日本

聖闘士星矢

Saint Seiya. L'archipel des Kamis.

聖闘士星矢





Sommaire

Préface 1

Glossaire 2

L'histoire du Japon 4

Aujourd'hui au Japon 11

Système de règles 17

Création de personnages 26

Les combats 31

Les talents 41

Les armes et armures sacrées 50

L'appel divin 55

Le septième sens 58

L'expérience et l'apprentissage 61

La séduction et les sentiments 64

Les clans des kamis 66

Le sanctuaire d'Amaterasu 73

Le sanctuaire d'Izanagi 81

Les deux sanctuaires de Tsuki-Yomi 90

Le temple de susano-Wo 99

Le sanctuaire flottant des kamis du bonheur 108

Le sanctuaire de Raiden 118

Les université des kamis du peuple_____ 126

Les ronins_____ 133

Les différentes façons de jouer_____ 136

Les personnages non joueurs_____ 139

Scénario_____ 174

Feuille de personnages_____ 185

Crédits_____ 187



Préface

Ce document reprend l'univers des Chevaliers du Zodiaque (Saint Seiya) imaginé par Masami Kurumada en 1986. Les éléments de toile de fond de cet univers servent de mise en scène pour ce jeu de rôles. C'est en 1991 que j'ai rédigé une première ébauche de ce jeu sur cet univers m'ayant tant fait rêver. Alors il faudra bien garder à l'esprit qu'il s'agit là d'une œuvre de jeunesse. Un lecteur bienveillant extraira l'essence ludique et épique de cet univers via les règles que j'y ai couché.

Je partirai du principe que le lecteur est familier avec l'Univers de Saint Seiya ainsi qu'avec les principes du jeu de rôles.

L'objectif est de servir un jeu de rôles gratuit, suffisamment riche pour fournir de la matière aux meneurs et également suffisamment d'espace libre pour que chaque meneur puisse y apposer sa touche personnelle. Il sera important de compléter les environnements de jeu par des personnages de leur cru. Le squelette de jeu est volontairement axé sur l'action. Non pas qu'il s'agisse là de l'objectif principal du jeu, mais plutôt de laisser une forme de liberté sur le roleplay à table. On retrouve là, la naïveté que j'avais à l'époque où j'ai imaginé ce jeu (une œuvre de jeunesse). Mais, l'utilisation du jeu sera bien sur ce que les joueurs en feront. D'expérience, j'ai déjà fait des séances de jeu de « Saint Seiya » sans combat (voire même sans jet de dés).

J'ai repris l'univers pour l'adapter à mon envie. Aussi, les amateurs de l'univers de Monsieur Kurumada risquent de remarquer de larges déviations par rapport au fameux « hypermythe » développé dans l'œuvre originale. J'ai restructuré les panthéons suivant les croyances originelles qui nous proviennent des livres d'histoire ancienne.

Le point de départ de ce jeu est l'aboutissement de longues années de jeux. La situation initiale du jeu est donc le résultat de nombreuses aventures vécues par les personnages-joueurs. Ainsi, on peut résumer la situation actuelle par : Athéna a échoué. Les spectres d'Hadès ont conquis le Monde sauf trois endroits qui sont le Japon, l'Egypte et Asgard. Ce premier jeu, « *Saint Seiya : l'archipel des kamis* », se passe au Japon. Les joueurs incarneront les guerriers cosmiques qui servent les kamis provenant du panthéon shintoïste. Plus tard, d'autres jeux viendront et mettront en avant les autres panthéons.

Ce jeu de rôles amateur n'a pas vocation à devenir un produit commercial. Bien au contraire, c'est une éloge à la gratuité. En tant qu'auteur, je serais ravi de vous voir y jouer, l'apprécier et le diffuser. Un jeu de rôles est là pour vivre et amuser ceux qui l'auront entres les mains. Savoir que ce jeu apporte du plaisir de jeu à des tables sous une multitude de formes sera une récompense pour toutes ces heures de travail derrière mon clavier.

Glossaire

Ao andon : Type d'oni particulier formé des sentiments de craintes et de terreur des japonais. Elles ont la forme d'une femme à la peau bleue avec des petites cornes blanches sur le front.

Bake-kujira : Yokaï marin sous la forme d'un gigantesque squelette de baleine.

Baku : Yokaï qui hante les rêves des mortels.

Clan : Rassemblement de combattants et de prêtres dévoués à un même kami ou à un ensemble de kamis.

Cosmos-énergie : Ensemble des énergies internes au corps d'une personne, qui permet de dépasser les capacités humaines. Elle est visible comme une aura autour de l'individu quand elle est employée. La légende voudrait que cette énergie soit similaire à celle des étoiles (d'où son nom). Tout être vivant possède une cosmos-énergie mais bien peu sont capable d'en exploiter les possibilités.

Fundoshi : Pagne traditionnel japonais qui ne dissimule que la raie des fesses et les parties génitales.

Futakuchi-onna : Yokaï féminin possédant une bouche vorace à l'arrière du crâne.

Gaïjin : Terme japonais pour désigner les non-japonais.

Guerrier cosmique : Appellation désignant un combattant capable de déployer et d'utiliser sa cosmos-énergie.

Hanyou : Demi-démon ayant un parent humain et l'autre qui est un oni.

Hari-onago : Yokaï ayant la forme d'une belle femme dont les longs cheveux cachent des lames tranchantes comme des rasoirs.

Hitotsume-kozo : Yokaï humanoïde ayant la forme d'un enfant avec un seul œil.

Jorogumo : Yokaï représentant une femme prenant les aspects d'araignée et de femme, d'une grande beauté. Elle dévore les hommes après les avoir séduit.

Kami : Appellation des dieux dans le shintoïsme japonais. Il en existe des centaines et chacun est associé à un aspect du monde, à une valeur ou un objet.

Kappa : Yokaï humanoïde ayant les attributs d'une tortue qui vit dans les mares.

Kitsune : Yokaï femelle qui se transforme en renarde.

Nukekubi : Yokaï dont la tête se détache la nuit.

Oni : Démon japonais formé par la symbiose de sentiments et de pensées négatifs, ou provenant de la dimension démoniaque.

Rokurokubi : Yokaï humanoïde ayant le cou qui s'allonge démesurément la nuit.

Ronin : Combattant qui n'appartient à aucun clan, même si dans certains cas, il prie un ou plusieurs kamis.



Septième sens : Accomplissement ultime de la compréhension de la cosmos-énergie qui permet de développer une puissance supérieure.

Spectre : Serviteur du dieu Hadès, le dieu des morts grecs.

Tanuki : Yokaï de la forme d'un raton-laveur sur deux pattes.

Tengu : Yokaï ayant l'apparence d'un corbeau humanoïde de taille humaine.

Tsuba : partie du sabre (katana ou wakizashi) qui sert de garde. Bien souvent il est stylisé par le forgeron qui crée l'arme pour mettre à l'honneur son porteur (comme un emblème du combattant en question).

Tsukumogami : Esprit qui hante certains anciens objets, leur donnant vie.

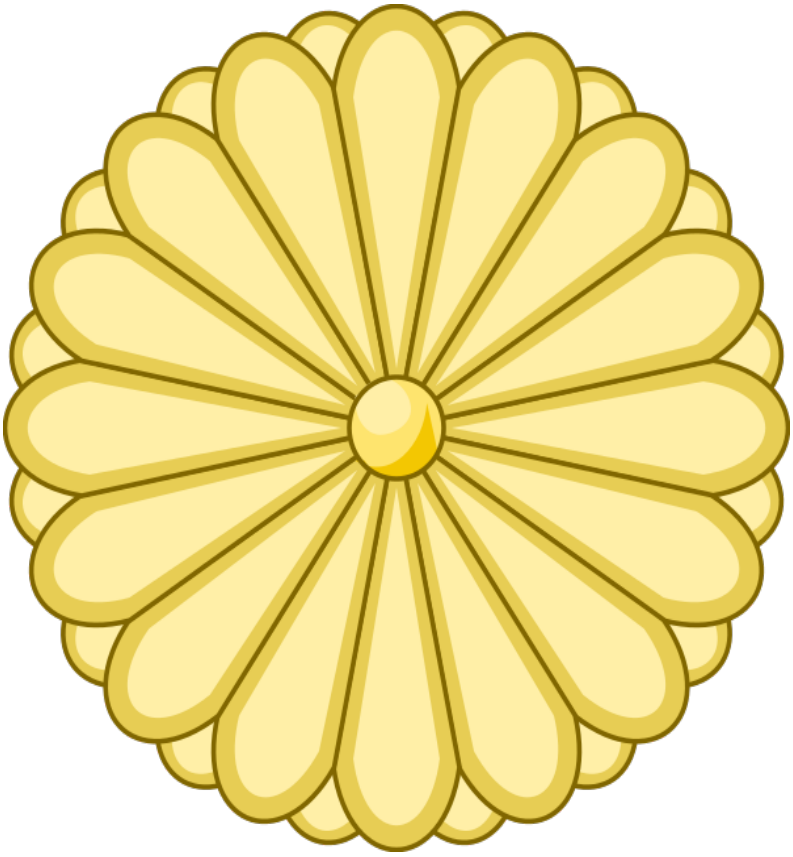
Yokaï : Créature surnaturelle issue du folklore japonais. Habituellement ces créatures se cachent, mais cela est de moins en moins vrai.

Yomi : Monde que les âmes japonaises rejoignent après la mort. Ce monde est dirigé par Izanami, kami des morts, ancienne épouse d'Izanagi.

Yureï : Fantôme, esprit d'un défunt qui n'a pas pu rejoindre le Yomi.



L'histoire du Japon



Le Japon à travers l'Histoire

I) Les temps mythologiques

La période mythologique est peu connue. Les clans du Japon ne sont pas tous d'accord sur ce qu'il y avait avant l'archipel. Les plus patriotes pensent que le Japon fut créé en premier car cet archipel est parfait. Certains, plus illuminés, élaborent des théories de partage du Monde entres les dieux avant même que les panthéons ne se regroupent (les dieux qu'on appelle maintenant les kamis auraient alors choisi l'archipel). Mais voici la version officielle, approuvée par les diverses lignées nobles qui ont régné sur le Japon :

A l'origine, le couple divin Izanagi et Izanami créèrent le Japon grâce à la lance de la création Ame-No-Nuhoko. Il plongèrent, ensembles, la lame dans la mer. Les gouttelettes qui en retombèrent devinrent les îles principales du Japon. Les érudits sont convaincus que cette lance divine referme l'essence même du Japon et que si elle devait un jour être brisée, les îles se disloqueraient.

Divers kamis se joignirent au couple divin. D'autres naquirent du ventre d'Izanami. C'est d'ailleurs en donnant naissance à Kagutsuchi, le kami du feu, qu'Izanami perdit la vie.

Izanami, kami de la création devint Izanami, kami de la mort. Elle erra dans le Yomi et commit l'erreur de manger de la nourriture cuisinée dans le royaume des morts. Son sort était définitivement scellé, elle commença à dépérir et ne pouvait tout simplement plus jamais quitter le Yomi. Mais Izanagi, son glorieux époux, voulut la poursuivre dans le Yomi pour la récupérer et la sauver. Izanami cacha sa laideur en forçant les ténèbres à envahir le Yomi. Elle tenta Izanagi avec de la nourriture pour qu'il reste avec elle éternellement. Mais celui-ci ne fut pas dupe. Il finit par déceler la sécheresse du cœur d'Izanami. Il en fut triste. Lui qui l'avait connu si douce et radieuse. Mais c'est en voyant ce que sont visage était devenu qu'il poussa un cri d'horreur et prit la fuite. La déesse de la mort poursuivit son ancien époux, voulant le retenir de force et utilisant maintes ruses. Mais Izanagi revint sur Terre et bloqua l'accès au Yomi avec un rocher que même mille hommes ne sauraient déplacer.



II) Les temps antiques

La vie s'organisait au Japon sous le regard bienveillant des kamis. Amaterasu, kami du soleil, eut des enfants et engendra la première génération de la lignée impériale. Des ordres de prêtres s'élaborèrent pendant que les kamis se cherchaient des héros à inspirer. C'était le début du maniement du sabre, de la recherche du geste parfait en toute chose. En secret, les clans des dieux commençaient à se mettre en place.

Le Japon fut pris au dépourvu par une attaque d'une armée de sur-hommes venus de Grèce. Il crurent à une tentative d'invasion d'un roi. Mais les pays comme la Chine, encore naissante, avaient été contournés par cette armée. Ce n'est que plus tard que les japonais comprirent que leur envahisseur n'était pas humain. En effet, un peuple appelé « les Atlantes » venaient imposer sa loi sur l'archipel. Il était trop tard quand les clans japonais comprirent que ce peuple de sur-hommes visaient la destruction des kamis. Le Japon se retrouva orphelin de ses dieux, en dehors d'Izanami et de quelques kamis mineurs. Les Atlantes avaient une mentalité protectrice envers les humains qu'ils voyaient comme des enfants immatures. Les dieux grecs, menacés eux aussi de destruction par les Atlantes, s'organisèrent pour emprisonner les Atlantes sous les mers. Beaucoup de personnes au Japon suspectent les grecs d'avoir attendu que les Atlantes les débarrassent des kamis du Japon avant d'intervenir. Une certaine rancune est encore ancrée dans le cœur de ces japonais.

III) Les temps anciens

Sans les dieux, débarrassés des Atlantes, les japonais eurent ensuite l'histoire connue dans les livres. Les clans secrets étaient privés des artefacts divins que leur accordaient les kamis avant d'être détruits. Mais les clans continuèrent à former des guerriers cosmiques qui priaient les kamis. Le clan d'Amaterasu protégea dans l'ombre la lignée impériale. Le clan de Tsuki-Yomi, kami de la Lune, pourchassait les yokaï, les créatures légendaires du Japon. Le clan d'Izanagi protégeait les îles en tant que telles. Le clan des kamis du peuple protégeait les faibles. Le clan des 7 kamis du bonheur parcourait le pays en dispensant de la chance. Les clans de Raiden et de Susano-Wo, désordonnés, dispensaient des guerriers errants qui représentaient une sorte d'esprit de liberté dans une société aux codes structurés.

La plupart des périodes de troubles, de guerres civiles et de changements de pouvoir qu'a connu le Japon dans son histoire étaient liés à une confrontation secrète que se livraient les clans des kamis. L'influence qu'ont eut les clans sur la mentalité si particulière des japonais est indéniable. Pendant longtemps, l'archipel vécut replié sur lui-même sans aucune tolérance envers les étrangers (les gaïjins). Le traumatisme laissé par les Atlantes dans le cœur des clans transparaissait dans cette xénophobie qui s'entremêlait avec un complexe de supériorité fort. Les clans des kamis auraient dû régner officiellement sur le Japon mais la mort de leurs kamis leur ôta toute légitimité.

Cependant, les clans perduraient dans l'ombre. Ainsi, entre 1274 et 1281, le clan d'Izanagi chargea les flottes de l'envahisseur mongol en unissant derrière lui les 7 kamis du bonheur et le clan de Raiden dans plusieurs batailles titanesques. Elles sont connues dans l'histoire du Japon comme la protection divine des kamis : les kamikazes. Cette présentation de l'histoire a largement été encouragée par les clans qui étaient intervenus dans l'espoir d'inspirer dans le cœur des japonais un sentiment d'appartenance raciale chérie et protégée par les kamis.

Durant la fin du shogunat des Tokugawa, l'influence des étrangers (américains et européens) grandissait contre la volonté du shogun. Cette influence allait changer le gouvernement de l'archipel. C'est en 1868 que s'opéra officiellement la restauration Meiji qui ramena l'Empereur du Japon sur le trône. Il était logique d'attendre une réaction violente de la part des clans des kamis qui se sont toujours opposés à la présence de « gaïjin » au Japon. La seule réaction fut ce que les clans ont appelés « la grande inversion ». Les clan d'Izanagi et d'Amaterasu échangèrent leur fonction originelle. Depuis ce jour, le clan d'Izanagi protège la lignée impériale alors que le clan d'Amaterasu est devenu « l'armée des clans » sensée protéger le Japon. Encore aujourd'hui, peu de gens savent ce que ces deux clans ont eut en tête. La grande inversion demeure un mystère pour la plupart des membres de ces clans.



Le vingtième siècle a été le plus sombre pour le Japon. L'empereur Hirohito se joignit au troisième reich allemand pour former l'axe et participer à la seconde guerre mondiale. Les exactions commises en Chine par l'armée japonaise restent une tâche sur l'étendard de l'archipel. Le clan des kamis du peuple reste silencieux sur cette période, honteux de ne pas avoir pu intervenir dans cette souffrance avec plus d'efficacité. Il est toutefois connu que des membres des clans des kamis ont souvent pris sur eux de venir en aide à la population japonaise qui vivait sous les bombardements mais aussi à l'étranger pour protéger les victimes de l'armée de l'empereur Hirohito. Les bombardements atomiques d'Hiroshima et de Nagasaki amenèrent un choc unanime. Les guerriers cosmiques les plus puissants comprirent qu'une arme infaillible était capable de les vaincre et que cette arme était dans les mains de leur ennemi. Les Etats-Unis d'Amériques annexèrent militairement le Japon et forcèrent Hirohito à se montrer face au peuple pour qu'il admette qu'il n'était pas un dieu vivant. Curieusement, le clan d'Izanagi, pourtant responsable de la protection de l'empereur, laissa les forces américaines profaner le sol du palais impérial.

Le Japon humilié subit cette influence étrangère et se voit, depuis lors, privé d'armée... Officiellement. Les clans des kamis se sont tus quelques années et laissèrent la noblesse japonaise se transformer en bourgeoisie. Ils ont voulu observer la réaction de ce peuple si fier si les clans des kamis cessaient de les influencer. Il s'aperçurent avec bonheur que le sentiment patriotique survécut à l'influence des étrangers. Le Japon avait décidé de résister par la guerre économique plutôt que politique.

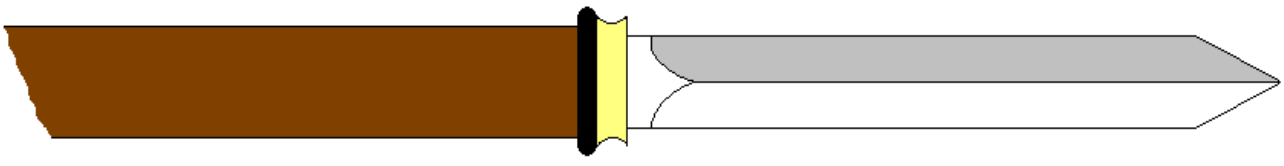
IV) Les temps récents

L'influence des clans des kamis devenait de moins en moins invasive quand un nouveau choc allait bouleverser le Monde entier. Un gigantesque raz-de-marée provenant de l'Océan Atlantique pour se répercuter sur toutes les mers et les océans de la Terre. Le continent Atlante, pourtant vaincu et emprisonné par les grecs lors de l'antiquité jaillit des profondeurs. Le dieu des océans grec, Poséidon, en avait pourtant la garde. Une terrible guerre se déclencha, malgré les protestation timide de l'ONU, entre les deux grandes puissances militaires actuelles : les Etats-Unis d'Amérique et la Chine. Les divers sanctuaires grecs, les guerriers égyptiens et asgardiens livrèrent une guerre au peuple Atlante, de retour et bien décidé à ne plus se faire enfermer sous l'Océan. C'est au cour de ce conflit qu'on entendit parler de la « machine du destin », une espèce d'énorme appareil complexe capable d'absorber l'essence divine. Il est connu maintenant que c'est cette machine qui a, à l'époque, dévoré les kamis du Japon.

Les clans des kamis étaient trop occupés à défendre l'archipel pour s'en mêler. Le public découvrit l'existence des guerriers cosmiques lors de cette guerre. Les yokaï sortirent également de l'ombre pour confirmer les légendes qui constituaient le folklore japonais.

Il fallut l'intervention des spectres du dieu Hadès pour vaincre la menace Atlante et pour détruire la machine du destin. Il se produisit alors un événement qui allait redonner l'espoir au Japon. Contrairement à ce qu'on croyait, les kamis n'avaient pas été dévorés mais emprisonnés. Ainsi, le dieu gaulois Lug et la déesse indienne Kali jaillirent de la machine du destin en tenant un katana de lumière qui n'était autre qu'Amaterasu (qui a, depuis, conserver cette forme). Les autres dieux celtes, indiens et japonais émergèrent à leur tour pour prêter mains fortes aux guerriers qui étaient en train de combattre les Atlantes.

Après cette victoire, les kamis revinrent au Japon. Les clans se montrèrent au public pour recevoir les artefacts qui leur avaient si longtemps été refusés. Enfin, les samouraïs d'Amaterasu portaient leur armure et brandissaient leurs lames sacrées. Les kamis prirent le chemin des Royaumes Célestes, leur domaine qu'ils n'auraient jamais dû quitter. La seule exception connue demeure Amaterasu qui garda sa forme de katana sacré qui est confié au grand maître actuel de son clan, Aki Emiko. Est-ce d'ailleurs cette proximité qui donna tant de puissance à la jeune Emiko ? Toujours est-il qu'elle porte la voix du kami du soleil. Elle a expliqué aux autres clans qu'Amaterasu sait que le panthéon grec a volontairement, à l'époque, laissé les Atlantes emprisonner les panthéons japonais, celtes et indiens avant de venir vaincre les Atlantes.



Alors, les troupes japonaises voulurent se venger des grecs. Aidés par Ekybiogami, le démon de la peste, ils attaquèrent Athènes. Une guerre mêlant Arès le dieu de la guerre et les forces d'Asgard poussa les athéniens à fuir dans une contrée cachée où se trouvait le sanctuaire de Déméter, déesse de la fertilité grecque. Les envoyés d'Arès, soutenus par les messagers de Loki, permirent une alliance avec les clans du Japon. En effet, les diplomates expliquèrent qu'Arès lui aussi avait été victime de Zeus et des autres dieux de l'Olympe et qu'il était près à aider le Japon à prendre sa revanche. Paradoxalement, les légions d'Arès attaquèrent les gaulois et exterminèrent les serviteurs des dieux de l'Inde (pourtant eux aussi victimes de la machine du destin). Mais les tensions entres les arèsiens et les celtes étaient trop fortes (et peut-être que les messagers de Loki ont entretenu une certaine animosité). Les gaulois n'eurent d'autre choix que de fuir dans un lieu encore secret aujourd'hui. Les dieux indiens perdirent tous leurs serviteurs.

Pendant ce temps, l'armée d'Amaterasu, aidée par les suivants d'Ekibyogami et par les messagers de Loki, purent attaquer directement le sanctuaire de Déméter. Mais, alors qu'Aki Emiko avait déjà perdu la première bataille et en préparait une deuxième, des pourparlers pacifiques eurent lieux entre les représentants d'Athéna, de Déméter et elle. Un arrêt des hostilité fut décidé devant les manigances manifestes des gens de Loki. Les troupes d'Aki Emiko retournèrent au Japon. Les clans commencèrent à se rassembler pour discuter d'un positionnement clair de l'archipel vis-à-vis de la question grecque. C'est alliés aux chevaliers d'Athéna qu'ils allèrent à la grande bataille du Caire. Cette bataille opposant les légions d'Arès face au Japon, à l'Egypte et les forces d'Athéna fut violente et sanglante. Les pertes furent terribles. Encore aujourd'hui, les vétérans de cette bataille se demandent comment ils n'ont pas su vaincre un ennemi inférieur en nombre comme l'était l'armée d'Arès.

Vers la fin de cette bataille, les morts commencèrent à se relever et à attaquer sans discernement les vivants, semant le trouble dans les deux armées déjà épuisées.

Les spectres d'Hadès sont de retour. Ils ont attendu que les divers forces s'affaiblissent les unes contre les autres pour conquérir la Terre au nom du dieu du royaume des morts. Ils commencèrent par attaquer les certaines nations, mettant fin à des conflits (notamment entre la chine et les Etat-Unis d'Amérique) pour prendre le pouvoir au nom du dieu des morts.

Au final, Hadès put conquérir une grande partie du Monde. Face à cette menace, déjà affaiblis par les combats passés, le Japon finit par signer un pacte de non-agression avec les spectres d'Hadès. Jusqu'à présent, les spectres ont respecté la neutralité du Japon. L'Egypte est maintenant un allié objectif des spectres d'Hadès.

La dernière bataille prit place en Asgard. Les rescapés de l'armée d'Athéna étaient devenus les vassaux des légions d'Arès et les alliés des guerriers d'Asgard. La reine Pandore, représentante du dieu Hadès sur Terre, envoya ses troupes à l'assaut du pays nordique. C'est un jeune jarl asgardien nommé Fjolnir Gripssonar qui subit les épreuves sacrés pour accéder au Valhalla. Il parvient alors à convaincre Odin que le Ragnarok était arrivé. En effet, selon les croyances asgardiennes, la fin du Monde interviendra dans une grande bataille finale appelée le Ragnarok. Alors Odin commanda à ses troupes de se lever du banquet éternel et de rejoindre le monde des vivants pour une dernière bataille. Les asgardiens parvinrent à repousser les spectres d'Hadès mais ne pouvaient pas les poursuivre hors de leur frontière. Il faut noter la participation de Takao, alors 3ème Dan du clan de Raiden, le dieu japonais de la foudre.

Il joua un rôle décisif pour retenir les spectres suffisamment longtemps pour que Fjolnir puisse passer les épreuves. Les autres clans japonais ont protestés devant cette intervention susceptible de leur attirer l'ire des forces d'Hadès. Pour toute réponse, Raiden nomma Takao Grand maître du clan de Raiden (la place étant alors vacante).

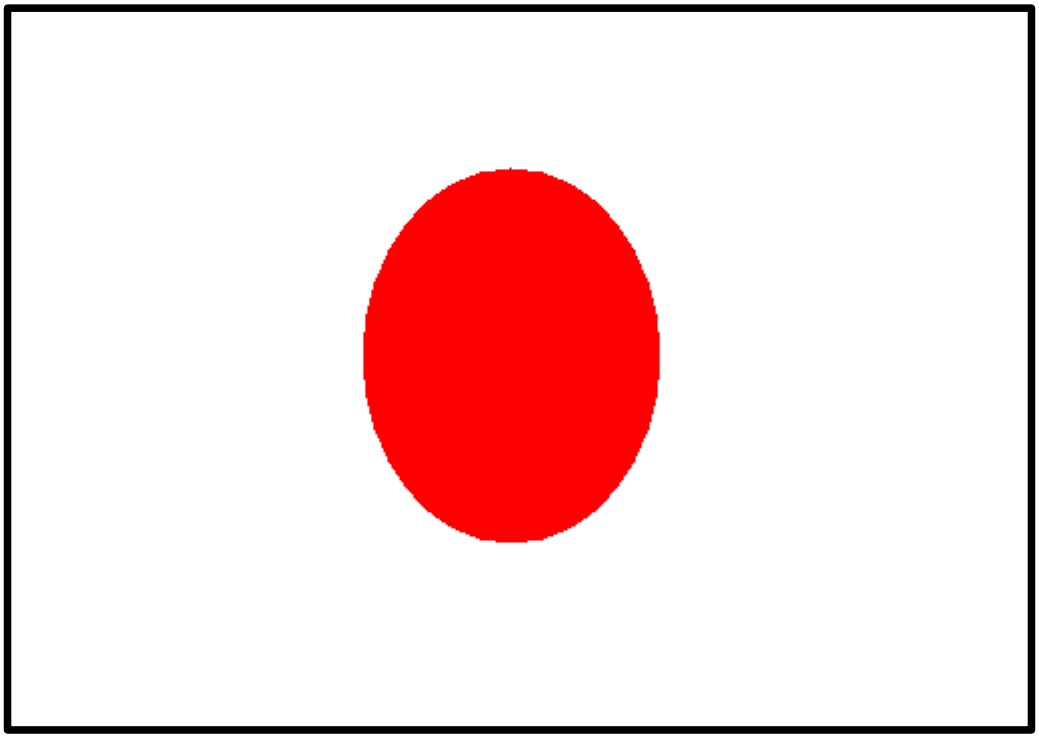
V) L'époque actuelle

Le Japon vit désormais en autarcie. La population a accepté la présence des clans et des yokaïs.

Le système politique a su demeurer en place. Bien sûr, les clans redoutent que les forces d'Hadès brisent le pacte de non-agression pour tenter de conquérir le Japon. Mais, pour le moment, les spectres ne semblent pas vouloir agir. Mais pour combien de temps ?



Aujourd'hui au Japon



Les changements mondiaux, les catastrophes climatiques, la chute des USA, les guerres successives contre les atlantes et contre les spectres ont eut un impact sur l'archipel du Japon. Les ressources provenant des échanges internationaux se sont brutalement taris. Le Japon s'est retrouvé en autarcie de façon quasi immédiate. Le pays du soleil levant a appris à s'assumer comme dans les temps anciens où il ne s'ouvrait pas au Monde.

I) L'archipel

Le Japon est un archipel contenant quatre îles principales et une multitude de petites îles prises entre l'Océan Pacifique et la Mer du Japon. Les quatre îles principales sont le Honshu, Hokkaido, Shikoku et Kyushu. La capitale du pays est Tokyo où siège le pouvoir impérial et gouvernemental.

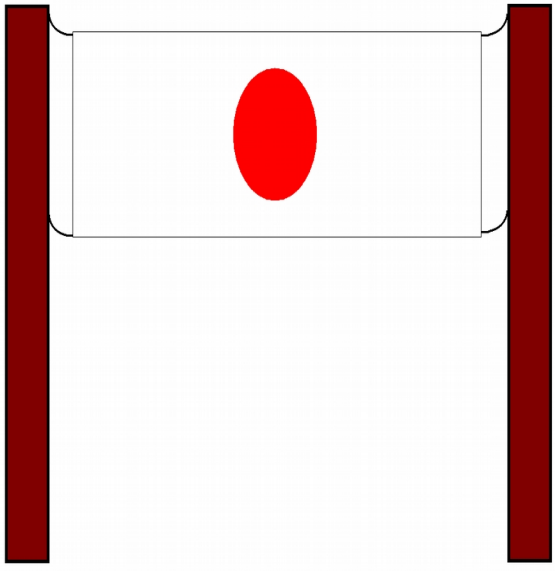
Le pays est divisé en 47 préfectures administratives elle-mêmes divisées en sous préfectures et en districts ruraux. Ces couches administratives successives permettent de gérer les ressources que prélève et redistribue le gouvernement en fonction des besoins.

Le pays comptait plus de 120 millions d'habitants avant le retour des atlantes. Mais les raz-de-marées, les pillages et les guerres ont porté un coup considérable à la démographie. Le Japon ne compte plus que 40 millions d'habitants humains. La population yokaï n'étant pas recensée, seule une estimation avoisinant les 500 individus, tous types confondus peut être avancée. L'archipel abrite également des étrangers qui sont pour la plupart américains ou coréens. Leur situation est plutôt bancale face à une population qui renoue, peu à peu, avec ses penchants patriotiques (voire racistes). Ces « gaïjins » font tous les efforts possibles pour s'intégrer, trop heureux d'avoir été sur le sol japonais alors que le reste du Monde se faisait envahir.

II) Les ressources

L'apport en énergie fossile sous la forme carburant a été stoppé net. Ainsi rouler en voiture ou faire voler des avions est réservé aux instances gouvernementales. La population citadine s'est rabattue sur les vélos. Dans les campagnes, c'est un peu plus compliqué. Les gens utilisent les vélos mais également les animaux de traits. Ce manque d'échange physique a mené les villages des campagnes à s'isoler. La situation sanitaire s'y est donc considérablement dégradée. Mais le peuple japonais est fier et préférera rester dans son village malgré tout, refusant de reconnaître les lacunes logistiques. Ces hommes et ces femmes ont appris à vivre repliés sur eux-même s'accommodant des privations que cela implique.

Les forêts du Japon fournissent le bois, mais le gouvernement a très vite réglementé la coupe des arbres afin de prévenir les besoins en cas d'hiver rude. Il faut noter que l'utilisation du bois en tant que carburant fossile est loin d'être écologique. Mais ce n'est pas la priorité actuelle des dirigeants.





Le Japon dispose encore de ses centrales nucléaires qui apportent l'énergie électrique aux citoyens du pays. Bien que les coupures de courant soient nombreuses, les installations d'urgence en ville subsistent et le peuple peut continuer à bénéficier de ce service. Le réseau internet et de téléphonie dépendent de relais (qui sont encore entretenus) mais aussi de satellites qui sont, pour le moment, laissés à l'abandon, en orbite. Alors, les japonais commencent doucement à s'habituer à l'idée que les moyens de communication modernes vont tomber en panne. Aussi, des ouvriers commencent à replanter des poteaux censés relancer le téléphone fixe. Mais c'est un long travail car le pays a été largement endommagé par les catastrophes naturelles (comme les tsunamis qui ont suivi l'émergence du continent atlante).

Le Japon bénéficie également d'une exploitation de charbon abondante (ce qui est très utile pour remplacer le manque d'essence dans certaines usines). Il faut noter aussi des mines de zinc, d'argent, d'or, de cuivre et de magnésium mais rien qui permette de se priver de recycler les objets usagés. Ainsi, les carcasses de voitures sont souvent récupérées par le gouvernement (la plupart du temps sans contrepartie) ; ce qui ne semble pas trop gêner les propriétaires qui, de toute façon, ne pouvaient plus sans servir par manque de carburant.

Fort heureusement, l'archipel est très bien irrigué. L'eau qui entoure le pays permet de se nourrir en poisson et les rizières sont bien alimentés en eau de source.

III) Le gouvernement

L'archipel du Japon est une monarchie constitutionnelle. Mais, l'Empereur (actuellement Akihito) ne possède qu'un pouvoir symbolique. La politique du pays est menée par le Cabinet, dirigé par le premier ministre qui possède le pouvoir exécutif. La Diète est la chambre parlementaire à deux étages (suivant le même principe des chambres anglaises, la chambre haute et la chambre basse) qui possède le pouvoir législatif.

Officiellement, le premier ministre est nommé par l'Empereur. Mais, bien souvent, il se plie à un choix issu de la Diète. Le Japon n'a plus le droit de posséder d'armée depuis 1945. Les Etats-Unis d'Amérique ont placé l'archipel sous son protectorat. Maintenant que le gouvernement américain s'est effondré, les forces armées stationnées au Japon sont isolés et négocient avec le Cabinet pour se faire subventionner en échange d'une protection contre des navires pirates et d'une aide pour les besoins humanitaires d'urgence sur le territoire.

IV) Les religieux et les prêtres

La religion Shinto a regagné sa place principale dans les croyances spirituelles du Japon. Le retour des kamis a définitivement balayé les fois monothéistes et largement entamé la foi bouddhiste. Le peuple, face à l'adversité, revient vers les temples shintoïstes en toute humilité. Le retour du Takara Bune (le bateau des 7 kamis de la chance) dans les ports japonais est une manifestation du pouvoir divin qui est revenu protéger le Japon. Le fait que le Japon soit la seule nation, avec l'Égypte, qui ne soit pas conquis par les spectres d'Hadès est également une preuve manifeste de la toute puissance des kamis et des clans qui les servent.

Aussi, les temples ont fort à faire car les gens attendent d'eux des réponses que les prêtres n'ont pas toujours. De plus, ils assument une charge humanitaire alors qu'ils ne disposent pas spécialement de plus de ressources que le gouvernement. Cependant, le retour des kamis a permi aux prêtres les plus fidèles de bénéficier du pouvoir des sceaux de leur kami de tutelle. Le pouvoir des sceaux s'effectue par une prière associée à l'idéogramme qui représente le kami (souvent rédigé sur une bandelette de papier). L'effet peut interdire le passage à quelqu'un, l'emprisonner ou appeler le jugement du kami sur l'individu. De plus, certains parviennent à invoquer des créatures ou des guerriers associés à ces kamis. La substance de ces invocations reste encore un mystère. Sont-ce des émanations des kamis ? Ou encore des anciens héros serviteurs du kami en question ? Toujours est-il que ce pouvoir a considérablement renforcé l'impact politique que les temples peuvent avoir. Le Cabinet est très ennuyé avec ça et laisse les clans des kamis gérer le problème des temples (dont certains commencent à ne plus payer aucun impôt, se croyant plus important qu'un gouvernement qui ne reconnaît pas encore officiellement la place des kamis, qui sont bien au dessus de leur pathétique pouvoir séculier).

Les japonais qui meurent rejoignent, pour la plupart, le Yomi, le royaume des morts. Ce lieu de ténèbres est dirigé par la déesse Izanami. Et jamais ils n'en reviennent. Pourtant, certains prétendent que leur ancêtres les visitent pour les conseiller. Peuvent-ils revenir inspirer le monde des vivants ? Ou bien ne s'agit-il là que de vieux yureïs ? Les fidèles des autres panthéons rejoignent le monde des morts qui leur est destiné même s'ils meurent au Japon (un spectres d'Hadès revient chez lui quand il se fait tuer... près à être renvoyé dans le monde des vivants sur ordre de ses maîtres...). En ce qui concerne ceux qui priaient les divinités monothéistes, leur destin dans l'après-vie est moins clair. Il arrive qu'ils rejoignent le monde des morts qui leur convient le mieux.

