d'arme+Perception	ND de l'attaque de l'adversaire	Le défenseur doit déclarer autant d'augmentation que l'attaquant. Une parade ne pare qu'une unique attaque.	Le samouraï doit avoir une action de réserve (une action qu'il n'a pas encore utilisé) pour déclarer sa parade. Cette action de réserve ne doit pas nécessairement être à la même initiative que l'attaque de l'adversaire.
<i>Parer Riposter</i>	Compétence d'arme+Réflexe	ND de l'adversaire +15	2 augmentations doivent être déclarées. Il faut réussir une parade en déclarant deux augmentations pour placer une riposte. Cette attaque est gratuite et n'entre pas dans le calcul du nombre maximum d'actions offensives. Une riposte peut être parée (et l'on peut également riposter juste après).	Le samouraï doit avoir une action de réserve (une action qu'il n'a pas encore utilisé) pour déclarer sa parade. Cette action de réserve ne doit pas nécessairement être à la même initiative que l'attaque de l'adversaire.
<i>Placement tactique</i>	Art de la guerre+Eau	ND de l'attaque de l'adversaire	Le samouraï esquive une unique attaque et se place sur le flanc de son adversaire. Lors de sa prochaine action offensive (et s'il agit avant son adversaire) il pourra soustraire son rang d'Art de la Guerre au ND de son adversaire ou bénéficier d'une augmentation gratuite pour chaque augmentation déclarée sur cette manœuvre.	Le samouraï doit avoir une action de réserve (une action qu'il n'a pas encore utilisé) pour déclarer sa parade. Cette action de réserve ne doit pas nécessairement être à la même initiative que l'attaque de l'adversaire.
<i>S'éloigner</i>	—	—	Le samouraï s'éloigne de : (Air)/2 m . Il peut ainsi se retrouver hors de portée d'attaque pour le tour. Une fois la distance rompue, le premier des deux adversaires qui portera une attaque aura un ND augmenté de la valeur de défense de son adversaire (une fois par éloignement déclaré par l'un des deux adversaires).	Normale puis -5 pour les actions suivantes