



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Livre des cinq anneaux > Aides de jeu > Nouvelles factions et écoles > Ecoles > **Ecole Kamisen du clan du Cygne [adaptation]**



Ecole Kamisen du clan du Cygne [adaptation]

jeudi 20 novembre 2008, par [Rayon lointain](#)

Ecole Kamisen 3ème édition inspirée de la même école première édition du [clan du Cygne](#), alors rédigée par **Shiba Akaijin** et **Akodo Sonohito**.

ECOLE KAMISEN (Bushy, Moine)

Désavantage : Ascète (ne gagne pas de PP)

Bonus : Réflexes +1

Honneur : 3.5

Compétences : Défense, Kenjutsu, Kyujutsu, Chasse, Méditation (Jeûne), Connaissance : Outremonde, une compétence noble ou de bugei au choix

Équipement : Katana, wakizashi, arc et 20 flèches (de n'importe quel type), armure légère ; kimono et sandales, nécessaire de voyage ; 5 zeni.

TECHNIQUES

Rang 1 : « *La voie du cygne* »

Les Kamisen sont des guerriers qui n'admettent pas que l'on veuille perturber la pureté de leur chi. S'il est en Manœuvre d'Attaque, le personnage gagne une augmentation gratuite pour ses jets d'attaque lors de son prochain tour contre tout adversaire qui a réussi un jet d'attaque contre lui.

De plus, le bushi gagne un bonus à ses jets d'attaque et de dégâts égal à son Rang d'Honneur contre toute personne ou créature qu'il sait être souillée par la souillure de l'Outremonde.

Rang 2 : « *Manteau de pureté* »

Le personnage est à ce point investi par la pureté, qu'en Manœuvre de Défense, il bénéficie d'une

valeur de Carapace égale à son Rang d'Honneur. D'autre part, il peut ajouter son Rang de Vide au ND pour être touché.

Rang 3 : « *Frappe de cristal* »

Le bushi peut porter une attaque supplémentaire par tour, au nom de la pureté qu'il porte en lui. Durant une escarmouche, il bénéficie de Rang d'Honneur Points de Vide supplémentaires qui ne peuvent être utilisés que pour réduire les dommages subis. Il ne peut toujours utiliser qu'un seul Point de Vide par tour pour cet effet.

Rang 4 : « *L'attaque par la défense* »

Pendant que le bushi est en Manœuvre de Défense, il peut immédiatement faire une attaque gratuite contre n'importe quel adversaire qui a réussi un jet d'attaque contre lui. Cette attaque est traitée comme une Manœuvre d'Attaque, et a lieu pendant qu'il est en Manœuvre de Défense. Il bascule en Manœuvre d'Attaque après son attaque, et ne peut repasser en Manœuvre de Défense durant ce tour ou le suivant.

D'autre part, il peut ajouter le double de son Rang de Vide au ND pour être touché, ce qui remplace le bonus du Rang 2.

Rang 5 : « *La pureté est ma vie* »

Le clan du Cygne cherche la perfection en toute chose, en tout geste. Chaque jour, le personnage gagne un nombre d'Augmentations gratuites égal au double de son Rang d'Honneur. Ces Augmentations gratuites peuvent être utilisées sur n'importe quel jet de compétence d'école, de la manière dont il le souhaite. Elles disparaissent dès leur utilisation, au plus tard au lever du soleil.

De plus, le bushi gagne un bonus à ses jets d'attaque et de dégâts égal au triple de son Rang



d'Honneur contre toute personne ou créature qu'il sait être souillée par la souillure de l'Outremonde, ce qui remplace le bonus du Rang 1.