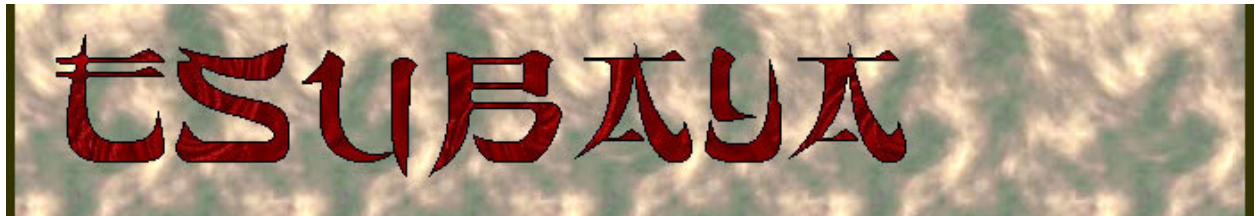


Ce module pour EWSystem, disponible gratuitement au téléchargement, a été conçu par Alexandre DIOT aka Major Paz pour le site des Mondes Extraordinaires (<http://www.sden.org/jdr/ews/sommaire.php3>).

Le Japon vient de connaître le plus grand péril de son histoire, l'île a failli être envahi par une armée aussi terrifiante qu'inattendue. Du nord de l'archipel ont déferlé des hordes de cannibales, de démons et d'humains corrompus. Ce n'est que grâce à une alliance de toutes les provinces sous la férule d'un chef de guerre charismatique qu'ils furent repoussés. C'est dans ce temps de réparation, de paranoïa et de complots que se situeront vos aventures.



## Une brève présentation du Japon féodal

Cette partie a pour but de vous présenter de manière succincte le contexte historique du jeu, la vie quotidienne au Japon, ses coutumes, ses religions. Pour avoir des renseignements plus complets je vous conseille la lecture du supplément GVRPS Japon, paru autrefois chez Siroz et disponible dans les réserves de certaines boutiques ou en occasion. Et celle de Bushido, jeux de rôles que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître, qui n'est plus édité mais qu'on trouve à télécharger en cherchant bien. Quant au net, si vous devez retenir un site, c'est celui là : [http://samourais.free.fr/S\\_Plan.html](http://samourais.free.fr/S_Plan.html).

### En gros,

La société japonaise médiévale est très structurée. Le Japon est dirigé par un Empereur (dont le pouvoir est légitimé par les dieux puisqu'il descend directement de la déesse du soleil) et par le Shogun (qui a conquis le sien par la force). Le pays est divisé en provinces que gouvernent des seigneurs (daimyo) qui sont aussi les chefs d'une famille noble ou clan. Les familles nobles ont tous les droits, les autres celui de les servir. Les clans versent des impôts au Shogun qui leur octroie le droit de seigneurie. Ainsi un shogun à l'autorité faible laisse libre champ aux daimyo qui s'empresse de tenter d'usurper son pouvoir. C'était le cas juste avant les événements funestes qui endeuillèrent l'île, mais nous y reviendrons.

Le jeu se passe au début de l'ère Tokugawa, après des décennies de guerre entre seigneurs locaux le Japon est enfin réuni sous la poigne de fer d'un unique Shogun (général en chef des armées) du clan des Tokugawa. Dans Tsubaya les raisons qui ont permis





cette unification sont d'ordre surnaturelles et exposés plus loin.

Toujours pour les mêmes raisons le Japon s'est refermé sur lui-même, une paranoïa – justifiée – pousse les villes et les fiefs à regarder avec suspicion leurs voisins, des permissions sont obligatoires pour franchir les frontières et tout ce qui sort de la norme est suspect.

Les deux religions principales sont le bouddhisme (plutôt porté sur la philosophie, venu de Chine) et le shintoïsme (animiste, des esprits ou Kamis sont présents en toutes choses, cette religion vénère aussi

les ancêtres). Les deux co-existent sans rivalité: les gens prient les bouddhas pour obtenir des faveurs et font des offrandes aux Kamis pour ne pas qu'ils se fâchent. Surtout que dans Tsubaya, les kamis existent réellement. Ils prennent souvent la forme d'animaux géants ou de dragons. Leurs pouvoirs dépassent de loin ceux des humains mais ils sont rarement assez magnanimes pour les en faire profiter. J'en parlerais plus en détail dans le chapitre sur la magie, voir aussi les scénarii proposés.

La question de l'honneur est primordiale, le concept est difficile à expliquer mais disons qu'il s'agit surtout de ne pas perdre la face. Fuir, refuser un combat, se montrer faible, avoir peur, sont des choses que quelqu'un de haut rang ne peut pas se permettre. Et qu'il ne peut autoriser à sa famille. Le visionnage des films historiques japonais (ceux de Kurosawa pour citer le réalisateur le plus célèbre) devrait vous aider à mieux en saisir le sens.

## L'Empereur-Démon et son armée

Journal personnel de Hitochi Kojima, ancien chef des espions de sa Majesté l'Empereur.

« Personne ne sait comment tout cela a commencé, comment le malheur s'est abattu sur l'empire. Nous savions qu'un seigneur du nord, au delà des montagnes, mécontent de la pauvreté de ses terres, refusait de payer ses impôts. Nous savions aussi qu'il était versé dans les pratiques magiques les plus obscures. Ici s'arrête nos connaissances et commencent les questions. A t'il sciemment contacté un Peuple de démons vivant dans un monde de l'Au-delà pour faire un pacte avec eux ? Un rituel a t'il mal tourné et un portail c'est-il ouvert malgré lui ?

Toujours est-il que celui qui deviendra l'Empereur-Démon a acquis par des conjurations impies l'appui qu'il cherchait pour monter une armée capable de faire trembler tout le pays. Et je n'ai rien vu venir. C'est pourquoi demain à l'aube j'irais demandé au Shogun le privilège de laver ma faute par la cérémonie du seppuku. »

Hitomi Yashi était un seigneur d'une province du nord. Les terres qu'il gouvernait était surtout montagneuses, ne générant que peu de revenus. Les paysans et les pêcheurs étaient sans cesse la cible des attaques de créatures sauvages vivant dans la montagne et les îles avoisinantes. Le chef du clan Hitomi allât personnellement demander de l'aide à la cour impériale. Il fut fasciné par le faste et l'opulence qu'il découvrit dans la capitale. Mais la réponse ne fut pas celle qu'il attendait.

Juge Wong-Ming, fonctionnaire de sa très gracieuse Majesté, haut secrétaire du Trésor Impériale, avoué de justice de rang excellent, sous secrétaire du cercle intérieur à la gestion des affaires courantes,

détenteur de la palme de jade des pouvoirs administratifs, délégué plénipotentiaire des provinces extérieures, commissaire aux affaires de gestion.

« Suite à votre demande,

Compte tenu du nombre de mesure de riz que vous fournissez à sa très gracieuse majesté l'Empereur,

Compte tenu du coût que représenteront l'entretien d'une dizaine de samuraïs et de leur suite, ainsi que du coût que représenteront une expédition du-dit personnel,

Compte tenu de la situation de votre domaine,

Compte tenu de la garnison que vous entretenez dans les murs de votre citadelle,

Compte tenu de la faible menace potentiel sur les biens de sa très gracieuse majesté l'Empereur,

Nous nous voyons, sur décision impériale, dans l'obligation de refuser votre demande. »

La rancœur contre l'inaction de la cour impériale grandit dans son cœur. Les impôts que lui réclamait l'administration ne lui laissait pas suffisamment de revenus pour maintenir le goût du luxe qu'il avait acquis pendant son court séjour dans la capitale. Cette jalousie et cette rancœur le poussèrent d'une part à défier l'autorité de l'Empereur et d'autre part à chercher les moyens de se défendre par lui-même. Il refusa de verser la totalité de ses impôts et consacra l'argent économisé pour faire venir des magiciens dans son château afin qu'ils lui apprennent les arts occultes. Les Shugenjas trouvèrent en Hitomi un élève consciencieux et doué mais toujours avide de plus de pouvoir. Cette soif le poussa à engager des ninjas pour voler des livres interdits que des religieux avaient mis hors de portée de mains dangereuses.

C'est ici que s'arrête les connaissances accessibles aux joueurs, pour connaître la suite, notamment comment Hitomi contacta les démons de la Dimension Noire, quel est le pacte qui les lient et quel est leur but, il faudra que le meneur de jeu se reporte au livret consacré à l'Armée des Ténèbres.



## La guerre sans nom

Rapport de bataille de Tsubaya Shiro, Général de la forteresse du col des Aigles.

« Les forces que nous avons affronté sont de différentes natures.

Premièrement : L'Empereur démon a rallié à sa rébellion plusieurs daimyo des contrées du nord qui ont levé des ashigarus en plus de leurs samouraïs.

Deuxièmement : les sauvages cannibales de l'île d'Edo qui nous vouent une haine ancestrale se sont aussi joint à lui.

Troisièmement : des shugenjas de toutes les écoles du pays ont été vu dans les rangs des forces d'invasion. Après interrogatoire d'un prisonnier il semble que les magiciens reconnaissent en l'Empereur-Démon leur maître suprême. Il est entré en contact avec les écoles du pays et a soumis par la force ceux qui ne reconnaissent pas sa domination.

Voici pour les forces humaines mais il faudra aussi affronter les forces surnaturelles issus de la Dimension Noire.



Quatrièmement : la montagne a toujours était infesté par des gobelins, des fantômes-renard et des changeurs de formes. La peur des démons a poussé nos démons « autochtones » à rejoindre les rangs de l'armée des ténèbres.

Cinquièmement : nos soldats ont combattu des humains corrompus par les forces du mal. Leur comportement dénote une intelligence limitée mais leur valeur au combat est augmenté par des déformations démoniaques : membres supplémentaires, griffes, crocs, écailles, tentacules, jet d'acide, pénis marteau-piqueur entre autres. Des civils ayant fuit les terres du nord nous ont rapporté que les forces des Ténèbres amenaient des captifs dans un temple où ils traverseraient un portail vers la Dimension Noire. Ils en reviendraient avec les stigmates de leur voyage.

Sixièmement : ses humains corrompus sont commandés par des hommes ayant décidé volontairement de se rendre dans la Dimension Noire afin d'y acquérir des pouvoirs en échange de leur âme.

Septièmement : des fuyards ont parlé de monstres gigantesques aux pouvoirs immenses qui doivent être les démons envahisseurs. Je ne crois pas qu'on puisse porter foi aux allégations de guerrier ayant perdu leur honneur. »



Aucun raid, aucune avant-garde, aucune escarmouche ne précédèrent le début de l'invasion. En une nuit L'Armée des Ténèbres franchit les montagnes du nord de l'île, détruisant les quelques casernes isolées. Au matin une marée sanguinaire envahit la plaine, dévastant tout sur son passage. Grâce à l'effet de surprise et à la terreur suscitée par les hordes démoniaques les premières batailles furent remportés facilement. Les provinces désordonnées tombaient les unes à la suite des autres, le fléau s'étendait. Les Daimyo étaient incapables de faire taire leurs querelles ancestrales pour s'unifier face à l'adversaire. Et aucuns n'avaient suffisamment de puissance et de valeur martiale pour s'opposer seul à l'envahisseur. Un atout majeur de l'Armée des Ténèbres fut aussi l'incompétence de l'Empereur, qui crut d'abord à une simple rébellion sur des terres trop lointaines pour qu'il soit inquiété, puis fut incapable de mettre en place une réponse militaire. Les pillages furent si atroces, les carnages si nombreux, la honte si forte, que les chroniqueurs ne trouvèrent pas de nom pour qualifier cette période. Elle prit le qualificatif de sans nom. Dans le sens de innommable ou comme un enfant orphelin mais dans le sens « qui ne doit pas être citée ».

C'est le chef du clan Tokugawa qui prit les choses en main. Il rallia les Daimyo non encore corrompus sous sa bannière, parfois par la force, souvent par son charisme. Pour affermir son autorité il s'attribua le titre de Shogun, général en chef des armées du Japon, en forçant la main d'un Empereur complètement dépassé par les événements. La nouvelle armée ainsi créée réussit à stopper la progression foudroyante de l'Armée des Ténèbres. Mais elle était loin d'être battue et n'était plus qu'à quelques jours de marche de la capitale.



Le Shogun Tokugawa savait que les forces japonaises seuls ne suffirait pas à repousser un ennemi de cette nature. Il ravala donc sa fierté et fit appel à des moines bouddhistes venus de Chine (à pied) versés dans l'exorcisme et les arts martiaux. Il n'hésita pas non plus à assouplir le code du Bushido et à le rendre susceptible d'affronter un ennemi qui, lui, ne le respectait pas. On vit ainsi des samurai utilisant plusieurs katanas ou des armes cachées. Mais c'est surtout grâce à la compétence martiale de quelques héros (aussi bien stratégique que sur le terrain) que les forces ténébreuses purent être repoussées.

# Père Tsubaya



Le Daimyo des PJ est l'un des héros de la guerre sans nom. Simple ashigaru\*, sa valeur au combat lui valut d'être rapidement promu samurai. Ses compétences stratégiques le hissèrent peu à peu au rang de général et au cours d'une bataille décisive il réussit à tuer l'un des généraux ennemis, un géant de pierre de 4 mètres de haut. Cette mort provoqua une débandade qui fut prépondérante dans la victoire finale. Il conserve encore dans son château le sabre du géant, une épée de pierre à double lame de 2 mètres de long. A la fin de la guerre, il reçut en remerciement des mains mêmes du Shogun le droit de fonder son clan. Il prit le nom de Tsubaya. L'Empereur lui confia la charge d'un territoire laissé vacant par la mort de son seigneur.

Cadeau empoisonné. En effet sa renommée et sa popularité était tel qu'il représentait un concurrent pour le pouvoir en place. Par crainte de ses ambitions le shogun décida de le placer dans une situation tellement difficile qu'il n'aurait pas le temps de s'occuper de politique. Ainsi Tsubaya se retrouve à garder la frontière du royaume, juste à la limite des montagnes qui le sépare des terres de l'Empereur-démon sur une bande de terre qui va d'un côté à l'autre et dont la capitale est Okiushi.

Les terres avaient été désertées par les paysans effrayés par les batailles qui s'y étaient livrées. Mais Okiushi devint vite un important pôle d'attraction. La renommée de farouche guerrier de Tsubaya a attiré nombre d'escrimeurs venant se former aux écoles tenues par ses fils ou souhaitant ouvrir la leur. Certaines de ses écoles pratiquent un bushido assez laxiste, ce qui n'est pas au goût de certains seigneurs voisins partisans d'un enseignement des règles pures et dures.

Les paysans, rassurés par la présence de ces guerriers, eurent confiance et revinrent sur ses terres pourtant dangereuses. D'autant plus que le nouveau daimyo n'a pas oublié ses origines et les administre de manière clémentine. Ce sont ses serfs qui lui ont donné le surnom affectueux de Père Tsubaya que tout le monde utilise maintenant.

Par la suite s'installèrent aussi plusieurs congrégations religieuses. Suivit de près par des artistes auprès desquels Père Tsubaya joue volontiers les mécènes. La création d'une nouvelle capitale culturelle ne serait pas complète sans les courtisanes (la région est riche en source chaude) et les yakuzas.

Par contre il a banni de son territoire les ninjas, dont cinq des sept maisons se sont tournées vers l'ennemi pendant la guerre et les shugenjas pour la même raison. Des clans de ninjas restés loyaux l'un a été décimé pendant la guerre et le dernier a renoncé à se cacher dans l'ombre. On retrouve désormais ses membres à visage découvert auprès des Daimyo sous le nom de Shinobi. Ils exercent toujours leur art dans l'assassinat mais sont surtout utilisés pour l'espionnage.

Malgré sa situation frontalière, les forces du mal ne sont pas un véritable problème. Sans chef pour les diriger elles sont dispersées en bandes dans les montagnes. Elles terrorisent les villages isolés mais ne descendent jamais dans la plaine.

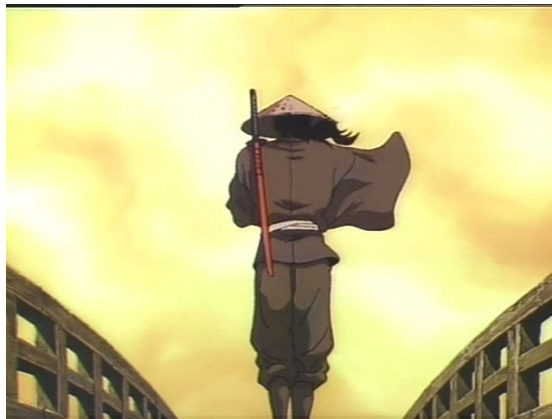


## Situation politique

Nul ne sait ce qui se cache derrière ses montagnes. L'endroit reste dangereux parce que des bandes disparates d'humains, de gobelins et d'humains démonisés, y errent encore, terrorisant les villages de paysans. Des rumeurs disent que l'Empereur-démon a fui vers Ezo, l'île du nord de l'archipel.

