

ARMES	DMG	Détails
Improvisées	<b>+1</b>	Corps à corps, gourdin, caillou lancé...
Légères	<b>+2</b>	Poignards, shuriken...
Classiques	<b>+3</b>	Sabres, ninjato, haches, arcs...
Lourdes	<b>+4</b>	Lances, armes à feu
Sarbacane	<b>+0</b>	Voir poison
Mousquet	<b>+5</b>	1 tir tous les 3 tours

### ATTAQUE SURPRISE

**Jet d'AGIR + 3**

ou **PERCEVOIR/Discretion** contre **PERCEVOIR/Vigilance**

### LA PEUR (êtres effrayants)

**Jet RÉFLÉCHIR/Volonté (10) ou fuir.**

Une fois en sécurité : 1 nouveau jet possible par tour.

ARMURE	Protection	Pénalité*
Tissus matelassé	<b>2</b>	<b>-1</b>
Plastron de bambou	<b>5</b>	<b>-3</b>
Armure de samouraï	<b>10</b>	<b>-5</b>
<b>* sur Athlétisme, Discretion et Esquive</b>		

### DOMMAGES

2D + Marge Réussite  
+ DMG Arme  
- Protection



### POISONS

Jet **AGIR/Endurance** contre **Puissance\* toxine +2D**

\*Puissance de 1 à 6, voir détails pour incubation.

**FEU : 2D de DMG/tour si torche, flamme...  
(+5 si brasier).**

**CHUTES : 2D de DMG + 5/mètre.**

Jet **AGIR/Athlétisme** réduit DMG de la valeur du jet.

**ASPHYXIE : (après 5 tours sans air)**

Jet **AGIR/Endurance** pour éviter 2D de DMG.

-1 malus cumulatif par tour supplémentaire.

**LES EXPLOSIONS : 2D de DMG.**

**+5 à +10 selon la force de l'explosion.**

### SANTÉ

**Si = 0 : inconscient.**

**Si < 0 : coma.**

**Chaque tout : lancer 1D : si 1 = mort.**

### SOINS

**Jet RÉFLÉCHIR/Médecine (10)**

**= + 1 + MR en Santé.**

Si Santé < 0, Santé devient = 0

1 seul jet Médecine sur 24H, sauf si nouvelle blessure.

1 nuit complète de sommeil = +1 Santé

1 TOUR = 5 secondes

EXPÉRIENCE page 36

AGIR	PERCEVOIR	RÉFLÉCHIR	COMMUNIQUER
Athlétisme	Discrétion	Artisanat	Commandement
Combat au contact	Orientation	Culture	Déguisement
Combat à distance	Recherche	Médecine	Persuasion
Endurance	Vigilance	Sabotage	Psychologie
Équitation		Sciences	
Esquive		Volonté	

DIFFICULTÉ	Score
Élémentaire	6
Simple	8
Difficile	10
Ardue	12
Remarquable	14
Héroïque	16
Chmérique	18
Opposition : si égalité, le personnage à l'initiative de l'opposition obtient l'avantage	

#### MODIFICATEURS

**Obscurité (jets impliquant la vue) :**  
-4 sur AGIR ou PERCEVOIR (-2 ninja)

-2 si suffisant : pleine lune, chandelle...(-1 ninja)

#### MATÉRIEL

**Absence outil/ressource nécessaire**  
-2 au résultat final du jet

**Outil de qualité supérieur**  
+1 score final du jet

#### NUNJITSU (page 34)

##### **Camouflage**

(objet/1h)

##### **Combat aveugle**

(fin combat)

##### **Dernière extrémité**

(Santé 0/1)

##### **Escapade**

(10mn/20m/1 oeuf)

##### **Esprit vigilant**

(en sommeil)

##### **Évasion**

(DMG évités)

##### **Frappe critique**

(DMG +3)

##### **Furtif**

(1h max)

##### **Insaisissable**

(L10m/H5m/1mn)

##### **Insensible**

(contre poison 1 jour)

##### **Marche sur l'Onde**

(10mn)

##### **Métamorphose**

(1jour/tasse sang cible)

##### **Vie suspendue**

(1jour max)

<b>ADVERSAIRES</b>	<b>CARAC</b>	<b>COMP</b>	<b>Détails</b>
<b>Quelconque</b> (milicien, paysan, samouraï du rang, chien de gare)	Toutes à 2	Toutes à 1 et 1 à 2	-
<b>Notable</b> (guerrier d'élite, officier, ninja, PNJ important, majorité des créatures surnaturelles)	2 à 2 2 à 3	Toutes à 2 et 1 à 3	Option : 1 trait spécial avec 3 activations par séance
<b>Majeur</b> (guerrier légendaire, grand ennemi, PNJ crucial, entités puissantes).	3 à 3 1 à 4 ou 5	2 et 3	3 traits spéciaux max avec 5 activations

<b>TRAITS SPÉCIAUX</b> (*permanent)	<b>Détails</b>
<b>Béni des dieux</b>	Peut relancer 1D sur n'importe quel jet.
<b>Changeforme</b>	Choisit 1 forme humaine précise qu'il prend à volonté (1 activation)
<b>Colossal*</b>	Grand comme 1 ours ou +. DMG +3 / Santé +10
<b>Contrôle*</b>	Contrôle absolu sur certains animaux, à la discrétion du MJ
<b>Effrayant*</b>	Jet de la cible : RÉFLÉCHIR/Volonté (10) ou fuir. Une fois en sécurité : 1 nouveau jet possible par tour.
<b>Gigantesque*</b>	Taille d'un éléphant ou davantage. DMG +6, Santé +20
<b>Intègre</b>	Réussite automatique du jet si soumis à tentative de séduction, corruption ou autre manipulation.
<b>Intangible</b>	Devient impalpable durant 1mn. Passe à travers les murs. Donne ou reçoit aucun DMG, sauf par magie.
<b>Maître du lai</b>	Au 1 <sup>er</sup> tour de combat, coup de sabre porté avec succès donne DMG max.
<b>Métamorphe</b>	Prend n'importe quelle forme humaine ou animal pendant 1h.
<b>Mort-vivant*</b>	Insensible aux poisons, reste actif jusqu'à Santé -10, mort au-delà.
<b>Projection d'éclair</b>	Compte comme attaque à distance. DMG +4
<b>Résistant*</b>	La magie, une carapace ou un cuir épais : Protection +4
<b>Technique ninjutsu</b>	Identique à l'une des techniques de ninja
<b>Venin*</b>	Morsure ou piqûre égale à poison force 2
<b>Vol*</b>	Grâce à ailes ou magie, peut se déplacer dans les airs.