V) La position des clans

Les clans des kamis ont vécu pendant des siècles dans l'ombre, influençant la politique du Japon en fonction de leurs croyances ou de leurs besoins. Ils se sont fait la guerre pendant longtemps aussi. La rivalité entre les clans d'Amaterasu et de Tsuki-Yomi est vive depuis toujours. Les coups bas et les affrontements étaient nombreux. Mais il faut bien considérer qu'avant le retour des kamis, les samouraï et autres serviteurs ne pouvaient compter que sur leurs capacités. Pas d'appel divin, ni de sabre sacré ou d'armure. Les adeptes ne bénéficiaient même pas de leur pouvoir. Il existait tout de même certaines lames aux capacités surnaturelles (même si bien souvent elles étaient l'œuvre d'un démon).

Depuis le retour des kamis, les choses ont changé. Les clans sont revenus sur le devant de la scène. C'était inespéré pour eux. Ils étaient convaincus que les kamis avaient disparu pour toujours. Mais, maintenant, ils ont l'intention de prendre officiellement la place qu'ils estiment mériter. Le clan d'Amaterasu a l'ambition de devenir l'armée officielle du Japon, le clan des kamis du peuple veut récupérer tous les services sociaux pour les administrer... D'autres clans (comme ceux de Raiden, Susano-Wo ou les 7 kamis du bonheur) ont, par contre, l'intention de ne rien revendiquer ni changer leurs habitudes. Le clan d'Izanagi s'est rapproché de la cour impériale, voulant assurer eux même la sécurité de l'Empereur (ce que le gouvernement a accepté).

Le Mont Fuji joue un rôle majeure dans la diplomatie des clans. Pendant longtemps, ils se sont battus pour le contrôler. Mais, un accord a été trouvé quand les kamis sont revenus. Maintenant, c'est le lieu où des prêtres de chaque clans font passer des épreuves aux membres des clans qui veulent passer au grade suivant.

Les Kamis y ont une influence importante. On dit même que les japonais peuvent leur parler à cet endroit. Ainsi, un adepte de Raiden ayant les pré-requis pour passer son premier dan doit aller au Mont Fuji pour passer une épreuve qui sera spécifique et qui déterminera si le kami est d'accord pour accorder ce grade. C'est également là que le postulant victorieux recevra les artefacts qui prouvent son nouveau statut (sabre, armure, pouvoir spécifique...).

Le cas des gens d'Ekibyogami (le dieu-démon de la peste) est particulier. Ses fidèles aussi ont su résisté à l'emprise du temps. Ils ont montré patte-blanche et ont servi dans les guerres qui ont suivi le retour des kamis. Pourtant, leur présence dérange maintenant. Ils servent un démon puissant et non pas un kami. Les autres clans sont très embarrassés sur cette question, à l'exception du clan de Raiden. Son Grand Maître, Takao, a combattu aux côtés de ce clan et il estime qu'ils ont prouvé qu'ils étaient dignes de confiance.



VI) Les Yokaïs

Le retour des kamis a coïncidé avec celui des Yokaïs. Ces créatures surnaturelles, issues des légendes du Japon, ont utilisé les bouleversements du pays pour dévoiler leur existence au grand public (avant, ils se cachaient dans les campagnes et les environnements sauvages). Bien qu'ils soient considérés comme dangereux, nombreux sont ceux qui cherchent à vivre avec les humains. Les villages isolés se trouvant souvent coupés du reste du pays, des accords harmonieux naissent entres des yokaïs et des villageois. Par exemple, un village peut alimenter des kappas dans la mare d'à coté en concombres et autres légumes. Et ils seront sûrs que ceux ci veilleront à ce que personne ne se noie dans le plan d'eau qu'ils occupent, voire iront les aider en cas d'agression.

Bien sûr, le clan de Tsuki-Yomi est toujours officiellement chargé de les chasser. Mais ils ont finit par faire un tri dans les espèces. Ils s'occupent des hanyous et des onis en priorité. Ils surveillent également les kitsunes et les tengus. C'est une guerre de l'ombre car les chasseurs de Tsuki-Yomi traquent les yokaïs sans rendre de compte à quiconque. Maintenant que les yokaïs sont connus du public, certains d'entres eux réclament des droits et une existence légale (souvent pour entraver les chasseurs de Tsuki-Yomi).

VII) Les étrangers

Les gaïjins (étrangers américains et coréens pour la plupart) au Japon se sont intégrés à la population, très heureux d'avoir échappé à l'emprise des forces d'Hadès. Il reste des militaires américains qui vivent repliés sur eux même. Mais, par la force des choses, ils sont poussés à collaborer avec le gouvernement japonais.

Les gaïjins hors du Japon sont bien plus préoccupants. Il y a premièrement, la majeure partie du Monde contrôlée par les spectres d'Hadès. Ils sont encore très mal coordonnés entres eux. Certains s'autoproclament roi d'un territoire, d'autres, plus altruistes, organisent les humains pour qu'ils se redressent des catastrophes qu'ils ont vécus. Les spectres d'Hadès se permettent régulièrement d'entrer sur le territoire japonais. Il faut dire que, dès le début de la guerre, ils ont su négocier des accords de paix (avec pour objectif de les convaincre de ne pas rejoindre leurs ennemis d'alors). Par conséquent, rien n'empêche les échanges officiels. Mais les japonais se méfient des spectres d'Hadès. Par défaut, ils cherchent à éviter ces gens en armure noire.D'autant plus que la réciproque est compliquée. Les forces d'Hadès font régner une sorte de « chape de plomb » sur les territoires qu'ils contrôlent qui amoindrit les capacités des guerriers cosmiques (qui peuvent se retrouver divisées par dix). Il va de soit que les spectres sont immunisés contre cet effet. C'est une méthode efficace pour se prémunir d'invasions, quand le territoire à défendre est si vaste.

L'Egypte a su s'épargner la domination des hadèsiens. Les dieux égyptiens n'ont jamais été prisonniers des atlantes et leurs ordres religieux demeurent cachés dans les pyramides de Gizeh et dans le Sphinx. Des guerriers en armures défendent ces lieux sacrés. Ils font encore confiance au gouvernement égyptien, mais celui-ci leur est de plus en plus soumis quant à la question de la défense du pays. L'Égypte a peu de liens avec le Japon en qui il voit un ancien ennemi aux coutumes exotiques. De plus, dans un soucis de maintient de la paix, ils font des affaires avec les hadésiens (notamment pour le pétrole). Mais rien n'est arrêté et des approches diplomatiques pourraient très vite être envisagées.

Asgard est un pays coupé du Monde à l'extrême nord de l'Europe. Ce peuple vit encore avec le niveau d'évolution (social et technologique) qui était celui du VIIIème siècle. L'hiver y est permanent. Les dieux nordiques menés par Odin imposent des lois rudes aux asgardiens. Les guerriers de Thor, les gardiens d'Heimdall et autres ordres de combattants, sont les défenseurs de ce territoire glacé. Les asgardiens vivent en clan dirigé par les jarls (la classe noble) et ne se rassemblent en Thing (réunion) que pour prendre les grandes décision. Ils restent les principaux rivaux des hadésiens. Si le Japon et l'Égypte ont négocié la paix avec les spectres pour ne pas se faire envahir, les asgardiens ont combattu férocement pour empêcher les hadésiens de les envahir. Il faut noter la célèbre bataille où les armées du Valhalla sont revenues sur Terre pour s'allier aux vivants et repousser l'envahisseur. Takao, le Grand Maître de Raiden, malgré l'accord de paix avec Hadès, y a joué un rôle majeur en positionnant son clan en ligne de défense contre les spectres. Une cessation des hostilités entre Hadès et Asgard est en cours, mais ce pays nordique reste une priorité pour les spectres qui gardent un souvenir amer de la défaite qu'ils ont subit en Asgard.

Système de règles



I) Les jets de dés et les critiques

Tous les jets de dés demandés en cours de jeu sont des jets de pourcentage :1D100. Comme d'habitude, un résultat petit est préférable. Il doit être inférieur à la caractéristique ou au talent testé. Un résultat de 100 est toujours un échec. Un résultat de 01 est toujours une réussite, même si la caractéristique concernée, à force de malus successifs, est tombée dans les négatifs. En revanche, un résultat de 01 ne donne pas automatiquement la marge nécessaire à la réussite de l'action, si besoins est.

Mais, si le résultat des dés en inférieur ou égal au dixième de la caractéristique testée, il s'agit là d'un jet critique, et plus particulièrement un «critique au dixième». Les conséquences peuvent être multiples. Par exemple, un jet critique au dixième avec le talent Glace, peut permettre de geler une armure d'argent.

Également, si le résultat est inférieur ou égal au centième de la caractéristique concernée, il s'agit là d'un «critique au centième». Ces cas sont suffisamment rares car ils doivent concernée une caractéristique au moins égale à 100. Un résultat de ce type peut permettre de faire des actes exceptionnels comme geler une armure d'or en arrivant au zéro absolu avec le talent de glace.

Il est souvent nécessaire de justifier une marge de réussite au jet. Pour se faire, le meneur soustrait la valeur des dés au score de la caractéristique ou du talent concerné. Cette soustraction donne la marge. Ainsi, plus le jet de dés est bas, plus la marge est élevée.

Parfois, il n'est pas spécialement nécessaire de faire le jet de dés concerné car le personnage a tout le temps. On considère que si on lui laisse le temps de faire sa tache dans le calme, il finira par la réussir. Le principe est que le personnage devra rester 10 rounds sans parler, ni bouger, ni agir d'aucune sorte. Au bout de ces 10 rounds, il dépense le point de cosmos-énergie si besoin est et est considéré comme ayant réussie un jet avec une marge de zéro. Cette possibilité permet d'utiliser les talents sans faire de jet de dés.

Il est à noter, également, que certains pouvoirs permettent d'obtenir un « 01 » automatique sur le jet de dé. Les règles sont telles que :

- Si une marge est nécessaire au jet de dé voulu, le « 01 » automatique permet seulement d'obtenir la meilleure marge possible. Mais, si le score ne permet pas d'obtenir la marge voulue, le résultat est un échec.

- Si le jet recherché demande un résultat critique au dixième ou au centième, là encore, le résultat n'est réussit uniquement si la valeur d'origine du jet le permet (au moins 10 pour un critique au dixième, au moins 100 pour une critique au centième).

- Dans les autres cas, le « 01 » automatique implique une réussite dans l'action entreprise.

Ces règles peuvent parfois être perturbées par des capacités particulières, comme l'utilisation du septième sens.

II) Présentation des caractéristiques des personnages

Les diverses caractéristiques des personnages sont essentiellement présentes pour définir les capacités de combat du dit personnage, ainsi que quelques autres éléments comme son apparence. Les diverses caractéristiques sont :

Cosmos-énergie : elle détermine l'énergie interne du personnage. Les guerriers cosmiques font appel à leur cosmos pour porter des attaques que le commun des mortels ne peut même pas imaginer. C'est la caractéristique maîtresse de ce système. Le personnage aura une valeur maximum et une valeur actuelle dans cette caractéristique.

Puissance de coups : valeur des dégâts des attaques cosmiques du personnage. Elle représente également le potentiel de force du personnage.

Vitesse de coups : valeur chiffrée de la vitesse à laquelle le personnage peut porter ses attaques. Mais cela représente aussi la complexité avec laquelle le coup est porté. C'est la valeur qui représente la technicité d'attaque du personnage.

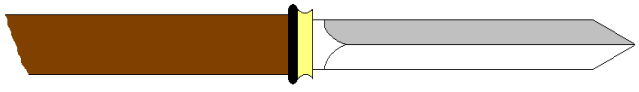
Rapidité : valeur de vitesse de mouvement du personnage directement comparable à la vitesse de coups. Quand le personnage utilise cette valeur pour se défendre, il privilégie l'esquive mais aura un minimum de mouvements de parades.

Parade : faculté de parer les attaques avec ses mains, des armes ou des boucliers. Quand le personnage utilise cette valeur pour se défendre, il privilégie la parade des attaques mais aura un minimum d'esquives.

Ruse : caractérise l'intelligence et les facultés d'attentions du personnage. Cette caractéristique est couramment utilisée pour comprendre les attaques des adversaires et dans l'utilisation des compétences.

Volonté : cette caractéristique est celle qui sauvera la vie du personnage. Elle est là pour déterminer si celui-ci se relève alors qu'il est épuisé.

Beauté : apparence et charisme du personnage. La beauté indique aussi la sympathie qu'inspirera le personnage.



Toutes ces caractéristiques sont échelonnées en pourcentage. Pour les tester, le joueur lance 1D100 et observe le résultat. En cas de réussite, la marge (différence entre la valeur de la caractéristique et le résultat du D100) peut avoir son importance.

Il existe une caractéristique fixe qui représente la résistance du corps du personnage face aux attaques cosmiques. Elle représente les dernières barrières avant la mort du personnage. La plupart des personnages démarrent avec une valeur égale à 10 dans cette caractéristique.

Cette valeur de 10 représente la résistance du corps des personnages qui ont subit un entraînement d'exception. Le commun des mortels a une valeur de résistance du corps égale à 2.

La caractéristique suivante est égale à 0 au début de la carrière du personnage mais ne demande qu'à augmenter : Le septième sens. Elle représente l'accomplissement ultime du guerrier cosmique.

La caractéristique appelée appel divin commence également à 0. Elle représente la confiance que le dieu que prie le personnage (s'il fait parti d'un sanctuaire ou qu'il a la foi en cette divinité) a envers le personnage. Ce score est sans arrêt variable car le personnage reçoit des points directement de son dieu pour ses exploits passés (et parfois même en prévision de ceux à venir).

Mais, il les dépense pour appeler de la puissance de son dieu pendant les combats et les perd. Un personnage sans aucune divinité voit ce score vide jusqu'à ce qu'il adhère à une croyance de manière sincère.

Les attaques spéciales

Le descriptif suivant définit les attaques spéciales des personnages s'ils en ont. Ces attaques prennent un peu plus d'énergie (de cosmos-énergie) mais font plus de dégâts et sont bien souvent plus rapides. Elles occasionnent cependant un malus à la défense. Voici, dans le tableau suivant, comment les paramètres d'une attaque spéciale sont définis :

Nom de l'attaque	Cosmos nécessaire	Bonus dégâts	Bonus vitesse	Correction de défense
Si possible un nom qui est en rapport avec le passé du personnage ou avec ses croyances.	Nombre de points qui seront dépensés par l'utilisation de cette attaque spéciale.	Valeur toujours positive qui s'ajoutent à la puissance de coups quand l'attaque est utilisée	Valeur positive, négative ou nulle qui s'ajoute à la valeur de la puissance du coup quand l'attaque est utilisée	Valeur nulle ou négative qui sert de malus à la défense quand l'attaque est employée

Les valeurs de ces bonus appliqués aux caractéristiques sont déterminées par le nombre de points de « cosmos nécessaire » que le joueur attribue à son attaque.

A la création, le joueur doit avoir au moins 4 points de « cosmos nécessaire » à son attaque mais il peut en rajouter plus.

Le nombre de « cosmos nécessaire » multiplié par 5 est égal au nombre de points à répartir dans le « bonus de dégâts » et le « bonus de vitesse » de l'attaque. S'il le désire, le joueur peut imposer un « malus à sa défense » : le nombre de points de malus est à répartir en plus sur les bonus de dégâts et de vitesse.

Attention à ne pas aller dans les extrêmes. Le MJ reste le seul maître à bord. Il doit être vigilant à ce que les points de cosmos nécessaires ne soient pas trop énormes à la création. Une valeur maximale de 7 semble le maximum tolérable (mais le meneur est libre d'autoriser plus). Il en va de même pour les malus de défense. Un malus de départ ne doit pas être en inférieur à –20. Le MJ reste le seul décideur, s'il autorise à dépasser ces bornes là, c'est son droit. Mais il doit prévenir ses joueurs qu'un malus trop grand à la défense laisse le personnage à la merci de son adversaire après son attaque spéciale. Et qu'un cosmos nécessaire trop élevé ne fera qu'épuiser tout seul votre personnage.

Les talents

Certains personnages ont des talents particuliers (générer de la glace ou des illusions). Ce paragraphe décrit les talents usuels qu'un personnage peut prendre :

-Glace : Le personnage peut générer de la glace au point d'en faire des dégâts sur son ennemi. Ce talent peut se coupler à une attaque spéciale, la rendant encore plus redoutable.

-Feu : Le personnage peut générer du feu au point d'en faire des dégâts sur son ennemi. Ce talent peut se coupler à une attaque spéciale, la rendant encore plus redoutable.

-Foudre : Le personnage génère des chocs électriques utilisables en combat et capables d'alimenter une machine adaptée.

-Contrôle : Ce talent sert à plusieurs choses. Premièrement, il permet d'atteindre une certaine sérénité. De plus, il permet au personnage d'étendre ses perceptions afin que « la vérité lui soit dévoilée ». Ce talent permet de résister aux attaques mentales, ainsi que de déjouer une illusion.



-Illusion : Ce talent permet de créer des images tellement crédibles que l'ennemi croit qu'elles sont vraies.

-Contrôle d'animaux : Ce talent est spécifique à un animal précis (les loups, les corbeaux…) et permet de les contrôler pour leur faire accomplir des taches. De plus, un certain lien permet au possesseur de ce talent de communiquer avec les animaux en question.

-Guérison : ce talent permet de guérir les blessures de quelqu'un. Il fait récupérer des points de résistance du corps en premier lieux.

-Défense parfaite : Ce talent crée une barrière plane supposée infranchissable. Les attaques rebondissent contre cette barrière qui protège son possesseur.

-Réparation d'armure : Ce talent permet de réparer les armes et les armures sacrées.

-Télékinésie : Ce talent permet de déplacer des objets par la pensée. Il peut être couplé à une attaque spéciale.

-Télépathie : Ce talent permet de lire dans les pensées de quelqu'un.

-Invisibilité : Ce talent permet à son possesseur de devenir invisible.

Les talents ont des pourcentages de réussite. Chaque utilisation doit être faite avec un jet de dés 1D100.

Les talents ne sont que l'expression de la cosmos-énergie du personnage. Aussi, chaque utilisation coûtera un point de cosmos-énergie.

Les personnages qui ont un talent à leur création, débutent avec 4D20 comme valeur de pourcentage de départ.

Les techniques particulières

Les techniques des guerriers cosmiques sont des petites variantes de leurs pouvoirs déjà existants destinées à leur apporter l'avantage en combat. Ces techniques peuvent être couplées avec un talent, une attaque spéciale, le maniement d'une arme ou ne pas être couplées. Cette partie du personnage doit servir de « boite à outils » pour agrémenter le personnages de petites feintes qui surprendront leurs ennemis. Il ne faut pas hésiter à créer des nouvelles techniques d'un genre nouveau.

Une technique dispose des paramètres suivants :

-Exécution : Ce score remplace la vitesse des coups en combat. En général, cette valeur est haute. A la création, le personnage dispose d'une valeur de 40+2D20. Il est très difficile de se prémunir face à cette attaque : le défenseur doit impérativement se défendre avec son score le plus bas entre Parade et Rapidité (voir le chapitre combat). De plus, dans ce cas, le défenseur doit faire un jet défensif d'une marge supérieure au jet d'exécution de l'attaquant.

Cependant, si le personnage retente la même technique une seconde fois dans le combat, sa valeur d'Exécution est divisée par 2. Et s'il le retente une troisième fois, ce score sera divisé par 4… Il faut noter que ce facteur diviseur s'incrémente même si le personnage utilise plusieurs fois sa technique dans le même round. C'est le principe de la feinte. Une fois que l'adversaire l'a subit, il sait par où va venir l'attaque. Si le personnage tente de refaire sa technique particulière contre le même adversaire dans le cadre d'un autre combat, le facteur de division sera « déjà entamé » suivant le nombre de fois où il l'a employé par le passé face au même adversaire.

-Dégâts ajoutés : Si la technique est sensée occasionner plus de dégâts, la valeur de ce score est positive. A la création, le personnage peut y mettre 1D10. bien sur ce score s'ajoute à la valeur de Puissance de coups.

Lors de l'exécution, le personnage occasionne Puissance de coups+Dégâts ajoutés comme dégâts sur son adversaire. Mais si la technique se prolonge, la valeur de « dégâts ajoutés » perd 5 points par round (sans pour autant passer dans les négatifs).

-Maintient : Si la technique est sensée être maintenue plusieurs rounds, cette valeur entre en jeu. Une fois portée, la technique reste et semble très difficile à défaire. A la création, un personnage a une valeur de +2D10.

Pour se défaire d'une technique, le défenseur peut tenter un jet de Puissance de coups en opposition avec le score en Maintient+Puissance de coups ou en Maintient+résistance (s'il s'agit d'un objet) du personnage tous les rounds. Cette caractéristique est utilisée pour les techniques d'emprisonnements ou d'étranglement.

Les techniques courantes sont :

-Touché empoisonnée : le personnage couple cette technique à une attaque (spéciale ou normale) et occasionne une paralysie, un empoisonnement à son adversaire. Les détails du poisons sont dans l'encadré en dessous :

Il n'y a pas de caractéristique de «maintient».L'attaque cosmique est normale. Sauf qu'à chaque fois :

-le score en exécution est jeté. Chaque marge de 10 complète entraîne la sentence du poison.

-les dégâts ajoutés sont rajoutés immédiatement même si seulement le jet en exécution est réussi (même avec une marge nulle).

La sentence du poison peut être :

-poison paralysant : des rounds de paralysie (autant de rounds que le nombre de marges de 10 réussies sur le jet d'exécution) en cas de poison paralysant. En cas de jet critique, le nombre de round est doublé. Il n'est pas nécessaire de passer toute la protection de la cible pour appliquer l'effet paralysant.
Option : si le poison est purement paralysant, il peut ne pas y avoir de score en « dégâts ajouté »

-poison affaiblissant : des rounds (chaque marge de 10 points sur le jet d'exécution) où le coût des points de cosmos de la cible est doublé en cas d'utilisation de la victime. Si le jet est critique, le coût de cosmos de la victime est triplé. Il n'est pas nécessaire de passer toute la protection (d'une armure sacrée par exemple) de la cible pour appliquer l'effet de ce poison.

-poison mortel : le nombre de point de résistances de corps perdus en cas de poison mortel est égal à la marge du jet d'exécution divisé par 10. Pour ce cas, il faut au moins faire un point de dégâts (et donc passer l'armure). La victime perd un point par round jusqu'à perdre tous les points convenus lors du jet.

Un éventuel jet dans le talent contrôle sert de barrière à cet effet. La marge du jet en contrôle se soustrait à celle du jet en exécution.

-Emprisonnement : le personnage parvient à immobiliser son adversaire. Il ne lui occasionne pas de dégâts s'il le désire.

Les dégâts ajoutés s'additionnent à la puissance des coups et deviennent des dégâts qui sont appliqués directement au personnage sans tenir compte d'une armure sacrée niveau bronze éventuelle (pour des armures de niveau argent, on peut compter 10 points de protection. 30 pour une armure d'or).

-Blindage d'attaque : le personnage couple cette technique à son attaque (normale ou spéciale) et rajoute des dégâts (ça prend la forme de griffes d'aciers, d'un coup appuyé avec une arme…). La valeur de dégâts ajoutées pour cette technique à la création est +1D10. Il n'y a pas de valeur de maintient.

-contact : le personnage touche la cible sans lui occasionner de dégâts. Mais il peut par la suite utiliser un talent approprié (glace, feu…). Bien sur, une fois au contact, un jet de dé dans le talent nécessaire (ainsi que la dépense de point de cosmos-énergie habituelle) doit être réussi. Ce genre de technique n'a pas de valeur en « dégâts ajoutées » mais elle peut en avoir en maintient. La puissance de coups n'intervient pas non plus. Seule la marge du talent sert à quantifier les dégâts de la victime.

Habituellement, cette technique est employée avec le talent glace, foudre ou feu. On distingue deux façons de l'employer.

La méthode offensive consiste à feinter l'adversaire pour venir au contact le toucher et le congeler/foudroyer/brûler. Plusieurs tentatives de feinte dans le même round nécessite un jet en cosmos-énergie comme une attaque standard. Mais chaque attaque divisera par 2 le score en exécution ce qui sera pris en compte dans l'hypothèse où le personnage voudrait employer à nouveau cette technique plus tard dans le même combat.

La méthode défensive est une forme de parade où le contact est légèrement prolongé pour brûler/congeler/foudroyer l'adversaire. Bien sur, si l'adversaire attaque plusieurs fois dans le même round, la valeur d'exécution est divisé par 2 dès la deuxième parade et ainsi de suite si l'attaquant continue à attaquer... On rejoint ainsi les règles de défenses habituelles (voir le chapitre combat) à ceci près que si le score en exécution a été divisé par 2. Cela compte pour le cas où le personnage voudrait se défendre à nouveau avec cette technique dans le même combat.

Dans les deux cas, le personnage devra refaire un jet de talent à chaque fois qu'il utilisera sa technique même si c'est dans le même round. Cependant, le coût en cosmos-énergie ne s'incrémente pas quand le personnage utilise plusieurs fois ce talent dans le même round (c'est une des rares exceptions à cette règle).

-Contournement : Cette technique permet de passer à coté d'une défense parfaite par le biais d'une arme par exemple. La valeur d'exécution est additionnée à la valeur de vitesse de coups et si la somme est supérieure à la valeur de défense parfaite, le personnage néglige cette défense. Elle est très peu employée car elle n'est utile que pour attaquer un utilisateur du talent « défense parfaite ». Cette technique n'a pas de score en maintient.

Il existe beaucoup d'autres techniques particulières couplées aux talents et aux attaques spéciales. Les joueurs sont libres d'en créer avec l'accord du MJ. Les effets peuvent être très particuliers (rendre aveugle, casser la main…). Si le meneur estime que ces techniques sont excessives, il peut demander une contrepartie comme une baisse temporaire des autres valeurs du personnage. Le MJ peut également rendre la technique plus chère à l'achat lors de la création du personnage.

Les compétences

Les personnages peuvent développer des compétences qui expriment un certain savoir ou des capacités. Généralement, ces compétences n'ont rien de physiques. Voici une liste des compétences couramment employées par les personnages joueurs:

-Chasse: suivre une piste, trouver du gibier
-Agriculture: l'art de savoir faire pousser les récoltes et d'entretenir la terre.
-Légendes: connaissance des mythologies et de l'Histoire
-Art militaire: connaissances en stratégie et les méthodes pour commander les troupes.
-Art: cela peut être la sculpture, la musique...
-Science ancienne: astronomie, médecine...
-Eloquence : convaincre un oratoire
-Science moderne : chimie, physique, médecine...
-Artisanat : forge, ébénisterie...

Les compétences n'ont pas de score. Soit le personnage a la compétence, soit il ne l'a pas. En général, on teste une compétence en faisant un jet de ruse. Mais « Eloquence », par exemple, nécessitera plutôt un jet en beauté.

On peut s'acheter une compétence à la création du personnage. La liste plus haut est loin d'être exhaustive. Il est bon de laisser les joueurs créer les compétences qu'ils désirent eux même.

Pour en acquérir une compétence en cours de jeu, il suffit d'en bénéficier de l'enseignement d'une personne possédant cette compétence, sans autre coût. C'est un gain uniquement acquis par le jeu.

Les langues

Il existe tellement de langues dans le Monde. les langues fonctionnent de la même manière que des compétences à la différence qu'il ne faut faire aucun jet de dés pour l'utiliser.

Les personnages démarrent tous en parlant leur langue natale. attention, cette langue peut très être une langue morte comme le grec ancien parlé dans le sanctuaire d'Athéna. Dans le cadre de « Saint Seiya : l'archipel des kamis », la langue natale sera le japonais. Ils peuvent s'en acheter d'autres à la création.

En cours, de jeu, l'apprentissage des langues est laissé à la discrétion du meneur de jeu. Au bout d'un certain vécu dans un environnement parlant une langue étrangère, le meneur peut décider que le personnage parle maintenant la langue locale.

Création des personnages

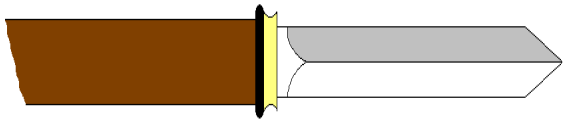


La première chose à faire est de déterminer les caractéristiques du personnage. Cela vous donnera une idée des capacités de départ de votre personnage. Imaginez ensuite son évolution, son environnement. Cela passe par le choix de son origine. Il peut faire partit d'un clan précis. Ou bien, il peut tenir son enseignement de sa famille et n'appartenir à aucune faction au départ. Toujours est-il que les kamis l'ont remarqué, en bien ou en mal…

Pour déterminer les valeurs de départ du personnage-joueur, quelques lancers de dés sont nécessaires :

Caractéristique	**Dés à lancer pour la déterminer**
cosmos-énergie	1D10+15
Vitesse de coups	1D10+10
Puissance de coups	1D10+10
rapidité	1D10+5
parade	1D10+10
volonté	1D100
ruse	1D100
beauté	1D100

Il est à noter que trois caractéristiques sont déterminées par 1D100, ce qui est très aléatoire et souvent injuste. Ainsi, un personnage peut être magnifiquement beau (85% en beauté) et faible mentalement (5% en volonté) et d'une intelligence moyenne (55% en ruse). Ces caractéristiques donnent une première idée du personnage. Certains seront plus avantagés que d'autres mais cela est interprété par « l'intérêt » que les dieux leur portent. Ils seront nés sous des auspices plus ou moins favorables à accomplir de grandes choses. Le meneur est libre d'imposer un plancher à ces valeurs s'il estime qu'une caractéristique trop basse est trop handicapante pour le jeu. Il est conseiller de calculer que la somme de ces trois valeur soit au moins égal à 120. Si ce n'est pas le cas, il est recommandé de relancer les trois jets de dés. Une autre option est de lancer 5D20 pour chacune de ces trois caractéristiques (volonté, ruse et beauté). Cela permet de viser statistiquement une moyenne plus acceptable.



Ensuite, le personnage dispose de 5 points de don pour améliorer son personnage. Ces points permettent de s'acheter des attaques spéciales, des talents et des avantages. Ces points peuvent aussi permettre d'augmenter des caractéristiques.

Les points de dons se dépensent selon le tableau suivant :

Choix de dépense	Coût en points de dons
Acheter les talents suivants : illusion, contrôle d'animaux, guérison, défense parfaite, réparer les armures	1*
Acheter les talents suivants : feu, glace, foudre, contrôle, télékinésie, télépathie, invisibilité	2*
10 points à répartir dans les caractéristiques et les talents déjà achetés.	1
Une attaque spéciale	1
Une attaque spéciale reliée avec un talent déjà possédé	2
Une technique particulière	1 ou plus
Une attaque spéciale reliée à l'utilisation d'une arme	1
Une compétence	1
Une langue en plus de la langue natale	1

Si un joueur veut acheter plus d'un talent dès la création, le prix du deuxième talent augmente d'un point de création. Et un éventuel troisième talent coûtera deux points de création de plus que ce qui est indiqué dans le tableau. Et ainsi de suite...

Le meneur est libre d'augmenter le coût d'une technique particulière si celle-ci possède des facultés hors du commun (un peu comme *l'illusion du Phénix* de la série).

Il est rappelé que lorsqu'un personnage s'achète un talent, il gagne celui-ci à hauteur de 4D20 %. Libre à lui de rajouter des points dedans s'il le désire.

Enfin, il ne reste plus qu'à trouver un nom, une description du personnage et à le plonger dans l'univers de Saint Seiya. Ces règles permettent de créer un personnage de niveau apprenti.

Il est possible de créer des personnages d'un niveau plus élevé (selon les désirs du meneur). Il existe trois niveaux au dessus de celui d'apprenti : le niveau bronze, le niveau argent et le niveau or.

<u>Personnages de bronze</u>

Si vous voulez créer des personnages équivalents aux porteurs d'armure de bronze, vous procédez de la même manière que pour un apprenti à la différence :

Cosmos-énergie de départ : 1D10+20
Le personnage débute avec 10 points de créations

Personnages d'argent

Si vous voulez créer des personnages équivalents aux porteurs d'armure d'argent, voici comment procéder :

Cosmos-énergie de départ : 50+1D10
Les autres caractéristiques physiques : 35+1D10
Le personnage débute avec 10 points de créations
La conception des attaques spéciales n'ont plus besoins d'être limités à 7 points de cosmos-énergie nécessaires.
Le personnage peut accéder aux talents avancés (voir guide du maître) et s'en acheter un pour le prix d'un point de création s'il remplit les pré-requis.

Personnages d'or

Si vous voulez créer des personnages équivalents aux porteurs d'armure d'or, voici comment procéder :

Cosmos-énergie de départ : 100+1D10
Les autres caractéristiques physiques : 65+1D10
Le personnage débute avec 12 points de créations
La conception des attaques spéciales n'ont plus besoins d'être limités à 7 points de cosmos-énergie nécessaires.
Le personnage peut accéder aux talents avancés et s'en acheter un pour le prix d'un point de création s'il remplit les pré-requis.
Le personnage débute un score de 10 en 7ème sens mais ne peut bien évidement pas l'augmenter avec ses points de création.

Gagner des points de créations

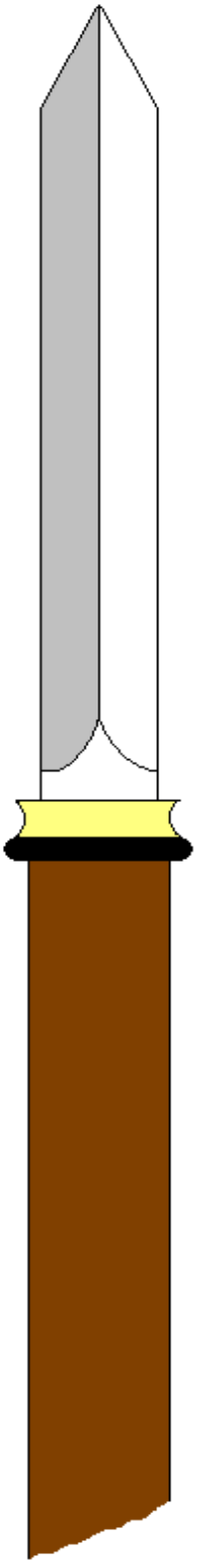
En réduisant de 10 points une ou plusieurs caractéristiques, le joueur peut gagner un point de création supplémentaire. Le nombre de fois où il peut le faire dépend du type de personnage crée :

Niveau de personnage en train d'être créé	**Nombre de points de créations récupérables**
Apprenti	2
Bronze	2
Argent	3
Or	5

A la création, un personnage renonçant à sa dévotion à son dieu peut également gagner un point de création supplémentaire. Mais, il n'aura alors jamais d'appel divin (ce qui le prive de devenir adepte ou porteur d'armure...). Bien sur, cette situation peut évoluer en cours de jeu. Mais devenir un fidèle d'un dieu peut nécessiter une quête qui se réglera pendant la partie.

Dans un cadre de jeu japonais comme *« Saint Seiya ; l'archipel des kamis »*, le meneur pourra considérer que le niveau de départ du personnage amène un certain grade au seins des clans comme suit :

Niveau de création du personnage-joueur	**Grade au sein de son clan**
apprenti	Novice en court d'apprentissage
Niveau bronze	adepte
Niveau argent	1er dan
Niveau or	2ème dan



Les compétences à la création

De facto, le personnage doit acheter d'éventuelles compétences. Mais un meneur généreux peut offrir une compétence gratuite au départ. Il y a alors deux cas :

-le personnage appartient à un sanctuaire, un ordre qui détermine la compétence apprise (un apprenti de chez Artémis apprendra « chasse », un prêtre d'Héphaistos apprendra « artisanat de la forge »)

-Si le personnage est indépendant, le meneur laisse le joueur choisir sa compétence gratuite voire même en créer une.

Les combats



Les personnages de Saint Seiya passent leur vie à se battre. Certains deviennent même porteurs d'armures sacrées ou brandissent un sabre. La plupart des règles de ce jeu sont là pour gérer l'aspect combat.

Les deux premières règles à retenir sont sur l'utilisation des rounds de combat :

a) Chaque round est consacré à un seul attaquant, ou une seule faction attaquante. Dans ce même round, l'adversaire se défendra mais n'attaquera pas. Ainsi, un ronin utilisera un round pour attaquer son adversaire (un oni). Durant ce round, l'oni n'attaquera pas. Mais, le round suivant sera, alors, consacré à la phase d'attaque de l'oni et le ronin ne pourra alors que se défendre. Bien souvent, il s'agit d'une sorte de provocation. Le combattant sûr de lui défie son adversaire de l'attaquer, prétendant qu'il ne le craint pas.

b) Chaque personnage ne peut entreprendre qu'un seul type d'action par round. S'il décide d'une parade, il ne peut pas opter pour une esquive en cours de round. S'il utilise un talent (comme pour créer des illusions), il ne pourra pas attaquer. Il existe des exceptions à ces règles comme lorsqu'une attaque spéciale utilise un talent. Mais, il faut se souvenir qu'il ne s'agit là que d'une attaque couplée à un talent et non pas l'utilisation d'un talent brute. De même, un personnage lançant une série de coups de type physique ne pourra pas lancer une attaque spéciale dans le même round, ni même se défendre d'une attaque.

Tout d'abord, il est préférable de faire la distinction entre les attaques physiques et les attaques cosmiques. Les attaques physiques sont juste des prouesses martiales très fines. Leurs dégâts et leurs vitesses sont limités. Mais les attaques physiques ne coûtent aucun point de cosmos-énergie. Les attaques cosmiques, au contraire, dépensent de la cosmos-énergie mais sont les plus violentes qui soient.