L'Empereur, évincé du pouvoir véritable, a constitué un réseau administratif suffisamment dense et pesant pour récupérer un peu d'influence. En gros c'est le Shogun qui dirige le pays, mais sans l'administration dont les rênes sont tenues par l'Empereur il ne peut rien faire. N'oublions pas non plus la justification de son pouvoir par sa descendance des dieux.

Okyushi est devenu peu à peu un pôle militaire, martial et culturel incontournable. Père Tsubaya a un peu de mal à gérer tout ça. Les Daimyos voisins apprécie peu son ouverture d'esprit. Il n'a pas d'ambition politique mais ses voisins lui en prête et la cour du Shogun et de l'Empereur voit d'un mauvais œil son pouvoir grandissant.



# PERSONNAGES

## Archétypes

### Le samouraï

C'est un serviteur armé dévoué corps et âme à son Daimyo. Il donnerait sa vie pour l'honneur de son maître. Loyalité et honneur sont toute sa vie. C'est aussi un guerrier, il suit une voie rigide, exigeante, celle du bushido.

Le samouraï a le front rasé à l'exception d'une couette sur le haut du crâne. Parfois son kimono s'orne d'un mon, symbole qui lui appartient et qu'il a acquis par ses mérites.

Remarque : Normalement il est le seul à avoir le droit de porter un katana, mais depuis la guerre, tout ceux qui y ont participé (ou ceux qui le prétendent) ainsi que leurs descendants le peuvent aussi. Il est très mal vu qu'un samurai se batte à mains nues ou utilisent une autre arme que celle de la tradition, même si ce point aussi a changé.

Les aventures que vous serait appelé à vivre sont celles que vous amène votre fonction : garde au palais, sergent en charge de la sécurité d'un quartier, guetteur scrutant les ténèbres, chasseur de démons...



#### Coûts des champs :

Con 3, Com 1, Hab 2, Soc 2

#### Spécialité de départ :

Arme de mêlée.

#### Équipement acquis :

Katana, wakizashi, lance, arc, armure, casque, une place au dortoir, un kimono d'apparat.

#### Spécialités typiques :

Arme de samurai (katana, wakizashi, arc long, lance), équitation, athlétisme, lois, stratégie, médecine (premiers soins), milieu : dojo, sang-froid.

#### Aptitudes :

##### *Entraînement*

Pour 1 PG le guerrier a suivi un entraînement martial. Il choisit une maîtrise en Katana ou arc long ou lance.

##### *Autorité*

Pour 2 PG le personnage a un grade de sergent, il gagne un bonus de +1 dès qu'il doit donner des ordres.

##### *Coup fatal*

Pour 4 PG, une fois par partie, le samurai concentre toute sa compétence en un coup mortel et double ses dégâts.

#### Ecoles :

Large préférence pour l'école du Soleil Levant, mais il est aussi possible qu'il intègre celle de la Montagne dorée et parfois celle des frères de l'ouest. En tout cas jamais celle des Vagabonds ou celle de l'Ombre.



### Pré requis :

Il n'y en a pas mais un joueur qui ne prend pas le trait *Code de l'honneur du samurai* sera considéré comme un ronin, un samurai sans maître. Il peut toutefois prendre le trait *Code de l'honneur du bushido*. Toutes les écoles sont ouvertes aux ronins.

## Le shinobi (ninja)

Le ninja est le combattant de l'ombre. Qu'il est étai entrâiné pour devenir assassin, voleur ou espion il sait que sa vie ne tient qu'à un fil. Lors de la guerre sans nom, cinq des sept clans de ninjas de l'île se sont tournés vers l'ennemi, l'un a disparu et le dernier a décidé que le temps de l'ombre était fini. Ses ninjas continuent désormais leurs actions à visage découvert et ont pris le nom de shinobi. Ils restent des assassins, des espions, des voleurs mais leurs chefs sont désormais assis à la droite des seigneurs qui font appel à eux pour des enquêtes, des cambriolages, connaître les forces ennemies, enlever une ravissante geisha ou éliminer un kugei incorruptible. L'aventure est votre quotidien.

### Coûts des champs :

Con 3, Com 2, Hâb 1, Soc 2

### Spécialité de départ :

Discrétion.

### Equipement acquis :

Un wakizashi, un kusari, une bombe à fumée, une demi-douzaine de shuriken, des outil de crochetage, un déguisement.

### Spécialités typiques :

Acrobatie, athlétisme, arts martiaux, contrefaçon, crochetage, arme de mêlée (katana), arme à chaîne (kusari), lecture sur les lèvres, passe-passe, recherche, vigilance, intimidation, herboristerie (poisons).

### Aptitudes :

#### *Couverture*

Pour 1 PG le shinobi choisi un métier, lorsqu'il s'agit de faire croire qu'il le pratique il reçoit un bonus de +1, que ce soit pour en parler ou pour le pratiquer.

#### *Le meilleur dans sa partie*

Pour 2 PG le ninja est spécialisé dans un domaine, il reçoit un bonus de +2 en Discrétion ou crochetage ou déguisement ou séduction ou intimidation ou recherche.

#### *Technique de remplacement*

Pour 4 PG le personnage peut s'échapper d'une scène une fois par partie, disparaître dans le sol ou dans un nuage de fumée, laissant à sa place un objet ayant une forme vaguement humaine trouvé dans le décor. Le shinobi ne pourra revenir qu'à la scène suivante.

### Ecoles :

Pour être un shinobi celle de l'Ombre est obligatoire, sinon c'est un simple malandrin. En parallèle il peut aussi avoir pratiqué celle du Paon du Sud.





## Le yamabushi

C'est un moine bouddhiste qui est autorisé à faire certaines entorses à ses vœux (porter une arme, manger du poisson, quitter le monastère, boire du saké...). Il sert de messager, de missionnaire ou parcourt les routes pour rendre la justice et enseigner la sagesse de Bouddha.

Plus que dans la vie contemplative des monastères, vous pensez que la voie de Bouddha est sur les chemins et dans les champs, au contact des gens, puisque c'est aussi là que se trouve le mal qu'il faut combattre.

### Coûts des champs :

Con 3, Com 2, Hab 1, Soc 2

### Spécialité de départ :

Esoterisme (bouddhisme).

### Équipement acquis :

Une tenue noire ou safran, un bâton avec des grelots ou des anneaux au bout, une besace, quelques herbes médicinales, un ventre vide, l'horizon devant soi.

### Spécialités typiques :

Survie, premiers soins, médecine, herboristerie, arts martiaux, arme de mêlée (bâton), politesse, enseignement, milieu : religieux, cérémonie (bouddhisme), méditation.

### Aptitudes :

#### *Populaire*

Pour 1 PG le personnage est aimé du peuple, il gagne un bonus de +1 à tous ses jets sociaux lorsqu'ils impliquent des gens du peuple.

#### *Harmonie avec la tao*

Pour 4 PG, une fois par partie, le yamabushi peut se mettre en accord avec l'univers et utiliser de manière naturelle des connaissances qu'il n'a pas. Il reçoit un bonus de +4 à une spécialité, y compris une spécialité qu'il n'a pas, y compris les spécialités fermées.

### Ecoles de prédilection :

Tortue éclairée, frères de l'ouest, Souffle.

### Pré requis :

Le yamabushi n'a pas le droit de tuer, il ne peut utiliser que ses poings, ses pieds et son bâton pour se battre.



## Le noble

Que vous soyez le fils du daimyo ou le dernier cousin du parrain du frère d'un seigneur du sud, votre vie s'est faite à la cour. Votre éducation vous a appris l'importance des traditions, de l'honneur et de votre nom. Il vous faut apporter votre pierre à l'édifice de gloire qu'a bâti votre famille, c'est ce qui vous pousse dans l'aventure.

Remarque : Seuls les personnes influentes ont le droit de porter un nom de famille, les gens du peuple portent celui de leur village de naissance ou de leur métier. Le terme de famille est à prendre au sens large, pour simplifier on confondra les termes de familles et de clans. Un samurai peut être récompensé par le droit de porter le nom de son seigneur.



**Coûts des champs :**

Con 2, Com 2, Hab 3, Soc 1

**Spécialité de départ :**

Politesse.

**Spécialités typiques :**

Cérémonie, lois, lire/écrire, katana, débat, milieu : noblesse, perspicacité, sang-froid, généalogie.

**Équipement acquis :**

Un palais d'été, des serviteurs, des vêtements de soie, des œuvres d'art, des concubines et des serfs, l'étendard de votre famille.

**Aptitudes :***Protocole*

Pour 1 PG le personnage a été formé par le plus grand chambellan du Japon, il gagne +2 en Politesse.

*Intrigue*

Pour 2 PG le noble est un habitué des sous-entendus et des conversations de couloirs, il gagne un bonus de +2 aux jets sociaux impliquant un secret, un complot...

*Je connais bien le Daimyo...*

Pour 4 PG, une fois par partie, le joueur peut faire appel à des relations haut placées pour obtenir un passe-droit, un renseignement, un service qui lui serait inaccessible autrement.

**Ecoles fréquentées :**

Toutes sauf celle des Mauvais Garçons. Plus souvent la Montagne Dorée, plus rarement l'Ombre.

## Le prêtre Shinto

Ne soyez pas si matérialiste, il y a autre chose que l'acier de votre lame et l'or de votre bourse. Il y a des esprits tout autour de vous, des kamis très puissants. Il vaut mieux être leur ami. Je peux vous aider en cela. Et il y a vos ancêtres, eux aussi sont des esprits. Par mes chants, par mes danses et mes rites je peux vous les concilier.

**Coûts des champs :**

Con 1, Com 3, Hab 2, Soc 2

**Spécialité de départ :**

Esotérisme (shinto).

**Spécialités typiques :**

Arts, généalogie, Lire/écrire, Arme de jet, cérémonie, danse.

**Équipement acquis :**

Une tenue de prêtre, de l'encens, des parchemins sacrés, un nécessaire d'écriture, un instrument de musique.

**Aptitudes :***Intercesseur*

Vous savez ce qui plaît aux kamis, ce qui peut les rendre favorable aux requêtes. Pour 1 PG vous gagnez un bonus de +2 dans une compétence artistique (danse, chant, peinture, poésie) ET en cérémonie (shinto).



### *Serviable*

Au cours de l'exercice de votre prêtrise vous avez rendu de nombreux services en vous faisant l'intermédiaire entre un demandeur et un kami. Lorsque la réponse a été favorable vous pouvez demander un service en retour. Pour 4 PG, une fois par partie vous obtenez l'aide de n'importe qui.

### **Ecoles :**

Aucunes.

### **Pré requis :**

Il est obligatoire de prendre la restriction Code de l'honneur (shinto) et Cérémonie (shinto) +1.

## **Archétype avancée : le prêtre exorciste**

C'est un prêtre dont les compétences lui ont permis de rejoindre une sorte de corps d'élite au sein des prêtres shinto. Ils reçoivent le droit de pratiquer la magie et de se battre.

**Pré requis :** Mental 9, Physique 8, Cérémonie (shinto) +2, Magie, archétypes : prêtre shinto.

**Coûts des champs :** Con 1, Com 1, Hâb 3, Soc 2.

### **Aptitudes :**

#### *Exorciste*

Vous avez passé de longues heures le nez dans les archives militaires et les textes religieux pour tout apprendre sur vos ennemis. Pour 4 PG, en réussissant un jet d'ésotérisme (occulte) contre un ND variable selon la puissance du démon vous pouvez tout apprendre sur lui : son nom, son mode de vie, ses points faibles. Vous êtes immunisé contre l'effet de l'un de ses pouvoirs.

Pré requis : Esotérisme (occulte).

#### *Protégé*

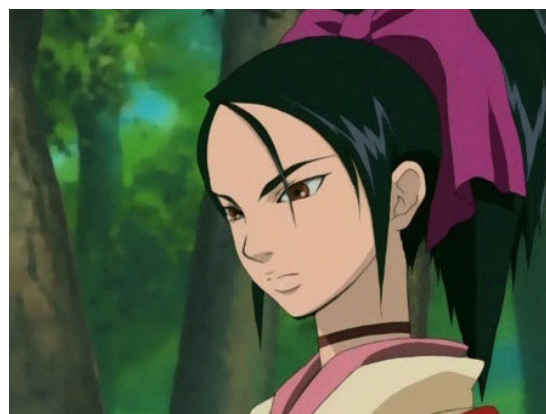
Le trait Protecteur vous coûte un PG de moins à l'achat.

#### *La magie*

Les prêtres shinto sont les seuls japonais à avoir le droit d'exercer la magie, avec la limitation qu'ils ne peuvent faire que de l'exorcisme, c'est à dire l'utiliser pour combattre les démons. Un prêtre qui suit cette voie peut choisir le pouvoir Magie (Voir le chapitre sur la magie).

#### *Les combattants*

Ces prêtres là ont aussi le droit de se battre, malgré l'interdiction d'être en contact avec le sang, mais uniquement s'il s'agit de démons. Ils peuvent fréquenter toutes les écoles d'arts martiaux à l'exception de celle de l'Ombre et des Vagabonds.



## **Membre de l'administration impériale**

Les guerriers sont si fiers de leur sabre et de leur force. Ils ne savent pas que le vrai pouvoir est dans la plume, pas dans l'épée. Que feraient-ils si personne ne tamponnait leur bulletin de versement de solde ? Où iraient-ils s'il n'avait pas de laissez-passer en règle ? Tous les rouages de notre grande machine sont si parfaitement accordées et huilées que c'est une fierté d'en faire partie. Nous sommes les serviteurs les plus zélés de sa majesté l'Empereur. Tu verras jeune apprenti, il n'y a pas de plus grand frisson que celui que procure la découverte au fin fond des archives d'un sceau que l'on croyait perdu.

**Coûts des champs :**

Con 1, Com 2, Hab 3, Soc 2

**Spécialité de départ :**

Administration.

**Spécialités typiques :**

Généalogie, Lire/écrire, Lois, Esquive, Contrefaçon (les repérer), Cérémonie, Commerce, Milieu : administration, Politesse.

**Équipement acquis :**

Nécessaire à écriture, des tonnes de papiers à faire remplir, une chaise à bras avec ses porteurs, un boulier.

**Aptitudes :**

*Rond de cuir*

Les méandres de l'organisation administrative n'ont pas de secret pour vous. Vous avez une connaissance quasi-intuitive des démarches à faire et de la manière de remplir les formulaires. Pour 1 PG vous gagnez +2 en Administration et en Lois.

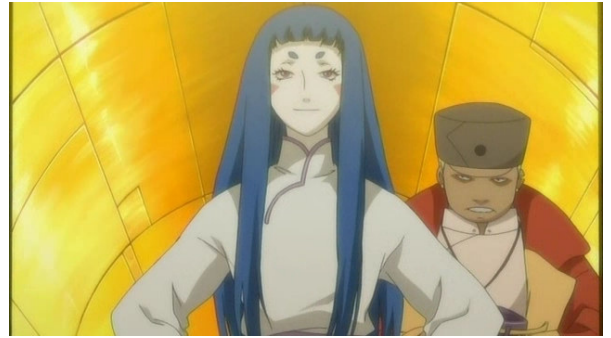
*Force de la plume*

Personne n'échappe aux exigences de l'administration, elle a réussi à prendre tout le monde dans ses rets.

Pour 4 PG, une fois par partie vous pouvez imposer votre volonté à n'importe qui en le menaçant de les faire crouler sous les démarches administratives.

**Ecoles :**

A priori ça ne vous intéresse pas sauf peut être celle du Souffle.



## Artiste itinérant

Les temps sont durs pour vous. Elle est finit l'époque où vous alliez sans soucis de village en village. Tout le monde est devenu suspicieux, il est presque impossible de traverser les frontières. Ça n'a rien à voir avec vous. Au contraire, les villages isolés apprécient toujours d'avoir un peu de distraction, que ce soit une soirée de jonglerie, de tour de passe-passe et de poésie. Ils veulent connaître les nouvelles des alentours et apprécient les produits que vous avez à proposer. Tant pis si quand vous repartez il leur manque quelques bouteilles ou que la fille du meunier a un air pensif et le ventre qui s'arrondit. Il ne vous reste plus qu'à trouver un mécène, voilà qui arrangerait vos finances.

**Coûts des champs :**

Con 3, Com 2, Hab 2, Soc 1

**Spécialité de départ :**

Arts (un au choix) ou Acrobatie ou Artisanat.

**Spécialités typiques :**

Médecine, Navigation, Bagarre, Conduite, Discrétion, Dressage, Passe-passe, Baratin, Commerce, Jeu.

