

Equipement Standard	Coût	Equipement Standard	Coût
Accessoires de Pêche	10 zeni	Matériel Divinatoire	1 bu
Aiguilles de Tatouage	1 bu par jeu	Miroir	3 bu à 2 koku
Animal Domestique	1 koku	Morceau de Jade	1 koku
Baguettes	1 zeni	Mortier et Pilon	2 bu
Balle de Kemari	5 zeni	Nécessaire d'archer	2 bu
Bannière Personnelle	1 koku	Nécessaire de Premiers Soins	1 bu ou plus selon qualité
Boîte Sumi-E (Ecritoire)	1 bu	Ombrelle	2 bu
Bougie	1 bu	Palanquin	10 koku
Bourse	3 zeni	Panier	1 à 5 zeni
Bouteille Vide	1 zeni	Papier à Lettre	1 bu les cinq feuilles
Bouteille de Saké	1 bu	Parchemin et Charbon	3 zeni les 10 bouts
Bouteilles de Shochu	2 bu	Pelle	5 zeni
Brasero	1 bu	Petit Couteau	5 zeni
Canne	1 zeni	Petit Tabouret Pliant	3 bu
Carquois	20 zeni	Petite Peinture ou Sculpture	3 bu
Coffre	2 à 8 bu	Petite Statue	1 koku
Corde	5 zeni les 30 cm	Pierre à Aiguiser	1 zeni
Couverture	1 bu	Pierre à Briquet	1 zeni
Criquet Porte Bonheur	4 bu	Pot de Fer	15 zeni
Dés et Gobelet	25 zeni	Présentoir pour Daisho	1 koku
Douceurs (Biscuits, Sucrieries)	1 bu pour 4 parts	Rations de Voyage	5 zeni le repas
Epices	1 à 5 bu selon rareté	Rouleau de Soie	2 koku
Flacon de Teinture	1 bu	Sac à Dos	3 zeni
Grappin	1 bu	Sac Furoshiki	1 zeni
Huile pour Lanterne	3 zeni la fiole	Sceau ou Symbole Personnel	4 bu
Instrument de Musique	1 à 5 bu selon instrument	Deau	1 zeni
Jeux de Voyages	1 bu ou plus selon qualité	Service à Thé	1 koku
Kiseru	3 zeni	Tasse à Saké	1 bu
Kubi Bukuro	2 zeni	Tatami	2 zeni
Lanternes	1 bu à 4 bu	Petite Tente	1 koku
Livre de Chevet	3 zeni à 1 koku selon ouvrage	Tente Chomchog	20 koku
Livres et Parchemins	1 à 10 bu selon ouvrage	Yourte	10 koku
Marteau de Forgeron	3 bu		

Vêtements et Accessoires	Coût
Besace de Obi	25 zeni
Bijoux et Accessoires	1 bu
Cape de Voyage	75 zeni
Couvre Chef de Courtisan	2 bu
Eventail de Courtisan	40 zeni minimum
Hakama	75 zeni
Haori	25 zeni
Kimono	1 bu
Chapeau de Paille à Larges Bords	1 zeni
Masque	3 bu
Nécessaire de maquillage	1 koku
Parfum	2 bu le flacon
Peinture de Guerre, fiole	3 bu
Postiche	1 bu
Raquettes	2 bu la paire
Sandales	50 zeni

Armures	Coût
Armure Légère	30 koku
Armure Lourde	50 koku
Armure d'Ashigaru	10 koku
Armure de Cavalier	60 koku

Arcs	Coût
Arc de Cavalier Shinjo	9 koku
Arc Long Tsuruchi	30 koku
Daikyu	20 koku
Hankyu	6 koku