Lancer une **attaque physique** ne coûte pas de point de cosmos-énergie mais les valeurs physiques sont divisées par 3 (même le score en cosmos-énergie lui-même, employé pour relancer une attaque le même round). Il est également possible de se défendre de la même manière sans utiliser de cosmos-énergie. Mais, bien sur, dans ce cas, les valeurs défensives comme rapidité ou parade sont elles aussi divisées par 3.

Visuellement, ce genre d'attaque ressemble à des coups de poings et des coups de pieds très techniques et puissants.

Lancer une **attaque cosmique** coûte un point de cosmos-énergie. Le coup partira avec la vitesse égale au score en vitesse de coups et fera autant de dégâts que la valeur de puissance de coups.

Visuellement, ce genre d'attaque ressemble à des ondes de chocs dépassant la vitesse du son et particulièrement destructeurs.

Le combat se séquence en rounds qui durent le temps qu'un des deux belligérants porte l'ensemble de ses attaques sur l'autre. Puis, le round suivant commence et les rôles d'attaquants et de défenseurs sont inversés. Celui qui porte l'attaque est l'attaquant et l'autre le défenseur. Le défenseur a plusieurs possibilités pour ne pas subir les dégâts de l'attaque :

-Parer l'attaque : Si le score du défenseur en Parade est supérieur au score de vitesse de coup et de puissance de coup de l'attaque qui lui arrive dessus, l'attaque est parée. Cependant, pour utiliser ses caractéristiques à leur potentiel maximum, le défenseur devra dépenser un point de cosmos-énergie. Mais l'attaquant a la possibilité de persévérer dans son attaque. L'attaquant fait alors un jet en cosmos-énergie et s'il est réussi, l'attaque se poursuit et là, le défenseur doit faire un jet en parade. Bien sur, si le jet de parade est réussi, le défenseur aura une nouvelle fois dévié l'attaque alors que s'il rate il en subira les dégâts. Ensuite, l'attaquant pourra

encore attaquer (même s'il a déjà touché sa cible). Il devra alors faire un jet de cosmos-énergie **divisé par deux**. En cas de réussite, l'attaque continue, et le défenseur doit alors faire un jet de parade **divisé par deux** aussi. L'attaquant peut continuer tant qu'il réussi des jets de cosmos-énergie **divisés par deux par rapport au jet précédent**. Et le défenseur poursuivra ses jets de parade en **divisant aussi par deux par rapport à son jet précédent**. Au moment où l'attaquant échoue, les attaques s'arrêtent et on compte les dégâts qui ont touché le défenseur.

Si le score du défenseur en parade est inférieur soit à la vitesse du coup ou la puissance du coup (ou les deux), le défenseur devra faire un jet en parade dès le premier coup, avant même que l'attaquant n'aie besoin d'en faire un en cosmos-énergie. Et donc, les jets de dés en parade seront décalés dans leurs divisions successives par deux.

-Esquiver l'attaque : Si le score du défenseur en Rapidité est supérieur au score de vitesse de coup de l'attaque qui lui arrive dessus, l'attaque est esquivée. Cependant, pour utiliser ses caractéristiques à leur potentiel maximum, le défenseur devra dépenser un point de cosmos-énergie. Mais l'attaquant a la possibilité de persévérer dans son attaque. L'attaquant fait alors un jet en cosmos-énergie et s'il est réussi, l'attaque se poursuit et là, le défenseur doit faire un jet en rapidité. Bien sur, si le jet de rapidité est réussi, le défenseur aura une nouvelle fois esquivé l'attaque alors que s'il rate il en subira les dégâts. Ensuite, l'attaquant pourra encore attaquer (même s'il a déjà touché sa cible). Il devra alors faire un jet de cosmos-énergie **divisé par deux**. En cas de réussite, l'attaque continue, et le défenseur doit alors faire un jet de rapidité **divisé par deux** aussi. L'attaquant peut continuer tant qu'il réussi des jets de cosmos-énergie **divisés par deux par rapport au jet précédent**. Et le défenseur poursuivra ses jets de rapidité en **divisant aussi par deux par rapport à son jet précédent**. Au moment où l'attaquant échoue, les attaques s'arrêtent et on compte les dégâts qui ont touché le défenseur.

Si le score du défenseur en rapidité est inférieur à la vitesse du coup, le défenseur devra faire un jet en rapidité dès le premier coup, avant même que l'attaquant n'aie besoin d'en faire un en cosmos-énergie. Et donc, les jets de dés en rapidité seront décalés dans leurs divisions successives par deux.

-Contre-attaquer : Le défenseur a aussi la possibilité de lancer une attaque en simultanée avec celle de l'attaquant. C'est ce qu'on appelle une « attaque croisée ». Cette façon de combattre est audacieuse car elle impose un malus de -25 % à toute tentative de défense (parade ou esquive, les deux autres options de défense) pour les deux belligérants. Une fois les deux attaques lancées, chaque participant peut tenter de défendre (esquive ou parade) avec le malus de -25 %. De plus, les tentatives de « compréhension de l'attaque spéciale » recevront également un malus de -25 %. **Il faut noter que celui des deux qui décide d'esquiver ne pourra pas re-attaquer en utilisant un jet de cosmos-énergie dans ce round**. Seule une utilisation de la parade permettra aux combattants de lancer une deuxième attaque (avec un jet de cosmos-énergie réussie). Quand cette option de combat est choisie, il arrive bien souvent que celui qui était l'attaquant soit finalement celui qui subit des dégâts. **Il faut noter aussi que si l'un des deux attaquants (dans ce cas, les deux belligérants sont des attaquants) rate sa parade, il ne pourra pas, de toute façon, lancer une deuxième attaque**. Cette option de combat est utilisable avec des attaques spéciales également (*Shiryu peut décider de contre attaquer face à l'attaque d'un chevalier en lançant la colère du dragon en contre-attaque*). En général, cette option de combat est très utile quand le défenseur a compris

quand le défenseur a compris l'attaque qui lui arrivait dessus (voir plus loin).

Une fois que l'attaquant a finit d'attaquer on fait le calcul du nombre d'attaques subies qu'on multiplie par le score en puissance de coup lié à l'attaque. Ce nombre est déduit du score en cosmos-énergie du défenseur. Une fois cela fait, le défenseur (s'il tient encore debout) peut attaquer à son tour et les rôles sont inversés.

Les points de cosmos-énergies utilisés pendant l'attaque et la défense sont déduits du score en cosmos-énergie actuel de l'attaquant. Mais, le joueur peut très bien décider de dépenser plus de points de cosmos-énergie pour augmenter ses caractéristiques et ses talents pendant tout le tour. Cela se traduit par une augmentation d'un score ou de plusieurs grâce aux points de cosmos énergie pour une valeur d'un point dépensé pour un point obtenu. Ainsi, d'un tour à l'autre, les attaques vont varier et adopter la stratégie voulue par le joueur (*augmenter le score en vitesse de coup pour essayer d'être sur de réussir à porter l'attaque ou encore augmenter le score de puissance de coups pour faire plus de dégâts ou de faire voler en éclat une défense parfaite…*).

Les dégâts sont soustraits au score actuel de cosmos-énergie du défenseur. Ainsi ce score sert à la fois d'énergie pour les attaques et de résistance face aux dégâts. Quand ce score tombe à zéro, le personnage doit réussir un jet en volonté **à la fin du round en cours**. Si le jet est raté, le personnage tombe dans l'inconscience à la merci de son adversaire. Si le jet est réussi, le personnage reste debout toujours prêt à se battre, mais avec un score en cosmos-énergie égal à zéro. Si, dans cet état, il tente une attaque cosmique ou s'il encaisse encore des dégâts, il devra refaire un jet en volonté mais cette fois-ci **divisé par deux**. En clair, comme pour une défense en plein combat, il devra faire un **jet de volonté divisé par deux par rapport au jet précédent**.

Les points de résistance du corps sont aussi mis à rude épreuve pendant un combat. A chaque tour où un personnage reçoit des dégâts sans armure sacrées, il perd un point de résistance du corps. S'il porte une armure, il ne perdra un point de résistance du corps qu'une fois sa cosmos-énergie réduite à zéro. Quand les points de résistance du corps sont à zéro, le personnage tombe dans un coma profond de plusieurs mois dans le meilleur des cas. En général, il meurt sur le coup. Le MJ devra décider si c'est le cas. Tout dépend du ton qu'il veut installer dans sa chronique. Dans tous les cas, la perte de points de résistance du corps doit être marquante.



Exemple de déroulement de combat entres deux adversaires simples :

Nous avons deux combattants dont les caractéristiques sont :

	Cosmos-énergie	Vitesse de coups	Puissance de coups	Rapidité	Parade	Volonté
Yato	45	35	20	35	20	65
Hiruda	50	25	40	20	30	45

-Round1 :

Hiruda défie Yato !

Yato passe à l'attaque. Il décide d'envoyer une attaque cosmique. Il dépense un point de cosmos-énergie pour l'activer.

Son attaque part avec une vitesse de 35 et une puissance d'impact de 20. Hiruda dépense un point de cosmos-énergie pour activer sa défense au niveau cosmique. Il est sur de la puissance de ses techniques défensives et décide de faire une parade.

La vitesse de l'attaque est de 35 et la parade d'Hiruda est de 30. La vitesse étant supérieure, il est nécessaire de faire un jet de dé.

Les dés donnent 21 → Hiruda réussit à bloquer tous les coups.

Mais, Yato a la possibilité de attaquer à nouveau (sans dépenser de la cosmos-énergie supplémentaire) s'il réussit un jet en cosmos-énergie.

Les dés donnent 39 → Yato relance une attaque dans le même round.

Hiruda doit à nouveau se défendre. Mais cette fois-ci, son score en parade est divisé par deux (car il a déjà fait un jet en parade ce round-ci). Il n'a pas la possibilité d'opter pour une esquive car un personnage ne peut qu'un seul type d'action par round : Donc ce sera obligatoirement une parade. Le score en parade est de 15.

Les dés donnent 95 → Hiruda reçoit de plein fouet la seconde série de coups que lance Yato et perd 20 points en cosmos-énergie (la puissance de coups de Yato). De plus, comme il ne porte pas d'armure, Hiruda perd également un point en résistance du corps.

Mais, Yato ne compte pas s'arrêter là. Il veut attaquer encore une fois. Son score en cosmos-énergie est divisé par deux : 22,5 soit 22.

Les dés donnent 47 → il n'y aura pas de troisième attaque.

Le round se termine ainsi.

Yato a maintenant un score en cosmos-énergie de 45 mais il ne lui reste que 44 points de cosmos-énergie (le score et les points sont à différencier sur la feuille de personnage).

Hiruda a maintenant un score en cosmos-énergie de 50 mais, il ne lui reste que 29 points de cosmos-énergie (1 pour l'avoir activé et 20 pour les dégâts reçus). Son score de parade est à nouveau de 30. Et il ne lui reste que 9 points de résistance du corps.

-Round 2 :

Hiruda fulmine et passe à l'attaque, aveuglé par son désir de vengeance. Il dépense un point de cosmos-énergie pour l'activer. Yato fait de même (sauf que lui ne fera que se défendre).

Yato est rapide et il décide d'esquiver. La vitesse de coups est de 25 et le score en rapidité de Yato est de 35. → Alors Yato esquive automatiquement la série de coups qui lui arrivent.

Hiruda veut attaquer encore. Il doit faire un jet en cosmos-énergie (soit 50%).

Les dés donnent 14 → Hiruda attaque une seconde fois.

A ce moment là, Yato (qui ne peut qu'esquiver) est obligé de faire un premier jet en rapidité (soit 35%).

Les dés donnent 27 → Yato esquive la deuxième série de coups. Il s'en sort bien.

Hiruda veut encore attaquer : il doit faire un jet de cosmos-énergie divisé par deux (soit 25%)

Les dés donnent 67 → le round se termine ici

Hiruda n'a plus que 28 points de cosmos-énergie et Yato n'a plus que 43 points de cosmos-énergie.

-Round 3 : Yato attaque et Hiruda se défend...

-Round 4 : Hiruda attaque et Yato se défend...

Le combat ne s'arrête que lorsque :

-un combattant atteint 0 en cosmos-énergie et rate son jet en volonté.

-le score de résistance du corps tombe à 0.

Les scores en cosmos-énergie, parade et rapidité qui ont subit des divisions reviennent à leur maximum à la fin du round.

En revanche, le score en volonté qui subit des divisions retourne à son maximum qu'après un petit repos (d'au moins quelques minutes).



Les armes sacrées font plus de dégâts sur le corps des combattants. Ainsi, un personnage recevant une attaque cosmique d'un porteur d'une arme sacrée alors qu'il ne porte pas d'armure perdra 3 points de résistance du corps au lieux d'un seul. La matière de l'arme sacrée entre en considération quand le défenseur porte une armure sacrée. Le tableau suivant résume les pertes en points de résistance du corps :

Type d'arme sacrée de l'attaquant	**Type d'armure du défenseur**	**Points de résistances de corps perdus**
Toutes	Sans armure	3
bronze	bronze	1
argent	bronze	1
or	bronze	2
Argent et or	argent	1
or	or	1

Ces pertes occasionnées par les armes s'effectuent à chaque attaque réussie même s'il reste de la cosmos-énergie à la victime.

De plus, quand un personnage perd la moitié de ses points de résistance de corps, il commence à être très fatigué. Cela se traduit par un malus de 5 points à tous ses jets de dés jusqu'à ce que son score repasse ce fameux seuil fatidique.

Il faut savoir que les combattants joués dans ce jeu ont une telle science du combat et du corps humain qu'ils peuvent choisir de réduire la puissance de leurs coups et ainsi faire moins de dégâts. De plus, ils peuvent choisir d'épargner la vie de leur adversaire en épargnant les points vitaux. Cela se traduit par le choix à l'attaquant de faire perdre ou non des points de résistance du corps à son adversaire. Tuer un individu n'est jamais un accident, c'est toujours volontaire.

L'utilisation des attaques spéciales

Les attaques spéciales peuvent faire la différence lors d'un combat. Ces attaques coûtent plus cher en cosmos-énergie mais, augmentent de manière significative les paramètres de l'attaque. En plus, l'attaquant peut dépenser encore plus de points de cosmos-énergie pour augmenter ses attaques (comme pour une attaque cosmique de base ; voir plus haut). Cependant, les attaques spéciales sont plus dures à renouveler dans le même tour. Si l'attaquant veut la relancer, il devra réussir **un critique au dixième en cosmos-énergie.** Attention, cette valeur (la cosmos-énergie divisée par 10) n'est pas sujette aux divisions successives que lorsque le personnage lance une série de coups cosmiques.

Si la **vitesse de coups totale d'une attaque spéciale** (la caractéristique, le bonus de l'attaque spéciale, un éventuel bonus provenant d'une arme ou d'une dépense supplémentaire pour augmenter la caractéristique) est **au moins deux fois supérieur à la valeur de la caractéristique défensive** utilisée, alors le défenseur ne peut faire autrement que de subir l'attaque et d'encaisser les dégâts : La technicité est alors trop complexe et rapide pour le défenseur.

Un attaquant qui utilise son attaque spéciale subit un malus à la défense qui s'applique à la parade et à la rapidité. Ce malus s'applique pendant le tour où est utilisée l'attaque spéciale et pendant le tour suivant (si l'adversaire contre attaque immédiatement ; le meneur peut considérer que ce malus disparaît si les deux adversaires prennent le temps de parler comme pour négocier la reddition d'un adversaire).

Une attaque spéciale peut être comprise en l'observant ou en la subissant. Celui qui veut la comprendre doit faire un jet de ruse avec une marge de 5 fois le nombre de points en cosmos-énergie nécessaire à cette attaque spéciale. En cas de réussite, il a compris l'attaque et **se défend automatiquement sans faire de jet de dé mais devra tout de même activer sa cosmos énergie en dépensant au moins un point de cosmos-énergie** (*il est recommandé de noter sur la feuille du personnage les noms des attaques que le personnage a compris, ça pourrait lui sauver la vie*).

Règle optionnelle :

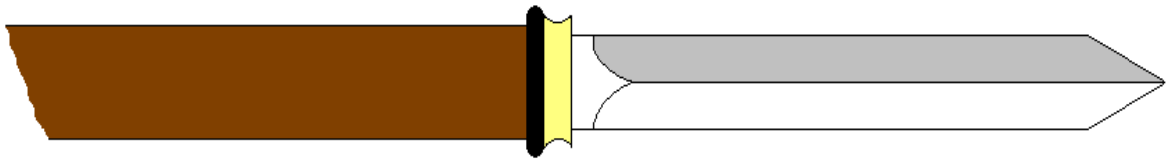
Une attaque spéciale nécessite toujours un jet de défense (rapidité, parade...) quand elle est employée pour la première fois dans le combat. Même si le défenseur possède une valeur de parade largement supérieure à la vitesse et la puissance du coup qui lui arrive, il devra faire un jet.

Les autres fois où le personnage utilisera cette attaque spéciale contre le même adversaire, cette fois-ci ce sera la règle classique qui s'appliquera. (donc si la valeur de « rapidité » du défenseur est supérieure à la vitesse de coups de l'attaque, il esquivera sans jet de dé).

L'utilisation des techniques particulières

Quand l'attaquant utilise une technique particulière, il doit alors faire un jet dans son « exécution » pour que son attaque réussisse (il doit également dépenser un point de cosmos-énergie). Si c'est une réussite, il doit conserver la marge de côté. En effet, le défenseur doit réussir un jet de défense (qui est obligatoire) avec la même marge. Cette confrontation des marges est là pour simuler la subtilité de la feinte que l'attaquant fait. Il faut se rappeler qu'une technique particulière n'est rien d'autre qu'une feinte. Donc, le défenseur peut se sentir surpris la première fois mais s'attendra à ce coup les fois suivantes. Voila pourquoi le score en « exécution » de la technique sera divisé par deux, vis à vis de ce même défenseur.

Il n'est pas nécessaire d'essayer de comprendre les techniques particulières étant donné que leur valeur d'exécution va décroître en cas de ré utilisation. Cependant, il est judicieux de demander au personnage qui subit une technique qu'il a déjà reçu, il y a longtemps, un jet en ruse simple pour justifier qu'il se rappelle comment éviter de se faire feinter. En cas de réussite, la valeur de l'exécution de cette technique reprend la valeur divisée par 4 (au moins) dès le début du combat. De plus, un spectateur assistant au combat comprendra lui aussi la technique particulière et bénéficiera des divisions successives sur ce même score en « exécution ».



Règles optionnelles :

-Quand plusieurs combattants veulent attaquer une même cible, il est de coutume de se faire succéder toutes les attaques. Ainsi, le défenseur subit l'effet du surnombre de ses adversaires. Mais, les attaquants peuvent décider d'accorder leurs attaques pour qu'elles arrivent en une seule et même attaque. Il sera possible ainsi de tenter de dépasser une protection importante (comme une armure sacrée puissante). La contrainte est que la valeur en vitesse de coups sera celle qui sera la plus basse parmi les scores des attaquants. Et s'il faut retenter une attaque dans le même round, chacun devra faire son jets en cosmos-énergie. Ceux qui échoueront ne pourront pas « enrichir » l'attaque suivante de ce même round.

-Un attaquant très puissant peut désirer frapper plusieurs adversaires dans le même round. Habituellement, il fera une attaque par cible désignée en fonction du nombre de jets en cosmos-énergie réussis. Mais, quelqu'un de puissant peut vouloir attaquer plusieurs cibles avec la même attaque. A ce moment là, il répartit les scores en vitesse de coups et de puissances de coups suivant ses adversaires à sa convenance (dans les proportions qu'il désire).
Le point faible de cette règle est qu'un attaquant peut se permettre ainsi d'achever les gens à terre en n'accordant qu'un point en vitesse de coups et puissance de coups qui est destiné aux cibles immobiles. Le reste de l'attaque serait réparti sur les autres défenseurs. Il est recommandé, dans un tel cas, d'accorder la possibilité à un défenseur de protéger la cible au sol et soit-même avec le même jet de dés (en cas d'échec il subit les dégâts des deux attaques comme une seule).

Une autre façon de présenter les rounds de combats

Il peut sembler singulier que les personnages ne puissent pas attaquer à chaque round, mais plutôt, un round sur deux. Cela peut déstabiliser certains joueurs habitués à des systèmes différents. Il existe une autre façon de présenter aux joueurs l'enchaînement des rounds.

Au début de chaque round, vous demandez au joueur si son personnage attaque ou se défend. En fonction de ce que décidera l'adversaire, vous pourrez vous retrouver avec des attaques croisées ou un attaquant contre un défenseur. Certains joueur ne percevront alors pas, quel est l'intérêt de passer un round à se défendre. Rappelez-leur que lors des attaques croisées, la défense et la compréhension des attaques spéciales reçoivent un malus de 25.

Notez que cette méthode éloigne la table de l'ambiance Saint Seiya où les personnages subissent souvent volontairement les attaques de leurs ennemis sans sourciller pour prouver leur puissance et ainsi impressionner l'adversaire.

Récupération naturelle des dégâts

Les points de cosmos-énergie se récupèrent au ratio d'un cinquième de la valeur maximale par heure. Ainsi en cinq heures, le personnage se retrouve à son maximum. Les points de résistance du corps se récupèrent à raison d'un point par semaine. On peut aller jusqu'à deux points si le personnage est au repos complet *(à la discrétion du meneur de jeu).*

Les talents



I) L'utilisation des talents

Chaque talent s'utilise d'une manière différente. Certains talents ont une grande utilité en combat car ils peuvent être couplés à une attaque spéciale. Dans ce cas, cela doit être déterminé au moment de la création de l'attaque spéciale.

Cependant, une règle est commune à tous les talents : un talent est l'expression de la cosmos-énergie. Par conséquent, chaque utilisation du talent demande la dépense d'au moins un point de cosmos-énergie. Si le personnage n'en a plus, il ne pourra pas l'utiliser. De plus, il peut dépenser des points de cosmos-énergie pour augmenter la valeur du pourcentage du talent en question pendant un tour. Puis, le personnage fait un jet de 1D100 sous le talent concerné (à sa valeur actuelle s'il l'a dopé en dépensant des points de cosmos-énergie) pour voir s'il a réussi. Même quand le talent est couplé à une attaque spécial, un jet de ce type est nécessaire. La marge de réussite de ce jet est souvent très importe.

La dépense de la cosmos-énergie pour les alimenter varie d'un talent à l'autre. Elle est précisée pour chaque talent. Dans chacun des cas, si le personnage désire essayer d'avoir une meilleure marge à son jet de talent, il devra dépenser un point de cosmos-énergie supplémentaire, même dans le cas d'un effet qui perdure plus d'un round (comme lors d'une illusion par exemple).

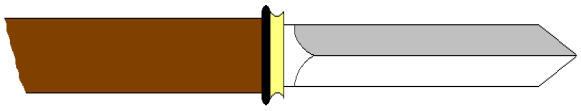
Glace/feu : ces deux talents fonctionnent de la même manière mais à des températures extrêmes opposées. Premièrement, un jet réussi permet de générer à son contact l'élément en question à des températures incroyables.

Si le personnage tient un individus par la main à ce moment là, celui-ci peut en subir des dégâts. C'est une attaque par contact direct. En général, ce genre d'attaque ne marche que par surprise. Le nombre de points de dégâts est égal à la valeur du talent à ce moment là – le résultat du jet de 1D100 (c'est-à-dire la marge). Ces dégâts sont automatiques si l'individu visé ne porte pas d'armure sacrée (il perdra même un point de résistance de corps). Les armures sacrées arrêtent ce type de dégâts à hauteur de leur score en résistance si elles sont en argent ou en or. Une armure de bronze subira un « dégât d'armure » sur une réussite simple au jet du talent concerné. Une armure d'argent arrête les dégâts de ce type normalement (à hauteur de son score en résistance) sauf si un jet critique au dixième a été réussi lors du jet de talent. Dans ce cas, le personnage subit la marge en dégâts et son armure recevra un niveau de dégât d'armure. Une armure d'or arrête les dégâts de ce type (à hauteur de son score en résistance) sauf si le jet de talent est un jet critique au centième. A ce moment, le porteur de l'armure d'or subit la totalité des dégâts (la marge) et son armure subit un dégât d'armure (ce qui correspond dans ce cas à une sévère blessure).

Tenter d'utiliser ces talents sans le coupler avec une attaque spéciale se fait par surprise au contact. Même si un maître de glace peut se permettre de geler le sol en direction de sa cible, la glace ne sera pas assez rapide pour surprendre un guerrier cosmique. Il est envisageable de tenter ce genre d'astuce dans un espace totalement clos (comme un sous-marin), en espérant que la cible ne puisse pas échapper à la glace qui rampera partout dans sa direction. Là encore, cela reste à la discrétion du meneur.

Certains combinent leur attaque spéciale avec ce talent. Dans ce cas, là, il devra, au moment de l'attaque spéciale réussir un jet en talent afin de voir la puissance de son froid ou de ses flammes. Les degrés de jet critique fonctionnent comme décri plus haut. Le personnage dépensera un point de cosmos-énergie supplémentaire (il dépense déjà ceux de l'attaque spéciale), mais pourra toujours augmenter son talent en dépensant plus de points de cosmos-énergie. Si l'adversaire reçoit une telle attaque, les dégâts comptabilisés par la puissance de coup de l'attaque seront retranchés normalement par l'armure. Mais, la marge sera ajoutée aux

dégâts et ceux ci ne seront retenus que suivant les règles expliquées pour le cas d'un contact direct (voir paragraphe au dessus).



Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.

Exemples :

Une attaque spéciale totalise des dégâts de 40 points (en comptant la puissance de coups et le bonus en puissance de l'attaque spéciale).

Cette attaque est couplée au talent feu qui s'élève à 70 %

Le défenseur porte une armure de niveau argent dont la résistance est de 50 (le fonctionnement des armures sacrées est décrit dans un chapitre ultérieur).

Cas 1 :

Le jet en feu est raté. Les dégâts sont donc tous arrêtés par l'armure sacrée (40<50)

Cas 2 :

Le jet en feu est de 64 → la marge est donc de 6. Le total des dégâts est de 46. Le défenseur ne reçoit rien.
À noter, si son armure était de niveau bronze, le défenseur aurait reçu, malgré tout, 6 points de dégâts, car un jet simple suffit à « passer outre » la protection d'une armure de bronze (qui aurait, en plus, reçu un dégât d'armure).
Mais, il faut réussir un jet critique au dixième pour « passer outre » une armure de niveau argent.

Cas 3 :

Le jet de feu est égal à 25 → la marge est donc de 45. Le total des dégâts est donc de 85. Par conséquent, le défenseur reçoit 35 points de dégâts.

Cas 4 :

Le jet en feu est de 5 → non seulement, la marge est de 65, mais en plus, il s'agit là d'un jet critique au dixième (qui donc passer outre la protection de l'armure sacrée et lui occasionner un dégât d'armure). Dans ce cas là, le défenseur commence par se prendre l'intégralité des dégâts de glace, soit, 65 points. Après seulement, on applique les dégâts dur este de l'attaque, qui, dans ce cas, restent inférieurs à la protection (40<50) et ne feront rien.

Ce qu'il ne faut pas faire (dans le cas 4) est de faire la somme des dégâts (40+65 =105) et d'en soustraire la protection (ce qui donnerait alors 55 points de dégâts). Le jet critique fait passer les dégâts de feu en premier lieu (ce qui rend à ce moment là, l'attaque spéciale bien plus dévastatrice).

Foudre : ce talent fonctionne en grande partie comme feu/glace. La différence est que ce talent n'occasionne pas de dégât sur les armures sacrées. Au lieu de cela, il peut en vider la cosmos-énergie. Quand une attaque ou une technique touche un porteur d'armure, la valeur peut « passer sous la protection » suivant les mêmes règles que pour glace/feu. Mais, au lieu d'occasionner un dégât à l'armure sacrée, sa réserve de cosmos perd un nombre de points égal à la marge effectuée sur le talent foudre. Bien sur, l'armure récupérera naturellement les points perdus ainsi.

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.

Contrôle d'animaux : ce talent permet de contrôler un type d'animal spécifique. Un jet réussi permet de se prémunir contre l'hostilité des animaux de ce type. Sur un jet normal, le possesseur de ce talent peut les faire accourir vers lui et les faire obéir. Ce genre de talent dépense très vite les points de cosmos-énergie. Un jet critique réussi au dixième prolonge le temps où les animaux resteront sous contrôle. En cas de duel d'opposition entres deux possesseur de ce même talents (pour le même animal), le vainqueur est celui qui a une meilleure marge à son jet de dé.

Pour confier une mission longue et/ou compliquée à un animal, il est nécessaire de faire un jet de critique au dixième.

Au bout de trois jets critiques au dixième sur un même animal, celui-ci « adopte » le possesseur de ce talent et le sert sans que plus aucun jet de dé soit nécessaire. Il est alors devenu son familier.

Il est possible de rendre son familier plus puissant ou plus intelligent qu'il ne devrait l'être. Pour cela, il est nécessaire de faire 5 jets de critique au dixième pendant une longue période de dressage. Le familier deviendra alors un compagnon malin et robuste. Mais il restera un animal.

Si pendant le dressage, un jet de critique au centième est réussi, alors le dresseur peut décider d'offrir une capacité exceptionnelle à son familier (*comme quand le loup de Fenris copie la cosmos-énergie de son maître ou quand les corbeaux du chevalier d'argent du même nom fond pleuvoir une pluie de plumes collantes contraignante sur Seiya ; encore que pour le deuxième cas, il est nécessaire de convertir la meute*). Si le dresseur opte pour cette capacité spéciale (en accord avec le MJ), l'animal ne pourra plus rien apprendre d'autre.

Il est également possible de convertir la meute. Pour cela, il faut réussir à faire 5 familiers parmi la même meute. Alors toute la meute agira comme une seule et même entité. Les capacités spéciales peuvent alors être utilisées par la meute (une seule capacité pour une meute).

Utiliser ce talent avec une attaque spéciale consiste en général à utiliser les animaux comme diversion ou camouflage. Dans ce cas précis, l'attaque spéciale est totalement inutilisable si le personnage n'a pas appelé les animaux concernés autour de lui. Cela se traduit par un jet de talent dont on retiendra la marge quand l'attaque spéciale est employée. Cette marge est utilisée en malus pour la défense de l'opposant face à cette attaque.

Dépense : Le personnage dépense 1 point de cosmos-énergie lors de l'utilisation de ce talent. Mais l'effet perdure. S'il donne un nouvel ordre à l'animal, il devra en dépenser encore un. S'il veut maintenir l'effet de son contrôle, il dépensera un point supplémentaire en début de scène suivante.

Illusion : ce talent permet de faire des images précises sur un simple jet réussi. La plupart des gens croiront que ces images sont vraies. Ainsi, le personnage peut changer le décor d'un lieux faire apparaître des doubles de lui-même… Sur un jet critique au dixième, les images auront une consistance et tromperont aussi le sens du toucher (consistance physique). A ce niveau, on peut enfermer un individus dans un labyrinthe illusoire. Si l'illusion nécessite un son précis ou une odeur particulière, une marge de 20 est nécessaire sur le jet de ce talent. A noter que chaque marge de 20 points peut permettre de se créer un double de soit-même (ou d'une autre personne). En aucun cas, ce talent peut servir pour changer son apparence (le talent avancé mimétisme remplit ce rôle).

Le personnage peut utiliser ce talent couplé avec une attaque spéciale. Dans ce cas, l'illusion sera toujours la même, mais toujours aussi déconcertante. Deux effets peuvent être utilisées dans ce cas. Ces effets doivent être décidés au moment de la création de l'attaque spéciale. Soit, la marge du jet de talent fait lors de l'attaque est utilisé comme malus à la défense de celui qui la subit. Soit la marge est employée comme malus pour toute personne qui souhaiterait analyser et comprendre l'attaque spéciale.

Dépense : Le personnage dépense 1 point de cosmos-énergie lors de l'utilisation de ce talent. Mais l'effet perdure. S'il veut maintenir son illusion, il dépensera un point supplémentaire en début de scène suivante.

Défense parfaite : Le personnage crée un mur invisible, lumineux ou scintillant (au choix) en rendant tangible sa cosmos-énergie. Cette défense est très efficace car elle forme un mur de protection solide. Le niveau de talent actuel (potentiellement dopé par une dépense de points de cosmos-énergie) est utilisé comme valeur défensive. Le personnage ne pourra pas utiliser d'autres options de défense.

Si la valeur défensive est supérieure la vitesse du coup, un simple jet réussi met l'utilisateur de ce talent à l'abri de l'attaque qui lui arrive dessus. A ce moment là, l'attaque s'écrase sur le mur sauf si la puissance du coup est supérieure à la valeur du talent. Si c'est la cas, alors le mur se brise sans apporter aucune protection. Si le mur se brise, le possesseur de ce talent ne pourra pas utiliser une autre méthode de défense et subira les dégâts de l'attaque. La véritable utilité de ce mode de défense est qu'une fois installé, le mur arrête toute la succession des attaques pour la durée du round. Si l'attaquant refait un jet de cosmos-énergie (en tenant compte des facteurs de division par deux) et ainsi attaque plusieurs fois dans le tour, ses attaques s'écraseront toujours sur le même mur.

Si la valeur défensive est par contre inférieure à la vitesse du coup qui arrive, le personnage devra réussir une marge d'au minimum 20 pour placer son mur protecteur à temps.

On note que le meilleure moyen de combattre un adversaire qui possède ce talent consiste à frapper de plus en plus fort. Ainsi, si l'attaquant décide d'augmenter sa valeur de puissance de coup en cours de tour en dépensant des points de cosmos-énergie. Et s'il dépasse le seuil, alors le mur explose et l'attaque porte.

Le problème de ce talent est qu'il occasionne un malus à son utilisateur quand il décide de « casser son mur » et attaquer au tour suivant. La vitesse de son coups est réduite de la valeur de son jet de talent (et non pas sa marge) pour le tour suivant. Si le jet était un critique, aucun malus ne s'applique par contre.

Si le jet de talent est un critique au dixième, il peut aussi choisir de faire

apparaître un second mur pour se prémunir d'une attaque qui pourrait venir de quelqu'un d'autre.

Coupler la défense parfaite avec une attaque spéciale est impossible car c'est un talent défensif uniquement. L'utilisation de la défense parfaite subit elle aussi un malus de 25 dans le cadre d'une « attaque croisée ».

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.

Télékinésie : ce talent permet de déplacer des objets. Un jet réussi permet de faire voler des objets un peu partout, y compris les plus lourds. Il est même possible de retenir quelqu'un grâce à la télékinésie. Mais le défenseur pourra alors faire un jet de puissance de coup. Celui des deux qui possède la meilleure marge l'emporte.

Ce talent couplé à une attaque spéciale peut permettre de rajouter des objets qui impactent la cible en même temps que l'attaque. Alors, la marge sera soit rajoutée à la puissance de coups, soit retranchée à la défense de la cible (là encore le choix se détermine lors de la création de l'attaque spéciale).

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.

Télépathie : Lire les pensées de l'adversaire permet de voler des informations et d'anticiper sur ses actions. Là, on s'attaque directement à la volonté de la cible. La cible peut alors faire un jet de contrôle pour résister. La meilleure des marges l'emporte. L'utilisation simple de ce talent est de lire dans l'esprit de la cible et de savoir ce qu'elle va faire comme type d'attaque. Ainsi, le MJ devra dire au joueur qui incarne le personnage utilisant ce talent ce que compte faire son adversaire : une attaque spéciale ? Va-t-il doper une caractéristique ? De combien ? quel type de défense il fera ?

Ce talent peut aussi permettre d'anticiper une attaque. La marge sera alors utiliser comme bonus à la défense.

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.

Invisibilité : Ce talent permet à son possesseur de devenir invisible. A ce moment là, il peut se permettre d'attaquer sa cible avec un bonus à la vitesse de coups égal à sa marge. Ce talent peut être ajouté à une attaque spéciale déjà connue à l'occasion. Il est inutile de « coupler » le talent à la dite attaque. Le personnage peut tout simplement décider d'exécuter cette attaque en restant invisible et donc bénéficier du bonus de marge. Cependant, s'il décide de n'utiliser que des attaques physiques, alors il prend le risque de se faire attraper par son adversaire. Et donc, celui là pourra porter une attaque car il aura localisé son adversaire encore invisible.

Ce talent possède une faille : si l'adversaire est un adepte du combat en aveugle (comme un monstre possédant un flair de chien ou un radar de chauve-souris), il ne sera pas gêné par l'invisibilité du personnage. Cependant, en cas de jet critique au dixième, le personnage sera capable de se rendre imperceptible pour les autres sens aussi.

Dépense : Le personnage dépense 1 point de cosmos-énergie lors de l'utilisation de ce talent. Mais l'effet perdure. S'il veut maintenir son invisibilité, il dépensera un point supplémentaire en début de scène suivante.