**Équipement acquis :**

Un poney pour porter vos affaires, un tapis pour votre scène, un grand coffre portable dans votre dos, quelques herbes de soins, une poule volée, un laissez-passer (très bien imité).

**Aptitudes :**



### *Inspiration*

Les heures de pratique ne suffisent pas à expliquer la qualité de vos œuvres. Il y a dedans le petit plus qui les rendent impérissables.

Pour 1 PG l'artiste gagne +2 en Arts, Acrobaties ou Artisanat.

### *Artiste de foire*

Lorsqu'on assiste à vos performances où que vous vantiez les mérites de vos produits l'assistance reste suspendu à vos lèvres, oubliant tous ses tracas quotidiens. Idéal pour détourner l'attention.

Pour 2 PG, avec un jet de votre spécialité réussie, vous captivez l'attention de la foule au point qu'elle oublie tout ce qui se passe autour d'elle, rendant superflu les jets de Vigilance.

### *L'œuvre d'une vie*

Certains objets sont fabriqués avec tellement de talent, certaines œuvres composés avec tant de sensibilité qu'ils dépassent leur statut d'objets d'arts et touchent à quelque chose de spirituelle. Certaines guerres ont pu être évité parce qu'une oeuvre de ce genre a été offerte en cadeau.

Au cours d'une partie, pour 4 PG, et si il en a le temps, l'artiste est capable de créer une arme de maître ou un chef d'œuvre de l'art.

### **Ecoles :**

Toutes, mais leur préféré est celle du Paon et celle des Vagabonds.

## Ashigaru (soldat)

Votre métier est de porter les armes. Pas le fléau et la fourche comme les paysans mais de vraies armes de fer. Votre vie sera sûrement courte mais en attendant vous en profiter, au chaud dans votre caserne. Tant qu'on ne vous demande pas d'affronter ses sales bestioles démoniaques. Librement inspiré de l'archétype Mercenaire présent dans les règles (p13).

### **Coûts des champs :**

Con 3, Com 1, Hab 2, Soc 2

### **Spécialité de départ :**

Une spécialité de combat au choix.

### **Spécialités typiques :**

Stratégie, athlétisme, 3 spécialités de combat, équitation, médecine (premiers soins), vigilance, milieu (dojo).

### **Equipement acquis :**

Une arme pour chaque spécialités de combat connues, des cicatrices comme souvenirs, un laissez-passer (un vrai!).

### **Aptitudes :**

#### *Sens du combat*

Pour 1 PG gagne +2 en initiative.

#### *Survivant*

Pour 4 PG le personnage peut remettre les points de vie au maximum une fois par partie.

### **Ecoles :**

Absolument toutes sont accessibles, tout dépend du style que vous voulez donner à votre guerrier.



# Traits

## Traits de caractéristiques

Lorsqu'il n'y a pas de précision c'est que le trait est décrit dans les règles.

### Trait de Physique :

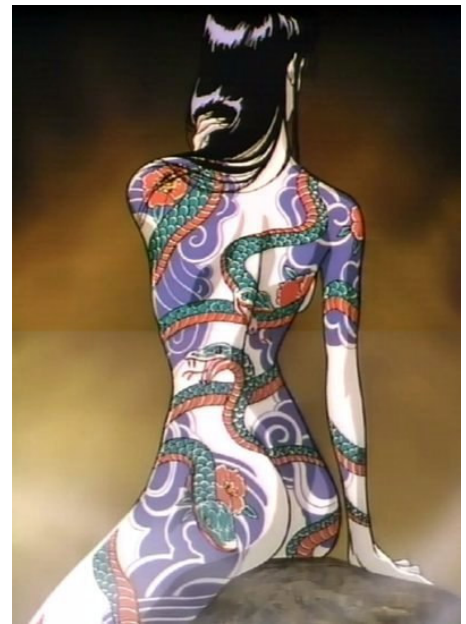
#### **Force d'impact**

**Souplesse** : le personnage est capable de toutes les contorsions, s'ajoute au jet d'acrobatie, d'évasion...

### Trait de Mental :

#### **Raisonnement**

**Chi** : c'est l'énergie interne, la force vitale du personnage. Typiquement asiatique il est un mélange de volonté et de karma (la succession des vies antérieures). Il remplace le trait stabilité en terme de jeu et s'ajoute à la Volonté. De plus, pour figurer le cycle des réincarnations, lorsque votre perso vient de mourir, si vous en recréez un nouveau de suite après la fin de la partie, ajouter le Chi de l'ancien aux Points de Génération du nouveau pour simuler sa nouvelle incarnation.



### Trait de Perception :

#### **Sens**

#### **Réaction**

### Trait de Présence :

#### **Empathie**

**Charisme** : sa présence seule impose le respect. S'ajoute aux jets lorsqu'il est nécessaire d'impressionner une personne (que ce soit un ordre, une intimidation ou une séduction).

## Traits particuliers

### Avantages :

Comme décrit dans les règles de base : *Réputation, Résistance à la douleur, Ambidextre, Nyctalope.*

**Protecteur** : un kami, un bouddha ou un autre type d'esprit vous a pris sous son aile protectrice. Si vous êtes dans une situation difficile, il peut modifier la trame du destin pour qu'elle vous devienne favorable.

+1 permet de relancer un échec critique par heure « réel » de jeu (pas comme ça petit scarabée)

+2 permet de relancer un dé par heure « réel » de jeu (essaye encore petit scarabée)

+3 permet d'augmenter d'un niveau de réussite par heure « réel » de jeu (tu es sur la bonne voie petit scarabée) : un échec devient réussite, une réussite devient un critique.

**Poing de fer** (+1 à +3): le héros a passé des heures à taper dans des troncs d'arbre afin de d'affermir ses poings. Il reçoit un bonus à l'impact uniquement pour les attaques à mains nues, par contre il a un malus d'autant pour toutes les actions nécessitant une dextérité fine.

**Oeuvre de maître** (+1): vous possédez un sabre, une peinture, un poème calligraphié qui est un chef d'œuvre dans son domaine. Ce genre d'objet va pouvoir devenir le réceptacle de l'énergie que vous développez pour accomplir vos exploits (Voir le chapitre sur les Objets magiques).

**Vieillard** (+1) : votre longue moustache blanche vous confère une aura de respectabilité. Il y a toujours un bol de riz pour vous, si vous demandez votre chemin on vous accompagne. Par contre vous avez tendance à parler en sentence incompréhensible mais pleine de sagesse.

#### Avantages ou restrictions :

**Héritier** (+3 à -3) : sur vos épaules pèse le poids d'une famille de héros/de froussards ou alors vous dirigez une école de moine shao-lin/de ninja ou alors votre père a fait le portrait de l'empereur... Bref, votre pedigree s'orne d'une auréole/d'une tâche. Bonus/malus aux jets sociaux impliquant ce milieu, y compris la réputation.

**Vétéran de la guerre sans nom** (+3 à -3) : vous avez vu des horreurs qui vous ont marqué. Rien que d'y repenser la colère/la peur vous sert le ventre. Bonus ou malus au jet de peur face aux démons et autres horreurs.

**Inflexible/malléable** (+3 à -3) : rien ne peut vous dévier de votre objectif/l'odeur d'un plat de nouilles suffit à vous faire tout oublier. Bonus/malus aux tentatives de séduction, intimidation, corruption..., qui pourrait vous dévier du but de l'aventure.



#### Restrictions :

##### **Code de l'honneur :**

-2 Code d'honneur du **Samurai** : obéir aveuglément à son seigneur, ne jamais fuir, répondre à toutes insultes faites à son seigneur, être poli avec les égaux ou les supérieurs, laver dans le sang les affronts des gens de rang social inférieur, rester stoïque face à la douleur, la maladie et la mort.

-1 Suivre le **bushido** : les principes : rectitude, justice, courage, esprit d'endurance, bonté, politesse, véracité et sincérité, honneur, loyauté, contrôle de soi (voir <http://www.kernos.com/articles/bushido.htm>).

-3 Injonctions religieuses **Shinto** : ne pas toucher le sang, les malades, les blessés ni ce qui est en rapport avec la naissance et le deuil. Le contact avec un de ces éléments impose d'aller se purifier dans un temple.

-2 code du **Bouddhiste** : chercher une manière pacifiste de résoudre les conflits, n'attaquer que lorsqu'on est menacé.

**Comportement odieux** (-1 à -3): une très mauvaise éducation ou des tics de comportement font que le personnage reçoit un malus lorsque ce comportement s'exprime en société.

Exemple : -1 obsédé, bave dès qu'il voit une fille, dort en faisant des bulles avec le nez ; -2 rit la bouche ouverte en montrant ses dents ; -3 entre avec ses chaussures dans un dojo et tutoie le maître.

**Colérique** (-2): le moindre affront, la moindre contrariété vous fait sortir de vos gonds et vous pousse à régler l'affaire par la violence.

**Ivrogne** (-1 à -3) : malus d'autant pour résister aux effets de l'alcool.

## Pouvoirs

**Aura inextinguible** : alors que tout semble terminer pour le héros, il trouve les ressources pour lancer une attaque dévastatrice comme si il était en pleine forme. Le personnage annule les malus dû à son état de santé, pour un nombre de round égal à son PHY.

**Aura divine** : le personnage a un peu de sang de kami dans ses veines ou il a eu de nombreuses incarnations qui le rapprochent du Nirvana. Les démons reçoivent un malus égal au niveau de maîtrise +1 à toutes leurs actions mentales ou magiques contre ce personnage, c'est à dire les tentatives de possession, les sorts, la séduction...

**Sens du combat** : lors d'une confrontation contre un adversaire unique le personnage développe une intuition qui lui permet de deviner les coups que l'adversaire va porter. Il reçoit un bonus à sa défense.

## Spécialités

Lorsqu'une étoile est placée après le nom de la spécialité le choix d'un domaine est obligatoire. Lorsque l'astérisque est double c'est une spécialité fermée.





## Connaissance

Administration**	Permet de savoir à qui s'adresser, comment et quoi demander. <b>Juridique, commerciale, impériale, des voyages</b>
Arts*	La spécialité couvre les connaissances théoriques et la pratique. <b>Calligraphie, bonsaï, peinture, poésie, théâtre, chant, musique, danse.</b>
Esotérisme	Tout ce qui touche aux religieux et aux croyances. <b>Bouddhisme, shintoïsme, taoïsme, superstition, onis.</b>
Herboristerie	Apprendre à reconnaître et à utiliser les vertus des plantes. <b>Encens, poisons, herbes médicinales, thé.</b>
Géographie	<b>Une région de la côte, une vallée en montagne, une ville, un trajet</b>
Généalogie**	Il n'y a pas d'historien au sens occidental du terme dans le Japon de cette époque. Mais les japonais étudient la lignée d'une famille et les exploits de ses ancêtres. <b>Une famille, un bouddha, un kami.</b>
Lire et écrire	Tout le monde sait lire les pancartes. La spécialité sert pour les récits plus étoffés, les allusions, les double sens... <b>Un alphabet dans celui de la noblesse, des littéraires, de l'administration, des religieux.</b>
Lois	<b>Crime de sang, crime d'honneur, mariage, commerce</b>
Médecine	<b>Yin-yang</b> (remplace la médecine traditionnelle), <b>acupuncture, blessures de guerre...</b>
Navigation	<b>Barque ou bateau</b>
Stratégie	<b>Siège, combat de masse, duel...</b>

## Combat

Arme de mêlée	<b>Katana, wakizashi, sabre de cavalerie, bâton, masse...</b>
Arme de trait	<b>Arc long, arc mongol</b>
Arme de jet	<b>Shuriken, couteau, fléchette</b>
Arts martiaux*	<b>Kung Fu de la mante religieuse, du singe, de l'homme ivre, du tabouret, de la torute ; sumo, karaté, judo, ju jitsu, aikido : voir selon les écoles</b>
Arme à chaîne**	<b>Kusari, fléau, nunchaku</b>
Combat avec deux armes*	<b>Un style</b>
Bagarre	<b>Une arme improvisée</b>
Esquive	<b>Un type d'attaque</b>

## Habileté

Acrobaties	<b>Escalade, pirouette, poteau...</b>
Artisanat*	<b>Forgeron, tisseur, bijoutier...</b>
Athlétisme	<b>Saut, lancer, course, natation...</b>
Conduite	<b>Chariot, charrue</b>
Contrefaçon	<b>Sceaux, signatures, laissez-passer</b>
Crochetage	<b>Coffre, porte, piège</b>
Discrétion	<b>Filature, camouflage, déplacement silencieux...</b>
Dressage* **	<b>Faucon, chien, singe</b>
Equitation	<b>Acrobaties, combat...</b>
Passé-passe	<b>Pickpocket, jonglage, escamotage</b>
Premiers soins	<b>Blessure de guerre, maladie, poisons, brûlures</b>
Survie	<b>Un milieu</b>
Vigilance	<b>Un sens, fouiller un endroit, pister</b>

## Social

Elocution	<b>Baratin, débat, rhétorique</b>
Cérémonie*	<b>Shinto, bouddhiste, du thé, pour rendre hommage, seppuku</b>
Comédie	<b>Un type de rôle</b>
Commerce	<b>Fourrure, bétail...</b>
Déguisement	<b>Un type</b>
Intimidation	<b>Chantage, force...</b>
Jeu	<b>De dés, d'énigmes...</b>
Méditation	<b>Prière, transe, calme zen</b>
Milieu*	<b>Noblesse, religion, dojo (les écoles de combat), yakusa, artistique</b>
Politesse	<b>Etiquette de la cour, face aux puissants, des duels</b>
Renseignement	<b>Une méthode : interrogatoire, fraternisation...</b>
Séduction	<b>Un milieu ou une culture</b>

# LES COMBATS

Après la guerre sans nom le pays était rempli de soldats démobilisés. La plupart retournèrent dans leur ferme. Certains avaient pris goût aux combats et traînèrent sur les routes en vendant leurs services. Une poignée d'entre eux se découvrit un véritable don pour la pratique du sabre, au point d'inventer de nouvelles techniques, de nouvelles passes d'armes et de les enseigner. Cette situation inquiéta le Shogun aussi encouragea-t'il la formation d'école martiale (dont l'ouverture était soumise à son autorisation bien sûr). Il pensait ainsi garder la main-mise sur les escrimeurs et leur inculquer une certaine morale tout en espérant que les rivalités les empêcheraient de s'unir en une force incontrôlable (voir même en attisant discrètement cette concurrence, par l'organisation de tournois par exemple).

Dans le monde de Tsubaya ce sont les samourais qui représentent l'idéal guerrier. La plupart des combats se règlent donc au sabre. Si l'on veut rester dans l'esprit du manga les « coups spéciaux » ne doivent pas être monnaie courante, on n'est pas dans Feng Shui !! Le MJ est donc invité à limiter l'ardeur des joueurs qui souhaiterait créer un personnage Initié de plusieurs écoles à la fois. D'un autre côté c'est bien plus marrant à jouer, ne frustrer pas trop vos joueurs quand même. L'utilisation des pouvoirs pourrait être liés à la dépense de points d'éclat par exemple.

Pour élargir un peu l'horizon j'ai ajouté des écoles importées de Chine, librement inspiré de Shao Lin et Wu Tang. Une dernière chose : les pouvoirs/coups spéciaux ne sont pas toujours décrit avec une grande précision dans leur application afin de laisser une certaine liberté narrative au MJ et parce qu'à mon sens le système EWS doit rester fluide sans rentrer dans les détails d'une action et de ses conséquences, cinématique quoi, faut que ça bouge, on est pas dans GURPS !!

## Les armes

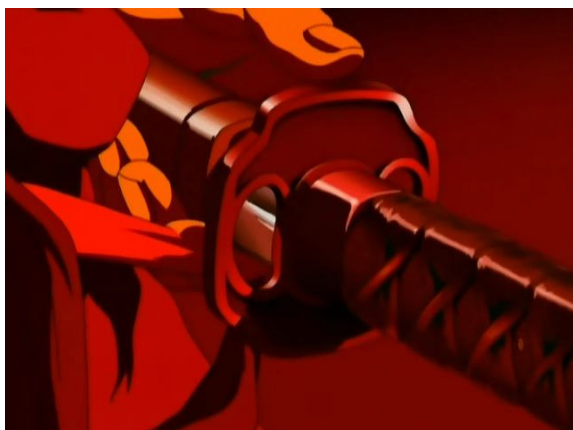
Arme	Nom japonais	FD	Description
Dague et couteau	Tanto	3	De toutes tailles et formes
Epée longue*	Katana	5	Le classique sabre des samourais
Epée courte*	Wakisashi	4	La version courte du katana
Lance*	Naginata	6	Un fin bâton avec une lame au bout
Masse	Kombo	5	Entièrement en fer, très lourde, PHY 9 pour la manier
Epée très longue*	Nodachi	7	Un gigantesque sabre utilisé par les cavaliers
Baton	Bo	4	Solide compagnon de route
Chaîne**	Kusari	4	Une chaîne avec une faucille à un bout et un boulet à l'autre. Elle peut servir à Maîtriser (v p34) avec un bonus de +1.