Armes	Valeur de Dommages	Spécial	Coût	Armes	Valeur de Dommages	Spécial	Coût
Aiguchi	1g1	p.174	1 koku	Nagamaki	2g3	p.176	8 koku
Bisento	1g4		12 koku	Nage-Yari	1g2	p.176	3 koku
Bo	0g2	p.177	2 bu l'unité	Naginata	1g3	p.176	10 koku
Cimeterre	4g2		20 koku	Ninja-to	2g2	p.178	5 koku
Dai Tsuchi	1g3	p.174	15 koku	No-Dachi	3g2	p.179	30 koku
Flèche, boule sifflante	0g1	p.172	5 bu l'unité	Nunchaku	0g2	p.177	3 bu
Flèche, déchireuse	2g3	p.172	3 bu l'unité	Ono	0g4		20 koku
Flèche, feuille de saule	2g2	p.172	1 bu l'unité	Parangu	2g2		10 bu
Flèche, perce armure	1g2	p.172	2 bu l'unité	Sai	1g1	p.174	5 bu
Flèche, tranche corde	1g1	p.172	5 bu l'unité	Sang Kauw, bouclier	2g1		10 koku
Jitte	1g1	p.174	5 bu	Sang Kauw, croissant de lune	1g2		10 koku
Jo	0g2	p.177	1 bu l'unité	Sarbacane	1	p.175	8 bu
Kama	0g2	p.175	3 bu	Sasumata	1g1	p.176	8 koku
Katana	3g2	p.178	20 koku	Shuriken	1g1	p.175	2 bu l'unité
Kumade	1g2	p.175	1 koku	Sodegarami	1g1	p.176	4 koku
Kusarigama	0g2 (kama); 0g1 (chaîne)	p.173	5 koku	Tanto	1g1	p.174	1 koku
Kyoketsu-shogi	0g1	p.174	9 bu	Tessen	0g1	p.179	5 koku
Lance d'Arçon	1g2	p.175	20 koku	Tetsubo	0g3	p.174	20 koku
Machi- Kanshisha	1g1	p.177	10 koku	Tonfa	0g1	p.177	5 bu
Mai Chong	3g2		20 koku	Tsubute	1g1	p.175	1 bu l'unité
Manrikikusari	2g1		9 koku	Wakizashi	2g2	p.179	15 koku
Masakari	0g3		10 koku	Yari	2g2/ 1g2 si lancé	p.176	5 koku

Manœuvres de Combat (p.167)

Nom	Effet
Attaque	Permet de se déplacer et d'attaquer; Manœuvre par défaut
Assaut	2 Augmentations Gratuites gagnées lors de chaque attaque au corps à corps (pour Dommages Supplémentaires) 3 Augmentations Gratuites pour les adversaires
Esquive	Bonus au ND égal à au résultat d'un jet d'Agilité/Défense

Table des difficultés

ND	Difficulté	Physique	Mental
Aucune	Quotidienne	Se lever du lit.	Se rappeler des détails de son épée.
5	Très facile	Frapper une cible immobile.	Reconnaître un ami.
10	Facile	Porter un équivalent à la moitié de son propre poids.	Trouver un objet mal dissimulé.
15	Moyenne	Soulever un équivalent à son propre poids au-dessus de sa tête.	Reconnaître quelqu'un de déguisé.
20	Modérée	Grimper une falaise sans corde.	Trouver un objet bien caché.
25	Difficile	Sauter d'une cascade sans se blesser.	Se rappeler les mots exacts de quelqu'un.
35	Héroïque	Battre à mains nues un troll.	Citer tous ses ancêtres dans l'ordre.
50	Impossible	Briser une pierre à mains nues.	Tromper une Fortune.

Tableau des Blessures (p. 166)

Etat	Malus au ND
Indemne	0
Egratigné	+3
Légèrement Blessé	+5
Blessé	+10
Gravement Blessé	+15
Impotent	+20
Épuisé	+40
Hors de Combat	N/A

ND pour être touché = Réflexes x5 + Armure + Modificateurs

Initiative = jet de Réflexes/Réputation

Modificateurs au ND (p. 169)

A Terre	bonus de -10 au ND pour être touché au corps à corps; malus de +10 au ND pour être touché à distance
Attaque de Flanc	bonus de - 2 au ND pour toucher l'ennemi
Combat à Deux Armes	malus de +5 au ND pour toucher effectif sur toutes les attaques
Obscurité	malus au ND pour toucher en fonction de l'éclairage (+5 à +20)
Position Basse	malus de +2 au ND pour toucher
Position Surélevée	bonus de -2 au ND pour toucher
Surpris	malus de -20 au résultat d'Initiative
Terrain Accidenté	malus au ND pour toucher en fonction du terrain (+5 à +15)
Utilisation Main non Directrice	malus de +5 au ND pour toucher avec la main non directrice si le personnage n'est pas Ambidextre

Armures

	Bonus au ND	Spécial
Armure Légère	+5	p.171
Armure Lourde	+10	p.171
Armure d'Ashigaru	+3	
Armure de Cavalier	+8	p.171

Arcs

	Force(Force Requisite)	Spécial
Arc de Cavalier Shinjo	2	p.172
Arc Long Tsuruchi	5 (3)	p.172
Daikyu	4 (3)	p.172
Hankyu	1	p.172