Contrôle : Ce talent est l'expression de la méditation ultime. Il permet d'étendre ses perceptions sur un simple jet de talent. De plus, ce talent permet de résister à des attaques mentales. Ainsi, il s'oppose à des talents comme illusion, télépathie ou invisibilité. Si le possesseur de « contrôle » réussit une marge supérieure à la marge du talent de son adversaire (dans le cadre de télépathie, invisibilité ou encore illusion), il sera à l'abri de ces effets jusqu'à ce que son adversaire retente de le tromper en faisant une meilleure marge que celle du défenseur (il déjouera l'illusion, empêchera qu'on lise son esprit, trouvera l'être invisible). Il est permis de faire un jet en contrôle (en dépensant le point de cosmos-énergie requis) en réaction d'une attaque mentale si le personnage en a conscience (un télépathe peut lire un personnage qui possède le talent contrôle car celui-ci ne s'en rend pas compte. Mais une fois que la cible l'aura compris, il pourra se mettre en contrôle de soi pour y résister). Le personnage qui utilise régulièrement contrôle peut percevoir loin et avec précision. Ainsi, un simple jet de dé permettra de détecter une cosmos-énergie qu'on tente de cacher, voire même d'évaluer sa puissance.

Dans le cas d'une action purement défensive, le personnage peut déclencher son « contrôle » en plus d'une action qui peut être tout autre. Par exemple, un personnage lance une attaque spéciale qui est couplée avec une illusion. Le défenseur pourra lancer sa concentration (son talent « contrôle ») et se défendre face à l'attaque qui l'a pris pour cible. C'est d'ailleurs la seule exception à la règle du « un seul type d'action par round ».

Dépense : Le personnage dépense 1 point de cosmos-énergie lors de l'utilisation de ce talent. Mais l'effet perdure. S'il veut maintenir sa concentration, il dépensera un point supplémentaire en début de scène suivante.

Guérison : Ce talent permet de soigner des personnes blessées. Sur un jet de talent, le personnage soigne une personne normale. S'il est nécessaire de lui rendre des points de résistance du corps, le jet de talent redonne un dixième de la marge (arrondi à l'inférieur). Sinon, il peut choisir de transférer de sa cosmos-énergie à son patient. Chaque point dépensé en plus de celui nécessaire pour activer son talent sera gagné par le patient.

Ce talent a rarement une utilité en combat. Coupler une attaque spéciale avec ce talent est trop rare pour être évoqué.

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.

Réparation d'armures : ce talent permet de restaurer les armures sacrées. Il sera décrit dans la paragraphe des armures.

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.



II) Les talents avancés

Certains talents sont très rares et difficiles à apprendre. La plupart d'entres-eux nécessitent des pré-requis. Ils s'adressent à des guerriers cosmiques avancés sur la voie de la compréhension de leur cosmos-énergie. S'ils ont les pré-requis nécessaires, ils peuvent tenter de développer un talent avancé de son côté (par l'apprentissage en solo). Mais, il peuvent également l'apprendre auprès d'un maître.

En voici la liste et leurs fonctionnements :

-Résurrection : Quand le personnage meurt, il effectue un jet dans ce talent sans pouvoir l'augmenter en dépensant des points de cosmos. Cependant, le septième sens fonctionne sur ce talent gratuitement (sans dépenser de cosmos). En cas de réussite, le personnage revient comme neuf, avec tous ses points de cosmos et de résistance de corps. Il faut noter que ce talent ne nécessite pas de dépenser un point de cosmos-énergie pour l'activer.

Ce talent est une sorte de concentration inconsciente lié à un instinct de survie. En canalisant cette volonté de survie, le personnage renonce au repos éternel pour revenir se battre.

Il s'apprend très difficilement car il ne s'augmente que si le personnage l'utilise. En d'autre terme, il prend le risque de mourir. Aussi, un mentor amènera régulièrement le personnage aux portes de la mort pour lui apprendre les bases de ce talent (la plupart des disciples en meurent, tout simplement). La résurrection n'est enseignée par aucun clan. C'est le talent le plus rare au Monde. Cependant, Il peut arriver qu'il s'agisse d'une bénédiction divine, une récompense de quête. Un dieu peut parfois arracher un guerrier cosmique de la mort pour le maintenir en vie. C'est à ce moment qu'un mortel peut comprendre, grâce à cette expérience de mort vécue, comment s'en prémunir ultérieurement.

L'expérience dans ce talent ne fonctionne que si le personnage a utilisé ce talent pendant le combat. Il s'augmente au même rythme que les autres (soit 1D6 ou 1D6+2).

En cas de jet critique au dixième, le personnage peut ramener des morts une personne (et une seule) qui vient de mourir pendant le même combat que lui, ou autour de lui (à la discrétion du MJ).

Dépense : ce talent ne nécessite la dépense d'aucun point de cosmos-énergie.

-Transe : Ce talent est une évolution du contrôle. Il permet de se mettre en transe pour essayer d'avoir une vision lointaine du monde. C'est utiliser le talent contrôle mais à longue distance.

Un jet normal permet de sentir ce qui se passe à des milliers de kilomètres. Un jet critique au centième amène une perception globale. Les domaines divins (Mont Olympe, Yomi, Valhalla...) sont épargnés par ce type d'espionnage.

Ce talent permet également de s'abstenir de se nourrir, de boire, de dormir pour des durées exceptionnelles (en années). Il permet aussi de ralentir le vieillissement : un personnage en transe ne vieillit plus. Son vieillissement reprend dès que sa transe est finie.

La transe peut également servir à masquer sa présence. La nature oubliera tout simplement la présence du personnage. Localiser un individus sous transe doit être fait avec un jet de contrôle (ou de transe) avec une marge supérieure de 10 points au jet de transe de la personne recherchée.

Les pré-requis de ce talent sont : 75 % en contrôle et 60 % en volonté.

Dépense : ce talent nécessite 1 point de cosmos-énergie lors de son activation. Mais, l'effet perdure aussi longtemps que le désire le personnage sans aucune limite ni coût supplémentaire.

-Enchantement : Ce talent permet d'effectuer un charme comme la séduction mais à grande vitesse. Les jets servent à effectuer les étapes de la séduction. Un simple jet réussi entre en opposition avec un éventuel jet de contrôle pour y résister (à la meilleure des marges). Une réussite simple permet d'accéder au premier stade de la séduction : la victime n'achèvera, ne tuera pas le personnage.

En cas de réussite au centième, la victime atteint le troisième stade de la séduction.

La durée des effets de stade 1 et 2 s'arrêteront quand le personnage s'en ira. Mais le stade 3 durera plus longtemps. En général, il s'agit de la marge de réussite en jours. Une victime déjà à ce stade peut être à nouveau enchanté pour atteindre le stade 4 de la séduction (cela nécessite un jet simple d'une marge d'au moins 30). Et dans ce cas, la victime sera sous cet effet pendant un nombre de mois égal au dixième de la marge (donc au moins 3 mois).

Les pré-requis de ce talent sont : 60 % en beauté et 35 % en ruse.

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.

-Aura de feu/glace/foudre : ce talent permet d'émettre une aura contenant de l'énergie provenant des talents concernés. Le personnage effectue un jet sous ce talent. Puis, et cela tant qu'il le désire, toute personne qui l'attaquera subira un effet de la marge de réussite comme s'il se faisait toucher.

Ainsi, une aura de glace, fera un effet de glace sur les victimes qui attaqueront le personnage (dégâts retenus ou non par la protection de l'armure, dégât sur l'armure...).
Les pré-requis pour ce talent sont : 100 % dans le talent sous-jacent concerné et 50 % en volonté.

Dépense : le personnage dépense 1 point de cosmos-énergie lors de l'activation de ce pouvoir. L'effet perdure pour tout le combat.

-Sphère : Ce talent est une déformation de défense parfaite. Il permets de créer une bulle de protection autour de soi. L'effet est similaire à défense parfaite. Mais une fois la bulle installée, le seul moyen de la défaire est de frapper plus fort que la résistance de la bulle. Il est à noter que cette résistance est égale aux scores cumulés de défense parfaite + sphère. Si le personnage veut étendre sa sphère pour englober autre chose que lui même, il devra réussir un jet critique. Pour un critique au dixième, il peut englober une maison. Pour un critique au centième, un quartier d'habitation peut être protégé.

Les pré-requis de ce talent sont : 60 % en défense parfaite et 60 % en contrôle.

Dépense : Le personnage dépense 1 point de cosmos-énergie lors de l'utilisation de ce talent. Mais l'effet perdure. S'il veut maintenir sa sphère, il dépensera un point supplémentaire en début de scène suivante.

-Mimétisme : Le personnage peut prendre l'apparence et les habitudes d'une personne qu'il connaît. Il copiera son image, sa voix, son odeur, son aura. Il pourra aussi grimer son attaque spéciale pour la faire ressembler à celle de la personne qu'il copie. Mais les effets (statistiques ou talent) ne seront qu'imiter. Ainsi, une attaque utilisant le talent feu ne brûlera pas la cible même si celle-ci a vu les flammes accompagner l'attaque spéciale.

Les pré-requis de ce talent sont : 85 % en illusion et 50 % en contrôle

Dépense : 1 point de cosmos-énergie à chaque utilisation de ce talent.



Les armes et armures sacrées



I) Les armures sacrées

Les dieux ont confié aux mortels qui les servent des armures sacrées. Il en existe trois types : les armures de bronze, d'argent et d'or. Les armures d'or (les plus puissantes) ne sont confiées qu'aux guerriers les plus puissants et les plus dévots envers leur divinité. Au Japon, les armures n'ont pas forcément l'apparence de bronze d'argent ou d'or. Mais dans un soucis de compatibilité des attributs sacrés avec les autres panthéons, chaque arme et armure sera décrite suivant ces règles (il sera spécifié leur niveau bronze argent ou or).

A chaque attaque reçue par le personnage, le score de résistance est soustraie au dégâts. Il peut même arriver que le personnage portant une armure ne perde aucun point de cosmos grâce à la résistance de son armure sacrée.

Deux paramètres sont prépondérants au sujet des armures sacrées :

-La résistance : il s'agit tout bonnement de la protection qu'apporte l'armure en question. Cette valeur est soustraite aux dégâts des attaques que reçoit celui qui la porte. De plus, ce score est déterminant pour savoir à partir de quand une armure commence à se fissurer sous les attaques de l'ennemi.

-Le cosmos : ce score est une réserve de cosmos-énergie utilisable pour faire les mêmes choses que le score du personnage (payer le coût d'une attaque spéciale, augmenter temporairement un talent…) Mais le cosmos de l'armure ne peut pas être comptabilisé pour déterminer quand le personnage doit faire un jet de volonté lors du combat. Il ne s'ajoute pas au score de cosmos-énergie lorsqu'il reçoit une attaque.

Les points de cosmos-énergie dépensés se récupèrent en fonction de l'armure en question. Les standards sont tels que :

Type d'armure sacrée	Récupération des points de cosmos-énergie par heure
Bronze	5
Argent	15
Or	40

Ces valeurs sont les valeurs par défaut. Certaines armures ont un taux de récupération différent.

Les ordres de grandeurs des paramètres des armures sont elles-aussi fonction du type d'armure. On a des valeurs proches de :

Type d'armure sacrée	Résistance	Réserve de cosmos-énergie
Bronze	20 à 30	20 à 30
Argent	45 à 60	45 à 60
Or	80 à 90	60 à 80

Certaines armures ont des objets utiles qui sont ajustés à l'armure sacrée. On peut parfois trouver des armes, des boucliers et des instruments de musiques accolés à l'armure sacrée. Bien souvent, ces objets sont utilisables en combat.

Les boucliers sont utiles pour se défendre en combat. Ils disposent de deux caractéristiques pour les définir :

-Résistance : le bouclier est toujours plus résistant que l'armure qui le porte. En général, cette valeur est d'environ « résistance de l'armure » + 20 à + 50 points. C'est sans doute la pièce la plus solide de l'armure sacrée.

-Bonus à la parade : l'utilisation d'un bouclier permet un bonus à la parade d'environ +20 points. Mais la forme du bouclier modifie ce bonus qui est donc différent d'une armure sacrée à l'autre.



Les armes aussi sont paramétrées. On peut trouver des épées, des tridents, des masses, des haches et même des arcs. Les paramètres des armes sont :

-Vitesse : l'attaque qui utilise une arme voit son score en vitesse de coups augmenté (en général de +10).

-Puissance : l'arme donne un bonus aux dégâts lors de son utilisation. En général, le bonus augmente les dégâts de +15.

-Résistance : l'arme dispose d'une résistance qui est supérieure à celle de l'armure qui la porte. Le score est en général de « résistance de l'armure » + 10 à 20 points.

-Ajustement défensif: certaines armes aident ou handicapent à la défense. Ce nombre est souvent compris entre -5 et +5.

Les armures peuvent également disposer d'un instrument qui aura un pouvoir hypnotique, soporifique ou encore qui occasionnera des dégâts sur le système nerveux. Les instruments disposent de deux scores :

-Résistance : l'instrument a une résistance qui n'est pas toujours supérieur à celle de l'armure sacrée. En effet un instrument peut être plus fragile que l'amure.

-Envoûtement : cette valeur est le pourcentage de l'attaque lors l'utilisation d'un instrument. La marge du pourcentage sur le jet de dé est directement le dégât subi par l'adversaire (**dégât qui ne peut pas être encaissé par une armure**). Un instrument peut affecter plusieurs cibles, mais ne peut être employé en tant qu'attaque qu'une fois par tour. Le talent « Contrôle » permet de compenser l'attaque sonique de l'instrument. Les marges des jets de dés (envoûtement contre contrôle) sont opposées pour voir si les dégâts sont totalement neutralisés ou pas. Le défenseur subira les dégâts qu'ils subsistent une fois la marge du jet de « contrôle » soustraite aux dégâts provenant de la marge du jet de dé d'envoûtement.

Il existe certains instruments, très rares, qui occasionnent des dégâts directement sur le score en « résistance du corps » et non pas sur la cosmos-énergie.

Les valeurs et règles citées pour caractériser les armures, armes, boucliers et instruments sont purement informatives. Les artefacts sacrés des dieux peuvent souvent dépasser ces valeurs ou avoir leurs propres règles de fonctionnement.

II) Les dégâts des armes et armures sacrées

A chaque fois, qu'une armure reçoit l'équivalent de **3 fois sa résistance en dégâts**, en une fois, elle subit un « dégât d'armure ».

Au bout de **3 « dégâts d'armure »**, elle tombe en pièces et doit être réparée.

De plus, si une armure reçoit **deux « dégâts d'armure » d'un seul coup,** elle meurt, si elle finit par en recevoir un troisième et se fait détruire. Sa couleur noircit et l'armure semble pourrir.

Règle optionnelle : Une armure qui reçoit trop régulièrement des dégâts (à la discrétion du meneur de jeu) peut ne plus parvenir à se réparer. Le dégât perdura plusieurs jours, voire des mois ou jusqu'à ce qu'un réparateur d'armure consacre son art sur cet objet sacré.

Une armure trop régulièrement brisée peut finir par mourir, même si elle est pourtant réparée à chaque fois.

Il y a donc plusieurs états de l'armure sacrée :

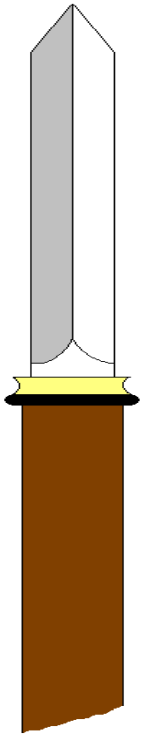
Intacte
Endommagée (1 ou 2 dégâts d'armure)
Brisée (3 dégâts d'armure)
Morte (3 dégâts d'armure et a reçu deux dégâts d'armure en un seul coup)

Une armure endommagée récupère un dégât d'armure par jour passé dans son urne. C'est la guérison naturelle de l'armure.

Une armure brisée peut être réparée par un utilisateur du talent « réparer les armures ». Plus l'armure est d'un métal noble, plus le temps de réparation sera long. De plus, le type d'armure amène un malus au jet de dé qui est égal au dixième de son score en résistance.

Type d'armure	Points de résistance de corps perdus	Pourcentage de mort instantanée
Bronze	3	30
Argent	6	60
Or	10	95

Ressusciter une armure morte est une entreprise difficile et dangereuse. D'abord il faut une grande quantité de sang de guerrier cosmique. La perte du sang occasionne une perte de points de résistance du corps ainsi qu'une possibilité de mort instantanée. La procédure draine l'étincelle de vie du donneur qui sera transmise vers l'armure sacrée.



Mais plusieurs guerriers cosmiques peuvent apporter leur sang pour une même armure. Le péril (pourcentage de mort) et les points de résistance de corps drainés sont alors divisés équitablement entre les donneurs.

Lors du jet de réparation dans le cadre d'une résurrection d'armure (et seulement dans ce cas là), l'armure peut être améliorée. Sur un jet critique au dixième, la résistance de l'armure (et tous les objets qui y sont rattachés comme les armes ou les boucliers) gagnera un point. En cas de jet critique au centième, la résistance augmente de deux points.

De plus, la réserve de cosmos peut être augmentée en fonction de la qualité du sang versé. Si le jet de réparation obtient au moins une marge de 50, la réserve de cosmos de l'armure est augmentée. Elle gagne le score de cosmos-énergie divisé par 10 du donneur de sang.

Le MJ doit aussi tenir compte du « train de vie » de l'armure sacrée. Si le porteur passe son temps à se battre et que l'armure est régulièrement endommagée, le MJ peut décider parfois que la récupération du dégât d'armure dans l'urne peut lui être refusé (un jour pourrait ne pas suffire et la rémission pourrait aller jusqu'à plusieurs semaines).

L'appel divin



L'appel divin représente l'affection qu'un dieu porte à un mortel. A sa création, le personnage n'en possède pas. Mais, plus il se fait remarquer par son dieu ou sa déesse, plus il gagnera de points en appel divin. Ainsi, il remplira des missions pour défendre son sanctuaire, répondre aux critères de son dieu, et faire des actes de foi. Ces faits se verront récompenser par des points d'appel divin.

Voici quelques exemples de gains en appel divin :

Acte	**Gain en appel divin**
Sauver des serviteurs du dieu	1 à 3
Sauver le sanctuaire	10 à 15
Combattre pour une guerre voulue par son dieu	1 à 10 en fonction de l'implication
Vaincre un puissant ennemi de son dieu	5 à 15
Sauver la destinée de l'Univers (partant du principe que le dieu du personnage le souhaite)	20 à 30

L'appel divin dépensé n'est pas récupéré en fin de partie. Il faut à nouveau refaire des exploits pour attirer les bonnes grâces de sa divinité pour en regagner.

Il faut souligner que les dieux n'ont pas tous les mêmes objectifs. Si un dieu désire qu'une bataille soit gagnée par tel faction, il récompensera ses serviteurs qui combattent dans ce camp. Mais un autre kami peut se moquer éperdument de ce conflit et ne pas récompenser un serviteur qui y prend part, d'un côté comme de l'autre. Il est donc recommander de ne pas attribuer le même nombre de points d'appel divin en fin de scénario pour tous les personnages. Ce gain devra être personnalisé en fonction des désirs du kami ou du dieu qui donne cette récompense.

Il arrive aussi que les dieux, toujours en train de s'occuper des affaires des mortels, favorisent un serviteur plutôt qu'un autre. Aussi, certains personnages en danger peuvent recevoir des points d'appel divin alors qu'ils sont en danger. Il arrive même que certains personnages, bénis des dieux, reçoivent des points d'appel divin sans aucune raison apparente de manière régulière. *On citera par exemple, Aphrodite et Apollon qui peuvent donner des points à des gens beaux (plus de 80% au score en beauté). On citera Odin qui donne des points d'appel divin à des guerriers courageux (plus de 80% en volonté). Il est préférable de laisser ce type de dons gratuits pour souligner l'importance de tel ou tel PNJ de votre chronique.* Bien sur, des dieux aident des mortels dans le but de les manipuler et les pousser à accomplir des actes qui leur rend service. Ces petites touches d'aides divines doivent être utilisées avec parcimonie pour conserver l'ambiance de ce jeu.

Dans certains cas, des personnages peuvent recevoir des points d'appel divin de dieux qu'ils ne prient pas. Dans certaines périodes troublées, les personnages peuvent, sans vraiment le vouloir, rendre des services à un dieu qui n'est pas le leur. *Ainsi, on peut estimer qu'un chevalier d'Athéna en train de combattre un ennemi de Poséidon peut en être récompensé par celui-ci s'il estimait qu'il était important d'éliminer cet ennemi.* Ce genre de cas doit rester exceptionnel. Et bien sur, les points en questions ne pourront être dépensé que comme des points de cosmos-énergie et non pas pour appeler des miracles (voir ci-dessous). Les scores en appel divin provenant de plusieurs dieux devront être distincts sur la feuille de personnage.

Il y a également ce qu'on appelle l'appel divin caché. Quand un joueur incarne merveilleusement bien son personnage aidant la table à s'immerger dans une ambiance héroïque, le meneur traduit une récompense sous forme d'appel divin qui n'est pas inscrit sur la feuille de personnage du joueur. Le joueur peut interpréter avec ferveur la foi de son personnage envers son dieu ou exprimer le sentiment de son personnage qui donne tout pour accomplir une quête divine. Cette aide divine est directement employée en jeu comme malus à la défense de l'adversaire ou augmentation de la vitesse de coups du PJ qui s'est illustré. C'est un peu une façon élégante de mettre en valeur les personnages des joueurs qui aident à l'ambiance épique de Saint Seiya.

Les points d'appel divin peuvent être utilisés de deux manières :

-Chaque point dépensé peut être utilisé comme les points de cosmos-énergie pour augmenter les capacités physiques du personnage ou activer une parade ou un talent par exemple. Un seul point permet d'activer sa cosmos-énergie pour attaquer, utiliser une attaque spéciale (même si le coût de cette attaque est supérieur).

-Le personnage peut essayer de faire intervenir directement son dieu dans un combat. C'est « faire appel au miracle ». L'effet est possible quand le personnage (ou quelqu'un ou quelque chose que le dieu en question apprécie) est en grand danger. Pour cela, le personnage devra réussir un 1D100 avec un résultat égal ou inférieur à son score actuel d'appel divin.
Si le jet est réussi, son dieu fera une intervention significative mais pas forcément une intervention qui assure la victoire. Le dieu peut par exemple, soigner entièrement le personnage, le transporter ailleurs, lui augmenter temporairement ses capacités, lui envoyer des renforts… Dans tous les cas, le personnage perd énormément de points en appel divin : il n'en conserve que 10% de sa valeur au moment du jet de dés. Si la supplique est inutile ou ridicule, aucune intervention ne se produira mais les points seront tout de même perdus.

Règle optionnelle : Si vous désirez augmenter l'aspect héroïque de ce jeu, permettez à vos joueurs de remplacer un jet en volonté par la dépense d'un point d'appel divin. Ainsi, tant que le personnage a des points d'appel divin, il se relève. Rappelez-vous donc qu'un PJ en armure sacrée, possédant 30 points d'appel divin se relèvera 15 fois (un point dépensé pour se relever, un point dépensé pour re attaquer…). Cela peut se révéler rébarbatif.

Les personnages qui trahissent ou déçoivent fortement leur dieu perdent tous leurs points d'appel divin. En général, d'autres conséquences néfastes (laissées à l'appréciation du MJ) se profilent à l'horizon également…

Certains personnages perdent la foi d'eux-mêmes, se sentant abandonnés ou même découragés. Dans ces moments là, ils ne peuvent plus utiliser leur appel divin temporairement. Leur score est entre parenthèses et n'évoluent plus. Quand ils retrouvent leur foi, ils récupèrent leur score d'appel divin d'avant, voire ils peuvent bénéficier de gains reçus grâce à des exploits accomplis pendant leur période « troublée ».



Le Septième Sens



Le septième sens est cette concentration de puissance ultime qu'atteignent les plus puissants guerriers cosmiques. Grâce au septième sens, le guerrier cosmique obtient un potentiel de puissance qui peut le hisser au niveau des dieux en modifiant les lois qui le cloisonnent au rang de mortels.

L'éveil au septième sens est une chose très difficile. Peu de guerriers cosmiques y parviennent. Nombreux sont ceux qui le cherchent toute leur vie sans parvenir à le trouver. L'enseignement du septième sens est réputé impossible. On peut tenter d'expliquer le septième sens mais pas le transmettre.

Aussi, les règles pour accéder au septième sens doivent être inventées par le meneur en fonction de l'impact qu'il veut que cette illumination ait dans son univers. Il peut s'agir d'un moment d'épiphanie dans une situation critique ou bien de pré-requis dans les caractéristiques. Le meneur sera libre. Il est même recommandé d'élaborer une règle « d'éveil au septième sens » pour chaque personnage-joueur. Cela donnera de la richesse à l'Univers dans lequel ils évolueront.

Toujours est-il que l'utilisation et la progression dans cette voie sont les suivantes :

-Le personnage gagnera toujours un point de septième sens à la fois, pendant toute la durée de son « éveil au septième sens ». Cela devra être un long chemin d'évolution.

-Le personnage maîtrise le septième sens une fois que son score a atteint 10. Il peut toujours augmenter ce score car le septième sens n'a pas de limite. Cependant, le meneur devra rester vigilant sur les hauteurs atteintes par les PJ et les PNJ dans le septième sens. Dépasser 40 en septième sens risque de faire des personnages très puissants (trop peut-être).

Les premiers effets du septième sens sont :

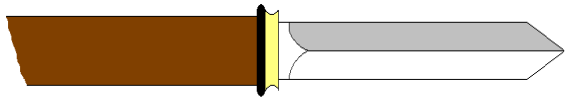
-La cosmos-énergie du personnage commence à devenir rouge flamboyant (pour les humains qui servent le panthéon shintoïste) à chaque fois qu'il emploie le septième sens.

-Le personnage dispose d'une limite au coût en cosmos-énergie pour ses attaques spéciales. Ses attaques spéciale lui coûteront dorénavant au maximum 10 points de cosmos-énergie même si les paramètres de son attaque devraient lui faire dépasser ce seuil. Cet effet devient permanent, même si le personnage n'est pas sous septième sens activé.

-Pour le prix d'un point de cosmos-énergie dépensé, le personnage bénéficie d'un bonus dans toutes ses caractéristiques physiques et ses talents égal à son score en septième sens.

Ensuite, le personnage fera les « 10 premiers pas ». C'est une sorte d'apprentissage personnel de sa compréhension de la cosmos-énergie ultime qu'est le septième sens :

En fait, dès que le personnage s'est éveillé au septième sens, il a gagné son premier point. Mais, au début, le septième sens ne s'augmente pas par l'expérience du combat. Il gagnera un point en septième sens chaque fois qu'il réussira l'exploit qui l'a éveillé. Sauf que cette valeur augmentera d'un point à chaque progression.



Quand le personnage a dix points en septième sens, il commence à maîtriser cette puissance qui est en lui et peut l'augmenter de la même manière qu'il augmente ces autres valeurs. La seule différence est qu'il n'augmentera toujours son septième sens que d'un point.



Des effets supplémentaires s'ajoutent quand le personnage a au moins 10 en septième sens :

-Son taux de récupération de cosmos-énergie personnelle est à son maximum. Il récupère tous ses points en une heure.

-Il récupère dorénavant 1 point de résistance du corps par jour.

-L'effet ultime des talents du personnage est facilité. Ainsi, en plus des autres bénéfices, le personnage utilisant un talent nécessitant un critique au dixième et au centième pour réussir son effet (contre-attaque facilitée avec défense parfaite, congélation de l'armure avec glace…) plus facilement : le score à atteindre est augmenté de sa valeur en septième sens. Pour bénéficier de ce bonus, le personnage doit activer son septième sens et donc dépenser un point de cosmos-énergie.

Exemple : un personnage avec 120 en glace et un score en septième sens de 14 veut congeler une armure d'argent. En théorie, il doit faire un jet au dixième soit 12% de chance d'y arriver. Avec le septième sens, il doit réussir un jet de 27 (13+14 ;le 13 provient de 120+14 qui donne 134 et qui est ensuite divisé par 10 ; il ne faut pas oublier le bonus du septième sens à tous les talents). Et bien sur un personnage classique veut congeler une armure d'or, il doit faire 1 sur son jet de dés (le centième de 120 en Glace). Avec le septième sens, le pourcentage de réussite s'élève à 15% (1+14).

-Le pourcentage de mort instantanée lors d'une offrande de sang pour réparer une armure sacrée est réduit du score de septième sens. Mais, ce pourcentage ne pourra descendre en dessous de 5 % par ce biais. Évidement, il reste possible de partager ce pourcentage en étant plusieurs à donner son sang pour ramener l'armure sacrée à la vie.

L'expérience et l'apprentissage



I) L'augmentation par l'expérience

L'augmentation se fait après chaque combat où le personnage a été opposé à un guerriers de son niveau ou plus fort que lui. Le meneur et le joueur concerné se mettent d'accord sur une caractéristique, un talent ou un paramètre d'une technique ou d'une attaque spéciale.

En général, il faut que ce soit un paramètre ayant servi pendant le combat. Le personnage n'est pas obligé d'avoir gagné le combat pour bénéficier d'une augmentation. Une fois ceci-fait, le joueur lance 1D6. La caractéristique, attaque spéciale, talent ou technique particulière choisie augmente du résultat du jet de dés.

Il faut noter que lorsqu'un attaque spéciale totalise 5 points d'augmentation, elle gagne un point de cosmos-énergie nécessaire supplémentaire.

Exemple : l'attaque des 9 pics d'aciers est telle que :

cosmos nécessaire : 4 vitesse : +10 puissance : +15 malus : -5

Si on fait la somme 10+15-5=20. Et 20/5 donne 4 points de cosmos-énergie nécessaire

Le joueur augmente de +1D6 le score en vitesse.

Le dé donne 4 → La vitesse de cette attaque spéciales est maintenant de +14

Donc, la somme est de 14+15-5=24. Pour le moment, le cosmos nécessaire est toujours de 4 points.

Le scénario suivant, le joueur décide d'augmenter le malus défensif de cette même attaque spéciale.

Le dé donne 3 → le malus devient alors -2

la somme devient 14+15-2 = 27. A ce moment là, la valeur de cosmos-énergie nécessaire devient 5.

Attention, un guerrier cosmique possédant le septième modifie cette règle (il ne payera pas plus de 10 points de cosmos-énergie pour une attaque spéciale peu importe la somme des valeurs de cette attaque).

Règles optionnelles :

Une fois par scénario, cette augmentation est de 1D4+2.

Une fois par scénario, si le joueur choisit d'augmenter un paramètre qui lui a particulièrement servi (le meneur a le dernier mot), il pourra lancer 3D6 et garder le meilleur.

Il est coutume d'accorder une augmentation en fin de scénario en fonction de la qualité du roleplay des joueurs.

Il existe trois exceptions à cette façon d'augmenter :

-Le septième sens n'augmentera toujours que d'un point et le personnage doit avoir au moins 10 dans cette valeur au départ.

-Si le combat a opposé le personnage face à un adversaire très supérieur à lui (un chevalier d'or noir d'Hadès ou un Grand Maître d'un clan japonais par exemple) et qu'il a particulièrement bien résisté à son adversaire. L'augmentation peut être de 1D6+2.

-Le score en beauté ne peut être augmenté de cette manière une fois par an seulement.

Ce n'est pas de cette manière qu'un personnage peut démarrer un nouveau talent ou se créer une nouvelle attaque spéciales. Ces règles ne concernent que des valeurs que le personnage possède déjà.

II) L'apprentissage

Augmenter une caractéristique ou un talent grâce à l'apprentissage auprès d'un maître, régit par la règle suivante :

Chaque mois passé à s'entraîner amène à un jet de ruse de la part du mentor et de l'élève. On additionne le dixième des marges des deux jets. Si l'un d'eux échoue dans son jet, le dixième de sa marge d'échec est soustraie de cette addition.

La valeur obtenue lors de cette addition est égal à l'augmentation de la caractéristique ou le talent visé. Mais attention, cette valeur est majorée par le dixième du score de l'enseignant dans la caractéristique ou le talent visé.

Il faut toujours que le disciple gagne au moins un point. Si l'entraînement ne dure pas un mois complet, le disciple peut tout de même récolter 1D4 d'augmentation à la discrétion du meneur.

Enseigner une attaque spéciale ou une technique particulière fonctionne différemment. Le maître passe environ un an à l'enseigner. A la fin de cette année, le maître et le disciple font un jet de ruse. Les deux doivent réussir une marge égale à 10 fois la valeur en « cosmos dépensé » (si le maître possède le septième sens, cette valeur est recalculée sans le plafond apporté par le septième sens pour l'occasion) de l'attaque spéciale ou la valeur « exécution » divisé par 2 de la technique particulière. Si c'est réussit, la technique ou l'attaque est apprise par le disciple. En cas d'échec, les deux peuvent refaire le même jet de dés un an plus tard. Cependant, la marge à réussir est divisée par. En cas d'échec, on recommence un an plus tard en re-divisant par 2…

Apprendre seul

S'entraîner dans son coin permet de progresser mais moins vite qu'avec un instructeur. Le guerrier passe un mois à s'entraîner et fait un jet en volonté. Si le jet est réussi, il gagne 1D4 points à répartir où il veut. S'il échoue il ne gagne que 1D2 point à placer dans n'importe quelle caractéristique (sauf la beauté ou la résistance du corps).

Créer sa propre technique particulière ou sa propre attaque spéciale prend un an ou deux. Le personnage ne fera rien d'autre. Il vivra sans doute de manière isolée.

Pour une attaque spéciale, à la fin de la première année, le personnage devra effectué un jet de ruse en faisant une marge d'au moins 10 fois la valeur en « cosmos-énergie nécessaire » de l'attaque. En cas de réussite, le personnage créera son attaque suivant les règles de création de personnage. En cas d'échec, il devra attendre un an (à s'entraîner seul encore) pour créer son attaque de la même manière.

Il en va de même pour les technique particulières sauf qu'aucun jet n'est nécessaire et qu'elle peut se créer au bout d'un an . Bien sur, il est indispensable de respecter les pré-requis de toute création d'attaque spéciale ou de technique particulière.

Par convention, il est de coutume de considérer que seul les personnage-joueurs augmentent de cette manière. Bien souvent, les PNJ n'augmentent pas ou très peu. Bien sur, un personnage important pour l'histoire peut très bien augmenter ses capacités au fur et à mesure de la chronique. Le meneur décide qui augmente ou pas.

La séduction et les sentiments



L'amour a mené les humains vers la plus grande félicité comme vers le désespoir le plus profond depuis la nuit des temps. Les règles suivantes sont optionnelles. Il n'est nullement obligatoire de paramétrer les sentiments amoureux.

Séduire une personne consiste à faire naître en elle des sentiments amoureux ainsi qu'un désir sexuel. Ce procédé s'inscrit en plusieurs étapes. Voici ces étapes :

-1 : La personne séduite hésitera à tuer le séducteur, même si c'est contraire à son devoir.

-2 : La personne séduite hésitera à blesser attaquer ou causer du tort au séducteur, même si c'est son devoir.

-3 : Les premiers sentiments de la personne séduite sont en train d'éclore. Elle cherchera la compagnie du séducteur et oubliera son devoir parfois pour lui plaire.

-4 : L'amour est maintenant là. La personne séduite est clairement amoureuse du séducteur. Elle semble totalement sous son emprise.

La première étape nécessite de briser la glace. Souvent un jeu de regards ou une conversation permet cela. Le joueur doit jouer la scène de séduction et à la fin effectuer un jeu sous sa beauté. Le personnage qui est visé fait un jet de volonté+contrôle+transe (séduire un individus avec une grande discipline mentale est des plus difficiles). Si le séducteur obtient une meilleure marge avec au moins 20 points d'avance, il obtient la première étape de séduction.

En cas d'échec, les marges sont conservées. Le séducteur pourra recommencer ce procédé de la même manière. Les marges obtenues ensuite seront additionnées entres elles jusqu'à ce que le séducteur aient les 20 points d'avance en question.

En cas de séduction croisée, les deux cas doivent être traités séparément.

Pour passer à l'étape deux, le séducteur doit reproduire les mêmes conditions que pour la première étape. Mais attention, les marges obtenues précédemment sont remis à zéro.

Pour passer à l'étape trois, les marges précédentes sont remises à zéro encore une fois. Le séducteur doit avoir passé quelques temps en compagnie de sa cible (régulièrement pendant plusieurs semaines). Puis, le séducteur fait un seul jet en beauté et la cible un jet en volonté ou contrôle ou transe au choix. Le séducteur doit battre la marge de sa cible d'au moins 25 points. En cas de réussite, la phase trois est atteinte. Sinon, le séducteur doit continuer et aura une nouvelle possibilité la semaine suivante, en sachant que cette fois ci il ne conserve pas les marges de ses jets précédents.