\* arme pouvant être utilisée par les samourais      \*\* arme réservée aux ninjas

Nom	T/R	C/R	P.E.	P.M.	FD	Description
Arc long*	1	1	40	80	7	Haut de près de 1m50
Arc mongol*	1	1	25	50	5	Un petit arc utilisé à cheval
Shuriken**	/	/	5	10	2	Des étoiles de fer qui peuvent être enduites de poison

# Les écoles de combat

Les écoles fonctionnent comme des foyers. Celui qui y rentre est logé, nourri, blanchi. Les autres élèves deviennent sa famille et le sensei passe juste après son seigneur. Dans un premier temps il va falloir pouvoir y rentrer. Certaines sont ouvertes à tous, d'autres sélectionnent selon la classe sociale, les aptitudes, l'arme utilisée, la religion ou les revenus si elle est payante.



Si les conditions sont remplies le personnage peut devenir un *élève*. Il va apprendre à maîtriser les bases de son art et peut choisir dans les spécialités qu'enseigne cette école. Il peut s'agir d'une Maîtrise à sa spécialité de combat, parfois d'une nouvelle spécialité ou de simples PG à dépenser pour avoir des capacités spéciales. Pour passer au niveau suivant, celui d'*initié*, des conditions sont à remplir selon l'école pratiquée. Les *initiés* ont accès à des prouesses qui dépassent l'entendement. Enfin le niveau ultime est celui des *Maîtres* qui ont des capacités quasi-magiques. Pour ce dernier niveau les pouvoirs ne

sont pas décrits, juste les conditions nécessaires pour atteindre ce stade et qui changent selon l'école. Ce sera au MJ et au joueur qui atteint ce stade de choisir le pouvoir, en restant dans l'esprit de l'école bien sûr.

Les joueurs peuvent fréquenter plusieurs écoles, à moins qu'elles ne soient rivales. Il doit dans ce cas choisir la première qu'il a fréquenté puis trouver une excuse pour expliquer qu'il ait changé de famille. La concurrence entre les écoles est forte mais reste courtoise. Elle ne s'exprime avec violence que lors des tournois. Tous les moyens sont alors bons pour défendre l'honneur de son sensei.

Lors d'un duel il est de bon ton de se présenter en déclarant son nom, celui de son seigneur et les écoles qu'on a pratiqué ainsi que son niveau : « Je suis Wu Cheng, fils de Lao, initié du Paon du Sud, élève de la Montagne Dorée et tu vas regretter d'avoir offensé le temple de Aritemasu par ta présence !! »

## Les écoles

Ecole du Soleil Levant : spécialisée dans les combats contre plusieurs adversaires et les duels.

Ecole de l'Ombre : celle des ninjas, des coups en traître, des techniques qui surprennent et sèment la confusion.

Ecole de la Montagne Dorée : enseignement basé sur la volonté. Elle apprend à concentrer le chi au point d'en faire une arme.

Ecole du Paon du Sud : ne pratique que les actions spectaculaires, qui en mettent plein la vue.

Ecole des vagabonds : c'est l'école de ceux qui ne vont pas à l'école, des autodidactes qui ont tout appris par eux-mêmes.

Ecole de la Tortue éclairée : forme des guerriers qui sont aussi médecin, puisque son apprentissage passe par la connaissance de son propre corps.

Ecole des frères de l'ouest : basé sur un entraînement rigoureux, une éthique personnelle inflexible, un ascétisme forcené. Elle est réputée pour ses exploits physiques et comme source de rébellion.

Ecole du Souffle : rester concentré et maître de soi (zen), se placer au centre de l'univers, être ouvert à ses vibrations, les comprendre, les faire siennes et ainsi accomplir des exploits qui viennent du plus profond de soi.

# Ecole du Soleil Levant

Son fondateur, Myamoto Musashi, s'est illustré sur les champs de bataille de la guerre sans nom. Il a ensuite parcouru le pays afin de parfaire sa technique. Au cours de son périple il devint une véritable légende en remportant plus de trente duels. On raconte qu'une nuit une école lui tendit une embuscade avec l'idée de le tuer pour gagner en renommée. L'école n'existe plus car aucun des 47 élèves n'a survécu. Musashi s'installa ensuite à Okiushi où il fonda sa première école. Il a déposé son sabre depuis longtemps mais y enseigne toujours.

L'école du Soleil Levant n'est ouverte qu'à ceux qui veulent apprendre le maniement du sabre.

La technique du katana que l'école enseigne s'est concentrée sur les combats contre plusieurs adversaires et, paradoxalement, les duels. Elle vise à pousser la technique du sabreur à son maximum, la recherche de son perfectionnement devient une obsession. La quête du coup parfait, de la précision, de la force retenue ou dévastatrice, est prise en tant qu'art de vivre.

Les règles qui régissent l'école du Soleil Levant sont empreintes d'un certain puritanisme. Musashi ne supporte pas de sortir des règles traditionnelles du bushido. Il n'autorise que le maniement du sabre et du wakizashi, pas d'arme cachée ni d'arme de jet. Il interdit de suivre les cours d'une autre école, en particulier celle de l'Ombre ; certains l'ont fait et tout élève du Soleil Levant se doit de les tuer si il en rencontre.

**Conditions :** avoir le droit de porter le sabre (en terme d'archétype les Samouraï, Noble, Ninja, Ashigaru ou le trait Vétéran de la guerre sans nom), Arme de mêlée +2, Trait: code de l'honneur (Bushido).



## Elève

Voici ce que les élèves qui vont suivre les cours de Musashi commencent par apprendre.

- Iaijutsu : ou l'art de savoir tirer son épée. La spécialité s'ajoute à l'initiative lorsqu'on dégaine. Il est possible de frapper et rengainer dans le même round mais avec -2 à la NA.
- Le contrôle de sa lame (1PG) : le sabreur choisit le montant des dégâts qu'il fait (jusqu'au maximum de l'arme). Il peut aussi choisir de ne faire que des dégâts superficiels.
- Stratégie +1 au moins
- Politesse +1 au moins
- Lames dansantes (2PG) : le héros, lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires, ne subit pas de malus tant que leur nombre est inférieur ou égal à son niveau de spécialité. Condition : Stratégie +1.

## Initié

Ce stade ne sera enseigné que lorsque toutes les bases seront maîtrisées, c'est à dire connues du personnage. Dès qu'un initié remplit les conditions on considère qu'il maîtrise le coup spécial décrit.

Mais il doit aussi montrer qu'il n'est pas qu'un bourrin en choisissant une spécialité qui développe son sens artistique comme Arts, Cérémonie (cérémonie du thé) ou Méditation, une sorte de jardin secret



en quelque sorte.

### **Tornade de lame de Myamoto Musashi :**

Le sabreur virevolte sur le champ de combat en distribuant les coups, chaque attaque enchaîne sans interruption sur le coup suivant. Il peut porter autant d'attaques sans malus que d'adversaires au contact. Le héros est considéré comme étant en Attaque Totale avec les différences suivantes: il n'a pas de bonus à l'attaque mais un malus à la Défense et en cas d'échec sur un jet la tornade continue.

Pré-requis : Stratégie +2 ; Arme de mêlée +4.

### **Barrage de lames :**

La Spécialité de l'arme peut être utilisée pour parer les armes de jet. Dans un combat contre plusieurs adversaires le héros peut faire autant de Défense qu'il reçoit d'attaques sans malus. Il est considéré comme en Défense totale mais n'a pas de bonus à la Défense en ayant toutefois un malus à l'attaque.

Pré-requis : Stratégie +2 ; PER 9 ; arme de mêlée +4.

### **Regard du maquignon:**

Le duelliste est capable de jauger une personne en l'observant attentivement, de deviner les écoles qu'elle pratique, les techniques qu'elle maîtrise et de déterminer quels sont ses points faibles. Il lui suffit de l'observer pendant quelques secondes.

Conséquence: immunité contre les Feintes; bonus de +2 pour la détection des humains démonisés et des déguisement ; en duel trois rounds sont nécessaires pour se faire une idée puis à partir du quatrième il a un bonus de +2 en initiative et un bonus égal à la moitié de sa spécialité qu'il peut utiliser soit en attaque soit en défense.

Pré-requis: Vigilance +2, Stratégie +2, Arme de mêlée +4.

## **Maître**

Pour être considéré comme un Maître l'Initié doit avoir battu en duel autant d'adversaires que son score en arme (PHY+spé) au cours d'un voyage initiatique à travers le pays. Sa spécialité d'arme doit être à +5.

Exemple de pouvoir : Les adversaires sont face à face, il s'élance et se croise ; faire le combat comme d'habitude, si le personnage gagne on considère que tout c'est déroulé dans l'échange de regard: son adversaire s'écroule mort et lui n'a subi aucun dégâts. En cas d'échec le Maître présente ses félicitations à son adversaire et le joueur peut choisir de faire acte de contrition ou de rejouer le combat, en vrai cette fois.



## **Ecole de l'Ombre**

Elle fut réservée aux ninjas, depuis qu'ils agissent à visage découvert leur école est ouverte à tous. Loin de la voie du Bushido leurs techniques enseignent la discrétion, la dissimulation et la trahison (disent ses détracteurs).

Elle accepte que ses élèves fassent partie d'un autre dojo mais le passage au stade d'Initié est si difficile qu'on voit rarement des Initiés de l'école de l'Ombre et d'une autre école à la fois.

Conditions : le Trait de caractéristique souplesse, PHY 9, PER 9, Discrétion +2

## Elève

Les élèves peuvent choisir le pouvoir qu'ils veulent si ils remplissent les conditions et si ils payent le prix.

- Pas du chat : le shinobi ne laisse aucune traces sur le sol, il devient impossible à pister. Conditions : athlétisme ou acrobatie +2. Cette technique permet aussi de courir sur les bambous ou tout autre fil tendu entre deux bâtiments sans avoir à faire de jet d'équilibre.
- Arme dissimulée I (1 PG): permet de cacher une arme de petite taille sur soi (shuriken, fléchette), avec un dispositif pour la lancer.
- Mille visages (2 PG): le ninja n'a besoin que de trois rounds pour changer son apparence. Si il s'agit de se rendre méconnaissable le jet est automatiquement réussi, il ne faut faire un jet que lorsqu'il veut prendre l'apparence de quelqu'un. Si il n'a pas la spécialité Déguisement le ninja ne connaît qu'un déguisement.
- Rafale de projectiles (2 PG): le tireur est capable de lancer autant de shuriken/flèches par round que son niveau de spécialité sans malus. Dans le cas des flèches il doit s'agir de la même cible, pas dans le cas des shurikens. Conditions : Arme de jet/de trait +2.
- Ami de l'ombre (1 PG) : le ninja possède une tenue avec une cagoule qui lui donne un bonus de +2 en Discrétion lorsqu'il est dans l'obscurité.

A cause de l'aspect peu conventionnel de ces techniques c'est aussi l'école de l'Ombre qui enseigne le Kung-Fu de l'Homme Ivre et du Singe. Le simple fait de les apprendre fait de vous un élève de l'Ombre.

- Kung-Fu de l'homme ivre : plus le combattant boit plus il est efficace. Pour chaque pichets vidés il reçoit un bonus de +1 à son NA.
- Kung-Fu du singe : le pratiquant fait des grimaces, pousse des cris et caricature son adversaire pour l'énerver. Contre un adversaire qui utilise un art martial il reçoit un bonus de +2.

## Initié

L'école de l'Ombre est exigeante avec ses élèves, pour atteindre le niveau d'Initié il faut y consacrer tout son temps (il ne pourra plus faire partie d'une autre école), et faire ses preuves. Lorsque les enseignants l'estime prêt ils envoient l'aspirant initié sur une mission, la plupart du temps délicate et très dangereuse. Si il la réussit il est estimé digne de parvenir au rang supérieur.

Conditions : Discrétion +4, Acrobatie +2, Crochetage +1, Vigilance ou Contrefaçon ou Passe-passe +1.

Au niveau d'Initié il sera demandé au Shinobi de se spécialiser, il devra devenir assassin, monte en l'air ou espion et devra choisir les techniques d'Initié uniquement dans cette catégorie. Toutefois certaines techniques sont accessibles à tous.

**Arme dissimulée II** (1 PG pour ceux qui ont Arme dissimulée I, sinon 2 PG): dans sa tenue le shinobi peut dissimuler une arme de la taille d'un katana.

**Mains hypnotiques** (1 PG): le ninja fait de lents mouvements des mains devant son adversaire afin de capter son attention et de l'étourdir. Au lieu d'une attaque faire un jet de Passe-passe avec pour ND la volonté de l'adversaire. Réussite : bonus +2 à l'initiative et malus -2 à la défense de l'adversaire.



## Assassin

Condition : Arme de mêlée +4

Connaissance des points faibles (2 PG) : le malus pour les localisations est divisé par 2.

Pré-requis : Médecine +1.

Attaque de la mangouste (2 PG) : lors d'une attaque par surprise le ninja ajoute la différence d'initiative entre les deux combattants à son NA et à ses dégâts.

## Monte en l'air

Condition : Acrobatie +4

Frère de l'ombre (2PG): le voleur devient intangible lorsqu'il se cache dans l'obscurité. Tant qu'il se concentre, rien de physique ne peut l'atteindre. L'effet cesse dès qu'il parle, attaque ou bouge et dès qu'on dirige une lumière vers lui. Pré requis : Ami de l'ombre.

Pas du tigre : grâce à l'agilité et à la légèreté de ses pieds le voleur est capable de marcher dans les airs. Il utilise Acrobaties et la ND est déterminée selon la distance et la hauteur qu'il souhaite parcourir. Pré requis : Pas du chat.

## Espion

Condition : Elocution ou Renseignement ou Séduction +2, Déguisement +4

1000 et 1 visages (1 PG): le maître du déguisement est aussi habile avec les pinceaux à maquillage qu'avec l'art de semer le doute dans les esprits. Après avoir eut une discussion avec lui, l'interlocuteur oublie son visage ainsi que ce qu'il lui a dit.

L'art du fantôme (1 PG) : en prenant l'apparence de quelqu'un l'espion s'imprègne de sa personnalité, il adopte ses habitudes et sa manière de penser. L'identification va encore plus loin, au point de deviner la manière dont il pense et réagit. Cela lui permet de deviner certaines choses secrètes comme le choix d'un mot de passe ou une trahison.



## Maître

Il n'y a qu'un seul maître ninja par clan, donc a priori un seul maître de l'Ombre sur toute l'île. Pour devenir Maître il faut découvrir de qui il s'agit et le tuer. Il faut aussi avoir une spécialité de +5 dans sa branche.

On raconte qu'il parcourt le pays déguisé en marchand. Il aurait réussi à devenir Maître dans les trois voies de l'école de l'Ombre. Il suffit qu'il touche quelqu'un avec un seul doigt pour que cette personne meure lorsqu'il le désirera, la trace d'une main apparaissant comme une brûlure sur sa poitrine. Il est capable de se glisser par un interstice pas plus gros qu'une lame de katana. Jamais vous ne le remarquerez si il ne le désire pas.

## Ecole de la Montagne Dorée

Mifune Toshiro était l'un des plus fidèles samouraï de l'empereur. Il enseignait ses techniques aux gardes du palais et dans une école de la capitale. Lors de la guerre il reçut l'ordre de tenir avec ses hommes un passage entre deux falaises. Les forces qui leur firent face les dépassaient de beaucoup en nombre et ils faillirent être débordés. Toshiro se plaça alors sur la ligne de front. Rien qu'avec son regard il réussit à faire stopper la progression des démons ; les gobelins, quant à eux, s'enfuirent. Voyant qu'ils allaient de nouveau être débordés, Toshiro fit reculer ses hommes. Il lança deux grands coups de sabre sur les parois des falaises et dans un fracas de tonnerre et d'avalanche les parois



s'écroulèrent, ensevelissant le samouraï avec l'armée ennemi. En hommage à cette action héroïque ses élèves prirent le nom qu'a actuellement l'école.

Pour les disciples de la Montagne Dorée l'arme n'est rien, c'est de celui qui la porte que vient la véritable force. Cette force ils la puisent au fond d'eux même, dans leur Chi, en renforçant leur volonté.

L'école de la Montagne Dorée a tendance à se prendre pour la meilleur du pays. Elle n'interdit pas la fréquentation d'autres écoles, elle les méprise juste.

**Conditions :** manier une arme de mêlée ou un art martial +2 ;  
trait de caractéristique : Chi ; MEN 9.

**Précision :** dans les descriptions il est souvent fait référence à la volonté, il s'agit du score de Mental + ceux d'un éventuel trait (chi, inflexible).