Attaques à Distance (p.170)

Portée	Malus au ND
15 m ou moins	Aucun
15m à 30m	+10
30m à 45m	+15
45m à 60m	+25
60m à 75m	+30
75m ou plus (par tranche de 15m supplémentaire)	+10 par tranche de 15m supplémentaire
Tirer à Cheval	+10

Augmentations (p. 168)

Nom de l'Augmentation	Nombre d'Augmentations	Effet
Attaque Supplémentaire	4	Attaque Supplémentaire contre le même adversaire
Coup Ciblé	1,2 ou 3	Permet de porter un coup dans une localisation précise (respectivement torse; bras ou jambe: tête)
Désarmement	3	l'adversaire lâche son arme si vous remportez un jet d'opposition d'attaque (l'adversaire peut choisir de lancer Force/Compétence d'Arme pour ce jet)
Dommages Supplémentaires	1 ou plus	+ g0 aux dommages pour 1 Augmentation; + g1 au dommages pour 2 Augmentations
Feinte	1	gain d'une Augmentation Gratuite pour ce tour ou le suivant contre le même adversaire
Garde	1 ou plus	bonus de +5 au ND pour être touché d'un allié contre l'ennemi désigné
Renversement	3	

Utilisation des Points de Vide (p. 164)

Nom de l'Utilisation	Coût en Points de Vide	Effet
Augmentation du ND	1	+10 au ND pour être touché
Célérité	2	+1g0 à l'Initiative
Coup Ultime	3 (Epuisé ou Hors de Combat) ou 5 (Mort)	Action désespérée: malus de +30 au ND
Echange d'Initiative	1 pour chacun des personnages impliqués	Echange de l'Initiative avec un personnage consentant
Encouragement	2	1 Point de Vide donné à un allié pour augmenter son prochain jet
Gain d'Action	2	Gain d'une action supplémentaire (hors attaque)
Persévérance	1	Annulation des Malus inhérent au niveau de Blessures uniquement
Réduction des Blessures	1	Réduction des dommages reçus par un attaque de 10 Blessures

Le Duel Iaijutsu (p. 170)

Étape 1: La Préparation du duel

- jet d'Intuition/Iaijutsu (ND 5).pour découvrir les informations suivantes sur son adversaire (1 info par 5 points au dessus du ND).

- Rang d'Agilité, d'Intuition, de Reflèxes ou de Vide.
- malus découlant des Blessures actuelles.
- Rang de Compétence Iaijutsu.
- Rang de Réputation.
- Points de Vide actuels.

- Chaque participant peut alors annoncer la victoire de son adversaire.

Étape 2: Les termes du duel

- Choix de l'Agilité, du Vide ou des Réflexes de l'adversaire comme «Choix» pour la durée du duel.

- Le ND pour être touché des participants est fixé à 5+ Modificateur d'Armure.

Étape 3: Le duel

Le participant ayant réalisé le plus grand résultat lors du jet initial d'Intuition/Iaijutsu a le premier le choix de se concentrer ou de frapper. Il gagne 1 point d'Honneur s'il laisse ce choix à son adversaire.

- Concentration: jet de «Choix»/Iaijutsu (ND pour être touché actuel de l'adversaire).

°Jet Réussi: +5 au ND pour être touché des participants.

°Jet Raté: Frappe.

°Chaque participant peut se concentrer autant de fois que son Rang de «Choix»+Points de Vide dépensés.

- Frappe: jet de Réflexes/Iaijutsu réalisé par l'adversaire (ND modifié par les concentrations réussies). Il gagne 1 Augmentation Gratuite par concentration réussie.

°Jet Réussi: calcul des dommages.

°Jet Raté: l'adversaire peut frapper et infliger des dommages.

Étape 4: Résolution du duel

Le duel se résout différemment selon le type de duel réalisé:

- Duel au premier sang:

°un des deux adversaires inflige des dommages: il remporte le duel.

°aucun des adversaires n'inflige des dommages: il n'y a pas de vainqueur.

- Duel à mort:

°il y a un mort à l'issue d'une des frappes: son adversaire remporte le duel.

°les participants survivent à la frappe de leur adversaire: Coup Karmique (1 Point de Vide=1 dé de dommages, valable pour tous les participants à concurrence des Points de Vide restant à chacun).

°il y a un mort à l'issue du coup karmique: son adversaire remporte le duel.

°les participants survivent au coup karmique de leur adversaire: le duel devient un escarmouche classique.