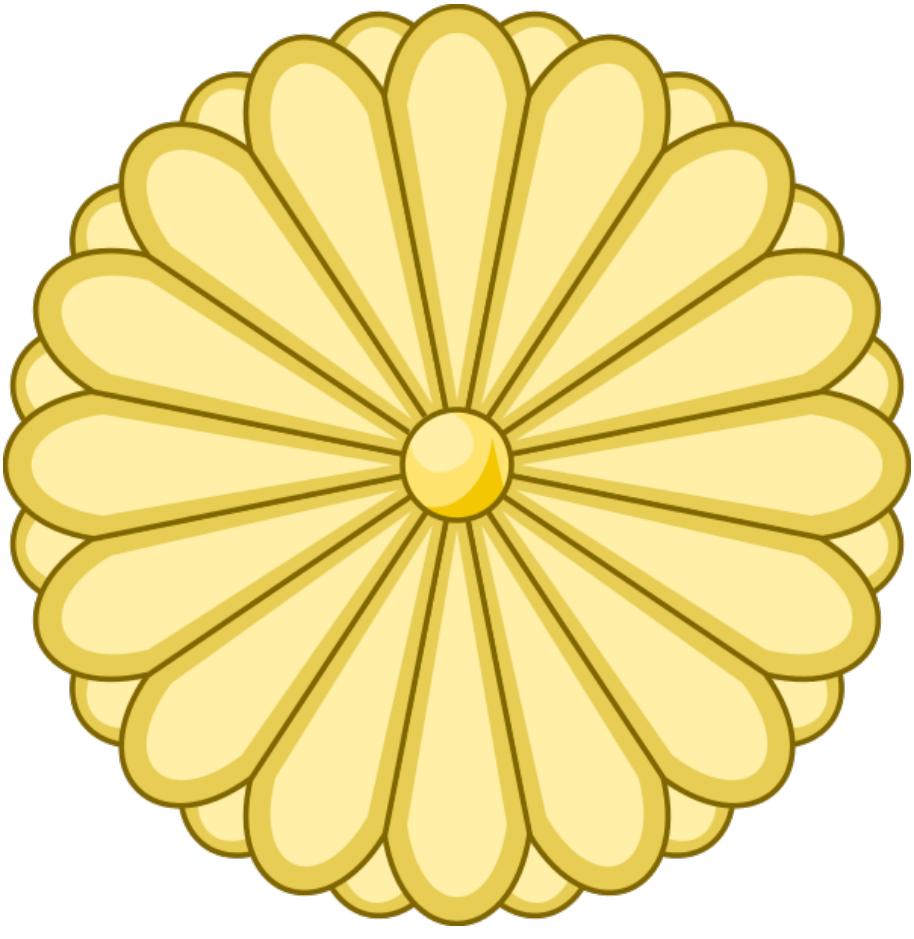
Pour passer à la quatrième étape, les marges sont remises à zéro. Le séducteur doit courtiser au moins une semaine encore et réussir comme précédemment sauf que la différence de marge doit atteindre 30.

En cas d'orientation sexuelle de la cible défavorable, le séducteur s'attribue un malus de 50 points à tous ses jet pour atteindre l'étape 4. Mais les autres jets ne subissent qu'un malus de 10 points.

Si une personne séduite veut aller à l'encontre de la contrainte de séduction (les diverses étapes), elle doit réussir un jet en volonté avec une marge égale à 10 fois l'étape atteinte.

Il faut noter que le talent avancé « Enchantement » permet de faire avancer ces étapes bien plus vite et même, en plein combat.

Les clans des kamis



Les clans des kamis rassemblent les samouraïs, les prêtres, les serviteurs des kamis auxquels ils sont dédiés. Leurs guerriers cosmiques reçoivent les présents divins de leur kami tutélaire. Ils ont la confiance de leur divinité pour accomplir leurs desseins. Ces dieux ont tous des vues et des objectifs différents pour le Japon.

I) L'histoire

Avant le retour des kamis, les clans ne se portaient pas très bien. C'est par la fidélité de ses membres que survivait la pensée de leur kamis disparus, pendant des siècles. Même s'ils ne sentaient pas la présence de leurs kamis dans leur combat, à aucun moment, les membres de ces clans n'eurent conscience que les kamis n'avaient pas la possibilité de communiquer avec eux. Ils ont toujours gardé la foi en leurs kamis et la certitude qu'ils intervenaient au Japon. A cette époque, les samouraïs n'avaient pas conscience que leurs exploit devaient être récompensés ou soutenu par l'aura de leur kami (soutien représenté dans les règles par le système de l'appel divin).

Ils avaient trop peu de fidèles (surtout après l'arrivée de la culture occidentale dans le pays). Mais, les dirigeants des clans voyaient d'un bon œil ces effectifs restreints. Leurs secrets étaient plus faciles à dissimuler quand peu de personnes étaient au courant. Cette situation poussait les clans à entraîner les meilleurs guerriers et à éduquer les meilleurs tacticiens ou politiciens.

De multiples guerres secrètes ont émaillés l'Histoire du Japon. Il est possible d'en apercevoir les effets pour un historien averti. Ainsi, même si les clans semblent en paix actuellement, ils ne sont pas tous alliés. Il suffirait d'un rien pour qu'un complot politique, ou qu'une vieille rivalité, entraîne une guerre, qui cette fois-ci, se jouera au grand jour.

Au retour des kamis, la foi s'est transformée en certitude concrète. Le contact des kamis avec leurs serviteurs (l'appel divin) s'est renoué. Les clans ont reçu, au Mont Fuji, les instruments sacrés dont ils ont été privé pendant des siècles. Depuis, les clans sont sortis de l'ombre pour revendiquer une autorité religieuse shintoïste sur le pays. Maintenant, les kamis sont, de facto, la religion du Japon. D'autres clans se sont auto-assignés une mission liée aux désirs de leur kami (comme le clan d'Izanagi censé organiser la défense de la famille impériale).

II) L'organisation

Les clans des kamis sont organisés de manières identiques. Les érudits ignorent pourquoi les clans ont cette homogénéité, mais, ces règles semblent admises depuis l'apparition des clans des kamis. Cependant, chaque clan personnalise sa façon de fonctionner, apparemment, avec l'accord de leur kami de tutelle (comme le nombre variables de 3ème dan d'un clan à l'autre).

Le plus bas de l'échelle est occupé par les novices (ou apprentis). Ils s'entraînent durs pour apprendre à faire exploser leur cosmos-énergie et à maîtriser les arts martiaux. Beaucoup essaient mais peu parviennent à développer une cosmos-énergie suffisante pour tenter les épreuves qui mènent au grade suivant.

Chaque clan a sa façon de reconnaître les apprentis méritants. Cela prend la forme, généralement, d'une épreuve en accord avec la philosophie du kami tutélaire. Le grade suivant est celui de l'adepte.

Les adeptes forment le gros des troupes du clan. Il peuvent avoir une utilité variée (ceux qui travaillent à la manœuvre sur le Takara-bune ne vivent pas les mêmes choses que ceux qui gardent le sanctuaire d'Amaterasu ni de ceux qui enseignent à Todaï). La plupart sont des combattants confirmés, près à obéir aveuglément aux gradés du clan. Certains cherchent à s'améliorer pour devenir, eux-même, des gradés.

Pour passer son 1er dan, il est nécessaire de se rendre au Mont Fuji. Certains temples sont disposés sur le mont pour guider les postulants vers une aire qui est propre à chaque clan. Là-bas, tout peut se passer. Les épreuves sont là pour mettre en évidence le lien du postulant avec son kami, ou une défaillance dans sa foi, une lacune dans son entraînement, voire une mise en valeur de capacités que le postulant possède. Généralement, pour devenir 1er dan, le postulant doit faire un combat. Mais, il ne s'agit pas là d'une règle absolue.

Le 1er dan est considéré comme un gradé au sein du clan. Il peut donner des ordres aux adeptes, enseigner à des disciples et, éventuellement, prendre des décisions politiques ou militaires. Le clan considère généralement que le 1er dan est devenu autonome dans ses choix. Mais, il reste soumis aux ordres de membres du clans plus gradés que lui.

Le 2ème dan est un officier supérieur du clan. Il ne prend ses ordres que des 3ème dan ou du Gand Maître. Le clan lui confie les missions qui nécessitent une certaine expérience et une foi inébranlable. Le 2ème dan n'a plus rien à prouver. Mais, il gagne avec son grade certaines responsabilités. Il se doit de transmettre son savoir aux générations suivantes. Il est sensé être un parangon des vertus que représente son kami. L'épreuve pour devenir 2ème dan est souvent un rappel de la première épreuve.

Ainsi, celui qui avait montré une lacune dans un aspect de son entraînement lors de son épreuve pour passer 1er dan, subira une épreuve qui nécessitera que cette même lacune soient comblée. Ce rite de passage est souvent l'occasion pour une discussion entre le postulant et un être représentant son kami. N'oublions pas que même si un kami soutient son guerrier, il peut arriver qu'il ait des choses à lui reprocher. C'est le moment que le kami choisira pour le lui faire comprendre de manière explicite.

Le 3ème dan est un soutien direct au Grand Maître. Il est sensé pouvoir diriger le clan si le grand Maître venait à disparaître. Le nombre de 3ème dan au sein d'un clan varie d'un clan à l'autre. L'organisation du clan passe par eux. Alors, le kami accorde ce grade (et les faveurs qui vont avec) à un nombre précis de membres. Dans certains clans, ce nombre peut varier dans le temps (surtout pour le clan Tsuki-Yomi).

Le Grand Maître règne sur le clan. Il décide de sa politique. La plupart des Grands Maîtres reconnaissent l'autorité impériale. Mais, certains ne s'y sentent pas rattachés. Ils préfèrent se sentir comme une force religieuse indépendante. Le Grand Maître a une responsabilité énorme. Il sait qu'il est responsable de la survie de son clan pendant son règne.

La position des prêtres au sein du clan est variable. Généralement, ils représentent un lien fort avec les kamis. Ils ont le rôle de sage conseiller pour tous les membres (des novices au Grand Maître). Ils aident ceux qui cherchent des réponses sur le plan spirituel à les trouver par eux-mêmes.

L'appellation des gradés des clans est spécifique d'un clan à l'autre. Aussi, un 2ème dan d'Amaterasu se présentera comme un « samouraï de 2ème dan » alors qu'un 1er dan de Tsuki-Yomi se dira « ninja de 1er dan ». Les appellations des gradés sont les suivantes :

Clan	**Appellation**
Amaterasu	Samouraïs (surnommées parfois « les Militaires »)
Tsuki-Yomi	Ninjas
Izanagi	Samouraïs
Susano-Wo	Samouraïs (appelés à tort « les vagabonds »)
Raiden	Foudroyeurs (mais certains se présentent comme « les tempêtes » ou encore « les ouragans »)
Kamis du peuple	Bienveillants ou Dévoués (mais nombreux sont ceux qui les surnomment « les Idéalistes »)
7 Kamis du bonheur	Mains des Fortunes

Les 3ème dan ont un titre particulier qui est détaillé dans la description de chaque clan. Ce titre est souvent lié à la fonction que le 3ème dan se doit d'assurer.

III) Les dogmes

Il est nécessaire de faire la différence entre plusieurs aspects des croyances religieuses. Premièrement, il y a la volonté du kami qui reste toujours difficile à deviner. Dans un second plan, il y a le dogme que les prêtres ont transmis. Il faut bien se rendre compte que les dogmes ont été conçut par les prêtres sous l'inspiration des kamis, à l'époque antique. Puis, les kamis ont disparu pendant des siècles et le dogme a largement évolué depuis cette époque. Cependant, les kamis ont également évolué, sur un chemin de pensée différent. Il semble alors évident que les deux évolutions ne mènent pas au même résultat. Par conséquent, certains prêtres s'interrogent sur l'authenticité de leur parole par rapport au kami qu'ils vénèrent. La situation actuelle est une sorte de status quo. Les prêtres guettent les signes des kamis avant d'envisager de modifier le dogme.

Mais, les kamis ne semblent pas donner de nouvelles directives aux clans ; un peu comme s'ils en étaient encore à une phase d'observation. Il faut souligner qu'Izanagi et Amaterasu ont découvert à leur retour que leur clan avaient intervertis leur fonction, un siècle plus tôt. Pourtant, ces deux kamis majeurs n'ont pas réagit. Alors, les clans en ont conclus que ce choix avait été le bon. Mais comment en être sûr ?

Comme dit plus haut, les clans ont évolués dans leur appréciation du dogme. Ils font très bien la différence entre ce qui leur a été transmit depuis l'ère antique et ce qu'ils en ont fait. De manière triviale, ils ont résumé la pensée de leur kami de tutelle sous la forme de commandements faciles à comprendre tout en restant interprétables si besoins est.

IV) Les objets sacrés

Les membres des clans qui atteignent le 1er dan reçoivent, en fonction de leur clan, des objets sacrés sous forme d'arme, d'armure, de vêtements ou encore d'objet divers. Il faut différencier deux types d'objets sacrés. Il y a d'un côté les armes et armures qui possèdent un score en résistance et un niveau (bronze, argent ou or) et les autres objets, plus fragiles.

Les armes et armures obéissent aux règles des objets sacrés décrites dans les chapitres précédents. Elles peuvent être personnalisées par le kami pour adopter au mieux les symboles de celui qui les reçoit. Il n'est pas rare de reconnaître un emblème de famille stylisé sur le plastron d'une armure ou sur le tsuba d'un katana. Dans certains cas (comme dans le clan d'Izanagi), le membre du clan donne un nom à son arme sacrée. Si ces objets subissent trop de dégâts, il est nécessaire de trouver un utilisateur du talent « réparer les armures » pour qu'il les restaure (voire qu'il les ressuscite si besoins est).

Les autres objets sont plus fragiles. Il est possible de les détruire si un adversaire le décide. Ainsi, le kimono sensé empêcher la perte des points de résistances du corps peut s'enflammer sous l'effet d'une attaque utilisant le talent « feu ». Un oni utilisant une arme couverte de barbelés peut également le déchirer etc... Sans pour autant détruire les objets à chaque attaque, il est nécessaire de rester attentif aux dégâts qu'ils peuvent subir. Là encore, les kamis peuvent personnaliser les objets qu'ils destinent à leur fidèles. Ces objets n'obéissent pas aux mêmes lois structurelles que les armes et armures sacrées.

S'ils sont détruits, il est nécessaire d'aller porter les restes de ces objets au Mont Fuji. Là-bas, les prêtres du kami concerné sauront le remettre en état mais cela prendra un peu de temps. En ce qui concerne ces objets, c'est le meneur qui décide à quel moment ceux-ci deviennent inutilisables et nécessitent d'être restaurer.

Tous ces objets sacrés ne peuvent pas être utilisés sans l'autorisation de celui à qui ils sont offerts. Il sera impossible de dégainer un katana sacré d'un samouraï de Susano-Wo si celui-ci le refuse. Le kami de tutelle peut évidement intervenir pour passer outre. Dans le cas d'une arme sans gaine (comme un tonfa), celui qui l'empoigne sans autorisation recevra une petite décharge douloureuse qui le forcera à lâcher prise. Il est donc très difficile de voler un objet sacré. Cependant, les utilisateurs du talent « réparer les armures » savent comment passer outre cette protection et ne reçoivent pas de décharge. En revanche, ils ne peuvent pas utiliser les propriétés des objet sacrés pour autant. Une rumeur circule selon laquelle, l'ancien peuple des atlantes pouvaient utiliser n'importe quel objet sacrés (y compris celui de son adversaire). Si cela est vrai, ce pouvoir est des plus redoutables.

Quand un membre de clan décède, ses anciens objets sacrés reviennent à sa famille. Ils perdent peu à peu leur propriétés surnaturelles pour devenir des objets normaux, susceptible de dépérir dans le temps. Bien souvent, ces objets sont déposés près de la stèle funéraire du défunt, au sein de la maison familiale.

V) Les effectifs actuels

De nos jours, les clans ne sont pas tous aussi présents, ni aussi puissants les uns que les autres. Les effectifs actuels reflètent leur capacité à survivre à travers les siècles et les péripéties récentes de l'histoire du Monde.

Une évaluation des effectifs actuels donne les résultats suivants :

Clan	Nombre approximatif de gradés	Nombre approximatif d'adeptes
Izanagi	40	100
Amaterasu	45	170
Raiden	11	25
Tsuki-Yomi	55	135
Susano-Wo	30	35
Kamis du peuple	28	80
Kamis de la chance	45	120



A ces chiffres, il faut ajouter les prêtres, les novices et les serviteurs. Ces nombres sont censés augmenter progressivement car les clans sont maintenant connus du public. De plus, la religion shintoïste gagnant de plus en plus de pratiquants, l'influence de ces clans augmente et les candidats pour en faire partie ou pour y confier leur enfant sont de plus en plus nombreux.

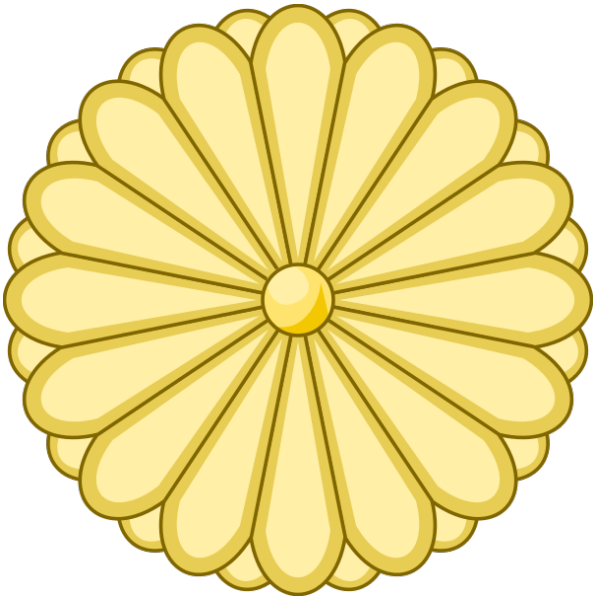
Les ronins sont plus difficiles à chiffrer. Une fourchette émise par les autorités donne le résultat de 50 à 200 ronins dans le pays. Il faut noter qu'il n'y a pas de recensement des guerriers cosmiques (même si certains parlementaires de la Diète militent pour cette idée).

Ces statistiques ne sont là que pour donner une idée des rapports de forces entres les clans. Mais, elles influencent également les choix scénaristiques. Il est recommandé aux meneurs de les modifier selon leur bon vouloir. Ils peuvent ainsi mettre en avant un clan particulier en augmentant son nombre de membres.

Si ces valeurs sont acceptées par le meneur, il faut alors savoir que les clans de Raiden et d'amaterasu devraient être plus peuplés. Mais, le clan de Raiden, qui était déjà un petit clan, a perdu la majeure partie de ses troupes lors de la bataille d'Asgard. Le clan d'Amaterasu a également perdu des troupes lors d'un conflit avec le sanctuaire de Déméter.



Le sanctuaire d'Amaterasu



Le sanctuaire de Naîku

Amaterasu est vénérée dans le plus ancien temple du shinto: Naikû à Ise (préfecture de Mie) sur l'île d'Awaji. Ce temple est totalement détruit tous les vingt ans puis reconstruit dans sa forme originale. Une partie du sanctuaire peut être visitée (même si la visite est réglementée). Mais une partie secrète, plus éloignée du temple, reste l'emplacement le plus sacré et le plus ancien. La partie non public abrite le sanctuaire sacré dédié à Amaterasu où réside l'essentiel de ses troupes. Le gros des forces armées d'Amaterasu y est stationné la plupart du temps. Par le passé, le sanctuaire a abrité le miroir impérial (le Yata no Kagami, l'un des trois artefacts sacrés de l'Empereur).

I) Description

Le sanctuaire borde la partie publique. Une épaisse forêt dissimule un chemin dallé qui est parsemé de toris, partant de la partie récente de Naiku et en direction de l'Est. Ce trajet est en pente légère qui grimpe sur un kilomètre. Puis, une intersection sépare le chemin suivant les points quatre cardinaux. Le chemin de toris qui part vers le Nord se transforme en escaliers montants. Il mène au centre d'entraînement forestier qui est une clairière avec des baraquement en bois dans un style traditionnel. Le même type de chemins part de cette clairière en direction de l'Ouest pour accéder à une version plus petite du centre d'entraînement réservé aux femmes combattantes.

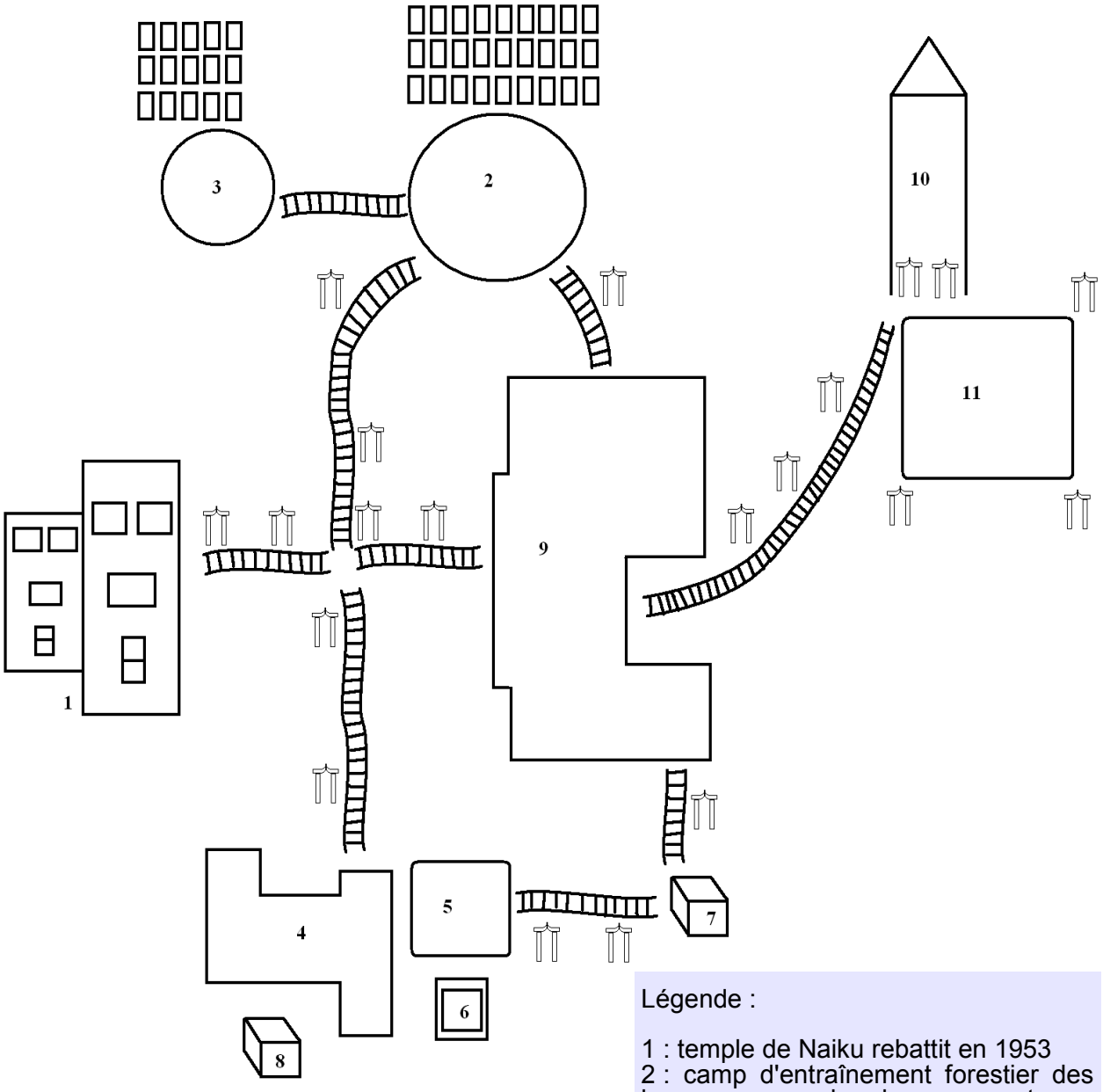
Le chemin Est mène à la forteresse en pierre d'Amaterasu. Seuls les militaires ayant atteint le rang d'adepte peuvent y accéder. C'est ici que se trouve le gros des troupes du sanctuaire. Il y a également un centre de commandement où le Grand Maître consulte ses conseillers et ses taishos (ses commandants) en cas de conflit.

Au Sud du Sanctuaire, il y a également un quartier résidentiel pour les invités. Il s'agit d'un bâtiment en bois sur deux étages. Il y a tout le confort nécessaire pour les invités : dojo, salon de thé, bains, jardin zen... Des serviteurs entretiennent cette zone en permanence au cas où un personnage illustre ou un diplomate viendrait.

Un peu à l'Est du quartier des invités se trouve un dojo isolé dans la forêt et qui semble plus rustique. C'est le dojo des duels. C'est ici que certaines querelles se règlent suivant des règles établies (pas de combat à mort ou de mutilation).

A l'Est de la forteresse de pierre, il y a un chemin de toris qui lui aussi devient un escalier et qui mène à un temple magnifique, si haut qu'il dépasse la cime des arbres. Une porte de la forteresse y mène. Quiconque qui ne serait pas du sanctuaire et qui serait surpris sur ce chemin, ou près du temple, serait tué à vue par les adeptes. Un belle esplanade est au pied du grand temple. Le soleil semble irradier cet endroit même quand le temps est nuageux.





Sanctuaire d'Amaterasu à Ise

Légende :

1 : temple de Naiku rebattit en 1953
2 : camp d'entraînement forestier des hommes avec les baraquements au Nord de la clairière
3 : camp d'entraînement forestier des femmes avec les baraquements au Nord de la clairière
4 : quartier des invités
5 : jardin zen
6 : salon de thé
7 : dojo des duels
8 : dojo des invités
9 : forteresse
10: grand temple
11 : esplanade

II) Le dogme d'Amaterasu

Amaterasu est une déesse bienveillante, bien que susceptible. Elle tolère parfaitement les écarts de certains membres quand ils œuvrent dans l'intérêt du Japon. Bien qu'étant une déesse non combattante, elle accepte que ses fidèles soient devenus une armée. Il faut un certain esprit nuancé pour saisir la volonté de la déesse solaire. Tantôt timide et fragile, tantôt impérieuse et autoritaire. Les seuls traits de caractéristiques qui soient constants chez elle sont sa susceptibilité et sa bienveillance. Il est possible de résumer les commandements d'Amaterasu comme suit :

1 : Amaterasu est ta déesse, respecte-la et obéis-lui et à ses lois sans discuter.

2 : Les samouraïs et les prêtres d'Amaterasu sont sa voix et sa main, respecte les et obéis leur.

3 : Tu es l'armée du Japon, combats avec courage. Ta vie est moins importante que celle de tes supérieurs.

4 : Sois courageux tout en restant ouvert d'esprit.

5 : Sois dur tout en restant compatissant.

6 : Sois droit en évitant l'étroitesse d'esprit.

7 : Sois fort mais sache apprécier la beauté en toute chose.

8 : Transmets ton savoir à tes successeurs.

L'aspect militaire de ce clan a été construit et entretenu depuis un siècle par les maîtres et senseïs successifs. L'aspect religieux n'a pas pour autant été laissé de côté. Les prêtres d'Amaterasu sont respectés par les adeptes.

III) Les grades au sein du clan

La plupart des samouraïs d'Amaterasu apprennent la compétence « art militaire » pour connaître la stratégie indispensable pour diriger des troupes et gagner des batailles.

Adepte

Les adeptes d'Amaterasu ont une foi inébranlable envers leur déesse. Ils gagnent dès leur création (ou dès l'accession au rang d'adepte) 1D10 points d'appel divin. De plus, ils ne ressentent pas la morsure du soleil et ne sont jamais éblouis.

1er dan

pré-requis : cosmos-énergie : 35 Puissance de coups : 25

Pour accéder à ce grade, le postulant subit en général une épreuve de combat contre un samouraï invoqué par la déesse elle-même au Mont Fuji.

Le 1er dan reçoit d'abord un kimono de combat qui le préserve de toute perte de points de corps dus aux chocs et aux attaques (mais les poisons, les sons et les maladies fonctionnent encore).

Il gagne aussi un wakizashi personnalisé ayant les capacités suivantes :

Vitesse	+15
Puissance	+10
Ajustement défensif	+5
Résistance	40 (argent)

2ème dan

pré-requis : cosmos-énergie : 60 puissance de coups : 40

Celui qui voudra passer son deuxième dan, aura une conversation avec le même samouraï qu'il a combattu sur son premier dan. Il l'interrogera sur ses buts et sur ce qu'il peut apporter au Japon.

Le 2ème dan reçoit une armure sacrée stylisé de niveau argent ayant les capacités suivantes :

Résistance	**Réserve de cosmos-énergie**
50 (argent)	30

Il reçoit aussi un katana dans le même style que le wakizashi qu'il avait reçu lors de son passage de premier dan. Il a les capacités suivantes :

Vitesse	+5
Puissance	+25
Ajustement défensif	0
Résistance	60 (argent)

3ème dan

pré-requis : cosmos-énergie : 90 puissance de coups : 60

Il y a quatre taisho (commandants) qui accèdent à ce titre et chacun règne sur une des régions principales du Japon. Ils dirigent une des armées d'Amaterasu. Lors de leur visite au Mont Fuji, le postulant pour le troisième dan, cette fois-ci, se retrouvera seul et méditera. Il recevra sans doute une visite spirituelle de la déesse qui lui confiera un objectif à atteindre sur le long terme. Cela peut être quelques chose de très simple comme « augmenter les effectifs du clan » mais cela peut être un objectif plus difficile comme « vaincre tous les spectres d'Hadès sur Terre ».

Le 3ème dan reçoit un arc long dont les caractéristiques sont :

Vitesse	+45
Puissance	+20
Ajustement défensif	-10
Résistance	35 (or)

De plus, les capacités des armes précédentes (katana et wakizashi) sont modifiés, leur résistance passe en type Or.

L'armure sacré est également modifiée. Elle devient de type or et sa réserve de cosmos-énergie passe à 80.

Grand maître

pré-requis : 3ème dan désigné par Amaterasu

L'armure du grand maître voit ses capacités augmentées :

Résistance	**Réserve de cosmos-énergie**
95 (or)	120

De plus, Le grand maître possède un katana supplémentaire qui renferme l'âme d'Amaterasu elle-même. La lame possède l'éclat du Soleil. La déesse Amaterasu est sortie de la captivité des atlantes sous cette forme. Quand le Grand Maître dégaine la lame, une lumière aveuglante en émerge. Bien sûr, les adeptes d'Amaterasu en sont protégés. Mais, tous les autres individus présents dans l'environnement de la lame, subissent l'effet aveuglant.

C'est un effet à 70 % (L'utilisateur fait un jet à 70 % pour activer ce pouvoir et établir une marge ; en cas d'échec, l'effet lumineux n'est pas suffisant pour handicaper un guerrier cosmique plus d'un round). Un jet en contrôle peut permettre d'y résister (Les marges sont comparées). Si la marge (après soustraction de l'éventuel marge de contrôle de la victime) est égale ou supérieure à 25, le personnage visé perd définitivement la vue et devra vivre le restant de ses jours aveugle. Si la marge est inférieure, l'effet durera toute la scène.

IV) Les effectifs actuels

Grade	**personnage**
Grand maître	Aki Emiko
Taisho de Hokkaido	
Taisho de Honshu	Takaji Mina
Taisho de Shikoku	
Taisho de Kyushu	

V) Les opinions des membres du clan d'Amaterasu

le peuple japonais

Le peuple japonais est fier et unique. Nous sommes convaincus que donner notre vie pour les protéger est un sacrifice naturel.

Le gouvernement

La diète et le Parlement sont constitués de gens dont il faut nous méfier. Quelles décisions ont-ils pris pour le Japon qui ne soit pas allé dans leur sens ?

les zaibatsus

Ils ont su porter l'étendard du Japon à travers le Monde après 1945. Ils ont été les samouraïs des affaires. Leur tâche arrive à son terme. Nous prenons le relais.

le clan de Tsuki-Yomi

Ils sont nos rivaux depuis toujours mais, à l'image de leur kami, les membres du clan nous sont bien inférieurs dans de nombreux domaines. J'espère qu'ils l'ont compris maintenant.

le clan d'Izanagi

Nous respectons ces gens honorables et nobles qui protègent la famille impériale. Ils sont dignes d'être nos frères de combat.

le clan de Raiden

Ce clan ne contient que des bouffons. Qu'ils ne s'occupent pas de politique sinon cela donne des embarras diplomatiques comme ce qu'a fait Takao récemment. Nous les appellerons quand nous devrons renouveler nos réserves de saké.

le clan des 7 kamis du bonheur

Ils nous paraissent incontrôlables. Mais il est bon de s'attirer leurs faveurs lors d'une mission.

le clan des kamis du peuple

Ils sont utiles car nous n'avons pas le temps de prendre soins des paysans. Eux le font et le font bien.

Le clan de Susano-Wo

Est-ce véritablement un clan ou un rassemblement éparse de combattants. Il est toujours difficile de comprendre ce qu'ils ont dans la tête.

Les spectres d'Hadès

Nous avons conclus un accord avec eux. Nous espérons qu'ils tiendrons leur promesse. Sinon, nous irons en première ligne.

Les yokaï

Qu'ils se tiennent tranquilles ou nous nous chargerons d'eux à la place du clan de Tsuki-Yomi.

VI) Les personnalités du clan d'Amaterasu

-Aki Emiko : 29 ans. Elle est l'ancienne 3ème dan du Kyushu et la première Grand Maître depuis le retour des kamis. Elle vit en permanence avec la présence d'Amaterasu à ses côtés. C'est un soutient sûr et inspirant, mais aussi une pression sur sa moralité et sa foi. Elle le vit bien. Sa personnalité est posée et elle agit avec pondération. Une fois la bataille engagée, elle n'hésite pas à aller au combat.

-Takaji Mina : 3ème dan, 24 ans. Elle dirige l'armée du Honshu. Elle est honorable et respectueuse. Elle est parfois hésitante mais cela lui permet de ne jamais prendre de décision à la hâte. Elle est secrètement amoureuse de Kanoga, le Grand Maître d'Izanagi, qu'elle a rencontré il y a quelques années.

-Inyura : un homme de 23 ans qui est le grand prêtre d'Amaterasu. Il caresse le rêve secret que l'autorité religieuse prenne le pas sur l'autorité militaire au sanctuaire. Mais comme le Grand Maître se promène directement avec la déesse à ses côtés il sait que cela ne sera pas possible. Alors, il s'agenouille face à Aki Emiko mais estime qu'il le fait pour sa déesse uniquement.

-Hosayma Takare : 29 ans. Il n'a pas un grand talent mais demeure un adepte compétent (bon combattant à mains nues). Il a en charge l'entretien du jardin zen et s'acquitte très bien de cette tâche. Ce qui le particularise c'est surtout d'être un ami d'enfance d'Aki Emiko, qu'il a toujours aimé. Il reste un confident et un ami fidèle. Le grand Maître aime venir le voir pour discuter des soucis du clan et se ressourcer dans le jardin zen quand son emploi du temps le lui permet.

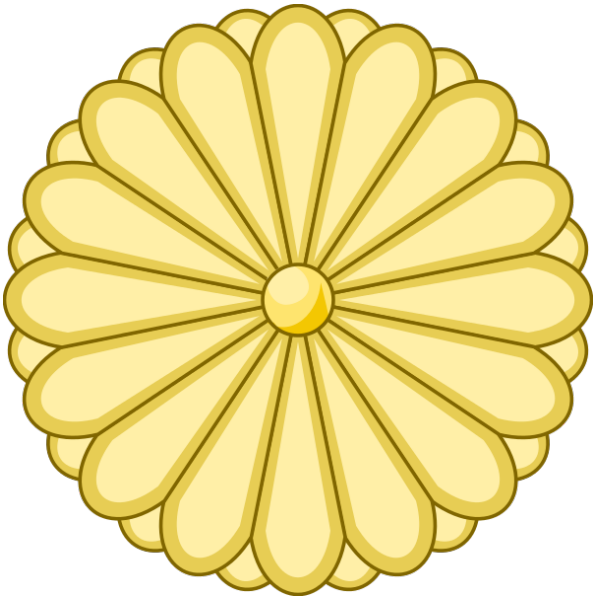
-Senseï Ayami : 35 ans. Elle est 2ème dan (dans les troupes d'Hokkaido à l'origine). Elle entraîne les apprenties féminines et se vante d'apporter des adeptes plus efficaces que les hommes par son enseignements. Comme le poste de Grand Maître et de 3ème dan sont occupés par des femmes, elle claironne sur la supériorité féminine dans ce sanctuaire. Elle ambitionne de devenir 3ème dan d'Hokkaido pour le prouver encore une fois. Elle ne réalise pas que cette rivalité homme/femme commence à prendre trop d'ampleur.

-Senseï Kataï : il a 41 ans et est 1er dan. Il entraîne les novices masculins. C'est un vétéran de la bataille qui a eut lieu au sanctuaire de Démeter. Il en a été un peu transformé, comme traumatisé par cette violence. Il fait tout ce qu'il peut pour ne plus jamais faire de mal à quelqu'un. Il est devenu un homme doux et fait attention à ne pas pousser ses élèves trop loin. D'ailleurs, il est près à donner sa vie pour les protéger. Aussi, la rumeur qui prétend que les adeptes qu'il forme sont de moins en moins efficaces est peut-être fondée.

-Oya : 2ème dan (Honshu). Il a 29 ans et est chef de section d'intervention rapide constamment en alerte. Oya a mis au point cette unité en utilisant les moyens modernes pour intervenir dans un délais très court sur l'ensemble du territoire japonais. Il est un excellent tacticien et un bon combattant. En parallèle, il élève des bonsaïs à ses moments perdus.

-Kida Tetsuo : 2ème dan, 23 ans. Il est l'adjoint de Takaji Mina. Il est connu pour être rusé et un excellent stratège militaire. Il assiste Mina dans le commandement des armées du Honshu. Il est également le responsable de la sécurité du sanctuaire d'Ise. Il est très respecté des troupes.