## Elève

- Le regard de Toshiro (1 PG): la force de sa volonté transparaît dans le regard du combattant, elle impressionne tellement son adversaire qu'il en perd ses moyens.

Faire un jet d'intimidation avec les bonus de volonté contre la volonté de l'adversaire. Le NA de l'adversaire est diminué de -2 en cas de réussite. Les personnes un peu pleutre peuvent même faire un jet de peur pour voir si elles ne s'enfuient pas (je pense aux gobelins).

Pré requis : Intimidation +1.

- Force de frappe (1 PG): le sabreur se concentre sur le coup qu'il va porter, sa volonté s'ajoutant aux dégâts que va faire l'attaque. Cette technique ne marche que sur les solides, pas sur les humains.

Avant la frappe il faut se concentrer pendant un nombre de rounds égal au ND. Le NA est déterminé par un jet de Méditation (avec le bonus de Chi), le ND est fonction de la dureté de l'objet que l'on frappe. En cas de réussite le Chi s'ajoute aux dégâts.

Pré requis : méditation +1.

- Même pas mal (2PG) : la volonté est plus forte que la douleur, même à moitié mort, le guerrier continue à se battre.

Si les points de vie du personnage sont en dessous de zéro, à chaque round, il doit faire un jet de volonté avec pour ND la somme de tous les dégâts subis pendant le combat moins sa volonté. Il reste conscient tant que le jet est réussi, en cas d'échec ça n'a plus d'effet et le personnage s'écroule.

Pré requis: Résistance à la douleur.

## Initié

Lorsque les enseignants estiment que la volonté de l'élève est suffisamment affermie ils acceptent de lui enseigner les techniques secrètes de la Montagne Dorée. En terme de jeu le personnage doit acquérir le trait Inflexible et avoir une volonté de 11 au moins. Le passage par le stade d'élève n'est pas obligatoire, si l'individu est assez doué, il apprend directement le niveau d'Initié.

### **Lame de volonté (1PG):**

De longues heures d'entraînement passées à affermir son bras et son âme rendent l'utilisation du sabre superflue. Le personnage peut se battre avec une arme d'énergie psionique, presque invisible



et immatérielle mais qui touche et fait des dégâts comme une vraie. Cette arme ne touche que ce qu'il désire et peut donc traverser les armures ou les murs. Un défaut de concentration la fait disparaître.

Pour la faire apparaître et pour la maintenir un jet de volonté contre son Mental à chaque round est nécessaire. Les protections d'armure sont ignorées. La défense se fait à -2.

Conditions : Méditation +2.

**Kiai :**

Le guerrier pousse un cri qui est le reflet de sa force intérieure. Son intensité paralyse l'adversaire.

Le cri doit être poussé en début de combat. Faire un jet d'intimidation avec pour ND la volonté de l'adversaire. L'attaque s'applique à tous les participants au combat susceptibles de l'entendre et le malus habituel de surnombre s'applique. En cas de réussite ceux qui l'entendent sont paralysés pour 1D6 rounds. Ils ne peuvent que se défendre et encore, avec un malus de -4. En cas d'échec le guerrier se retrouve vidé de ses forces, c'est lui qui subit le malus mais pour un round seulement.

Conditions : Intimidation +2.

**Frappe à distance de Jubei (1PG):**

Un seul geste suffit parfois à concentrer tout le savoir-faire du combattant.

Sur un jet pour dégainer rapidement la vitesse et la précision du geste est tel que se crée une onde de choc qui va propager les dégâts sur son chemin sur une distance égale... à la volonté bien sûr. Le jet pour toucher se fait comme d'habitude, avec les éventuels malus pour plusieurs cibles. Les dégâts sont normaux.

Conditions : Iaijutsu +2.

## Maître

Les Maîtres de la Montagne Dorée se réunissent en comité pour décider si l'Initié mérite de faire partie des leurs. Il doit avoir une volonté d'au moins 12 et faire preuve de sa force intérieure en exhibant une technique jamais vue auparavant.

## Ecole du Paon du Sud



*Our anti-heroes, Manji and Rin.*

Kitamura Ryuhei était samouraï d'un seigneur des terres du Sud qui eut le malheur de convoiter les terres de son voisin. Il n'y eut même pas de tentative d'invasion, le voisin envoya une requête au Shogun qui lui donna l'autorisation d'assassiner son rival. Ce qui fut fait par une ninja déguisée en geisha. Devenu ronin Ryuhei vendit ses talents en tant que garde du corps (yojimbo). Pour sortir du lot il perfectionna son style en une technique de combat spectaculaire, assorti à un accoutrement tout aussi voyant. Il n'eut pas plus de proposition de travail mais devint très populaire chez les jeunes escrimeurs qui le poussèrent à fonder sa propre école. Un jour, lors d'un tournoi, alors qu'il allait recevoir le prix des mains du Shogun il lui demanda pardon, refusa le prix, disant que tout ceci n'était que vanité. Il traversa la foule pour se diriger vers une forêt de bambous. Plus personne ne l'a revu depuis, ses élèves disent qu'il est parti pour la Chine mais d'autres rumeurs parlent d'un ronin errant qui aurait rossé des bandes de voyous à plusieurs reprises.

L'enseignement de l'école est basé sur l'apparence. Pour qu'un coup soit efficace il faut qu'il en jette. Une technique ne sert à rien si elle n'en met pas plein la vue. Celui

qui croise un membre de l'école du Paon doit s'en souvenir. Voilà toute la philosophie de l'école. A cause de leur antinomie il n'est pas possible de fréquenter l'école du Paon et celle du Souffle ni du Soleil Levant.

**Conditions** : aucunes. Si, en fait une seule, avoir une grande gueule.

## Elève

Ceux qui souhaitent être reconnu comme élève du Paon du Sud ont à cœur de choisir des spécialités martiales que peu de gens pratiquent.

- Frime (1PG) : avant d'entamer un combat le personnage se pavane pour impressionner son adversaire. Ça le met en confiance et ça énerve son adversaire, sa première attaque se fait à +2.
- Idole des jeunes (1PG) : vous fascinez les gamins, il y en a toujours un ou deux qui vous suivent pour voir vos exploits et vous rendre de menus services.
- Arts martiaux (Kung-Fu du tabouret) : la capacité de se battre avec des armes improvisées farfelues. Le personnage est capable de se battre avec ce qui lui tombe sous la main pourvu que ce soit un objet qui ne ressemble pas du tout à une arme ; un balai ça ne marchera pas, une échelle si. De plus l'objet doit être différent à chaque fois. L'adversaire est surpris par ce genre d'attaque et subit un malus de -2 à son initiative.
- Iaïjutsu : voir Ecole du Soleil Levant.
- La spécialité Combat avec deux armes
- Armes exotiques : utilisation d'une arme peu usitée voir faite sur mesure pour lui. Dans le manga L'habitant de l'infini vous trouverez de nombreux exemples : saï (popularisé par Elektra), sabre chinois, katana à lame emberlificotée, le double-katana décrit dans le scénario vorace...



## Initié

C'est avant tout ses pairs qui vont reconnaître que l'élève est en droit d'apprendre les techniques des initiés. Pour cela il doit sortir du lot, avoir un look original : tenue vestimentaire, tatouage, maquillage, coiffure et/ou surnom. Il doit aussi faire preuve de son assiduité aux cours, donc maîtriser trois spécialités dans la liste ci-dessus. Pour finir il doit montrer qu'il est capable de tracer sa propre voie et être l'auteur d'une action spectaculaire qui ait marqué les esprits. Si elle a eut lieu en cours de partie c'est l'idéal, sinon au joueur de l'inventer.

### **Combat aérien :**

Les adversaires se jaugent du regard puis bondissent l'un contre l'autre et échangent des coups suspendus dans les airs.

Après avoir réussi un jet d'Acrobatie l'initié peut rester suspendu dans les airs tant que les coups donnés portent. Si il échoue il poursuit sa trajectoire et redescend sur le sol sans dommages.

Conditions : acrobaties +2.

**Frappe à distance de Jubei**: voir école de la Montagne Dorée.

**Arme cachée II** : comme pour l'école de l'Ombre.

## Maître

Le passage au statut de maître se fait de lui même au bout d'un certain temps. L'attitude de jeune coq de l'initié va peu à peu s'effacer, elle devient même totalement inverse. Les maîtres de l'école du Paon sont silencieux, discret, moqueur et méprisant pour les jeunes. Ne vous fiez pas à son style sans tape à

l'oeil, gare à vous lorsqu'il se lance dans un combat.

Pour être reconnu comme un Maître le personnage doit avoir donné une leçon à une bande d'initiés (une grosse branlée quoi).

Exemple de technique: faire des moulinets avec son arme ou des katas, d'un seul coup toutes les attaques faites pendant ces rounds sont portés en même temps et l'adversaire est découpé en tranches.

## Ecole des vagabonds

L'école des vagabonds, appelé aussi école des mauvais garçons, n'a pas de dojo et nul ne sait comment elle s'est formée. A l'origine il s'agissait d'une expression péjorative des membres d'écoles officiels pour désigner les autodidactes, ceux qui avaient appris l'escrime sur le tas, ou plutôt sur la route, au fur et à mesure des rencontres et des affrontements. Petit à petit l'insulte fut repris à leur compte par les victimes de l'ostracisation. On ne peut pas vraiment parler d'école, famille serait un terme plus exact, parce que dans une famille il y a toujours des membres qu'on aime pas, d'autres qu'on voit pas souvent, quelques uns qui vous portent secours... Il y a de tout dans une famille et il y a de tout dans cette école.

Lorsque le hasard le veut bien plusieurs membres se rassemblent et échangent leurs techniques ou se battent en duel pour savoir qui est le plus fort. Ils ont pour point commun d'être fier de leur indépendance et d'avoir appris seul ce qu'ils savent. Celui qui clame haut et fort son appartenance à cette école risque fort de se voir fermer la porte des autres.

**Condition** : ne pas faire parti d'un groupe qui détient une quelconque autorité.

### Elève

Vous vous rappelez cet homme avec une cicatrice sur la joue qui virevoltait sous le saule pleureur avec son sabre en s'efforçant de ne pas en faire tomber une seule feuille ? Et cet autre qui avait acheter les pastèques les plus vertes et les plus dures du marché pour les exploser avec son bâton ? C'était des élèves de l'école des vagabonds.

N'importe qui peut se prétendre élève de l'école des mauvais garçons. Il suffit de savoir se servir d'une arme.

Ils peuvent aussi acheter un et un seul des coups spéciaux suivants issus d'autres écoles :

- Iaijutsu
- Contrôle de la lame
- Pas du chat
- Arme dissimulée I
- Force de frappe
- Combat avec deux armes
- Tous les types d'art martiaux
- Sumo : pour pratiquer cette lutte à haute valeur symbolique il faut avoir Esotérisme (Shinto) +1 ou Cérémonie (shinto) +1. Lorsqu'il charge le sumotori reçoit le bonus habituel de +2 au FD comme décrit p33 des RdB, mais si son attaque porte il peut aussi tenter de Maîtriser son adversaire ou de le projeter à une distance égale à son PHY.



## Initié

Une fois qu'un élève a réussi à force d'entraînement et de pugnacité à copier la technique qu'il visait, il devient un Initié. Pour passer à ce stade il suffit donc de maîtriser un coup spécial d'initié.

A la création du personnage le joueur pourra choisir un et un seul coup spécial dans n'importe quel école. Le joueur a aussi la possibilité de créer sa propre technique, en accord avec le MJ.



Ensuite, uniquement en cours de jeu, il pourra en apprendre d'autre. Il y a plusieurs méthodes pour cela mais dans tous les cas il faudra qu'il remplisse les conditions. La méthode habituelle consiste à rencontrer un Initié de l'école des vagabonds qui maîtrise la technique OU de l'école dont elle fait partie et qui veuille bien vous l'apprendre. La seconde

méthode est plus traumatique. A la suite d'un grand choc (il est le dernier survivant du groupe, il est passé à deux doigts de mourir face à un adversaire plus fort...) le personnage se retire pour perfectionner son art dans le but de se venger. Lorsqu'il a atteint son but il revient et rien ne l'arrête. La légende veut que le kung-fu de la mante religieuse soit né comme ça : après l'extermination de son école par une école concurrente le dernier survivant s'est caché dans les marais. En observant les insectes il a inventé ce nouveau kung-fu qui lui a permis de défaire ses ennemis.

## Maître

Un maître est un Initié qui connaît au moins trois coups spéciaux.

Le shogun voit d'un très mauvais œil l'apparition d'un tel Maître sur lequel il ne peut exercer ni contrôle ni pression. Il enverra ses samourais, et paiera des ninjas ou des ronins, pour qu'ils l'assassinent.

Les écoles qui suivent sorte un peu du cadre de Ninja Scroll, elles rajoutent un peu du piment des films de Hong Kong au film de sabre japonais traditionnel.

## Ecole de la Tortue Eclairée

Les moines bouddhistes venu de Chine à la demande du Shogun lors de la guerre sans nom furent d'un grand secours. Autant par leurs connaissances des arts martiaux autant que par leur pratique de la magie. En récompense, à la fin de la guerre, certains reçurent l'autorisation de rester au Japon pour fonder des monastères et d'enseigner les arts martiaux. L'école de la Tortue Eclairée est l'une de celle là. Pour ses moines la connaissance de son propre corps est indispensable à la bonne pratique des arts martiaux. La pratique de cette dernière n'est qu'une facette pour accéder à la connaissance de soi-même et des autres. A l'origine l'école n'était ouverte qu'aux moines bouddhistes qui pratiquaient le combat à mains nues. Dorénavant elle est ouverte à tous, et même à ceux qui porte des armes.

L'école de la Tortue Eclairée est en concurrence direct avec celle des frères de l'ouest. Elle admire celle du souffle dont la philosophie lui est proche et n'a pas en grande estime celle des vagabonds.

**Conditions :** méditation ou ésotérisme +1 ; médecine +1 ; présence 9.

## Elève

- Connaissance des shakras (2PG): l'élève connaît sur le bout de doigt son anatomie, il sait les endroits du corps où se concentre les énergies vitales. Lorsqu'il frappe avec une localisation des coups le bonus aux dégâts est multiplié par deux.



- Déluge de coups (1PG): le moine couvre son adversaire d'une multitude de coups. Il peut donner dans le même round autant de coups que sa valeur de spécialité sans malus. Il doit faire un jet pour chacun des coups. La valeur des dommages est réduite du nombre de coups qu'il a tenté de donner au delà du premier.

Pré-requis : Arts martiaux +2.

- Pas du chat : comme pour l'école de l'ombre.
- Assommer : cette action de combat peut être choisi comme si c'était une maîtrise de la spécialité de combat.
- Kung Fu de la mante religieuse : le pratiquant se replie sur lui même, attendant que son adversaire s'approche pour lui porter un coup fatal. Lorsqu'il a l'initiative et qu'il décide de ne pas frapper en premier il reçoit un bonus de +2 soit à son NA soit à son FD.
- Kung-Fu de la Tortue : pour celui qui le pratique le corps n'est qu'un assemblage fragile. Il bénéficie d'un bonus de +2 à son FD lorsqu'il réalise un coup localisé.



## Initié

A ce stade l'élève doit passer autant de temps à s'entraîner au combat qu'à soigner les autres et à rechercher la paix intérieure. Sa progression sur le sentier de la connaissance ne doit laisser en arrière aucunes de ses voies.

**Conditions:** médecine +2, méditation +2, arts martiaux/spécialité de combat +2.

De plus le personnage se doit d'avoir une attitude pacifiste : il cherche toujours une voie sans violence pour résoudre les problèmes, il ne cherche pas la bagarre et se pose en conciliateur si il assiste à une dispute. NB : c'est une attitude, pas un code de conduite et elle ne coûte donc aucun PG. Cette attitude doit devenir sienne pour le reste de sa vie. Si jamais il craque et cède à la violence, honteux de sa faute, il devra se retirer pour vivre en ermite. Une bonne raison le fera cependant sortir de sa retraite (son ancien groupe a besoin de lui, il faut défendre un village de l'attaque de démons, son seigneur l'appelle...).

### **Technique des points de pression (2PG):**

La petite tortue (surnom des initiés de cette école) porte des attaques sur des points d'acupuncture pour empêcher la transmission des influx nerveux.

Il doit se mettre en Attaque totale comme décrit dans les règles et faire sept jets d'attaques. Si au moins quatre réussissent à passer l'adversaire est paralysé pendant 1D6 + spé de Médecine rounds. Il peut tenter de s'en débarrasser en réussissant un jet de physique contre la valeur de la spécialité de la petite tortue.

Pré requis : déluge de coups.

### **Transmission du Chi :**

Le dévouement de la petite tortue va jusqu'à transmettre une partie de sa force vitale à ceux qui souffre. Le personnage peut guérir par apposition des mains.