Lancer un Sort (p.225)

Lancer le Sort: Anneau correspondant au Sort/Rang de Maîtrise (ND: 10+Niv. Maîtrise du Sort)

Augmentations: Réduction du temps d'Incantation d'un tour

Incantation: Niv Maîtrise du Sort en tours

En cas de blessure: Anneau/Rang de Maîtrise (ND Blessures reçues)

Gain/Perte d'Honneur selon le Rang d'Honneur

Action	0	1	2	3	4	5
Accepter un pot-de-vin	0	0	-2	-2	-4	-4
Assumer la responsabilité du comportement honteux d'un supérieur	5	4	3	2	2	2
Reconnaître la supériorité d'un adversaire	2	2	2	1	1	0
Aider un ennemi blessé	5	4	3	3	3	2
Être complice d'un crime odieux (enlèvement, meurtre)	0	-2	-4	-6	-8	-10
Être complice d'un crime mineur (vol, espionnage)	0	0	-2	-2	-4	-4
Se montrer déloyal envers son seigneur, son conjoint ou un supérieur	0	-1	-3	-5	-7	-9
Être amené à commettre un acte criminel	0	-2	-4	-6	-8	-10
Être amené à commettre un acte déloyal	0	-1	-3	-3	-5	-7
Être amené à commettre un acte stupide	0	-1	-2	-3	-4	-5
Manquement blasphématoire à l'étiquette (insulter l'Empereur)	-3	-3	-5	-5	-8	-10
Manquement majeur à l'étiquette (ébrété public, insulter un hôte)	0	-1	-1	-1	-3	-3
Manquement mineur à l'étiquette (salutations incorrectes, renverser son thé)	0	0	-1	-1	-1	-1
Duper délibérément autrui	0	-1	-1	-3	-3	-5
Désobéir à son seigneur	0	-1	-1	-3	-3	-5
Supporter une insulte lancée à ses ancêtres	0	-1	-2	-3	-4	-5
Supporter une insulte lancée à soi	2	1	1	0	0	1
Supporter une insulte lancée à sa famille ou à son clan	0	0	-1	-1	-2	-2
Affronter un adversaire manifestement supérieur au nom de sa famille ou de son clan	4	3	3	2	2	1
Fuir un combat	0	-1	-2	-3	-4	-5
Suivre un ordre malgré un doute personnel	2	2	0	0	-1	-1
Tenir une promesse à grands frais	4	4	3	2	1	0
Remettre un rapport fidèle nuisant à sa réputation	4	3	2	1	0	0
Être l'instigateur de violences injustifiées	0	0	-2	-2	-4	-5
Mentir pour renforcer sa réputation	0	-1	-2	-3	-4	-5
Amener autrui à réaliser une action déshonorante*	0	-1	-2	-3	-4	-5
Ignorer poliment le comportement déshonorant d'autrui	1	1	0	0	-1	-1
Feindre la courtoisie pour gagner l'avantage sur un ennemi	0	0	-1	-3	-5	-5
Protéger les intérêts de son clan/de sa famille/de son seigneur malgré un risque personnel très élevé	5	4	3	3	2	1
Faire montre de bonté à l'égard d'un subordonné	3	3	2	2	1	1
Faire montre d'une sincère courtoisie à l'égard de rivaux	5	5	3	1	0	0

* De plus, le personnage perd un nombre de points d'Honneur égal au montant perdu par l'individu exécutant l'action.

Bandit type

Air : 2 Terre : 2 Feu : 2 Eau : 2 Vide : 3

Réflexes : 4 Constitution : 3 Agilité : 4 Force : 3

Jet d'attaque : 8g4

Jet de dommages : 5g2

ND pour être touché : 15

Blessures par Rang de Blessure : 4

Bushi type

Air : 2 Terre : 3 Feu : 2 Eau : 3 Vide : 3

Réflexes : 4 Agilité : 4

Jet d'attaque : 7g4

Jet de dommages : 5g2

ND pour être touché : 20

Blessures par Rang de Blessure : 6

Courtisan type

Air : 3 Terre : 2 Feu : 2 Eau : 2 Vide : 3

Intuition: 4 Intelligence: 3

Jet d'attaque : 2g2

Jet de dommages : 1g1

ND pour être touché : 10

Blessures par Rang de Blessure : 4

Ninja type

Air : 3 Terre : 2 Feu : 3 Eau : 2 Vide : 3

Réflexes : 4 Agilité : 4

Jet d'attaque : 8g4

Jet de dommages : 4g2

ND pour être touché : 25

Blessures par Rang de Blessure : 4