Le sanctuaire d'Izanagi



Le sanctuaire d'Izanagi d'Awaji

C'est sur l'île d'Awaji que se trouve le tombeau d'Izanagi. Le dieu créateur de l'archipel du Japon repose officiellement dans ce grand temple. C'est un lieu paisible signalé par des toris blancs (couleur de la mort). On y célèbre la grâce d'Izanagi et le kagura (la musique shintoïste) d'Awaji s'élève régulièrement pour rendre hommage aux kamis. On y célèbre également le « rite de la fraîcheur de l'eau chaude » qui attire de nombreux croyants. C'est le moment où les prêtres formalisent une forme d'harae (purification par de l'eau fraiche apportée sur le visage) sur un long cérémonial.

I) Description

C'est en suivant le chemins de toris blancs que le promeneur finit par arriver au sanctuaire d'Izanagi à proprement parlé. Il y a toujours deux gardes, portant une tenue de prêtre et une lance, qui gardent cette porte et qui invitent les quidams à changer de chemin, avec respect (sauf quand le sanctuaire ouvre ses portes pour raisons religieuses).

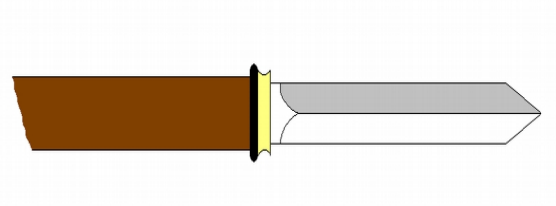
Ce grand tori blanc mène à un petit chemin de graviers vers une esplanade bordant un bâtiment traditionnel. Ce lieux dégagé offre la possibilité aux prêtres de célébrer le rituel de la fraîcheur de l'eau chaude au sons des tambours et du kagura. Le public est souvent convié à communier avec les prêtres et, bien souvent, à participer financièrement.

Un petit chemin de graviers blancs remonte ensuite vers le nord en direction d'un tori portant le drapeau japonais. Il s'agit là de l'autel impérial. En effet, ici, les fidèles peuvent prier la famille impériale, y cherchant le courage et l'inspiration. Dans ce bâtiment, chaque ancien empereur possède son autel. La lueur des bougies inspire une ambiance de calme recueillement et de respect.

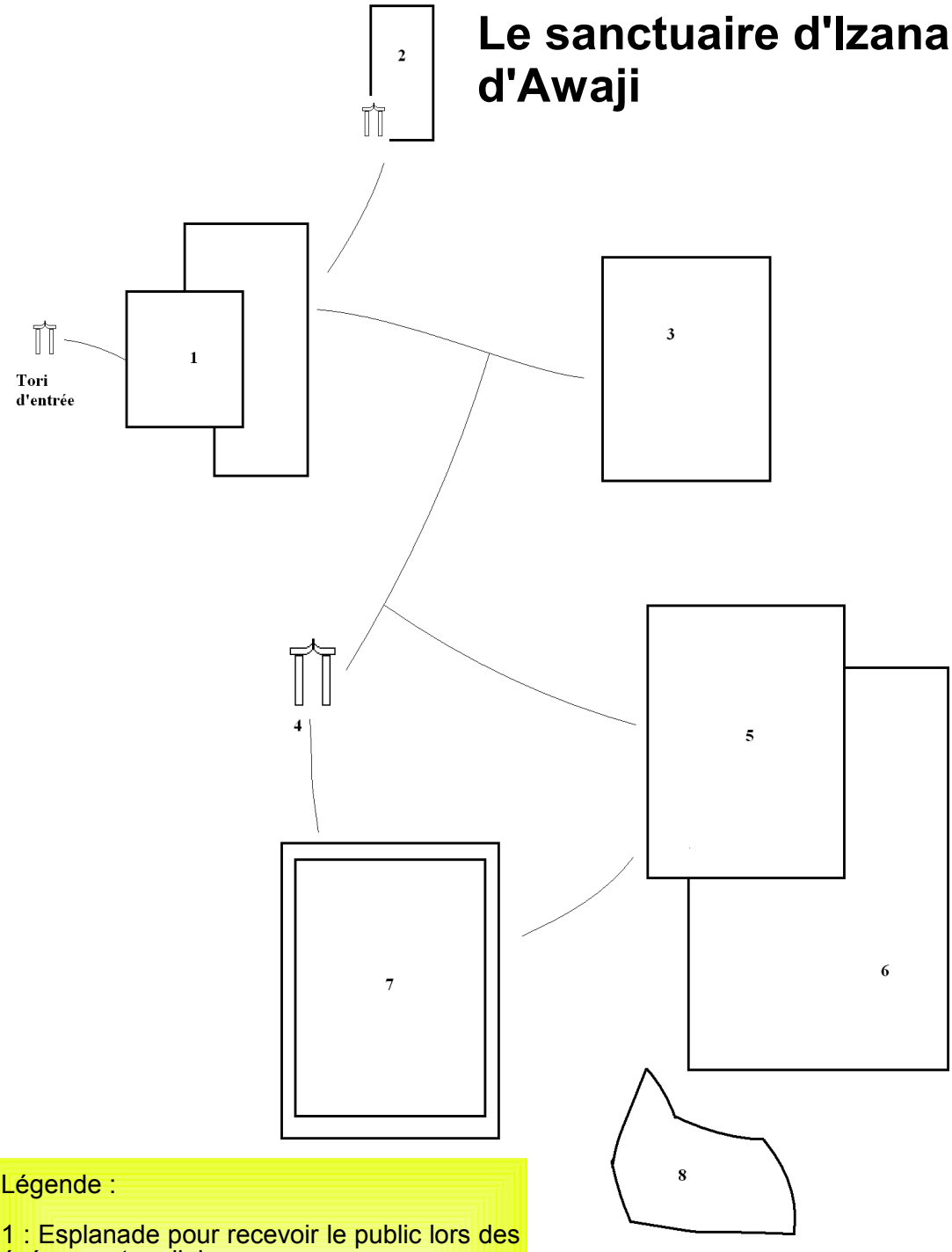
Un second chemin de graviers blancs quitte l'esplanade vers l'Est pour une autre esplanade carrée, de bois, qui sert à la revue des troupes. Ici, les adeptes et les 1er dan d'Izanagi défilent face au Grand Maître.

Au sud de cette esplanade, un chemin, cette fois-ci pavé, amène à un énorme bâtiment luxueux en pierre blanche, richement décoré. Il s'agit du château du Grand Maître qui est accolé aux appartements impériaux. Il est dit que le clan est près à tout moment à accueillir chaque membre de la famille impérial. Tous les jours, les appartements impériaux sont nettoyés, purifiés et le repas est préparé simplement dans l'éventualité de la venue impromptue de l'Empereur ou d'un membre de sa famille. Au pied des appartements impériaux se trouve un jardin traditionnel, pour la médiation, également réservé à la famille impérial. Le château du Grand maître abrite les hauts gradés et la cours du clan d'Izanagi.

A l'Ouest de ces gros bâtiments de pierre, on trouve le temple d'Izanagi en lui-même, entretenu par des prêtres. Au sud de ce temple, on va trouver une sorte de terrain d'entraînement encadré par des maisons servant aux cours théoriques. C'est ici que sont formés les futurs adeptes.



Le sanctuaire d'Izanagi d'Awaji



Légende :

1 : Esplanade pour recevoir le public lors des événements religieux
2 : Autel impérial
3 : Esplanade pour la revue des troupes d'Izanagi
4 : Temple d'Izanagi
5 : Chateau du Grand Maître
6 : Appartements impériaux
7 : Camp d'entraînement et de formation des novices
8 : Jardin traditionnel impérial

II) Le dogme d'Izanagi

Izanagi a créé l'archipel du Japon. De cela, tout le monde en est convaincu. Dans sa vision, il considère que le Japon et le peuple qui y vit sont plus importants que tout le reste de l'Univers, y compris le royaume céleste où vivent les kamis. Mais Izanagi est bienveillant. Il met en avant le courage et la maîtrise de soi. Ces valeurs sont largement promues au sein du clan. Les commandements d'Izanagi se résument tels que :

1 : Izanagi est ton dieu, respecte-le et obéis-lui et à ses lois sans discuter.

2 : Les samouraïs et les prêtres d'Izanagi sont sa voix et sa main, respecte les et obéis leur

3 : Protège la lignée impériale et le Japon

4 : Ne cède pas à la tentation, ton esprit est plus fort.

5 : Protège ta lignée. Tes enfants doivent te survivre.

6 : Célèbre le Harae (ablutions purificatrices) aussi souvent que possible.

7 : Les enfants sont plus importants que leurs aînés.

8 : Assume tes responsabilités avec honneur.

Depuis que le clan est chargé de la protection de la famille impériale, il privilégie l'organisation et l'honneur de ses membres. Il ne tourne pas le dos aux valeurs sacrées d'Izanagi. Ils ont su s'adapter aux besoins de la politique d'une cour impériale qui n'a plus sa splendeur d'antan mais qui conserve sa science politique.

III) Les grades au sein du clan d'Izanagi

Dans la mesure où la tache principale du clan d'Izanagi est la protection de la famille impériale, les compétences les plus enseignées sont « art militaire » et « protocole » pour avoir une formation tactique tout en sachant comment il faut se comporter à la cour impériale.

Adepte

Pour devenir adepte, il faut passer une épreuve de tentation comme coucher avec une femme mariée, s'amuser au lieu de travailler etc... Une fois soumis à la tentation, le postulant doit montrer sa force de caractère en y résistant.

Il en tire une force intérieure pour toujours accomplir son devoir. Pour résister à la tentation, l'adepte confirmé voit son score en volonté multiplié par deux.

1er dan

pré-requis : cosmos-énergie : 35 Puissance de coups : 25 vitesse de coups : 25

Le 1er dan reçoit une lance personnalisée. Il choisit sa forme, son allure (qu'il s'agisse d'un naginata ou d'un yari...). Et il lui donne un nom. C'est une manière de pousser à la création. La lance possède les statistiques suivantes :

II) Le dogme d'Izanagi

Izanagi a créé l'archipel du Japon. De cela, tout le monde en est convaincu. Dans sa vision, il considère que le Japon et le peuple qui y vit sont plus importants que tout le reste de l'Univers, y compris le royaume céleste où vivent les kamis. Mais Izanagi est bienveillant. Il met en avant le courage et la maîtrise de soi. Ces valeurs sont largement promues au sein du clan. Les commandements d'Izanagi se résument tels que :

1 : Izanagi est ton dieu, respecte-le et obéis-lui et à ses lois sans discuter.

2 : Les samouraïs et les prêtres d'Izanagi sont sa voix et sa main, respecte les et obéis leur

3 : Protège la lignée impériale et le Japon

4 : Ne cède pas à la tentation, ton esprit est plus fort.

5 : Protège ta lignée. Tes enfants doivent te survivre.

6 : Célèbre le Harae (ablutions purificatrices) aussi souvent que possible.

7 : Les enfants sont plus importants que leurs aînés.

8 : Assume tes responsabilités avec honneur.

Depuis que le clan est chargé de la protection de la famille impériale, il privilégie l'organisation et l'honneur de ses membres. Il ne tourne pas le dos aux valeurs sacrées d'Izanagi. Ils ont su s'adapter aux besoins de la politique d'une cour impériale qui n'a plus sa splendeur d'antan mais qui conserve sa science politique.

III) Les grades au sein du clan d'Izanagi

Dans la mesure où la tache principale du clan d'Izanagi est la protection de la famille impériale, les compétences les plus enseignées sont « art militaire » et « protocole » pour avoir une formation tactique tout en sachant comment il faut se comporter à la cour impériale.

Adepte

Pour devenir adepte, il faut passer une épreuve de tentation comme coucher avec une femme mariée, s'amuser au lieu de travailler etc... Une fois soumis à la tentation, le postulant doit montrer sa force de caractère en y résistant.

Il en tire une force intérieure pour toujours accomplir son devoir. Pour résister à la tentation, l'adepte confirmé voit son score en volonté multiplié par deux.

1er dan

pré-requis : cosmos-énergie : 35 Puissance de coups : 25 vitesse de coups : 25

Le 1er dan reçoit une lance personnalisée. Il choisit sa forme, son allure (qu'il s'agisse d'un naginata ou d'un yari...). Et il lui donne un nom. C'est une manière de pousser à la création. La lance possède les statistiques suivantes :

Vitesse	+5
Puissance	+30
Ajustement défensif	0
Résistance	100 (argent)

2ème dan

pré-requis cosmos-énergie:50 parade : 35 rapidité : 35

La lance du 2ème dan évolue en apportant un bonus dans un talent au choix. Il peut s'agir d'un pouvoir que le porteur possède déjà ou non.
La valeur de ce bonus est égal au score de volonté du porteur divisé par 2.

De plus, le 2ème dan reçoit une armure sacrée aux capacités suivantes :

Résistance	**Réserve de cosmos-énergie**
25 (bronze)	30

3ème dan

Il y a cinq postes de 3ème dan dans ce clan, un par étendard impérial. Chacun d'eux doit protéger en priorité ce membre ou cette partie de la famille impériale du Japon.

Pré-requis cosmos-énergie : 85 puissance de coups : 55

Les capacités de l'armure sacrée évoluent

Résistance	**Réserve de cosmos-énergie**
25 (argent)	60

La lance aussi s'améliore :

Vitesse	+10
Puissance	+40
Ajustement défensif	+5
Résistance	100 (argent)

Grand maître

Le Grand Maître est sensé être nommé par l'Empereur parmi les 3ème dan quand ce poste est vacant. Il arrive parfois que le collège des 3ème dan demandent respectueusement à l'Empereur de réviser son noble jugement, mais c'est très rare.

L'armure du Grand Maître devient dorée et donne les capacités suivantes :

Résistance	**Réserve de cosmos-énergie**
60 (or)	80

Le Grand Maître d'Izanagi reçoit aussi une seconde lance. Il s'agit d'Ame-No-Nuhoko, la lance de la création employée par Izanagi et Izanami pour créer le Japon. Il serait ridicule de vouloir lister ici ses capacités ou les possibilités qu'une telle lance peut donner à son porteur.
On prétend que seul l'esprit créatif du porteur limite son pouvoir. Quelqu'un sans imagination n'optimisera pas les possibilités offertes par Ame-No-Nuhoko.

IV) Les attributions des postes

Grade	personnage
Grand maître	Kanoga
Étendard de l'Empereur	
Étendard de l'impératrice	Kitsune Taheï
Étendard du prince héritier	
Étendard de la princesse héritière	
Étendard de la famille cadette	colonel Matsumuri Kinoma

V) Les opinions du clan d'Izanagi

le peuple japonais

Le peuple japonais est le meilleur peuple du Monde. Il l'a prouvé encore récemment. Le Japon est la seule nation à avoir perduré malgré l'invasion mondiale des spectres.

Le gouvernement

Seul l'Empereur et sa famille sont importants. Il délègue une partie de son pouvoir à la Diète et au Cabinet mais ces vulgaires roturiers en sont-ils dignes ?

les zaibatsus

Des marchands... Rien que des marchands...

le clan de Tsuki-Yomi

Il accomplissent leur tâche dans l'ombre et cela nous convient parfaitement.

le clan d'Amaterasu

Le clan d'Amaterasu est notre principal allié. Tant qu'ils obéiront à l'Empereur, ils le resteront.

le clan de Raiden

Nous les voyons comme l'expression d'une force naturelle, le tonnerre. Mais ils sont infréquentables par leurs manières indignes.

le clan des 7 kamis du bonheur

Ils voguent et apportent la joie. Tant mieux, mais il serait mieux que leurs formidables capacités soient mises au service directe de l'Empereur.

le clan des kamis du peuple

Ils sont précieux et humbles. Nous aimons ce clan car il fait du bien au Japon tout entier.

Le clan de Susano-Wo

Ils représentent un kami important. Pourtant, ils se comportent comme des vagabonds. Susano-Wo doit avoir honte d'eux.

Les spectres d'Hadès

Le plus redoutable ennemi que le Japon ait à craindre en ces temps troublés. Mais jamais un de ces sales rejetons du royaume des morts du panthéon grec n'approchera l'Empereur.

Les yokaï

Ils ont été créés avec le Japon, tout comme nous. Donc Izanagi les a voulut. Nous sommes heureux de ne pas à avoir à trancher le dilemme de leur survie.

VI) Les personnalités du clan d'Izanagi

-Kanoga : il est le grand Maître d'Izanagi et sans doute le plus grand spécialiste du talent « glace » du Japon. Il est jeune (à peine 25 ans) et semble être un génie politique. Il ne séjourne quasiment jamais au sanctuaire car il possède une maison cachée quelque part au Japon où il passe le plus clair de son temps. Les rumeurs vont bon train sur ce qu'il pourrait y faire. Quand on lui dit qu'il est mystérieux, il se contente de sourire aimablement et de gagner, par son charme naturel, l'adhésion de son interlocuteur.

-Kitsune Tahei : Il a 40 ans et est l'étendard de l'impératrice. Il est noble, descendant d'une longue lignée de samouraïs. Il est strict et rigoureux, n'exprimant quasiment jamais la moindre émotion. Il a un fils, nommé Seiryoku, de 15 ans et qui vient de devenir adepte. Il est très dur dans l'éducation de son fils qui vit mal cette exigence de perfection que Taheï exige. Mais, il n'a pas toujours été comme ça. Taheï s'est endurcit quand sa femme est morte de maladie. Le deuil a considérablement terni l'ambiance familiale. Il possède un grand château à Kameoka : le Kameyama. Mais il n'y passe pas énormément de temps. Seiryoku y réside, recevant les leçons des meilleurs précepteurs, sans pour autant trouver le bonheur, lui non plus.

-Le colonel Matsumuri Kinoma dit « le maître des éclairs » : 3ème dan, étendard de la famille cadette. Il a 48 ans et est réputé pour être une grand maître du talent foudre. Il a longtemps été militaire dans les forces d'autodéfense du Japon. Mais, il a pris sa retraite militaire pour se consacrer uniquement au clan d'Izanagi. Il s'occupe des défilés militaire avec rigueur et exigence. Les adeptes craignent ses colères.

-Haradaïji, dit « le maître des tambours », est un jeune prêtre athlétique pressentit comme le futur haut prêtre. Il est de toutes les cérémonies rituelles, jouant du taiko (grand tambour qui se joue avec des bâtons). Il a des amis au sein du clan de Raiden et regrette secrètement que le clan Izanagi ne se soit pas joint à Takao pour combattre les spectres d'Hadès en Asgard.

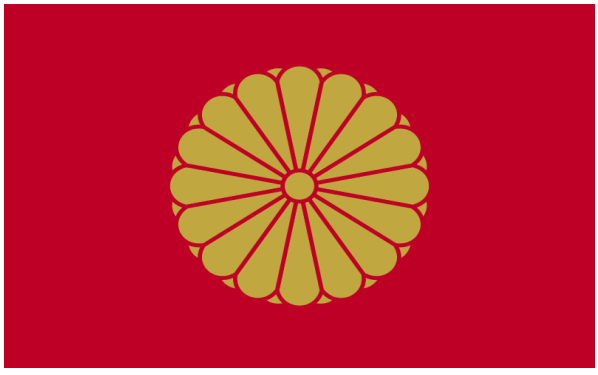
-Aïnuria : A à peine 17 ans, cette 2ème dan est une des meilleures guerrières au naginata. Elle possède plusieurs techniques particulières sur l'utilisation de cette arme. Elle défie régulièrement les meilleurs guerriers spécialisés dans la lance et devient une candidate sérieuse pour un poste de 3ème dan.

-Le vieux Komanagi : C'est un vieux 2ème dan de 71 ans qui recherche la sagesse. Il vit, la plupart du temps en transe (voir le talent avancé) dans un mutisme totale. Le reste du clan pense qu'il a fait vœu de silence mais non, Komanagi ne parlera que lorsqu'il l'estimera nécessaire. Il ressent le Monde en quête de plénitude. Parfois, son regard exprime quelques chose de profond, comme une vérité énigmatique qu'il tente d'appréhender.

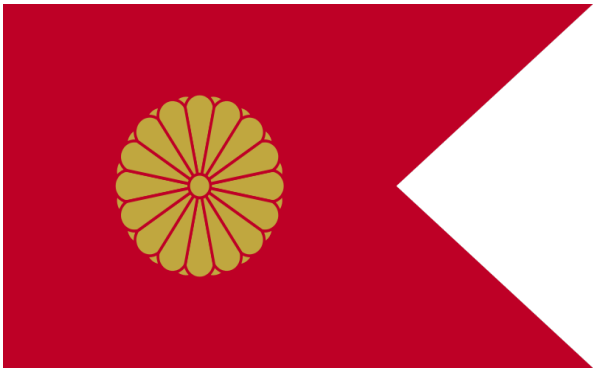
-Yoma Kahishi : responsable du protocole et 1er dan de 52 ans. C'est un individu affable, faussement voûté pour faire montre d'humilité. C'est un spécialiste du talent guérison qui protège les apparences à tout prix. Un véritable stratège politique.

VII) Les étendards impériaux

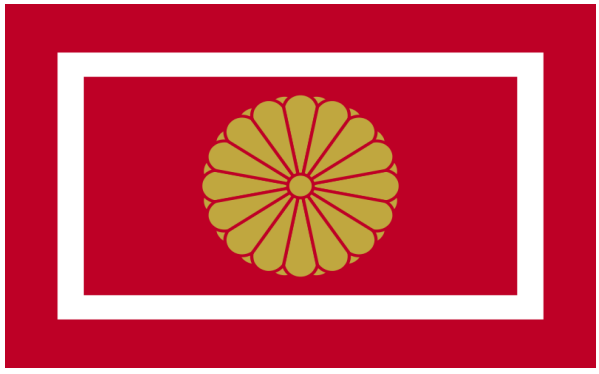
Chaque 3ème dan possède chez lui un étendard qui rappelle sa fonction. Lors des réunions à la cour impériale, ils les brandissent fièrement. Il arrive qu'un membre du clan méritant soit autorisé à porter l'étendard pour son supérieur lors de tel rassemblements.



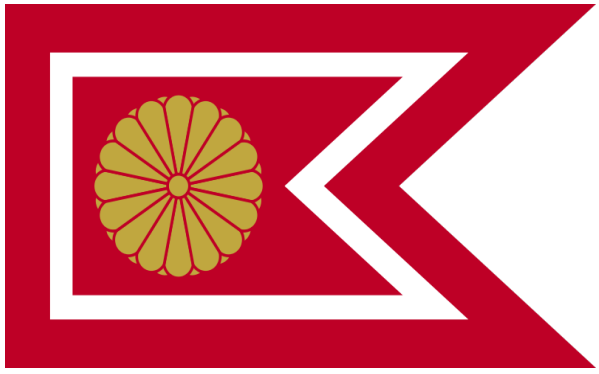
Etendard de l'Empereur



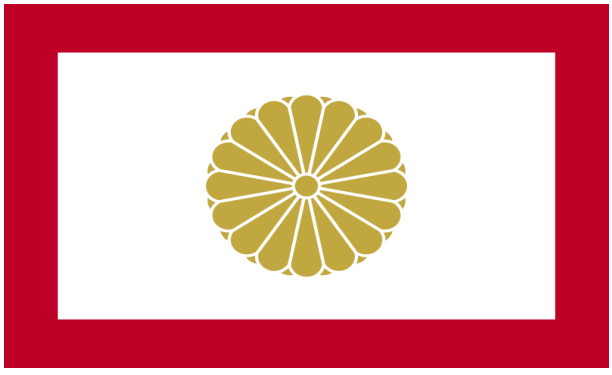
Etendard de l'impératrice



Etendard du prince héritier

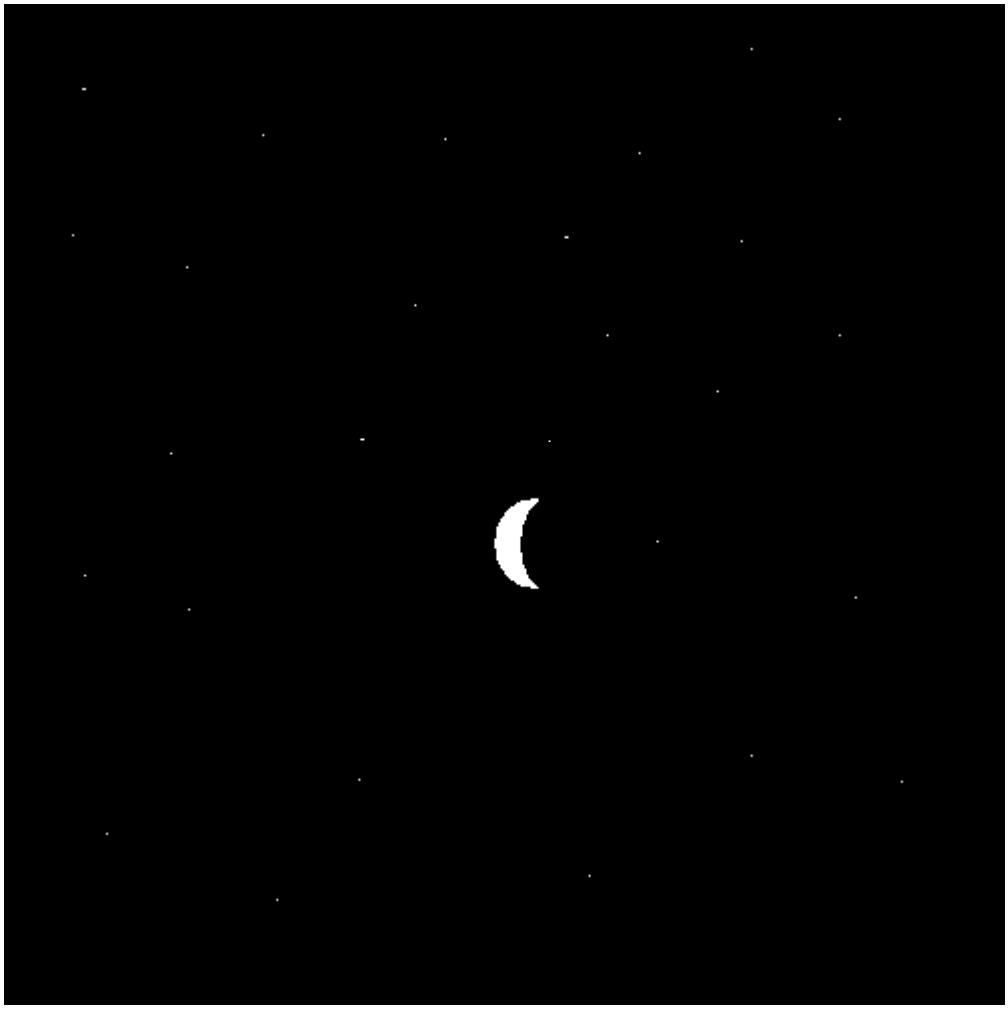


Etendard de la princesse héritière



Etendard de la famille cadette

Les deux sanctuaires de Tsuki-Yomi



Les écoles Iga et Koga

Le sanctuaire de Tsuki-Yomi a longtemps été caché. Mais, vers le 16ème siècle, il a enfin été établi que les clans de ninjas Iga et Koga renfermaient à eux deux ce lieu sacré. Les autorités des serviteurs de Tsuki-Yomi ont toujours voulu avoir deux endroits pour se cacher, en cas de besoins. Ces écoles ont toujours été le centre décisionnel. Mais, par le passé, un conflit contre le clan d'Amaterasu a rendu public son emplacement autrefois secret. Depuis, nombreux sont ceux qui savent qu'il s'agit des école de ninjutsu Iga et Koga.

I) Description

Les deux écoles Iga et Koga sont conçus de la même manière. Elles se ressemblent à la quasi-identique... du moins en surface.

Les forêts qui entourent les écoles sont parsemés d'adeptes en tenue sombre qui se cachent dans les feuillages. Peu importe qui tente de s'introduire, il y a peu de chance qu'il échappe à leur regard ou à leurs capacités de détections. Il faut noter que les outils modernes sont largement utilisés pour la surveillance des alentours du sanctuaire.

En arrivant aux bâtiments, on ne croirait pas à un endroit gardé. Ici, pas de muraille fermée. Au nord est de l'école, on va trouver des champs et quelques rizières accolées à un village qui vit simplement, suivant les mœurs du Japon des anciens temps. Les gens de ce village sont tous des fidèles de Tsuki-Yomi. Ils vénèrent et servent ce kami. Ce village est la principales ressource de l'école en nourriture (avec les fruits de la chasse dans la forêt).

A l'ouest du village, Il y a le bâtiment de commandement de l'école. Il y a une chance sur deux que le Grand maître du clan de Tsuki-Yomi soit présent. Il vit entouré d'une petite cour où les 3ème dan (appelés les fléaux) viennent faire des rapports réguliers sur les activités des yokaïs dans le pays. En tout cas c'est ce qui est dit officiellement. Mais le clan de Tsuki-Yomi a pris l'habitude d'espionner les autres forces politiques qu'il s'agisse de grosses entreprises, des autres clans ou du gouvernement...

L'ornementation de ce centre de commandement est des plus sobres, éclairé par des lampions aux murs. Des autels dédiés à Tsuki-Yomi sont disposés à certaines intersections de couloirs. Un dôme à ciel ouvert est même disposé dans une salle vide, afin de simplement admirer la lune. Cette salle est toujours fermée et déserte le jour.

Au sud du village se trouve un petit atelier qui permet de bricoler des outils de ninjas, comme des armes ou des bombes fumigènes. Ce vieux bâtiment date des premières heures des écoles et rappelle à tous comment leurs ancêtres faisaient leurs missions. Les matériels les plus anciens qui y ont été créés sont encore employés.



A coté de l'atelier, il y a un bâtiment bien plus grand, qui est l'école de ninjutsu en tant que tel. Les plus jeunes élèves y apprennent à employer les techniques de renseignements les plus pointues. Mais ils y apprennent aussi le combat. C'est ici que les instructeurs remarquent les plus prometteurs parmi les jeunes pousses (comprendre ceux capables de développer une cosmos-énergie significative). On apprend aux élèves à endurer la souffrance sans crier, malgré la dureté de l'entraînement. C'est sans doute l'école la plus calme. L'un des jeux des étudiants est de s'espionner entre eux et de découvrir les secrets de leurs petits camarades tout en protégeant les siens. Les instructeurs surveillent ce petit jeu, cachés dans l'ombre.

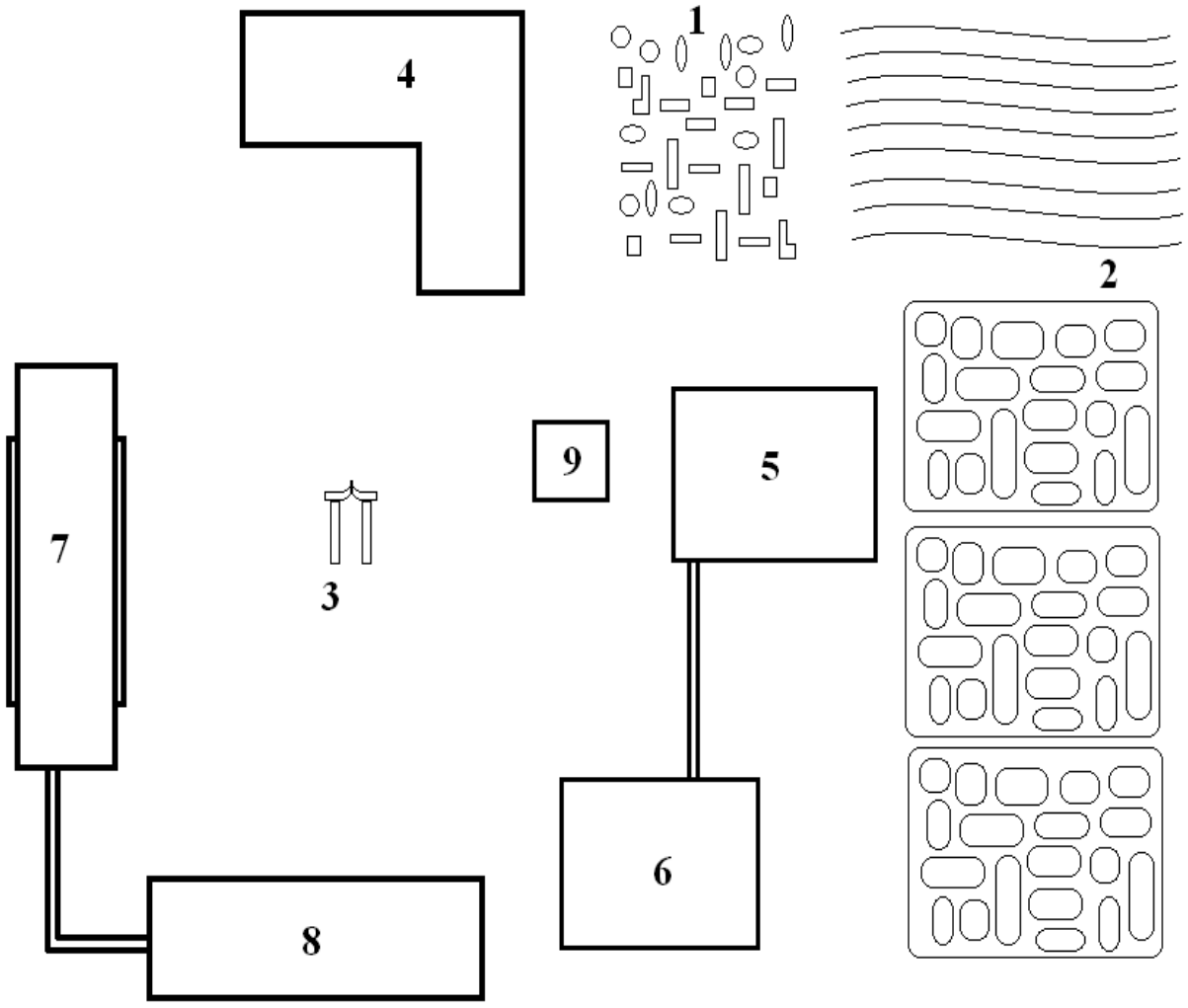
Au sud de l'école de ninjutsu, on trouvera un poste de garde qui rassemble des adeptes et du matériel de surveillance. Bien qu'une rumeur l'affirme et persiste, il n'y a pas en ce lieu un lien vers un ancien satellite de surveillance. Il y a régulièrement des guerriers de 1er dan qui organisent la garde. Pourtant, les adeptes ont pris l'habitude de sortir et de rentrer dans ce poste de garde sans se faire voir. Il est facile de penser que jamais personne ne passe la porte de ce bâtiment. Pourtant les effectifs tournent régulièrement.



C'est à l'ouest de ce poste de garde que deux gros bâtiment ont été érigés. Plus à l'ouest encore, il y a la caserne où les adeptes ont leurs dortoirs, voire leur propre appartement à partir du 2ème dan. Là encore, le jeu de l'espionnage permanent entres camarades se poursuit. Cependant, il est régulièrement nécessaire que les prêtres viennent calmer les conflits qui mûrissent trop souvent à cause de cette pratique.

Juste à coté de ce bâtiment, un peu plus au sud, se trouve le grand temple de Tsuki-Yomi. C'est le sanctuaire d'où partent les processions. Les prêtres de Tsuki-Yomi sont très respectés et même les adeptes les plus gradés veillent à écouter ce qu'ils ont à dire. Cependant, leur avis est uniquement consultatif. Si un adepte désire ne pas suivre leur conseil, ils ne peuvent que s'en désoler. Mais un tel acte ternira la réputation du dit adepte. Les prêtres entretiennent le temple et le tori sacré qui centralise ce sanctuaire.

Tout ce qui est décrit plus haut est la partie officielle des écoles Iga et Koga. De nombreux accès secrets mènent à un sous-terrain. C'est sous les écoles Iga et Koga que se trouve le cœur des forces de Tsuki-Yomi. Une installation électrique qui renferme un réseau informatique optimisé y est entretenu. Et c'est d'ailleurs ici que se trouve la connexion secrète à un ancien satellite américain. Ce réseau sous-terrain est truffé de passages secrets. Les trésors du clan y sont entreposés dans le plus grand secret.



L'école Iga ou Koga

Légende :

1 : village
2 : champs et rizières
3 : tori sacré de Tsuki-Yomi
4 : la cour/centre de commandements
5 : école de ninjutsu
6 : poste de gardes principal
7 : caserne
8 : temple
9 : atelier

II) Le dogme de Tsuki-Yomi

Tsuki-Yomi court comme un chasseur. Tsuki-Yomi court comme un désespéré. Tsuki-Yomi court comme un amoureux transi. Il court, à la poursuite d'Amaterasu, sans cesse, sans fin. Mais il compte également le temps, décompte le cour des ans, des mois et des heures. Il veut que ses fidèles soient les gardiens de l'ordre naturel, de l'ordre établi des choses. La chasse aux Yokaïs, à l'origine une volonté de contenir le troupeau de ces créatures étranges, comme un garde-chasse. Mais l'évolution à travers les siècles sans sa présence a laissé le clan évoluer vers un clan de chasseurs. Les commandement de Tsuki-Yomi sont :

1 : Tsuki Yomi est ton dieu, respecte-le et obéis-lui.

2 : Les ninjas et les prêtres de Tsuki-Yomi sont sa voix et sa main. Obéis leur.

3 : Respecte le cycle de la nature et le déroulement du temps.

4 : Traque les ennemis et les monstres néfastes du Japon au nom de l'Empereur.

5 : Ne renonce jamais à la quête que tu t'es fixé.

6 : Les secrets sont faits pour ne jamais être dévoilés.