En réussissant un jet de Méditation contre la volonté du malade il lui redonne autant de points de vie que son score de présence. En cas d'échec les points de vie sont tout de même transmis mais il en perd autant. Cette technique permet aussi de guérir les empoisonnements et les maladies.

Pré requis : Médecine +3, Méditation +3

**Mains hypnotiques :** voir la technique de l'école de l'Ombre.

**Combat aérien :** comme pour les initiés de l'école du Paon.

## Maître

Leur pratique des arts martiaux, leur connaissance en médecine, attire les gens autour des vieilles tortues (surnom des Maîtres). Ils doivent prendre le trait Vieillard. En dehors du fait d'avoir deux



spécialités à +4 et une à +5 parmi Méditation, Médecine, Spécialité de combat, la veille tortue doit avoir en charge une petite communauté. Que ce soit un village de paysans, un monastère ou un orphelinat. Ce sera un havre de paix, un refuge pour tous ceux qui souffrent de persécution ou qui portent le poids de la maladie.

Dans la vallée de Katsuteru se trouve un petit village d'agriculteur. Lors de la débâcle de l'armée des ténèbres une bande de fuyards composée d'une trentaine de corrompus et d'ashigarus menée par un démon à la peau rouge feu capable de projeter des jets d'acide par

la bouche décida de piller le village. Ils décidèrent de s'en prendre au masseur aveugle comme exemple pour les autres habitants et parce qu'il avait l'air d'une proie facile. A peine eurent-ils posé leurs mains griffues sur lui qu'elles volèrent dans les airs, tranchées net. Suivirent de la même façon des têtes, des bras, des tentacules, des ailes et une queue préhensile. L'aveugle était en fait Shiro Matsuheda, ancien chef des gardes du palais d'été du Shogun, retiré dans son village natal.

## Ecole des frères de l'ouest

Les principes de cette école viennent aussi de Chine. Mais cette fois, à la différence de l'école de la Tortue Eclairé, ce sont des moines bouddhistes japonais qui ont été apprendre les techniques en Chine et les ont ramenés sur leur continent. Ils en sont les derniers détenteurs puisque le monastère d'origine a été détruit et ses moines exterminés à la suite d'un conflit avec le pouvoir local. En effet ils se font un devoir d'enseigner les arts martiaux à ceux qui sont privés de moyen de défense face à ceux qui ont le droit de porter des armes. S'engager dans l'école des frères de l'ouest c'est adopter un mode de vie ascétique, un entraînement rigoureux, un certain idéal politique de lutte contre l'oppression et renoncer à utiliser des armes. Les centres d'enseignement de cette école tiennent plus du monastère que du dojo.

**Conditions :** pas d'archétypes noble, samouraï ou fonctionnaire ; PHY 9 ; ésotérisme (une religion au choix) +1. Les frères de l'ouest ont tous le crâne rasé.

## Elève

- Force d'âme (1PG) : la prière a endurci votre corps autant que votre âme, vous pouvez puiser dans ses ressources lorsque votre corps le demande.

Ajouter votre score de Méditation à vos jets de PHY.

- Protection de l'innocent (1PG) : certains n'ont pas votre chance de connaître les arts martiaux, aussi êtes-vous là pour les protéger.

Un autre acteur ou spectateur du combat peut utiliser votre score d'esquive à la place du sien. De plus vous êtes capable de vous battre sans malus en tenant dans vos bras une victime sans défense (un vieillard, un PJ assommé...).

- Brise-lame : Vous vous êtes entraîné afin d'avoir une protection spécifique contre un certain type d'arme. Vous pouvez prendre une Maîtrise d'arts martiaux qui sera utilisée contre cette

arme.

- Force de frappe: identique à l'école de la Montagne Dorée.
- Déluge de coups : voir école de la Tortue Eclairée.
- Karaté : la karatéka reçoit +2 à son FD si il possède une Maîtrise en Poings ET Pieds et qu'il utilise l'un des deux.

## Initié

Entrer dans l'école des frères de l'ouest c'est un peu entré en religion. Pour en être un Initié l'élève doit avoir prouvé sa valeur de combattant mais aussi la résolution de sa foi. Après de longs mois de rigueur il sera soumis à une série d'épreuves pour le tester. Si il échoue à l'une d'elle et que ses maîtres sont cléments il pourra rester en tant qu'Elève et retenté sa chance, mais la plupart du temps c'est l'exclusion. Les épreuves sont au nombre de sept : un duel contre un Initié, une mission à l'extérieur du monastère, un débat théologique avec un maître, une semaine de jeûne et de prières, avoir résisté à une tentation (un piège tendu par les professeurs), un voyage mystique en utilisant des drogues lors d'une cérémonie secrète et enfin une prouesse physique comme soulevé un chaudron rempli de braises ardentes ou se coucher sur des lames aiguisées. A l'issue de ses épreuves l'élève est tatoué pour montrer sa réussite. Les plus populaires sont : un dragon sur le bras, un aigle dans le dos, un tigre sur la poitrine.



**Conditions :** pratiquer au moins deux arts martiaux ; cérémonie (une religion) +1 ; code d'honneur de l'école (2 PG) : pas d'armes, protéger ceux qui en ont besoin au péril de sa vie, entraînement et prières quotidiennement.

### **Peau de fer (2PG):**

Les muscles sont tellement denses, la peau tellement burinée, qu'elle procure une armure naturelle.

L'initié bénéficie d'une protection de 3 et devient capable de parer les armes à mains nues.

Conditions : PHY 10.

**Même pas mal :** de la même façon que les élèves de la Montagne Doré à la différence qu'il ne coûte aucun PG.

**Barrage de lames :** voir école du Soleil Levant à la différence q'un objet quelconque est nécessaire pour parer (à moins d'avoir Peau de fer).

**Combat aérien :** comme chez le Paon du Sud

## Maître

Une fois encore ce sont les membres de son école qui vont décider de faire d'un Initié un Maître. Mais cette fois ce sont les sous-fifres : les élèves et les serviteurs qui le choisiront. Ils demanderont au personnage de prendre la direction d'un monastère ou d'une école. C'est la demande populaire qui désigne un Maître.

## **Ecole du Souffle**

Le sage a dit : « Toute la puissance de l'univers est autour de toi, fait la tienne et tu pourras l'utiliser, mais fait attention à ne pas bousculer le cours de choses ou l'univers se retournera contre toi. »

L'école du souffle aime bien ce genre de sentence. Elle aime la sagesse et déteste la violence. Elle pense que toute violence peut être retournée contre elle même. Elle aspire au calme, à la méditation, à la concentration, à la parfaite maîtrise de soi. Elle est souvent pratiquée par les archers pour cela. L'école du Souffle aime toutes les autres. Mais jamais elle n'acceptera un membre de celle du Paon du sud, trop agité.

**Conditions :** code d'honneur du bouddhiste, PRE 9.

## Elève

- Paisibilité<sup>1</sup> (1PG): la sérénité du personnage se voit sur son visage. Il peut calmer les colériques, désamorcer les tensions, apporter la quiétude rien que par la gentillesse de son regard et de son sourire. Et à condition qu'il réussisse un jet de présence.
- Concentration (2PG) : lorsqu'il prépare son tir pendant un round l'archer bénéficie d'un bonus de +2 au lieu du +1 habituel. Si il continue de se préparer le bonus additionnel est de +1 par rounds.
- Rafale de projectiles (2 PG): le tireur est capable de lancer autant de shuriken/flèches par round que son niveau de spécialité sans malus. Conditions : Arme de jet/de trait +2.
- Maîtriser, assommer, désarmer : ses actions de combat peuvent être prise comme des maîtrises de la spécialité d'arts martiaux.
- Pas du chat : comme pour l'école de l'Ombre.
- Contrôle de la lame : voir école du Soleil Levant.
- Arts martiaux : judo, jiu-jitsu comme décrit page 38 des RdB.
- Aïkido : la spécialité peut être utilisé à la place d'Esquive.



## Initié

Pour devenir un Initié il suffit simplement de maîtriser 3 des compétences décrites au dessus. Cela en fait la plus ouverte des écoles.

### **Technique de la corde :**

C'est la représentation pratique de la philosophie de l'école. L'Initié va éviter chaque attaques qui lui sont portés et, en utilisant une corde ou une écharpe, il va peu à peu immobiliser son adversaire.

A chaque parade réussie il attache un membre de l'adversaire, et lui balance au passage une petite phrase moralisatrice sur la non-violence. Au bout de 5 parades réussies l'adversaire est complètement immobilisé (voir les règles de maîtrise page 34).

Conditions : Arts Martiaux +3, PER 9, Initiative 8.

### **Lame du tao :**

Le taoïsme décrit 5 constituants fondamentaux dans toutes choses : le feu, l'eau, le métal, le bois et la terre. Par sa méditation le pratiquant peut lier les éléments les uns aux autres. Le métal de son arme ou de ses poings se recouvre alors de glace, de feu, de bois ou de roche.

Conséquences : feu = les dégâts augmentent du score de Méditation et peuvent enflammer ce qu'il touche ; glace = le froid paralyse, le score de Méditation est retiré de la NA de l'adversaire pour sa prochaine action ; bois = la lame devient source de vie et permet de guérir les blessures, elle redonne un niveau; terre = la lame peut projeter des cailloux, utiliser la spé d'arme pour faire le jet.

Conditions : Esotérisme (taoïsme) +2.

---

<sup>1</sup> Oui je sais ça n'existe pas, c'est une private joke.



**Mains hypnotiques** : comme pour l'école de l'ombre.

**Barrage de lames** : voir l'école du Soleil Levant.

### Maître

Pour être reconnu comme un Maître l'Initié du Souffle doit inventer une nouvelle technique qui soit la quintessence de l'esprit de l'école.

Ainsi Fusagoro Kanehisa, le Maître à la tête de l'école d'Okuyushi, est intouchable, au sens propre du terme. Il est capable de sentir les intentions de ses adversaires et de prévoir leurs attaques. Tant qu'il ne cherche à faire rien d'autres qu'éviter ses adversaires il reste intouchable. Lors d'une démonstration devant Père Tsubaya trente samouraïs se sont épuisés pendant toute une journée à tenter de le frapper. La démonstration a pris fin car la pluie s'est mise à tomber. Ainsi aucuns des samouraïs n'a perdu la face, mais certains complotent leur revanche...



# ÉFFETS SPÉCIAUX

Il y a quatre sortes d'effets spéciaux dans Tsubaya : les coups spéciaux, les pouvoirs des démons, la magie profane et la magie divine.

~ Les coups spéciaux sont des prouesses martiales hors du commun, des techniques qui permettent de mettre un peu de piquant dans les combats. Ils sont décrits au chapitre des combats.

~ Les pouvoirs des démons sont décrits dans le chapitre des méchants. Il s'agit avant tout de transformations physiques qui améliorent les capacités de combat, parfois de pouvoirs psychiques.

~ La magie profane est peu répandue et peu puissante. Elle n'est pas l'œuvre d'utilisation de mana ou d'une quelconque autre énergie mystique. Elle vient de la faculté qu'ont certains individus de manipuler les probabilités. Ces personnes naissent avec le don de voyant, ils sont capables de lire dans l'avenir mais ils ont aussi capable d'influencer la chance ou le destin. Ils ne peuvent rien accomplir d'extraordinaire, rien qui bouleverse les lois de la physique, juste faire pencher un peu la balance dans un sens ou dans l'autre.

~ La magie divine est une faveur accordée par les êtres divins des deux panthéons représentés dans Tsubaya, à savoir la religion shinto et la philosophie bouddhiste avec respectivement les kamis et les bouddhas.

Il y a aussi une dernière sorte d'effets spéciaux, celle des objets magiques. De la même façon que les shugenjas et les ninjas elle sera développée dans une troisième phase de rédaction ou dans un prochain scénario.

## La magie divine

### La nature des kamis

Les kamis sont les dieux rattachés à la religion shintoïste. Le terme de dieux ne correspond pas tout à fait, ce sont plutôt des esprits aux pouvoirs immenses et à l'humeur changeante. On peut rapprocher cette religion de l'animisme, la croyance que toute chose dans l'univers contient un esprit. Elle



possède un panthéon très vaste et très hiérarchisé. Chaque kami représente une chose, un être, un lieu ou un concept (comme le foyer). Les kamis majeurs représentent le soleil, le tonnerre, la chance, les routes... Il y a aussi beaucoup de kamis mineurs associés à des lieux ou des personnes. Par exemple il y a des kamis pour les forêts en général, pour une forêt en particulier, voir pour un arbre de cette forêt. Cet arbre a alors quelque chose de particulier, c'est le plus grand, le plus vieux et les villageois des alentours lui rendent un culte.

La religion shinto vénère aussi les ancêtres. Tout être vivant peut être appelé à devenir un kami après sa mort (et même de son vivant) si son destin a été exceptionnel. L'Empereur du Japon est un descendant de Amaterasu, déesse du soleil, il est prié comme un kami et il intercède avec eux en cas de crise.

La religion shinto n'a pas de credo ni de code morale, juste un ensemble de rituels destinés à apaiser ou plaire aux kamis. Les prêtres shinto sont le lien entre les croyants et les kamis. Ils reçoivent les doléances des premiers et les transmettent aux seconds par leurs prières. Les kamis sont tout autant craints que respectés, il vaut mieux régulièrement conduire des cérémonies d'hommage (principalement des chants et des danses très codifiées) pour les amadouer et éviter de les fâcher. C'est le rôle des prêtres.

Dans Tsubaya les kamis peuvent être physiquement présent sur terre. Le nombre des kamis ayant choisi de vivre ainsi est limité. Ils sont misanthropes, leurs apparitions sont rares, la plupart du temps ils ne quittent pas le domaine sur lequel ils règnent, des vallées isolées au cœur de la montagne ou des forêts profondes. Leur apparence reflète toujours leur nature divine. Ils aiment surtout prendre l'aspect d'animaux géants, d'humains magnifiques nimbés d'une aura dorée ou de créatures fantastiques comme les dragons.

Chaque kami a sa propre personnalité. Leur apparence comme leur caractère reflète en partie la chose à laquelle ils sont rattachés. Certains ont un tempérament sauvage et considèrent les hommes comme des nuisances ; d'autres accordent facilement leur faveur en les regardant d'un œil maternel. Par exemple sur la pente nord du mont Fuji vit un loup géant au pelage argenté qui déteste la modernité, si ça ne vous rappelle rien jetez un œil à Princesse Mononoke.



Un point commun lie les kamis : leur haine des démons. Pendant la guerre sans nom ils ont apporté leur soutien pour lutter contre l'envahisseur même si certains se sont encore plus repliés dans leur mutisme. Leur aide principal fut d'accorder des pouvoirs magiques à quelques prêtres shinto. C'est ainsi que fut créé une sorte d'ordre spécifique au sein du clergé shinto, les prêtres exorcistes. Cette aide prit parfois une manifestation physique. Dans les marais de Oshikatsu des cavaliers coincés dans des sables mouvants, harcelés par des onis volants, furent sauvés par une charge de sangliers aussi grand que leurs poneys.

## Les prêtres exorcistes

Chaque prêtre qui désire devenir exorciste va devoir se concilier les bonnes grâces d'un kami afin qu'ils lui apprennent les sorts destinés à combattre les démons. Le joueur doit se choisir un kami ou le créer lui-même avec l'accord du MJ. La relation est bénéfique aux deux parties, le prêtre reçoit des sorts et le kami est flatté par les cérémonies religieuses qui lui sont adressées. Pour le roleplay on peut imaginer une sorte de partenariat qui peut évoluer au fur et à mesure des aventures. Pour créer son propre kami il faut partir de la notion à laquelle il est rattaché, de là va découler son apparence, son caractère, ce qu'il aime, à quoi il est sensible. Pour créer les sorts je ne peux que vous dire de vous tourner vers les règles d'Arkeos en attendant la sortie du supplément sur la magie.

Le prêtre va avoir à choisir un nombre de sorts égal à sa Maîtrise de la magie (comme expliqué dans les règles de Arkeos). Ce sont ceux que le kami lui a appris. Il peut le faire dans la liste du grimoire commun ou créer les siens à condition qu'ils soient en rapport avec la nature de son parrain spirituel (pas de boule de feu pour le kami d'une rizière !). En plus de ces sorts le kami lui accordera aussi un sort spécifique à sa nature qui ne rentre pas en compte dans le nombre à choisir et qui représente le pacte qui les lie. Ce sort est une sorte de don fait au prêtre, il pourra changer au cours de la partie.