Le clan d'aujourd'hui est bien loin de sa mission d'origine. Cependant, on ne peut pas dire qu'il soit spécifiquement mauvais ou malintentionné. Il se contente de chasser et d'espionner en demeurant cette espèce d'outsider au clan d'Amaterasu dont il reste l'opposant (certains diront qu'ils sont les deux faces d'une même pièce).

III) Les grades au sein du clan

La compétence la plus répandue (car la plus enseignée) dans ce clan est « Espionnage ». Elle permet d'utiliser les appareils d'écoute modernes (micros, traceurs...) comme utilisés par les services secrets des grandes puissances. Elle justifie aussi de savoir se cacher, faire une filature, à pied ou en véhicule.

adepte

Les adeptes sont recrutés pour leur calme et leur patience. Ils subissent des épreuves difficiles, dans le noir, pour devenir d'excellent ninjas chasseurs de yokaïs. Ils ont pour première capacité d'avoir une sorte de chronomètre dans la tête. Ils savent toujours l'heure qu'il est et le décompte du temps, façon chronomètre mental.

1er dan

pré-requis : vitesses de coups : 30 Rapidité : 35

Le 1er dan gagne une tenue noire de ninja qui offre une protection de 5 points (avec une résistance de type bronze égale à 25). Mais l'incroyable capacité de cette tenue est la possibilité de traverser un mur, le sol ou un plafond pour la dépense d'un point de cosmos-énergie.

Si le mur en question a été sacralisé, la tenue a 60 % de chance de passer à condition de réussir une marge supérieure à la protection du mur. Si le lieu n'est pas sacralisé, aucun jet de dé n'est nécessaire pour utiliser ce pouvoir.

2ème dan

pré-requis : cosmos-énergie : 60 puissance de coups : 40

La protection de la tenue passe à 10 avec une résistance égale 30 (toujours niveau bronze). Le pouvoir de passe-muraille passe à 70 %. Le serviteur de Tsuki-Yomi de 2ème dan se spécialise dans la chasse d'un certain type de yokaï (hanyou, kitsune, kappa, tengu...). De plus il gagne une arme au choix ayant les capacités suivantes :

Vitesse	+(ruse/2)
Puissance	+(cosmos-énergie/3)
Ajustement défensif	0
Résistance	45 (bronze)

De plus, cette arme double sa valeur du bonus de puissance contre le type de yokaï dans lequel s'est spécialisé le 2ème dan.

3ème dan : titre de fléau

Il n'y qu'un titre de fléau par type de yokaï pourchassé. Ainsi, il n'y a qu'un seul 3ème dan spécialisé dans la chasse aux oni. Cependant, certains créatures ne sont plus chassées car jugés insignifiantes ou peu dangereuses. Par exemple, il n'y a plus de 3ème dan qui soit « fléau des kappas ». Cela n'empêche pas d'avoir des adeptes de 2ème qui se spécialisent dans ce type de créature. Ceux-ci savent cependant qu'il n'atteindront jamais le grade suivant.

Pré-requis : cosmos-énergie : 85 parade : 55

La protection de la tenue passe à 15 (avec une résistance (bronze) : 35). Le pouvoir de passe-muraille passe à 85 %.

L'arme du 3ème a maintenant une efficacité incroyable contre le type de yokaï ciblé : quand la frappe touche une telle cible, le yokaï voit sa cosmos-énergie tomber à zéro quelque soit sa valeur.

Grand maître

Il s'appelle « Momochi » (*nom énigmatique qui fait référence à Tanba Momochi, le célèbre ninja qui défendit l'école Iga face à l'invasion de cette province par Oda Nobunaga et dont la mort ne fut jamais prouvée*). L'un des secrets les mieux gardés de ce clan est que le grand maître n'existe tout simplement pas. Il s'agit à chaque fois d'un des fléaux qui endosse ce rôle sous la forme d'un vieux ninja masqué. Il finit toujours par céder son pouvoir à un confrère. Dans l'histoire du clan, une seule fois, des ennemis ont capturé le grand maître de Tsuki-Yomi pour se rendre compte qu'il s'agissait d'une doublure. Ainsi, la réputation d'insaisissable de Momochi est toujours intacte. Les décisions de ce clan sont collégiales mais celui qui porte le rôle de « Momochi » a une voix prépondérante.

Pour symboliser ce pouvoir, le détenteur de ce titre possède un filet fait d'un métal noir qu'il rajoute, tendu autour de sa tenue. Cet objet lui permet de prendre l'apparence de Momochi à souhait. Ce filet émet une légère vibration quand le porteur va contredire quelque chose dit par un ancien porteur de ce filet (ainsi les détenteurs successifs de ce rôle ne mettent pas en péril le secret du clan).

De plus, ce filet est comme un détecteur d'assassin. Si quelqu'un qui est hostile à Momochi approche dans un rayon de 5 km, le porteur le ressentira comme s'il avait utilisé le talent « contrôle » ou « transe ».

IV) Les attributions de postes

Grade	personnage
Grand maître	« Momochi »
Fléau des Tengus	
Fléau des Hanyous	
Fléau des Kitsunes	Kwan
Fléau des Kubis	
Fléau des Onis	Nura
Fléau des Futakuchi-Onnas	

V) Les opinions au sein du clan Tsuki-Yomi

le peuple japonais

Le peuple ignorera toujours les souffrances de notre clan pour maintenir la paix. Maintenant que les choses se font au grand jour, ils devraient se montrer reconnaissants des combats que nous avons menés contre les yokaïs. Mais, rien. Les ingrats.

les zaibatsus

Un véritable nid à corruption où il est facile de s'insérer pour prendre du pouvoir ou d'espionner les mouvements d'argent. L'avènement des atlantes leur a fait perdre une partie de leur puissance. Sauront-ils s'en remettre ?

Le gouvernement

Cette version démocratique à deux chambres (la Diète et le Parlement) a généré un espace dans le pouvoir qui permet de placer les espions. Mais, méfiance, les samouraïs d'Izanagi ne sont jamais loin de la cour impériale.

le clan de Raiden

Ils se montrent imprévisibles. Leur actuel Grand maître a déjà failli coûter cher au Japon quand il a soutenu les armées d'Asgard contre les spectres d'Hadès. S'en excusent-ils ? Non. Rien.

le clan d'Amaterasu

Nos rivaux depuis toujours. Nous acceptons le mépris que certains d'entre eux n'hésitent pas à afficher à notre encontre. Ils croient sans doute qu'ils sont supérieurs parce qu'ils vivent dans la lumière. Peu importe la lumière, leur simple présence créera l'ombre dont nous avons besoins pour agir. Mais, dans l'obscurité, point de lumière salvatrice pour eux...

le clan d'Izanagi

Leur proximité avec le gouvernement les rend dangereux. Leur sens de l'honneur les pousse à porter des œillère sur la réelle façon dont le pouvoir s'exerce. Cela leur jouera des tours et leur apportera une cruelle déception quand ils réaliseront que notre pays ne s'est pas créé sur des actes honorables.

le clan des 7 kamis du bonheur

Ils voyagent, servent leur kamis... et nous distraient.

le clan des kamis du peuple

Leur préoccupation envers le peuple est une bonne chose. Mais qu'ils ne se mêlent pas de politique. Leurs revendications pour défendre les pauvres ne seront jamais une affaire prioritaire.

Le clan de Susano-Wo

Des guerriers errants qui ne savent pas s'organiser. Si seulement nous pouvions les fédérer sous notre bannière.

les spectres d'Hadès

Ces grecs issus du royaume des morts n'ont rien à faire dans notre pays. Il ne faut en aucun cas les laisser s'installer chez nous. Nous surveillerons quiconque s'associera à eux.

les yokaï

Ils sont nos proies. Nous nous devons de contrôler leur développement. Mais les oni et les serviteurs d'Hadès sont un sujet plus préoccupant. Nous nous occuperont des autres yokaïs après.

VI) Les personnalités

-Nura : 23 ans, homme au poste de fléau des onis. Il est sans doute le guerrier le plus puissant du clan. Son septième sens s'est éveillé. Il en maîtrise de nombreux aspects. Malheureusement, il a un tempérament violent. Habituellement, il utilise toute cette rage dans son combat contre les démons. Mais il n'hésite pas à sacrifier ses hommes pour vaincre un oni. Et, d'ailleurs, il se sacrifierait aussi s'il le fallait. Certains le considèrent comme un dangereux psychopathe. Mais nombreux sont ceux qui comptent sur lui pour défendre le clan.

-Masahaki : 19 ans. Il est le chef de la sécurité de l'école Koga (et de l'école Iga quand il y va). Il est un bon guerrier de glace au grade de 1er dan. Il est grand, un peu brutal. Sa spécialité est de pousser ses subordonnés vers leurs limites aux entraînements.

-Kwan : 18 ans, jeune fille d'origine coréenne qui occupe le poste de fléau des kitsunes. En secret, elle est également au poste de « Grand Maître Momochi ». Elle envisage de créer une paix durable avec le peuple des kitsunes. Ceci aurait pour conséquence que le poste de fléau des ktisunes disparaisse. Pour elle, ce serait une réussite. Cependant, elle craint de passer le relais à Nura l'an prochain. Elle pense qu'une fois que celui-ci deviendra Momochi, il entamera une purge des plus agressives sur les yokaïs du pays. Elle envisage de plus en plus de garder le poste de Grand Maître. Mais, elle ignore comment faire. Elle craint la réaction de Nura si elle conservait ce titre au delà du délais légal.

-Hiuchuda : vieux monsieur de 81 ans. Il occupe et entretient l'atelier de l'école Iga après avoir laissé celui de l'école Koga à son ancien disciple (Manigo). Il est un ancien 1er dan et un artisans de génie. Bien que peu de gens ne requièrent ses services, il entreprend de concevoir de nouveaux outils pour les ninjas du clan en n'utilisant que les anciens artisanats. C'est un homme très gentil avec les jeunes, même si ceux ci ont tendances à lui faire des farces. Le déclin des méthodes modernes laissent entrevoir un renouveau d'intérêt pour les vieilles méthodes.

-Yatahomo Nurike : 21 ans. Il est le nouveau grand prêtre du temple. C'est un jeune homme moderne et mystérieux. Il porte sans arrêt un lecteur MP3 sur les oreilles pour écouter des musiques de Japan-idols (comme la célèbre jeune chanteuse Ley-Ley dont il est fan). Ses cheveux sont décolorés en blond. Son côté lunatique et rêveur achèvent de lui tailler une mauvaise réputation au sein du clan. Pourtant, On dit que c'est la Lune elle-même (et donc Tsuki-Yomi) qui l'a choisit. Dans son passé, il y a une histoire peu claire sur un combat qu'il aurait remporté contre un puissant oni en n'utilisant que ses sceaux et ses invocations. Il était alors encore qu'un jeune novice de la prêtrise.

-Mademoiselle Ayamo Reï : 24 ans. Elle a en charge l'enseignement théorique. Elle est un peu ronde et plutôt stricte, comme un maîtresse d'école. Cependant, les dirigeants l'écoutent toujours quand elle donne son avis sur tel ou tel élève. Elle a un don très sûr pour repérer les jeunes talents qui feront de grands guerriers cosmiques.

-Yamagi : 21 ans. De son côté, il a la charge de l'enseignement martial des jeunes élèves. C'est lui qui les pousse à faire brûler leur cosmos-énergie pour la première fois. Il est au grade de 1er dan et c'est un expert en cambriolage. Il lui arrive de s'absenter pour remplir des missions pour le clan, mais cela reste exceptionnel.

-Nakimura Aochi : 30 ans. On voit peu cet homme qui est 2ème dan (spécialisé dans la traque des kitsunes et donc directement sous les ordres de Kwan). Il est le responsable du renseignement. Il vit le plus souvent sous terre, en compagnie de ses experts en piratage informatique. Les problèmes de réseaux que connaît actuellement le Japon le préoccupent. Selon lui, les hommes politiques ne font pas assez d'effort pour maintenir le pays au mieux. Il tente sans arrêt de convaincre Kwan que le clan devrait contrôler tout le pays dans l'ombre (après tout, il l'a déjà fait dans le passé).



Le temple de Susano-Wo



La maison abandonnée de Yaegaki

Dans la préfecture de Shimane (Sud Ouest du Japon) se trouve la ville de Matsue et le sanctuaire Yaegaki. La légende veut que Susano-Wo s'installa avec sa jeune épouse, la princesse Kushinada, après avoir vaincu le dragon Orochi (le dragon à 8 têtes et à 8 queues). C'est au sein de ce sanctuaire que ce trouve le temple de Susano-Wo fermé au public. Il se présente sous la forme d'une maison abandonnée à 8 entrées.

En dehors de cette maison, il existe un temple shintoïste ouvert au public où on citera les arbres-couples, des arbres ayant fusionnés, censés représenter l'union de deux âmes sœurs que furent Susano-Wo et Kushinada. Les jeunes gens viennent en espérant y rencontrer leur futur amour. Il y a également le miroir d'eau où la princesse Kushinada venait méditer. C'est devenu un lieu où les fidèles déposent un papier portant une pièce pour espérer obtenir une prédiction d'un éventuel futur amour.

I) Description

Ce qui caractérise le sanctuaire de Susano-Wo est son état vétuste. Il n'en reste qu'une vaste demeure à huit portes. La tradition de voyageurs du clan poussant ses membres à se promener partout dans le Japon, ce lieu n'est que peu peuplé. Il est demandé qu'il reste toujours un membre du clan présent dans cette maison. Aussi, il arrive qu'un adepte se retrouve bloqué ici car les autres sont déjà partis. Même l'actuel Grand Maître, Jiseï, n'y met plus les pieds depuis des années. La maintenance est assurée par les fidèles qui passent. Ils s'occupent de rénover certaines poutres, repeindre des murs, entretenir des plantes. Mais le travail n'est jamais vraiment terminé par manque de suivi dans les travaux.

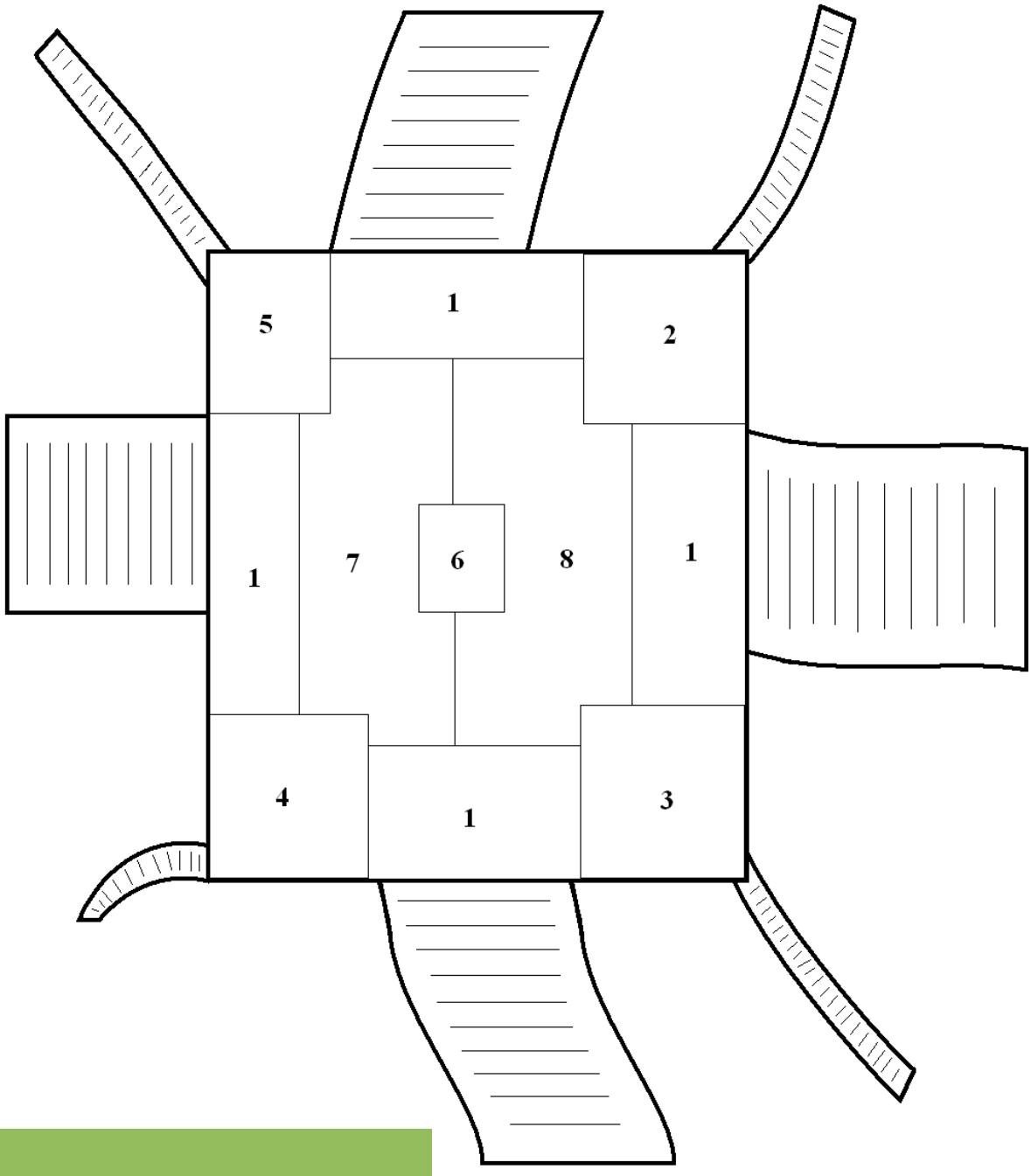


Il y a donc huit escaliers qui mènent aux entrées. Les quatre escaliers larges mènent invariablement à des autels dédiés à Susano-Wo et, dans une moindre mesure, à la princesse Kushinada. Les quatre autres escaliers, plus longs mais moins larges, donnent sur des portes plus petites aux angles de la maison. Celui provenant du Nord-Est mène aux appartements des adeptes. On y trouve des paillasses en désordre. L'escalier provenant du Sud-Est permet d'accéder à une petite salle d'entraînement. Il est possible d'y soulever des masses lourdes ou de manier le sabre (des sabres d'entraînement sont d'ailleurs disponibles). L'escalier provenant du Nord-Ouest, est le mieux entretenu. Il mène à un dojo destiné aux duels. C'est sans doute l'endroit qu'on veut le mieux ordonné. Aussi, après chaque duel (qui ne manque pas de provoquer des dégâts), le dojo est rangé, réarrangé, voire rénové si nécessaire. Le dernier escaliers étroit permet d'entrer dans une petit salle de méditation. Cette petite salle est isolée. On y brûle parfois de l'encens et on médite sur ses erreurs passées.

Il y a deux vastes pièces intérieures qui sont d'une part les réserves et d'autres part les appartements des maîtres (des premiers dan au Grand Maître). Dans la réserve, il y a des barils et des caisses, souvent vides. Mais tout membre du clan peut y entreposer ce qu'il veut. Ainsi, ceux qui possédait des biens avant de rejoindre le clan peuvent les y entreposer. Il n'est donc pas rare de trouver de vieux objets personnels dans le fond. En général, les adeptes finissent par oublier ce qu'ils y ont déposé. Les appartements des « gradés » sont à peine mieux que ceux des adeptes.

Quand l'un d'entre eux est en visite, il prend la première chambre inoccupée qui lui plaît. Aucune chambre n'est véritablement attitrée, même pour le Grand Maître. Enfin, au centre de la maison se trouve la salle de trône. Un siège est situé au centre de la pièce, et, par conséquent, parfaitement au centre de la maison. Les courtisans et autres conseillés viennent de toute part solliciter le Grand Maître. Dans la mesure où le Grand Maître n'y vient plus depuis des années, cette salle sert maintenant, au mieux, de salle de réunion quand plusieurs « gradés » se retrouvent (ce qui n'est guère fréquent).





Légende

1 : autels dédiés à Susano-Wo et à Kushinada
2 : appartements des adeptes du clan
3 : petite salle d'entraînement
4 : salon de méditation
5 : dojo des duels
6 :salle de cours et du trône du Grand Maître
7 : appartements pour officiers et invités
8 : réserves

La maison abandonnée de Yaegaki

II) Le dogme de Susano-Wo

Les légendes sont truffées des erreurs que Susano-Wo a commis. Même si, de prime abord, il les assumait, le kami des tempêtes, frère d'Amaterasu et de Tsuki-Yomi, finissait par apprendre de ses erreurs. Il a toujours représenté l'apprentissage et la sagesse par l'expérience plus que l'introspection pure. L'idée est que le voyage et les rencontres forment un enseignement, celui de la vie. Il est donc possible de résumer les commandements du clan de Susano-Wo par :

1 : Susano Wo est ton dieu, respecte-le et obéis-lui et à ses lois sans discuter.

2 : Les samouraïs et les prêtres de Susano Wo sont sa voix et sa main, respecte les et obéis leur.

3 : Assume toujours ton passé, tes décisions et tes actes

4 : Excuse les pêchés de la jeunesse

5 : Respecter ne veut pas dire se soumettre

6 : Toute loi peut un jour se trouver modifiée

7 : Voyage régulièrement. C'est dans la découverte que la sagesse peut t'effleurer.

8 : Aie l'honnêteté de reconnaître tes erreurs

Le clan forme des voyageurs avec pour seule directive d'apprendre par le voyage. Le dogme est juste une sorte de notice d'apprentissage. Mais le contenu des leçons de la vie seront fournies progressivement par la vie elle même. Bien souvent, la structure du clan est sous forme de binôme. Un maître voyage aux côtés d'un disciple. Fait rare au Japon, le disciple peut changer de senseï assez régulièrement sans que celui-ci ne s'en offusque. Le senseï peut même pousser le disciple vers l'enseignement d'un autre maître.

III) Les grades au sein du clan

Il n'est pas possible de déterminer la compétence qui sera recommandée par le clan. A la création d'un personnage, le joueur est libre de choisir la compétence qui lui plait.

Adepte

Les novices partent à l'aventure. A leur retour, ils expliquent les dangers affrontés et, surtout, ce qu'ils ont appris. En fonction de leur aventure, ils sont acceptés en tant qu'adepte ou doivent repartir à l'aventure.

Les adeptes réussissent automatiquement leur premier jet de volonté de la journée dans le cadre d'un score en cosmos-énergie qui tomberait à zéro. Ceci décale les degrés de division des éventuels jets ultérieurs.

1er dan

pré-requis : cosmos-énergie : 40

Le premier dan gagne un katana qui a les capacités suivantes :

Vitesse	+10
Puissance	+20
Ajustement défensif	+5
Résistance	60 (argent)

De plus cette arme renferme une attaque spéciale qui ressemble à une frappe de type dégainé-frappé (l'art lai de dégainer et de frapper dans le même mouvement) dont les capacités dépendent des caractéristiques du porteur (ces valeurs évoluent donc avec l'expérience).

Cette attaque s'appelle « une âme solitaire » (ou encore « une âme seule » ou tout autre nom synonyme de cette idée). En plus des bonus accordés par le katana, cette attaque spéciale bénéficie des statistiques suivantes :

nom	**Coût en cosmos-énergie**	**vitesse**	**puissance**	**malus**
Une âme solitaire	5	+rapidité/2	+cosmos-énergie /2	-10

2ème dan

pré-requis : cosmos-énergie : 60 vitesse de coups : 40

Le deuxième dan reçoit une tenue traditionnelle qui renforce son corps. Premièrement, il ne perd plus de points de corps par des blessures au combat (il reste sujet aux empoisonnements, aux instruments de musiques etc...). Ce kimono apporte également à son porteur des points de résistance de corps égale à son score en cosmos-énergie divisé par 10.

De plus, le deuxième dan gagne définitivement deux points de corps en plus.

Et enfin, la valeur de malus de l'attaque spéciale « une âme solitaire » passe à -5.

3ème dan

pré-requis : cosmos-énergie : 80 puissance de coups : 55

Le nombre de 3ème dan est variable. Ils n'ont pas de titres spécifiques. En général, seul Susano-Wo décide du nombre de troisièmes dan.

Le malus de l'attaque de « l'âme solitaire » passe à 0.

De plus l'attaque n'est jamais compréhensible par quelqu'un qui tenterait de l'analyser car Susano-Wo masque cette attaque.

Le troisième dan gagne 2 points de résistance de corps supplémentaire.

Le pouvoir de novice est également modifié. Maintenant, le fidèle de Susano-Wo réussit automatiquement ses 4 premiers jets de volontés de la journée (toujours en décalant les divisions des éventuels jets ultérieurs). Cependant, Même si ce pouvoir est épuisé (les 4 jets automatiquement réussis déjà utilisés), le 3ème dan réussit automatiquement son premier jet de volonté au début d'un nouveau combat (en décalant toujours les divisions des éventuels jets de volontés ultérieurs dans ce même combat).

Grand maître

Le Grand Maître de Susano-Wo possède une force mentale à toute épreuve. Dorénavant, il ne subit plus aucune division pour ses jets en volonté, dans le cadre d'un combat (comme, par exemple, quand sa cosmos-énergie tombe à zéro suite à une attaque reçue).

Cependant, il doit encore tenir compte des malus, des marges voulues et des divisions pour ses jets en volonté dans les autres cas.

IV) Les attributions des postes

Grade	personnage
Grand maître	Le vieux Jisei
Les 3ème Dan	Shen Daï Katsanagi Hachiro Maya

V) Les opinions du clan de Susano-Wo

Avant toute chose, il faut retenir que le clan de Susano-Wo, par nature, possède les opinions les plus diverses. Les exemples qui suivent sont à peine représentatifs. Les personnages issus de ce clan auront sans doute des idées différentes sans pour autant que cela choque les samouraïs gradés de ce clan.

le peuple japonais

Je connais le peuple japonais mieux que vous. Je vis parmi eux, je voyage et je les vois. Ils ne seront jamais ce que vous pensez qu'ils sont.

Le gouvernement

Ils ont le pouvoir. Je le note et je m'en moque. Je ne leur obéi pas.

les zaibatsus

Il faut rire quand des commerçants se prennent pour des princes. Dire que certains prétendent descendre de grandes lignées de samouraïs. Ils sont juste écœurants.

le clan de Tsuki-Yomi

Je surveille les ombres. Parfois je les y trouve. Que font-ils ? Ils prétendent chasser. Ils prétendent s'occuper du problème yokaï à la place des autres. N'est-ce pas là juste une couverture pour des actions moins avouables ?

le clan d'Amaterasu

Ils sont le bras armés du Japon. Nous en sommes la pointe. Qu'il est drôle de parfois les vaincre en duel et voir leur regard étonné quand ils mordent la poussière.

le clan de Raiden

Raiden tonne dans le ciel. Ils font pareil au sol. Heureusement que nous ne reproduisons pas à l'identique les erreurs de notre kami. Mais, dans le fond, je les aime bien.

le clan des 7 kamis du bonheur

Donne-moi de la chance et je la rejetterai. Comment vraiment comprendre le Monde et notre place si ces gens favorisent nos projets ? Nous ne pourront nous rendre compte de l'effort du voyage à entreprendre si on nous véhicule.

le clan des kamis du peuple

Je les rencontre parfois. Ils font ce que je suis incapable de faire. Ils ont mon respect pour cela.

le clan d'Izanagi

Cette troupe protège l'Empereur. Très franchement, je ne les vois jamais. Mais personne ne s'en ait pris à l'Empereur depuis le général Mac Arthur. Ils sont peut-être efficaces après tout.

Les spectres d'Hadès

Ces gens sont curieux. Revenus de l'Enfer, ils partent à la conquête du Monde mais s'arrêtent aux portes de la victoire. Tout n'a pas été dit. A moins qu'ils s'agisse d'une pause avant d'envahir notre nation...

les yokaï

Ils font partie du peuple du Japon. Et comme eux, il arrive que certains se comportent mal face à moi. D'autres me provoquent. J'utilise la réponse du sabre voilà tout.

VI) Les personnalités du clan

-Jiseï : Il est le vieux Grand Maître du clan. Il a 82 ans. Il vit assis sur le mont Hotakadake où il médite, seul, sur ses vieux jours. Il délaisse le devenir du clan. Il ne se consacre plus qu'à la quête d'une vérité profonde.

-Shen Daï : Cet homme de 35 ans est robuste et fier. Il ne cache pas sa nature désinvolte. Il a parcourut le Japon armé de son sabre et suivi de son jeune disciple. Il a d'ailleurs choisi un jeune orphelin américain, nommé Ryan, pour le prendre sous son aile. Il se moque de ce que diront les autres quant au fait de former un gaïjin. Ryan est un peu comme lui, espiègle et provocateur.

-Maya : Cette femme de 35 ans est au grade de 3ème dan. Elle est docteur en médecine et a adopté un mode de vie itinérant. Elle soigne et protège les gens dans la nécessité. Elle est accompagnée de Hichuda, un jeune adolescent enthousiaste qui suit son enseignement. Nombreux dans le clan la pressentent comme le futur Grand Maître.

-Niimayachi : Ce jeune guitariste de 17 ans est 1er dan au sein du clan. Il joue de la musique en tant que guitariste sur de nombreuses scènes, ce qui lui permet de parcourir le Japon. Il est très beau ce qui le favorise dans le choix de certains « idols » qui ont besoins d'un musicien pour leur tournée. Actuellement, il accompagne la vedette du moment, Leï Leï, dans sa tournée. Il est très heureux de vivre dans cet esprit Rock N' Roll.

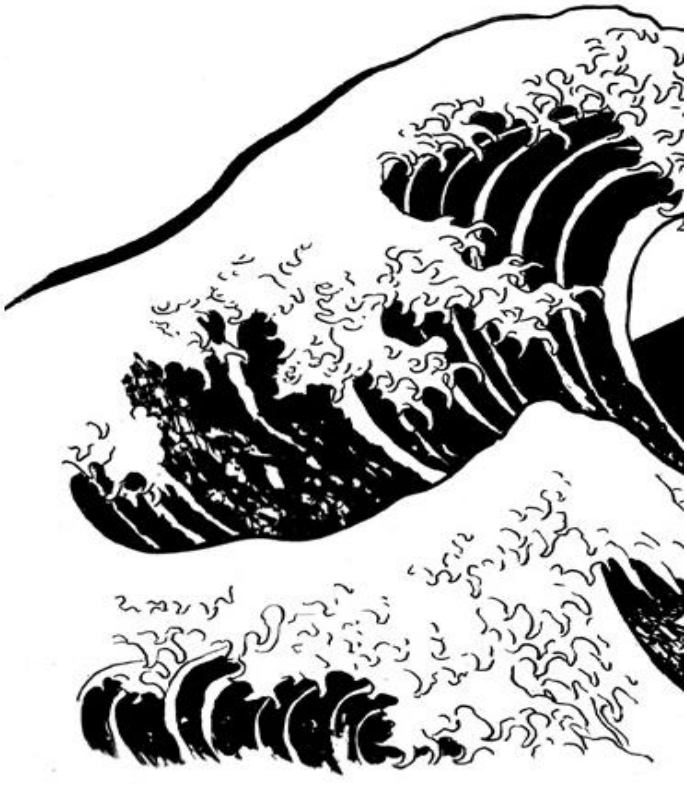
-Muhura : Tout le monde s'inquiète pour ce 2ème dan, parti avec sa disciple, la jeune Amane (adepte de 14 ans) , pour explorer le Monde. On a perdu sa trace et il semble ne pas revenir. Le clan hésite à envoyer une mission de sauvetage. Mystérieusement, quand on interroge Jiseï, celui-ci se contente de répondre que Muhura et Amane sont en vie.

-Katsanagi Hachiro : A 61 ans, il est au grade de 3ème dan mais ne se préoccupe plus de ce qui se passe au sein du clan. Il est le patriarche d'une grande famille près de Kyoto. Son petit fils, Ichira, est en train de faire grimper son entreprise de gainage électrique (une protection des conduits électriques par un nouveau type de gainage antisismique) au premier plan. Malgré son éloignement, Hachiro reste en bon termes avec Jiseï qu'il respecte.

-Kinzo : Il n'a que 19 ans mais est un 2ème dan de talent. Il se prétend le meilleur duelliste au sabre. Il parcourt le Japon en défiant les sabreurs les plus estimables. Ses victoires commencent à lui faire une réputation de plus en plus importante. Il dit qu'il se présentera au Mont Fuji pour demander son 3ème dan quand il aura vaincu 1000 pratiquants compétents du sabre.



Le sanctuaire flottant des kamis du bonheur



Le Takara-bune

Le takara-bune est un bateau où résidaient les kamis du bonheur avant qu'ils ne rejoignent le royaume céleste. Ce navire surnaturel est un cadeau des kamis aux mortels. Il sert de sanctuaire au clan des kamis du bonheur. Ce bateau à fond plat peut traverser n'importe quel cour d'eau au Japon ainsi que les mers avoisinantes. Quand on descend dans sa cale, on peut marcher des heures sans en arriver au bout. Il y règne une fête permanente ainsi que les victuailles nécessaires à la survie. Par contre, aucun combat n'y est autorisé, même pour l'entraînement.

Voila pourquoi les jeunes novices sont formés à terre, dans divers petits temples ou des villages isolés.

Les sept kamis sont :

Benten : kami de l'éloquence, des arts, de la féminité et de l'amour
Bishamon : kami guerrier et protecteur des richesses
Daikoku : kami protecteur des fermiers et des artisans
Ebisu : kami des pêcheurs, du travail honnête
Fukurokuju: kami de la longévité, la virilité et de la sagesse
Hotei : kami rieur des marchands et de la générosité
Jurojin : kami de la richesse, de la prospérité

I) Description

Le Takara-bune ressemble à un bateau à fond plat traditionnel pouvant contenir une dizaine de personnes. Il s'agit du même bateau qui est toujours représenté dans les tableaux qui rassemblent les sept kamis du bonheur.

Ce bateau est un cadeau divin aux propriétés étonnantes. Premièrement, la légende veut qu'il soit capable d'apparaître partout dans les mers autour du Japon alors qu'on le croyait loin. Sa faculté de déplacement est inimaginable. Certains prétendent que la proue représentant une tête de dragon permet de voguer à une vitesse considérable. Deuxièmement, l'intérieur du bateau est immense alors qu'un plongeur ne verrait qu'un simple fond plat sous le Takara-bune. Partout sur le bateau, on peut trouver des autels dédiés aux kamis. Prier est possible à peu près à tous les niveaux du Takara-bune.

Une trappe au centre du bateau mène à une salle de stockage qui contient tout ce qui est nécessaire pour diriger le bateau (cordage, voiles de rechange etc...). Vers l'avant de cette pièce, il y a une porte qui mène à un grand dortoir pour les hommes, rempli de hamacs. Mais vers l'arrière on trouve une salle de réception avec une grande table. Les adeptes veillent à ce que les mets servis ne soient pas trop sujets au roulis du bateau, mais cela occasionne des dégâts en cas de houle intense. Voila pourquoi des kimonos larges et légers sont toujours tenus à disposition des convives, qu'ils peuvent endosser par dessus leurs vêtements.

Sous la salle de réception se trouve une petite salle de concert. On y trouve des geishas qui jouent des petits spectacles raffinés. Vers l'arrière, il y a le dortoir des dames, lui aussi empli de hamacs. Vers l'avant se trouve une salle de réception plus grande que celle du niveau au dessus. Il est possible de jouer un concert plus conséquent tout en dînant. L'acoustique de cette pièce est si parfaite qu'on a le sentiment que l'eau entourant le bateau participe au concert.

Le niveau en-dessous contient des compartiments réservés à l'enseignement, qu'il s'agisse de cuisine, de musique ou encore de navigation. L'entraînement martial est très théorique à cet étage, car personne ne veut offenser les kamis en apportant de la violence sur le Takara-bune, même à titre d'entraînement. Une caserne d'adeptes formant les forces de défense de l'ordre (forces modestes par rapport aux autres clans) est également situé à ce niveau. La salle de tournois jouxte la petite caserne. Là encore, les tournois ne sont là que pour des défis dans tout domaine autre que la violence ou l'affrontement martial. Mais un duel de danse ou de poésie y conviendrait parfaitement.