## Les faveurs des bouddhas

Selon la religion bouddhiste les hommes suivent un cycle de réincarnation. Dans chaque nouvelle vie les bouddhistes cherchent à se purifier (par leurs actions, en évitant les péchés...) afin d'atteindre un état de détachement. Les bouddhas sont des hommes qui ont atteint l'illumination, ils sont passés à un plan supérieur d'existence, le Nirvana. Certains renoncent à cette ascension et préfèrent rester sur terre parmi les mortels, afin de les aider à trouver le bon chemin. Et peut être aussi pour profiter des pouvoirs qu'ils ont acquis. On les appelle des bosatsus ou bodhistavas.

Le panthéon bouddhiste est lui aussi très large. Par contre les rencontres avec des bosatsus sont plus fréquentes mais sans qu'on le sache car ils répugnent à dévoiler leur vraie nature.

Ces bouddhas accordent des pouvoirs (sorts de magie divine) à ceux qu'ils estiment dignes de les mériter. En théorie chacun est susceptible de recevoir les faveurs de Bouddha, beaucoup de gens les prient pour les obtenir. Mais seuls au plus valeureux et à ceux qui respectent les préceptes de Bouddha sont accordés ces faveurs en tant que don magique.

Pendant la guerre les prêtres shintoïstes et les moines bouddhistes oeuvrèrent côte à côte. Après la débâcle des forces des ténèbres et l'interdiction de l'utilisation de la magie une rivalité s'installa entre les deux religions pour savoir qui aurait le droit de continuer à la pratiquer. Les moines bouddhistes cédèrent ce droit et en échange obtinrent celui de pratiquer et d'enseigner les arts martiaux.

Un personnage qui a pris les traits Protecteur ou Code de l'honneur (bouddhiste dévot) peut avoir été gratifié d'une faveur par un bouddha. Il a le droit de prendre le pouvoir Magie à +1 au maximum.

## Panthéon

### Yasu-kami

Ce kami réside dans un torrent et a la forme d'un dragon bleuté et translucide. Il a un caractère impétueux au printemps et à l'automne, plus calme l'été et quasiment apathique en hiver. Il aime le chant.

*Frère des truites* : ce don permet de respirer sous l'eau et de s'y déplacer avec l'aisance d'un poisson. Il peut être jeté sur autant de personnes que le niveau de magie. Pour le lancer il faut que le prêtre chante pendant 5 minutes une ode au torrent.

*Sphère* : altération/transport ; incantation 5 minutes ; durée 1 heure ; portée le lanceur ; complexité délicate ; 16XP/8XP, 8EV.



### Yaoi Ryu-kami

De son vivant Yaoi Ryu était un lettré issu d'une famille de petite noblesse. Il aurait pu devenir scribe au service de l'état mais il choisit de s'installer comme écrivain public dans les faubourgs. Son métier lui laissait plus de temps pour accomplir sa passion : la poésie. Il publia à compte d'auteur ses premiers écrits puis fut remarqué par un riche marchand qui le publia en laissant toutefois l'auteur anonyme. Il fit courir la rumeur qu'il s'agissait d'un notable important qui souhaitait rester secret. Le Noble Poète devint célèbre et Yaoi Ryu mourut sans recueillir les fruits de sa célébrité. Il aide les artistes en leur apportant l'inspiration, détestant les démons qui sont une ignominie de la nature.

*Souffle de la muse* : transforme l'apparence du lanceur de sort.



*Sphère : altération ; incantation 1 heure ; durée : 1 heure ; portée : lanceur ; complexité : difficile ; 14XP/7XP, 7EV.*

## Osahaku Miso

Sur la côte Ouest se trouve le petit village de pêcheur de Osahaku. Miso était un réparateur de filet très apprécié, autant pour sa gentillesse que pour sa compétence. Personne ne se doutait qu'il était un bosatsu. Jusqu'au jour où une tempête menaça de détruire les frêles barques amarrées devant le village. Miso s'avança sur la mer, face aux vagues, et sur son passage les flots impétueux se calmèrent. Adressant aux villageois un geste de la main il disparut à jamais de leur regard dans le soleil couchant. Les habitants de la région lui construisirent un temple où il est encore adoré. Ils racontent que Miso est apparu à plusieurs reprises pour les prévenir d'un danger.

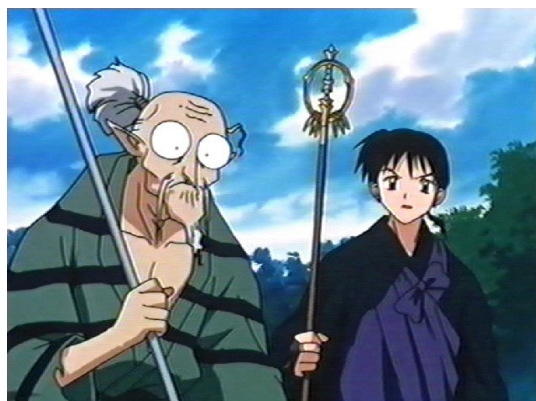
*Mise en garde :* le bénéficiaire bénéficie du pouvoir Sens du danger comme décrit dans les règles d'Arkeos à niveau +0, il peut l'acheter à un niveau supérieur et dans ce cas le coût est divisé par deux.

## Kwan Yu Rinpoche

Kwan Yu était un moine bouddhiste réputé pour ses pouvoirs de lévitation. Arrivé sur la demande du Shogun avec les disciples du monastère qu'il dirigeait, ils firent des ravages dans les rangs ennemis, fondant des cieux dans leur robe safran et carmin, distribuant les mandales comme les bénédictions. A la fin de la guerre les Tigres Volants du Siam se retirèrent dans un temple construit près de la capitale. Un jour Kwan Yu rassembla ses fidèles autour de lui et leur annonça que son heure était venue. Il s'assit dans la position du lotus et mourut. Comme il arrive parfois aux grands maîtres, signe d'une grande sagesse, son corps ne se décomposa pas mais se momifia. Il est encore dans le temple et fait l'objet d'un pèlerinage très prisé.

*Attaque des Tigres Volants :* permet à l'exorciste de voler.

*Sphère : altération, transport ; incantation : 5 minutes ; durée : 1 heure ; portée : lanceur ; complexité : difficile ; 22XP/11XP, 11EV.*



## Grimoire des exorcistes

Les sorts qui sont décrit ci-dessous sont susceptibles d'être choisi par les prêtres shinto ou par un bouddhiste qui le peut. Par contre la conjuration du sort et la forme qu'il va prendre sont à personnaliser selon le kami/bouddha. Par exemple : Yasukami aime le chant. Il apprend à un prêtre le sort Foudre. Mais il devient Chant des harpies et l'exorciste pousse un cri dévastateur. De la même façon Ame de pierre, appris par Yaoi-Ryukami se manifeste par des idéogrammes qui tournent autour du lanceur.

**Aura de colère :** l'aura de l'exorciste s'intensifie, il semble irradier de la lumière. Son simple contact provoque des brûlures aux démons. Les dégâts qu'il fait avec ses mains et ses poings augmentent de Niveau du sort x 2.

*Sphère : attaque, spiritisme ; incantation : 1 round ; durée : 1 min ; portée : lanceur ; dégâts : niv x 2 ; complexité : simple ; coûts : 11XP/6XP, 6 EV.*

**Foudre:** le composant utilisé pour jeter le sort peut être utilisé comme projectile. Il donne un bonus aux dégâts égal à Niveau fois 2. L'exorciste peut prendre pour cible autant de créatures qu'il a en niveau de sort.

*Sphère : attaque, spiritisme ; incantation : 1 round ; durée : instantané ; portée : visuel ; dégâts : niv x 2 ; cibles : niv x 1 ; complexité : simple ; coût : 12XP/6XP, 6 EV.*

**Révocation :** l'exorciste utilise sa connaissance du corps humain et de la magie pour annuler la fonction d'un organe de sa cible. Le membre ou l'organe qu'il touche perd son caractère démoniaque. De manière étrange cet organe/membre redevient humain. C'est un peu une sorte d'exorcisme localisé. Exemple : l'œil unique du démon, rouge et globuleux lui permet d'hypnotiser ses victimes. Après que le moine l'ait touché il redevient normal et perd son pouvoir.

*Sphère : altération, spiritisme, magie ; incantation : 5 min ; durée : 1 min ; portée : contact ; complexité : difficile ; coûts : 28XP/14XP, 14 EV.*

**Détection :** l'exorciste se met à l'unisson de la nature autour de lui et cherche les perturbations que génèrent les démons. Après une heure d'incantation l'exorciste regarde autour de lui, si un démon se trouve à portée de vue il va être pris de nausée, avoir la chair de poule, se mettre à trembler... Pour savoir où se trouve le démon il va falloir réussir un jet de perception dont la difficulté varie selon la nature des déformations et si le démon est caché ou pas.

*Sphère : spiritisme, magie ; incantation : 1 heure ; durée : instantané ; portée : visuel ; complexité : délicat ; coût : 12XP/6XP, 6EV.*

**Aura de métal :** l'exorciste est protégé des attaques physiques des démons par une modification de son aura. Tous les dégâts sont diminués de niveau x 3.

*Sphère : protection, spiritisme ; incantation : 1 round ; durée : 1 minute ; portée : lanceur ; « dégâts » : niv x 3 ; complexité : délicate ; coût : 16XP/8XP, 8 EV.*



Les sorts qui suivent sont issus du travail du grimoire du Professeur X tel qu'on peut le lire sur le site des Mondes Extraordinaires. Les titres ont été changés.

**Ame de pierre :** Les cibles reçoivent un bonus pour résister aux autres sorts égal au niveau du lanceur en Magie.

*Sphère : Protection, magie ; incantation : 5 minutes ; durée : 1 heure ; portée : Contact ; bonus reçu : Niv x1 Niv x1 ; complexité : Délicat ; coûts : 21 XP / 11 XP / 11 EV.*

**Barrière :** Les cibles sont des boucliers ou des pièces d'armures. Le sort renforce leurs capacités de protection et à présent, ils absorbent les dégâts (jusqu'à concurrence de Niv x3).

*Sphère : Altération, Protection ; incantation : 1 round ; durée : 1 minute ; portée : Contact ; dégâts absorbés : Niv x3 ; aire d'effet : Niv x1 ; complexité : Délicat ; coûts : 20 XP / 10 XP / 10 EV.*

**Bénédiction :** Ce sort affecte des armes blanches ou de lancer. Les dégâts de ce sort s'ajoutent aux dégâts des armes affectées.

*Sphère : Alteration ; incantation : 1 round ; durée : 1 minute ; portée : Visuel ; dégâts Niv x1 ; aire d'effet : Niv x1 ; complexité : Délicat ; coûts : 20 XP / 10 XP / 10 EV.*

# 'LES MECHANTS

## La véritable histoire

Résumé des épisodes précédents : Hitomi Yashi, seigneur du nord, se rebelle contre les levées d'impôts exorbitantes de l'empereur car celui-ci lui refuse l'aide dont il a besoin pour protéger son territoire des attaques de gobelins.

Le chef du clan Hitomi possède le rare pouvoir de maîtriser la magie profane. Il compte s'en servir pour établir des relations commerciales durables avec le continent en améliorant les chances de succès d'une traversée, rendu difficile par les conditions climatiques. Avec l'argent obtenu il pourra engager des ronins pour protéger ses terres. Son ambition est de jeter un sort permanent entre la ville et la côte de la Chine, bien que ses conseillers shugenjas l'aient averti de la difficulté d'une telle entreprise.



### Journal intime de Fujishiro Seika

« Lorsque le chien apparut à l'horizon nous rassemblâmes le miroir, la plume et le talisman de Fukurokujin que le clan du scorpion avait... emprunté au temple de Kyoto. Otomo ouvrit la cérémonie. Jinsai alluma l'encens sacré des Sept Monts. Notre seigneur Hitomi se plaça au centre du cercle et chanta. La cérémonie commençait et je pouvais sentir les trames du destin se démêlait autour de nous. »

Lorsque les fumées se dissipèrent les regards des participants se tournèrent vers le balcon qui surplombait la baie. Ils virent, flottant dans les airs, une large fente noire comme une déchirure dans le paysage. Sur une hauteur de plusieurs mètres le décor avait été remplacé par une ouverture allongée aux extrémités effilées ouvrant sur un espace noir comme le néant. Les bords de la déchirure étaient plissés comme un tissu. L'ensemble avait l'aspect très sexuel d'une vulve ouverte sur le vide.

Hitomi pensa aussitôt qu'il avait ouvert un portail vers le continent. Il s'approcha pour crier par l'ouverture mais sa voix ne produisit aucun écho. Comme si les sons étaient absorbés, de même que la lumière. Il semblait qu'il n'y avait de l'autre côté que le néant pur et absolu. Avant de prendre l'avis de ses conseillers, peut être mû par une pulsion suicidaire, le seigneur Hitomi s'élança dans l'ouverture et disparut.

Quelques instants plus tard il fut brutalement expulsé par l'ouverture, bousculant ses courtisans. Il était transformé mentalement et physiquement. Il ne mesurait plus qu'un mètre de haut et sa tête avait enflé en des proportions grotesques (il était devenu hyper déformé quoi). Il prononça quelques mots incohérents d'une voix nasillarde





avant de sombrer dans l'inconscience et fut aussitôt emmené dans ses quartiers. Jamais personne ne le revit sous cet aspect. En effet, dès son réveil il ordonna qu'on lui construise une armure qu'il ne quitta plus jamais, d'un noir profond comme celui de la porte.

Lorsqu'il ressortit de ses appartements, deux semaines après, c'est un général sur le chemin de la guerre qui rassembla ses conseillers. Le seigneur offusqué, jaloux du faste de la cour, était devenu un conquérant assoiffé de vengeance.

Discours du chambellan du clan Hitomi, relayé à travers tout son domaine à ses généraux.

« Le temps de la honte et de l'humiliation a cessé, il est temps que l'Empereur s'incline devant son nouveau maître : Hitomi Yashi. Avec l'aide de ses nouveaux alliés, il lèvera une armée qui ne connaîtra pas la défaite. Notre seigneur est allé chercher des alliés où nul autre n'avait osé aller avant lui. Il a réussi à plier à sa volonté les démons des enfers. Ils le respectent et ils le craignent. Il est devenu l'Empereur-Démon.»



Les sorciers qu'ils avaient fait venir dans son château ne furent pas les plus difficiles à convaincre. La prouesse qu'il avait accompli en ouvrant le portail, dépassant les lois de la magie profane qu'ils exerçaient, les avaient subjugué. La rumeur courue à travers le pays qu'un nouveau sorcier suprême était venu et la poignée de Shugenjas présent au Japon afflua vers le Nord. Ils l'aidèrent à mettre au point son plan d'invasion dont l'épine dorsale reposait sur le passage par le seuil de soldats afin que les démons leurs donnent de nouveaux pouvoirs.

Les premières personnes à franchir le seuil à la suite d'Hitomi furent sa garde personnelle. Les hommes qui en ressortirent avaient acquis des pouvoirs comme jamais personne n'en avait jamais eu auparavant et seraient désormais connu et craint sous le nom de Kimonshuu. Certes leur aspect physique ne correspondait plus aux critères de beauté mais lorsqu'on veut conquérir un pays et servir son maître, il faut savoir faire des sacrifices. Par contre, lorsqu'on fit la même tentative avec des paysans, le résultat ne fut pas celui escompté. La grande majorité des hommes qui ressortirent était incapable de quoi que ce soit, restant recroquevillés sur le sol en position fœtal ou ayant subi des transformations si poussées qu'ils étaient incapables d'y survivre. Il fallut plusieurs essais afin de s'apercevoir que pour obtenir un résultat convenable, il fallait que les personnes qui passaient la porte contre leur gré soient plongées dans un état de peur et de douleur proche de l'agonie. Ils subissaient alors des mutations physiques qui en faisaient de redoutables combattants mais réduisaient leur capacité mentale. Le palais des Hitomi fut réaménagé en une succession de prisons et de chambres de tortures. Dans les jardins naguère verdoyant furent plantés des pals, les carpes dans les bassins étouffaient dans les caillots de sang et les oiseaux des volières s'étaient tus, leur chant couvert par les cris de souffrances.



L'Empereur-démon envoya des émissaires chez ses voisins pour leur proposer de s'allier à lui. Il avait surtout besoin d'hommes, même non entraînés. Ils rencontrèrent un accueil plutôt froid. L'idée de se confronter aux armées du Shogun ne les enthousiasmait pas. La première apparition de l'armée des ténèbres finit par les convaincre. Le château d'un seigneur réticent fut pris d'assaut par une horde composée d'humains corrompus. Les soldats cornus, fourchus,

griffus rasèrent toute la forteresse en une seule nuit. Les autres seigneurs préférèrent se soumettre ou s'allier plutôt que d'être détruit.

Il en fut de même pour les gobelins qui infestent les montagnes. Des Kimonshuu se chargèrent de les plier à leur volonté et ceux qui ne se soumettaient pas mouraient.

Un allié inattendu vint gonfler les rangs des troupes de l'armée des ténèbres. Les habitants de l'île d'Edo vouaient une haine séculaire au japonais qu'ils considéraient comme des usurpateurs de terre. Ses hommes à moitié sauvage, pratiquant le cannibalisme, n'avait jamais été trop inquiétant. Ils virent dans l'Empereur-Démon une chance de récupérer un peu de leur territoire perdu.



## Les ennemis

Les créatures qui composent l'armée des Ténèbres sont aussi hétéroclites que nombreux. En bas de l'échelle les paysans et prisonniers enrôlés de force comme chair à canon. Un peu plus entraînés les soldats, les cannibales et les corrompus pas trop déformés. Les affaires se corsent avec les corrompus bien déformés et les samourais. Les shugenjas viennent ensuite et pour finir, en haut de l'échelle, les Kimonshuu et les généraux.

Voici un tableau pour résumer leur nature et leur niveau de difficulté en cas de combat.

Table de puissance des ennemis

<b>Cible</b>	Paysans, citadins
<b>Petite frappe</b>	Ashigarus, cannibales, Corrompus avec un seul jet sur la table
<b>Quidam</b>	Samurais, Corrompus avec deux jets
<b>Lieutenant</b>	Shugenjas, Kimonshuu avec un pouvoir majeur
<b>Boss</b>	Kimonshuu avec au moins deux pouvoirs majeurs
<b>Big boss</b>	Kimonshuu-généraux

## Les démons

### *La vérité sur la dimension noire*

Il est temps que vous sachiez ce qui se cache derrière le seuil : la Dimension Noire est vide. Il est temps que vous appreniez la véritable nature des ennemis : les démons n'existent pas. Il n'en reste pas moins que le pays derrière la porte est dangereux et qu'il transforme les gens, mais il n'y a rien d'intentionnel.

La Dimension Noire ne contient pas de matière solide, elle n'est composée que de formes d'énergies corpusculaires et d'ondes en mouvement. Certaines de ses ondes ressemblent à celles émises par le cerveau humain. Lorsque un humain passe le seuil les ondes se fondent à celles de son cerveau et interagissent avec lui, en particulier avec ses sentiments négatifs : la haine, la peur, la douleur, l'envie, la jalousie... Cette réaction va servir de catalyseur pour les énergies qui dérivent sans but dans la dimension qui vont opérer sur son corps des transformations. Elles vont en



quelque sorte faire ressurgir de son inconscient des images afin de faire correspondre son apparence avec ce qu'il ressent. Vous remarquerez que les transformations font référence à des choses qui existent déjà dans notre monde.

Les émotions comme la peur et la souffrance ne catalysent pas les mêmes transformations que la colère ou la luxure. Ainsi les résultats ne sont pas les mêmes lorsqu'on passe volontairement le seuil avec ses sentiments dans son cœur que lorsqu'on y est poussé après avoir été torturé.

### *Créer un démon*

La création d'un démon utilise les règles de création rapide de PNJ en y ajoutant un jet sur une table particulière pour les personnaliser (voir plus loin). Selon le niveau de PNJ que vous désirez obtenir il faudra faire un ou plusieurs jets.



La table est volontairement imprécise, elle ne fait que servir de support à l'imagination du MJ. Ses résultats peuvent donc être interprétés de plusieurs manières, les exemples de la seconde colonne ne sont que des suggestions.

Exemple : le pouvoir Contrôle des insectes tout seul c'est pas trop cool. Par contre la même chose par un bossu qui est une ruche vivante ça le fait.

Pareil pour les conséquences du jet sur son niveau, vous pouvez en faire une petite frappe comme un lieutenant.

Exemple 2 : le jet de dé sort nanisme. Vous avez le choix entre un mini-samouraï avec une dague (FD3) et un nain avec une armure couverte de piquant qui vous roule dans les jambes (FD6).

Table 1 : déformation de pouvoir mineur

Déformations monstrueuses	Quelques exemples	Jet de dés
Membres supplémentaires	Deux paires de bras en plus, comme une araignée	1.
Gigantisme/ Nanisme	Un géant de 4 m	2.
Maigreur/obésité	Le ninja squelettique	3.
Les membres et/ou les organes sont dans une autre position	Sa capuche est vide car sa tête est sur son ventre	4.
Mou/coulant/amorphe	Le corps est spongieux - comme de la boue	5.
Retirer, le nouveau jet affecte un seul membre		6.
Cloque/pustule	C'est vraiment pas beau	7.
Arme géante	Un super gros katana de la mort	8.
<b>Caractéristiques animales</b>		
Griffe/épine	Donne FD 3 à 5	9.
Ecaille	Protections de 4	10.
Couleur de peau étrange		11.
Queue	Attaque supplémentaire, agilité	12.
Gueule/bec	FD 3 ou 4	13.
Oreille/nez/déformation du visage	C'est laid	14.
Caméléon	Discrétion + 2	15.
Ailes	Pas facile à toucher en plein air	16.
Tentacule	Peut agir comme un fouet	17.
<b>Caractéristiques végétales</b>		
Peau de bois	Une simple écorce - la solidité du chêne, donne protection	18.
Membre qui pousse/élastique	Les bras s'allongent - le corps se contorsionnent	19.
<b>Caractéristiques minérales</b>		
Peau de pierre	Un aspect grisâtre - une véritable armure	20.
Cristal	Brille de mille feux - transparent et fragile	21.
Acide	Il le vomit - le suinte - le crache	22.

Table 2 : déformation donnant un pouvoir majeur

Pouvoirs psychiques	Exemples	Jet de dé
Contrôle sur animaux/insectes	Des abeilles aux serpents en passant par les chauve-souris	1.
Action sur la volonté	Son œil unique lance un rayon qui cloue sur place - son énorme poitrine laisse bouche bée	2.
		3.
<i>Capacités surnaturelles</i>		
Vitesse	Meilleur initiative	4.
Invisibilité	carrément	5.
Projection de partie de son corps	Sa tête devient un boulet de canon	6.
Indépendance des parties de son corps	Le bras tranché attaque seul	7.



Mort-vivant	Il pue et n'est détruit que par le feu	8.
Régénération	Les blessures se referment toutes seuls ou alors en empruntant les membres de victimes et en les recousant à la place de ceux abîmés	9.
Immunité à un type spécifique d'attaque	Il est tellement mou que les armes contondantes ne le blessent pas	10.
Transmission du côté obscur	La personne qui touche, mange, est infecté par le démon et se transforme comme si elle avait passé la porte ou alors lui transfère sa personnalité	11.
Vol	Des ailes de chauves-souris ou des replis de peau comme les écureuils volants	12.
Force/agilité accrue	Meilleurs caract	13.

# 葛心〇与与太I見E

Armée des ténèbres :

Les méchants de l'histoire. Rassemblés autour de l'Empereur-démon se trouvent des démons, des corrompus, des ninjas, des shugenjas, des cannibales et des humains. Ils ont pris leur branlée et pour l'instant se tiennent sage.

Ashigaru :

Les soldats. Les samuraïs sont l'élite des guerriers, les paysans la piétaille, les ashigarus sont entre les deux.

Bodhistava :

Un homme qui a atteint l'Illumination, stade ultime de l'évolution spirituelle des bouddhistes mais qui a refusé de rejoindre le Nirvana et qui reste sur Terre pour aider d'autres personnes à trouver la bonne voie.

Bosatsu :

Voir bodhisatva.

Bushido :

Le code de conduite du guerrier japonais, entendez celui qui porte un sabre.

Daimyo :

Le seigneur d'une région. Par extension c'est aussi lui qui dirige la famille. Il est redevable à l'Empereur et au Shogun de lourdes taxes et de signe de soumission.

Dimension noire :

L'endroit d'où viennent les méchants.

Dojo :

Le lieu où s'entraîne les pratiquants d'arts martiaux.

Ezo :

Une île tout à fait au nord du Japon. Les premiers habitants de l'île y furent repoussés par les japonais. De souche caucasienne j'ai lu quelquepart qu'ils étaient cannibales.

Gobelins :

Une race insulaire de créatures magiques. Peu intelligente mais nombreuses il en existe plusieurs peuples d'allure différentes. En fait le terme rassemble toutes les créatures que vous pourriez trouver dans les bestiaires d'autres jeux.

Hengoyokai :

Des créatures magiques qui ont la forme de plantes ou d'animaux mais qui peuvent prendre aussi celle d'être humain.

Hiruko :

Une mystérieuse secte apparentée aux démons et dont les buts sont inconnus.

Karma :

L'ensemble des vies antérieures qu'un homme a vécues.

Katana

Le sabre traditionnel du samouraï et son arme de prédilection.

Kimonshuu :

La garde personnelle de Hitomi, l'Empereur-démon, il en a fait ses généraux. Ce sont eux qui détiennent les pouvoirs les plus puissants.

Kugei :

Un magistrat qui parcourt le pays pour rendre la justice au nom de l'Empereur. Noter que ce terme est en fait chinois, je l'ai piqué sur un site consacré à GURPS China.

Kusari :

Une arme constitué par une longue chaîne avec une faucille à un bout et un poids à l'autre. Elle sert surtout à immobiliser un adversaire ou à lui soutirer son arme.

Nunchaku :

Deux morceaux de bois relié par une chaîne. C'est une arme de paysan dérivé du fléau pour battre le blé.

PG :

Points de génération

PJ

Personnages joueurs

PT :

Non c'est pas sale, c'est Père Tsubaya

Samurai :

Tout autant serviteur que guerrier, il est avant tout aux ordres de son seigneur.

Sensei :

Celui qui enseigne, le maître en quelque sorte.

Seppuku :

La cérémonie au cours de laquelle un homme va se donner la mort pour rattraper son honneur perdu.

Shogun :

La personne la plus puissante du Japon, celle qui dirige les armées. Il détient le véritable pouvoir.

Shugenja :

Les magiciens, ceux qui manipulent la magie profane par opposition à la magie divine accordés par les bouddhas et les kamis.

Shuriken :

De petites étoiles en métal qui servent de projectiles aux ninjas.

Wakisashi :

Un sabre court. Avec le katana il forme le signe de reconnaissance des samourais car seuls eux ont le droit de les porter.

Yakuza :

Les mafieux japonais. Des truands qui contrôlent les maisons de passe et de jeu.

# ANNEXES

Dans cette partie vous trouverez quelques chapitres qui auraient mérité un plus long développement, ce dont il seront peut être l'objet un jour. En attendant voici l'idée qui a guidé leur conception et de quoi bricoler des règles si le cœur vous en dit.

## Horreur et démon

Les démons ne sont pas beaux et en plus ils enfreignent les lois de la nature. Deux raisons pour que leur vue soit associé à un jet d'équilibre mental.

Voici quelques exemples.

Equivalent FD	Points	Exemples
Léger	1-4	Assister à une bataille, assister à un duel qui finit par une décapitation
Moyen	5-8	Voir un Corrompu avec une corne sur le front
Lourd	9-12	Voir une meute de corrompu, un seul corrompu avec des tentacules
Grave	13-16	Il vomit de l'acide, a les organes à l'extérieur, est couvert de pustules...
Mortel	17-20	Visite du palais de Hitomi

## Objets magiques

Certains objets sont capables d'emmagasiner une partie de l'énergie que développe leur propriétaire pour accomplir des exploits et qui leur permet de développer des pouvoirs magiques. Pour le faire ces objets doivent être des œuvres de maître, des chefs d'œuvre de l'art ou de l'artisanat (réalisé avec l'aptitude de l'artiste itinérant ou acheté comme un Trait). Chaque fois qu'un personnage qui possède l'un de ses objets dépense un point d'éclat, la réserve de l'objet augmente d'un point. De même à la fin de l'aventure l'objet gagne autant de XP que le héros. Lorsqu'il en a assez l'objet peut acheter un pouvoir.

Exemple : un sabre avec le trait Force d'impact (cool un katana +1 !!). Un tableau avec la spé Séduction. Un bâton avec un sort qui lui permet de s'agrandir.

## Les autres méchants

### *Les onis*

Les onis sont des créatures magiques qui étaient déjà sur le continent avant l'arrivée des démons. On distinguera les gobelins (la chair à canon), les fantômes et les hengoyokai ou métamorphes.

Il y a plusieurs peuples parmi les gobelins. Les bakemono vivent dans les montagnes, les ich-me n'ont qu'un œil, les tengu ont des ailes. Ils vivent en tribu, ne sont pas très intelligent et ont peur des sanctuaires shinto.

Les fantômes sont très différents de notre concept occidental. Ce sont des esprits qui ont des nourritures très variées (des cheveux de guerriers aux cris de femme) et cherche à satisfaire leur faim.

Les hengoyokai sont des animaux ou des plantes intelligents qui peuvent prendre la forme d'être humain ou d'objet.



### *Les shugenjas*

Pour l'instant rien n'a été écrit sur eux. L'idée était d'en faire des personnages de soutien, contemplant la bagarre de loin et manipulant les hasards pour en modifier l'issue. Mais pour l'instant, je n'ai aucune idée de la manière de le retranscrire sous forme de jeu.

Une hypothèse : le shugenja choisit des chiffres en début de partie (autant que sa capacité en Magie +1). Lorsqu'il fait un jet de dé, si l'un de ses chiffres sort, le niveau de réussite est augmenté vers celui au-dessus. Du coup si il choisit des chiffres en dessous de son seuil l'échec devient un succès. Si il choisit au-dessus du seuil la réussite devient un succès critique. Il doit aussi prendre les Pouvoirs de Médium ou de 6ème sens décrit dans Arkéos.

### *Les ninjas*

**Il reste encore des ninjas vivants dans le camp de l'Empereur-démon. Ils peuvent être créés avec l'archétype de personnage et il ne reste plus qu'à leur rajouter des pouvoirs démoniaques.**

### *Les cannibales*

Il n'y a pas grand chose à en dire. Ce sont des grosses brutes primitives. Je les ai rajouté parce que j'ai lu quelque part qu'il y avait vraiment eut des cannibales sur Ezo en même temps que les japonais. Et puis ils ajoutent à l'aspect hétéroclite de l'armée des Ténèbres.

## **Santé et guérison**

Les règles de base me semblent insuffisantes pour un jeu qui risque d'être assez baston. Dans le plus pur style jeux de rôles on peut imaginer des baumes aux plantes, des potions, des imposition des mains par des moines...

Peut être avec des restrictions selon le type de blessure, la manière et la raison pour laquelle elles ont été faites...

## **Poisons et explosif**

Ils tiennent une grande place dans le film : des pétales de rose imbibés de somnifère, des marionnettes humaines rempli de poudre...

Les règles fournis dans Arkéos devrait suffire, avec l'indulgence du MJ pour la manière dont ils sont manipulés ou dont ils imprègnent les matériaux.

## **Les occidentaux**

De la manière dont ils étaient vus à l'époque : grand avec un nez immense et crochu, les cheveux et la barbe hirsute, les yeux rouges et l'haleine chargée, ils pouvaient facilement être pris pour des démons... si vous voyez le scénario qui pourrait être tiré de cette méprise...

Background	
Une brève présentation du Japon féodal.....	1
L'Empereur-Démon et son armée.....	2
La guerre sans nom.....	3
Père Tsubaya.....	5
Situation politique.....	6
Archétypes.....	7
Le samouraï.....	7
Le shinobi (ninja).....	8
Le yamabushi.....	9
Le noble.....	9
Le prêtre Shinto.....	10
Archétype avancée : le prêtre exorciste.....	11
Membre de l'administration impériale.....	11
Artiste itinérant.....	12
Ashigaru (soldat).....	13
Traits.....	14
Traits de caractéristiques.....	14
Traits particuliers.....	14
Pouvoirs.....	16
Spécialités.....	16
Les Combats	
Les armes.....	18
Les écoles de combat.....	19
Ecole du Soleil Levant.....	20
Ecole de l'Ombre.....	21
Ecole de la Montagne Dorée.....	23
Ecole du Paon du Sud.....	25
Ecole des vagabonds.....	27
Ecole de la Tortue Eclairée.....	28
Ecole des frères de l'ouest.....	30
Ecole du Souffle.....	31
Effets spéciaux	
La magie divine.....	34
La nature des kamis.....	34
Les prêtres exorcistes.....	35
Les faveurs des bouddhas.....	36
Panthéon.....	36
Grimoire des exorcistes.....	37

## Les méchants

La véritable histoire..... 40

Les ennemis..... 42

Les démons..... 42

La vérité sur la dimension noire..... 42

Créer un démon..... 43

Capacités surnaturelles..... 44

**ANNEXES..... 48**

Horreur et démon..... 48

Objets magiques..... 48

Les autres méchants..... 48

Les onis..... 48

Les shugenjas..... 49

Les ninjas..... 49

Les cannibales..... 49

Santé et guérison..... 49

Poisons et explosif..... 49

Les occidentaux..... 49