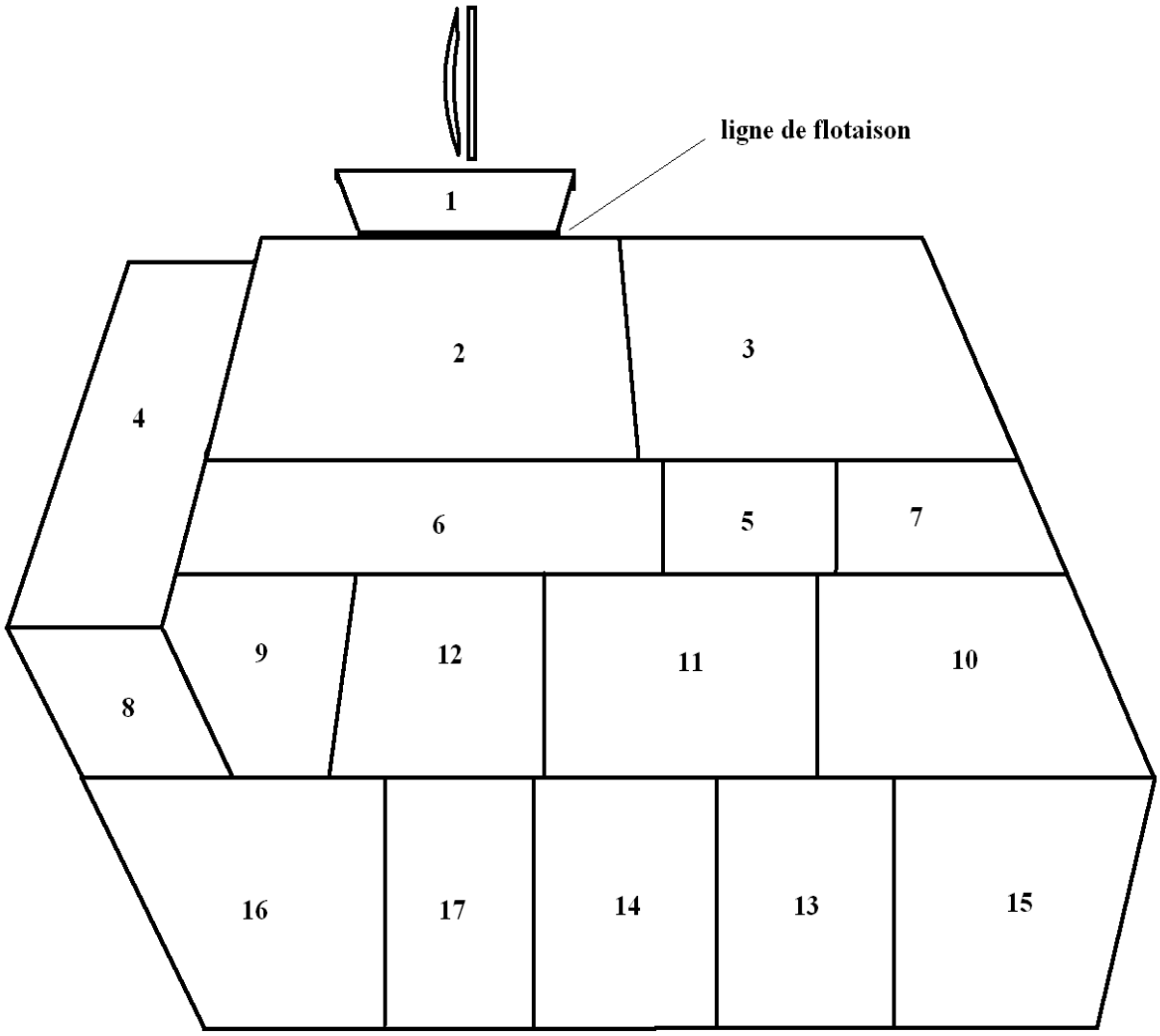
Au dernier niveau (le plus en bas du Takara-bune), il est possible de trouver un laboratoire de maintenance, où les pièces du bateau sont retravaillées, une réserve supplémentaire en cas de long voyages et aussi une salle des plongeurs. En effet, il est possible pour les habitants du Takara-bune d'en sortir en passant par une sorte de sas qui mène directement sous l'eau.

Il faut avoir le niveau d'adepte pour pouvoir revenir par là car tout autre personne serait bien incapable de trouver l'entrée de ce sas en venant de l'extérieur, même s'il y est déjà passé auparavant.

Il faut noter que c'est aussi à ce niveau que se trouve le temple des ancêtres. Les autels funéraires des plus illustres membres du clan y sont entretenus. C'est le plus grand honneur que d'y être représenté après la mort. Nombres d'adeptes viennent s'y recueillir ou y chercher une inspiration. On dit que, parfois, les ancêtres répondent.

La salle mitoyenne à ce temple est la cour du clan qui abrite le conseil de direction. C'est là que les 3ème dan et le Grand Maître décident de l'avenir du clan. En général, cela consiste à faire et défaire des alliances avec les autres clans. La politique actuelle se dirigerait plutôt vers une unité des clans pour servir le Japon.





Légende :

1 : partie émergée du navire
2 : salle de stockage
3 : salle de réception
4 : dortoir masculins
5 : petite salle de concert
6 : grande salle de réception
7 : dortoirs féminins
8 : salle d'enseignement musical
9 : salle d'enseignement culinaire
10 : salle d'enseignement théorique et maritime
11 : caserne
12 : salle des défis
13 : laboratoire de maintenance
14 : temple des ancêtres
15 : salle des plongeurs avec sas vers l'arrière
16 : réserve secondaire
17 : cour du clan, conseil des dirigeants

Le Takara-bune

II) Le dogme des kamis du bonheur

Il est évident que les 7 kamis de la chance forment une même pensée : la sagesse et la joie. Bien des fois, ils sont intervenus sans que personne ne s'en rende compte auprès de quidams qui rencontrait des difficultés. Ils ne se contentent jamais de donner un « coup de chance » à la personne qu'ils aident. Ils s'arrangent pour apporter la sagesse à la personne qui, dorénavant, gérera mieux sa vie. Il est possible de résumer les commandements des 7 kamis du bonheur comme suit :

1 : Les kamis sont une inspiration, respecte-les et obéis-leur.

2 : Le clan des 7 Kamis du bonheur est la voix et la main des Kamis, respecte-le et obéis-lui.

3 : Protège le Takara-bune.

4: Agit avec inspiration en rendant hommage aux 7 kamis.

5 : Choisis ceux dont tu favoriseras les projets avec sagesse.

6 : Le Japon est le lieux des Kamis. Favorise les projets du Japon, de l'Empereur et des Japonais.

Le clan ne semble pas avoir modifié en quoi que ce soit la volonté de leurs kamis. Il est juste à noter que leur enthousiasme permanent pour la fête est une sorte de valeur ajoutée à leur culte.

III) Les grades au sein du clan

Les compétences les plus répandues au sein de ce clan sont des compétences artistiques ou médicales. Mais il arrive que des novices préfèrent avoir des compétences artisanal afin de mieux aider de leurs mains aux travaux des villages qu'ils traversent.

Adepte

Pour devenir adepte, l'aspirant doit faire un acte de pure bonté de manière totalement désintéressée et avec un cœur sincère. Bon nombres sont ceux qui font des bonnes actions dans le seul but de devenir adepte. Ceux-la suivent une voie égoïste qui les perdra.

Le pouvoir des adeptes est un « coup de chance ». Il peuvent refaire un jet de dé une fois par scénario et garder le meilleur jet.

1er dan

pré-requis : cosmos-énergie : 35

L'art de la chance peut se transférer à des personnes choisies par le 1er dan. Il peut le faire une fois par scénario et par personne.

De plus, un vêtement (en général bien voyant comme une longue écharpe ou un kimono) est offert au 1er dan. Il apporte un bonus à un talent (choisis par le personnage de manière définitive) parmi les talents suivants : Contrôle, transe, défense parfaite, sphère, guérison, illusion, réparation d'armure et enchantement.

Le bonus est égal à la volonté divisé par deux.

2ème dan

pré-requis : cosmos-énergie : 55

A ce niveau là, le 2ème dan doit se choisir un kami de prédilection parmi les 7 kamis du bonheur :

-Benten : un biwa qui a une capacité d'envoûtement pacifique et apaisant dont le score d'envoûtement est égal à « 30+beauté/2 du personnage » et possède une résistance de 30 (niveau bronze). La marge absorbe la cosmos-énergie pour endormir les cibles visées.

-Bishamon : une clef magique qui verrouille et déverrouille 98 % des serrures quelque soit leur niveau de technologie.

-Daikoku : le marteau de la chance. Si le propriétaire se concentre pendant un round et tape le marteau en dépensant 5 points de cosmos-énergie, il accomplit un coup de chance, c'est-à-dire une réussite automatique (y compris s'il faut un résultat critique pour réussir l'action entreprise) sur des jets pendant le reste de la scène. Il ne peut pas refaire de coups de chance durant la même scène. Le nombre de « coup de chance » journaliers dont il dispose est égale à sa cosmos-énergie divisée par 20.

-Ebisu : une canne à pêche qui permet de nourrir tout un village sans pour autant amoindrir la faune marine.

-Hotei : une bourse inépuisable qui donne à son propriétaire la monnaie dont il a besoins en toute circonstance (quelque soit la monnaie employée). Hotei décide ce dont a besoins le 2ème dan. En général, le 2ème dan n'en abuse pas.

-Fukurokuju : un chapeau invisible qui défend son porteur (pas seulement son propriétaire, mais toujours avec l'accord de celui-ci). L'effet est identique à celui du talent de défense parfaite. Le porteur bénéficie d'une défense parfaite égale à sa cosmos-énergie divisée par 2 pendant un nombre de rounds égal à sa cosmos-énergie divisée par 10. Pendant ce temps, le personnage ne peut pas attaquer mais il est protégé des attaques extérieures. Cette protection ne peut pas être prise comme un bonus pour une éventuelle valeur de défense parfaite du personnage. Dans un cas semblable, il ne serait pas possible d'utiliser les deux à la fois.

-Jurojin : un bâton de marche qui permet d'être utilisé en combat avec les capacités suivantes :

Vitesse	+5
Puissance	+10
Ajustement défensif	+10
Résistance	40 (bronze)

Ce bâton ne peut jamais blesser les cibles au point de leur faire perdre des points de corps. En contrepartie, et en plus des dégâts d'une attaque effectuée avec ce bâton, l'attaquant effectue un jet sous 50 % et la marge est une valeur de cosmos-énergie supplémentaire perdue pour la cible (qui peut y résister par contrôle ou transe). Le bâton émet une lueur douce quand il absorbe cette énergie.

De plus, tous les 2ème dan voient leur chance personnelle augmenter : ils peuvent relancer un jet de dés par jour (par contre le transfert de chance reste d'une fois par scénario et par personne).

3ème dan

pré-requis : cosmos-énergie : 85 ruse : 50

Il y a en tout sept 3ème dan (dont le titre est « Félicitée »), un par kami.

Le pouvoir de chance marche maintenant une fois par heure, également en ce qui concerne le transfert de chance.

De plus le bonus du vêtement est maintenant égal à la volonté du propriétaire.

Grand maître

Par tradition, il est nécessaire que les sept 3ème dans soient nommés et élisent un Grand Maître. La plupart des élus sont issus du clan. Mais, il arrive qu'ils se sentent inspirés par une personne extérieure au clan.

Le Grand Maître dispose d'un pouvoir unique qui lui permet d'ôter la chance à une cible :

-Il peut empêcher une personne de recevoir les effets de chance, jusqu'à nouvel ordre. Ainsi, les membres du clan des 7 kamis du bonheur ne peuvent pas faire bénéficier la cible en question du moindre effet de chance.

-Il peut également entraîner l'effet inverse en envoyant de la malchance vers une cible. Au choix du meneur, la cible devra faire deux jets et garder le plus mauvais sur un jet, si ce n'est décisif, tout du moins significatif. Le Grand Maître peut utiliser ce pouvoir une fois par heure et par cible. De plus, ce pouvoir est utilisable via le talent « contrôle » et « transe » (et ainsi, toucher une cible qui se trouve très éloignée).

Le Grand Maître des 7 Kamis du bonheur peut également bénéficier du pouvoir de « chance ultime » qui lui permet, une fois par scénario, de réussir un jet automatiquement avec la marge maximum possible. Bien sûr, il est possible que cette marge soit insuffisante devant une tâche bien précise (comme dans un cas de devoir réussir un jet critique au centième).



IV) Les attributions de postes

Grade	personnage
Grand maître	
Félicité de Benten	
Félicité de Bishamon	Sadaharu
Félicité de Daikoku	Masaru Ippei
Félicité d'Ebisu	
Félicité de Fukurokuju	Monteneuve le rusé
Félicité de Hotei	
Félicité de Jurojin	Capitaine Yasuo

V) Les opinions du clan des 7 kamis du bonheur

le peuple japonais

Nous leur apportons la chance et la joie quand l'adversité est trop grande. Nous ne les aimons pas toujours. Parfois nous haïssons ce qu'ils font. Mais nous respectons la mission qui nous est confié. Nous sommes le vecteur des kamis du bonheur vers le peuple.

le gouvernement

Bien que nous ayons moins souvent l'occasion de les aider dans leur tache, nous respectons la lourde charge qu'ils ont sur les épaules. Dommage qu'ils ne respectent pas autant celle qui nous incombe.

les zaibatsus

Nous les observons souvent pour voir ce qu'ils ont fait de ce que les kamis leur ont accordés comme chance au départ. Bien des fois, nous sommes déçus par leur manque de reconnaissance envers les kamis pour ne se dévouer qu'à de cupides préoccupations...

le clan de Tsuki-Yomi

On dit qu'ils sont partout dans les ombres. Pourquoi se cachent-ils ? Ont-ils honte des missions que leur kami leurs confie ?

le clan d'Izanagi

Voila un clan que nous estimons dignes de recevoir les faveur des kamis du bonheur. Nous regrettons parfois leur rigidité.

le clan de Raiden

Nous ne les prenons pas pour des bouffons. Nous les invitons mêmes à nos fêtes. Il serait bon que parfois ils restent après pour réparer les dégâts qu'ils y commettent.

le clan d'Amaterasu

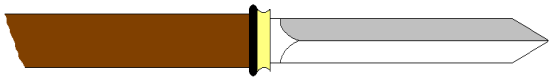
Nous considérons l'armée du Japon comme une des factions du peuple du Japon. Pourquoi aurait-je un avis différent ? Ils sont le peuple eux aussi.

le clan des kamis du peuple

Ne vous y méprenez pas. Nous n'avons pas les mêmes objectifs qu'eux. Ils protègent le peuple, nous distribuons les faveurs de nos kamis. Si le peuple du Japon en bénéficie également, c'est totalement fortuit.

le clan de Susano-Wo

Les vagabonds méritent leur chance eux aussi. Cependant, il est légitime de se demander si les serviteurs de Susano-Wo ne recherchent pas la malchance et les coups du sort. Dans ce cas, ils n'auront aucune raison de se plaindre de leur destin.



les spectres d'Hadès

Le mot d'ordre est de ne jamais apporter de soutient à ces grecs. Ils ont participé à l'éradication des Atlantes qui retenaient nos si bienveillants kamis. Mais un simple merci suffira pour ces gaïjins.

les yokaï

Nous nous réservons le droit de soutenir les créatures surnaturelles du Japon. Mais, soutenir un démon ou un demi-démon serait considéré comme criminel chez nous.

VI) Les personnalités du clan

-Sadaharu a 34 ans et est le troisième dan de Bishamon. Il a un rôle de garde du corps qu'il s'est lui même octroyé. Quiconque bénéficie de sa protection peut dormir tranquille. Mais lui seul choisit qui il protège. C'est un véritable guerrier (sans doute le meilleur combattant du clan) spécialiste en défense parfaite. Il parle d'une voix rocailleuse qui rappelle les fidèles de Raiden. A la différence qu'il est bien plus sérieux.

-Etienne Monteneuve dit « Monteneuve le rusé » est le 3ème dan qui représente Fukurokuju. Cet homme, issu de la petite aristocratie française, a tout de suite plu au clan en présentant d'étonnantes prédispositions pour les talents contrôle, illusion et mimétisme. Il a gravit les échelons du clan rapidement pour être maintenant, à l'âge de 25 ans, au plus haut niveau. A croire que Fukurokuju a gardé un œil sur lui en permanence. Il arpente le Japon en prenant diverses identités pour résoudre aussi bien les petits problèmes familiaux que les troubles de plus grande importance.

-Masaru Ippei a 27 ans et est le 3ème dan représentant Daikoku. C'est un forgeron de renom qui crée des sabres ainsi que des épées de style chinoise et européenne. Une rumeur prétend qu'il a la faculté de lier son pouvoir de chance sur les lames qu'il forge. Voila pourquoi elles sont très recherchées.

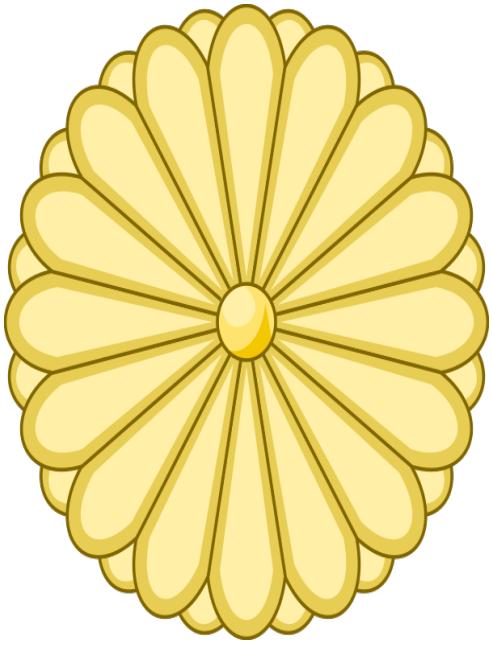
-le capitaine Yasuo commande le Takara-bune en temps que capitaine de navire. Il est également le troisième dan de Jurojin. A 38 ans, il est un spécialiste du talent glace dont il se sert pour créer des esquifs navales temporaires. Son souci est qu'il aime naviguer hors des mers du Japon. Régulièrement, il tente de faire un détour. Mais le Takara-bune semble toujours revenir de lui-même près de l'archipel.

-Kafu est le timonier du Takara-bune et le disciple du capitaine Yasuo. Il est 1er dan. Ce jeune homme de 16 ans est enthousiaste et suivra son maître partout dans ses aventures, convaincu que Yasuo sait toujours ce qu'il fait.

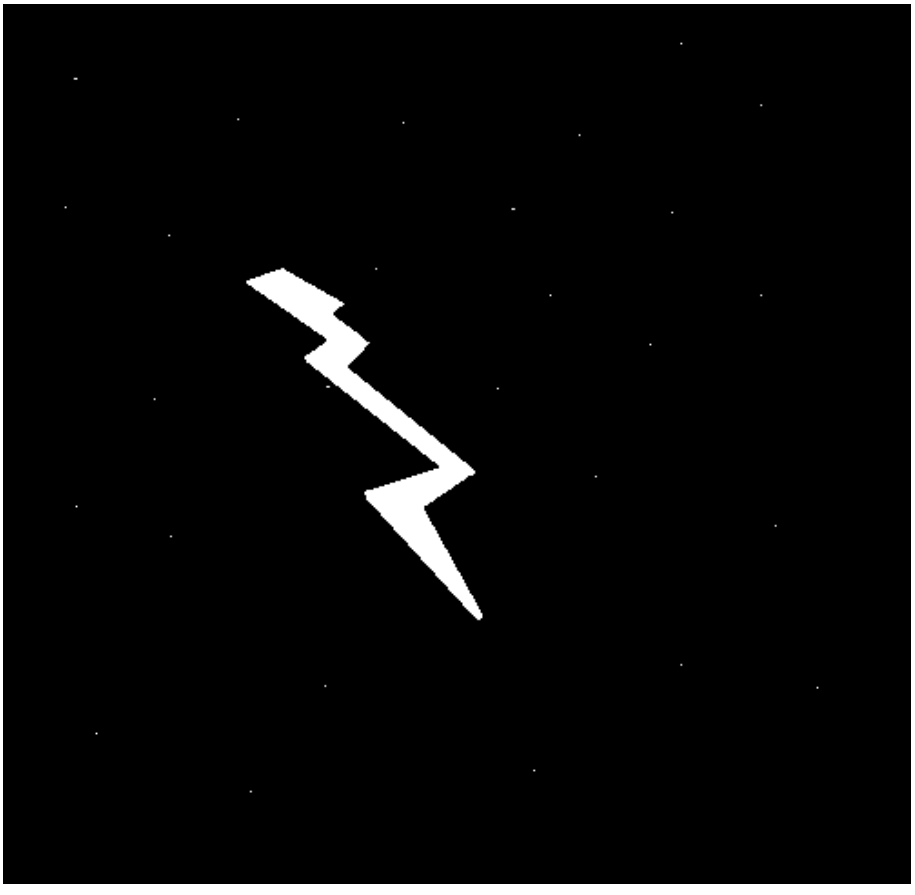
-Ochiyo est une femme très élégante de 31 ans habillée en geisha provocante. Elle est également 2ème dan chez Benten. Son écharpe longue, posée autour de sa poitrine, renforce son talent d'illusion. C'est une séductrice et une manipulatrice dans l'âme, mais plutôt bien intentionnée. Elle organise les festivités qui ont lieux sur le Takara-bune.

-Yoshuru Akihito : Ce 2ème dan vénérant Ebisu est capitaine d'un navire qui fait chalutier et bateau de sauvetage. Il navigue où il le veut (rendant jaloux le capitaine Yasuo), aimant l'aventure et recueillant à son bord un peu n'importe qui. Il passe beaucoup de temps à ravitailler les îles isolées de l'archipel mais le carburant devient de plus en plus dur à trouver au Japon et il envisage de changer pour un bateau à voile. Un autre point qui le perturbe est qu'il est persuadé d'avoir vu au loin d'impressionnants dragons d'eau.

-Hamani Mutsumi est une femme de 24 ans 1er dan au sein du clan, fidèle de Hoteï. Elle a monté une sorte de ligue marchande parallèle rassemblant les commerçants de bonne volonté. Elle a un réseau très étendu sur tout l'archipel. Elle a beaucoup travaillé pour créer ce réseau et veut l'utiliser pour améliorer le sort du Japon. Ceci explique qu'elle ait énormément de contact au sein du clan des kamis du peuple.



Le sanctuaire de Raiden



Le pavillon des 33 intervalles

Ce grand temple bouddhiste touristique de Kyoto est en réalité le cœur du pouvoir des serviteur de Raiden. Le SanjuSangen-do (« le chemin des 33 travées ») rayonne de splendeurs. Plus de mille statues représentant des saint bouddhistes font la fierté des moines qui s'occupent de ce temple.

Ce qui relie ce temple à Raiden est que le kami en a confié la protection à ses serviteurs. La statue à l'entrée de ce temple représente le kami et son jeune frère, Fujin, kami des vents. Tant que les statues seront là, personne ne pourra jamais attenter à ce temple. On dit que mêmes les bombardements américains de la deuxième guerre mondiale n'ont jamais touché le Sanjusangen-do. Les bombes étaient déviées par les bourrasques de vent ou pulvérisées par des éclairs.

Des milliers de touristes et de pèlerins bouddhistes viennent tous les ans pour visiter ce temple, participant financièrement à son entretien. Depuis que la Japon est isolé, les fidèles ont compris le rôle important que jouait ce temple, même si peu de gens y ont associé le nom du kami Raiden. Aussi, ils se pressent autour du Sanjusangen-do.

Un concours printanier de tir à l'arc traditionnel est le moment de grandes manifestations festives chaque année. C'est à ce moment que les serviteurs de Raiden se rassemblent au temple. Les adeptes de Raiden organisent souvent, en secret, un tournois amical où ils sont capables d'inviter des adeptes des autres clans ou des combattants indépendants. Le vainqueur se voit remettre un tambour et le droit de revenir au sein de la partie secrète du temple quand il le désire (sous réserve que jamais il ne fasse rien de mal intentionné envers le clan de Raiden).

Les forces de Raiden sont très réduites. Les batailles que le Grand maître Takao a voulu mener ont occasionner de nombreuses pertes. Et pourtant, personne ne remet en cause son jugement sur la question.

I) Description

Dans une zone reculée du temple, là où les visiteurs sont interdits, s'établit le temple de Raiden lui-même. Cependant, même les gens qui s'attendent à trouver un temple solennel dédié à un kami sont déroutés. Le sol est souvent jonché de feuilles mortes et peu entretenu. Pourtant, les apprentis sont régulièrement chargés de nettoyer mais les adeptes et les 1er dan passent ensuite pour improviser une fête et tout est à refaire. Il n'est donc pas rare de buter contre une bouteille de sake vide, voire contre un guerrier de Raiden endormi et qui ronfle.

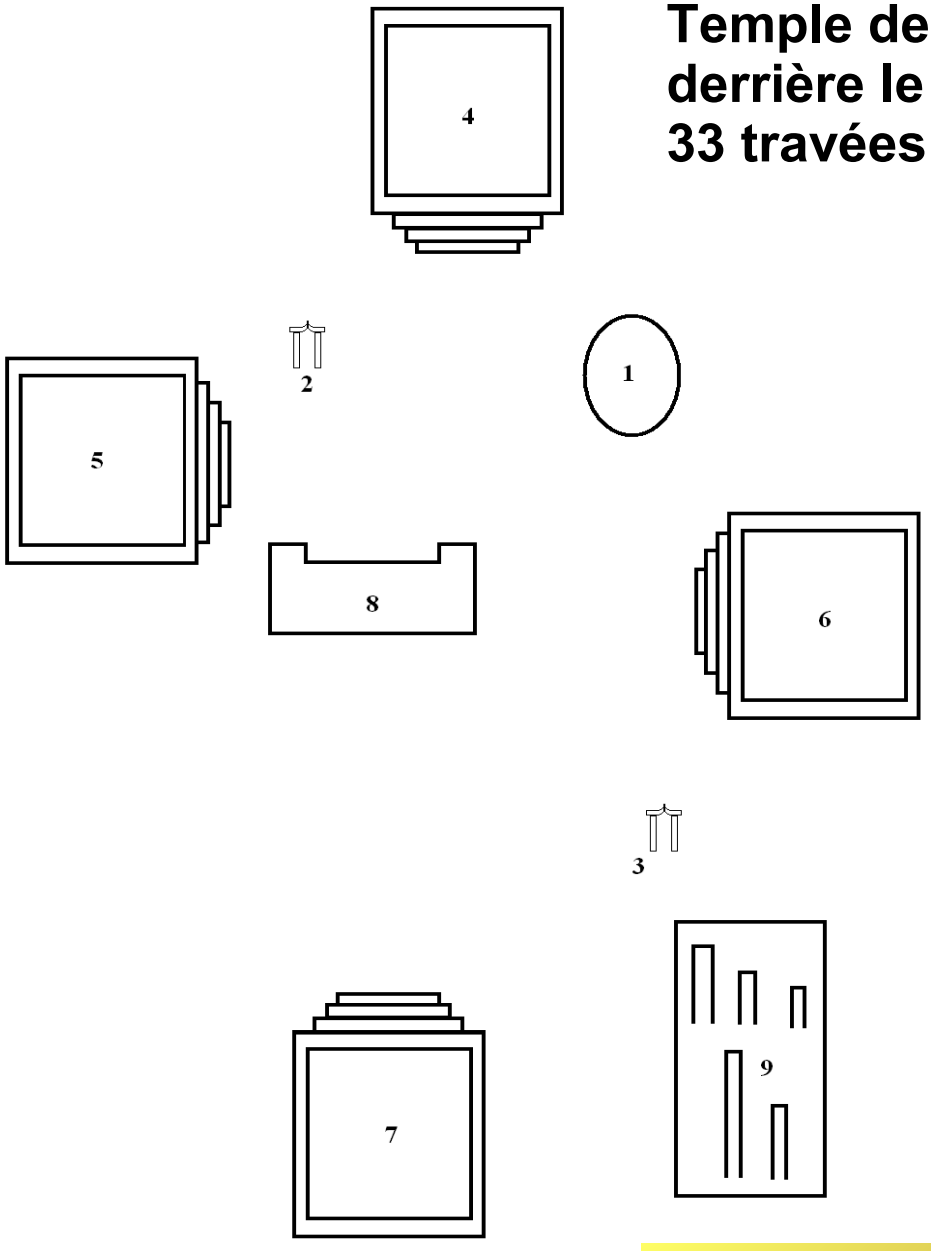
Le temple est à Ciel ouvert et se réunit autour de 4 camps d'entraînements (situés aux 4 points cardinaux) et de deux toris. Un Tori est dédié à Raiden, l'autre est dédié à Fujin. Le camp d'entraînement du Vent du Nord est comme un grand jardin carré avec des dortoirs sur les côtés. Mais, au centre, cela ressemble plus à une école d'arts martiaux à ciel ouvert. Les autres camps d'entraînement sont identiques. Chacun est sensé être dirigé par un 3ème dan. Mais les temps sont durs et Les 2ème assurent le rôle de mentors pour les jeunes disciples.

Une grande salle de banquet est proche du centre du temple. C'est un bâtiment en bois dans un style traditionnel laissé ici par les prêtres de Sanjusangen-do. Les plus grandes célébrations y sont menées. Non loin de là, se trouve une arène de combat. Là, ce sont des duels qui ont lieux. Qu'il s'agisse de régler un différent ou d'organiser un tournois, les combats qui s'y déroulent ne doivent jamais être à mort (même si des mutilations ont pu y avoir lieux ; cas qui demeure rare).

Le plus étrange est un bâtiment qui se trouve au Sud Est du temple. C'est le seul bâtiment moderne, alimenté en électricité par un groupe électrogène à feu de bois. Il s'agit là d'une distillerie de saké. Certains voient là une faute de goût, voire un sacrilège. Mais les fidèles de Raiden en sont ravis. Ils estiment que si Raiden en était mécontent, la distillerie aurait été foudroyée depuis longtemps.



Temple de Raiden derrière le pavillon des 33 travées



Légende

1 : Arène de combat
2 : Tori dédié à Raiden
3 : Tori dédié à Fujin
4 : Camp d'entraînement du vent du Nord
5 : Camp d'entraînement du vent de l'Ouest
6 : Camp d'entraînement du vent de l'Est
7 : Camp d'entraînement du vent du sud
8 : salle de banquet et des festivités
9 : distillerie de saké

II) Le dogme de Raiden

Raiden est le tonnerre, le chaos du ciel. C'est un kami brutal qui tyrannise son jeune frère Fujin (kami des vents). Pourtant, les deux frères restent souvent ensembles pour sévir. Ces kamis sont plus craints que respectés pour leur sagesse. On n'attend pas d'eux bienveillance ni aide. Le quidam espère qu'ils ne feront pas pleuvoir leur colère sur lui. Cependant, le clan de Raiden a été créé il y a longtemps pour essayer de comprendre la volonté de ces kamis et de leur plaire afin de ne pas subir leur courroux. De tout temps, un vent de liberté a toujours soufflé sur la philosophie de ce clan :

1 : Raiden est ton dieu, respecte-le.

2 : Les samouraïs et les prêtres de Raiden sont sa voix et sa main, respecte les et obéis leur.

3 : Fujin est le frère de Raiden, respecte-le même s'il est le frère cadet.

4 : Toi seul peut décider de ta façon de vivre.

5 : Ne craint pas le tonnerre mais célèbre-le.

6 : Quand tu ne sais pas où aller, laisse donc le vent guider tes pas.

7 : Protège le Sanjusangen-do

8 : Cultive ton sens de la fête et de la démesure.

De nos jours, les membres du clan de Raiden continuent de faire la fête et de cultiver cette démesure qui les caractérise. Cependant, il est difficile de dégager une politique générale autre que la volonté du grand Maître. Il est notable, donc, d'observer un changement radical de politique dès que le grand Maître est renouvelé.

III) Les grades au sein du clan

La compétence la plus répandue au sein du clan est souvent liée à la fête. Qu'il s'agisse de la compétence art (tambour), cuisine ou distillerie, les membres du clan sont friands de ce genre de savoirs. On peut rajouter art (danse) qui est aussi répandu.

adepte

Les promotions des novices au grade d'adepte sont hasardeuses. Les adeptes ont une certaines résistance aux dégâts électriques (les effets du talent « foudre » sont divisés par deux). De plus, ils résistent à l'alcool et aux drogues festives de manière étonnante (ils ne tombent inconscient pour cause d'ivresse que très rarement). Cela ne leur enlève pas le plaisir de la consommation de ces produits.

1er dan

pré-requis : cosmos-énergie : 30 volonté : 40

Pour passer son premier dan, l'adepte organise une fête osée, provocante et excessive près du Mont Fuji. Il ne porte qu'un fundoshi (pagne traditionnel japonais pour homme, même quand le postulant est une femme) tout le long de la fête. Le fundoshi est remis par un prêtre.

Le premier dan garde le fundoshi après la fête qui comporte alors un pouvoir qui renforce le talent « foudre » : Le 1er dan portant son fundoshi gagne un bonus dans ce talent égal à sa volonté divisé par 4.

2ème dan

pré-requis : cosmos-énergie : 50 parade : 40

le 2ème dan gagne une bouteille de sake toujours pleine. Quand le deuxième dan en boit une gorgée, il regagne 5 points de cosmos-énergie. Boire à la bouteille lui prendra un round complet où il ne fera rien d'autre. S'il boit une grosse quantité au point qu'un homme se retrouverait ivre, il regagne un point de résistance du corps (mais cette récupération prend bien plus de temps et ne peut être effectué en plein combat). Bien sûr, son pouvoir d'adepte l'empêchera de devenir totalement ivre.

Le pouvoir de cette bouteille ne fonctionne que pour son propriétaire.

3ème dan

pré-requis : cosmos-énergie : 85 Puissance de coups : 50

Il n'existe que quatre 3ème dan au sein de ce clan (*les quatre tonnerres du Japon)*. Chacun représente un point cardinal de l'archipel.

Le 3ème dan reçoit un masque hideux. Ce masque amène une protection comme pour une armure sacrée.
La résistance apportée est égale à puissance de coups divisée par 2 (niveau argent).
La réserve de cosmos-énergie est égale à la volonté du porteur.

Grand Maître

Le Grand Maître obtient son grade au Mont Fuji. Le postulant y va comme pour passer un grade, mais il monte si haut qu'il attire Raiden et Fujin. Un terrible orage éclate où le sort du postulant sera décidé : Grand Maître ou mort.

La résistance du masque est maintenant considérée comme au niveau or.

Le Grand Maître reçoit également un lourd tambour traditionnel appelé Kaminari (« tonnerre »). Quand le grand maître tape dessus, un puissant éclair tombe du ciel dans un vacarme assourdissant et frappe la cible de son choix. La cible ne peut pas éviter cet éclair (et une parade se révèle inefficace). Cependant, un jet critique en ruse permet de diviser les dégâts reçus par deux (en se positionnant près d'un paratonnerre naturel comme les arbres). Si le kaminari est utilisé en sous-terrain, l'éclair ne viendra pas du ciel mais sortira du tambour lui-même.

Les dégâts de cet éclair dirigé par Raiden lui-même sont égaux à la valeur en cosmos-énergie du porteur plus la marge de son jet en foudre.

Lancer un éclair coûte 10 points de cosmos-énergie au porteur du Kaminari.

IV) L'attribution des postes

Grade	personnage
Grand maître	Takao
Tonnerre du Vent Nord	
Tonnerre du Vent Sud	
Tonnerre du Vent Est	
Tonnerre du Vent Ouest	

V) Les opinions du clans de Tsuki-Yomi

le peuple japonais

Le peuple japonais reste et demeure égal à lui-même. Il est fier et insoumis aux gaijins. D'une certaines manière il est notre source de pouvoir. Personne ne peut se moquer éternellement du peuple japonais sans finir par en payer le prix.

Le gouvernement

Nous ne nous sommes pas trop occupés des changements de gouvernement par le passé alors ce n'est pas maintenant que cela ne signifie quasiment plus rien que nous allons nous en préoccuper.

les zaibatsu

Pfff... De gros avares qui amassent la fortune sans comprendre qu'elle ne leur sert plus à rien.

le clan d'Amaterasu

Il font de bons alliés, ordonnés, mais de piètres compagnons de beuverie. Leur armée a subit des pertes mais moins que nous. Après tout, nous avons continué la lutte même quand l'armée d'Amaterasu avait abandonné.

le clan d'Izanagi

Ils jouent les chefs comme si le Japon leur appartenait. Pourtant, nous ne leur obéissons pas.

le clan de Tsuki-Yomi

Ils sont lâches et tuent dans le dos. Ils espionnent et représentent plus une gène qu'une réelle utilité. Tsuki-Yomi doit avoir honte d'eux. Ils se cachent derrière le fait de chasser les yokaïs pour justifier leur existence mais je n'y crois pas. Ils ont d'autres plans en tête.

le clan des 7 kamis du bonheur

Voila des gens qui nous plaisent. Ils savent être joyeux et faire la fête. Leur sanctuaire marin est incroyable. Je voudrais qu'ils viennent s'amarrer près de chez moi plus souvent. Ils sont bien intentionnés.

le clan des kamis du peuple

Qu'il prennent soins des petites gens si cela leur convient. Quand je serais vieux et impotent, ils viendront prendre soin de moi. Oui, nous les considérons comme des infirmières, en moins sexy.

le clan de Susano-Wo

Croiser la route d'un de ces samouraïs errants peut être une bonne ou une mauvaise chose. Tout dépend de son humeur. Il vaut mieux se méfier d'eux. Que se passera-t-il quand ils s'organiseront ?

les yokaï

ces petites et grosses bébêtes ne sont pas toutes mauvaises. C'est presque une question de dressage.

les spectres d'Hadès

Voila nos véritables ennemis. Ceux qui croient que les spectres se contenteront de 98 % du Monde sont des idiots. Le Grand Maître Takao a eut raison de leur tenir tête. Raiden l'a reconnu comme le meilleur d'entre nous après ça. Voila la preuve qu'il agissait en accord avec notre kami.

VI) Les personnalités du clan

-Takao : homme de 26 ans. Il est le grand Maître de Raiden. Ce titre, il le doit à son courage et à sa ténacité. C'est un homme têtu qui ne reconnaîtra ses torts que si on lui en apporte la preuve. Alors que le Japon signait (par l'intermédiaire d'Aki Emiko, le Grand Maître d'Amaterasu) des accords de non agression avec les spectres d'Hadès, il prit sur lui de mener ses troupes en Asgard pour aider à défendre ce dernier bastion libre de la Terre. Ses amitiés avec les agardiens sont bien connues depuis. Il les entretient, avec joie, trouvant dans ce peuple fier l'honneur que le Japon semble avoir perdu depuis 1945.

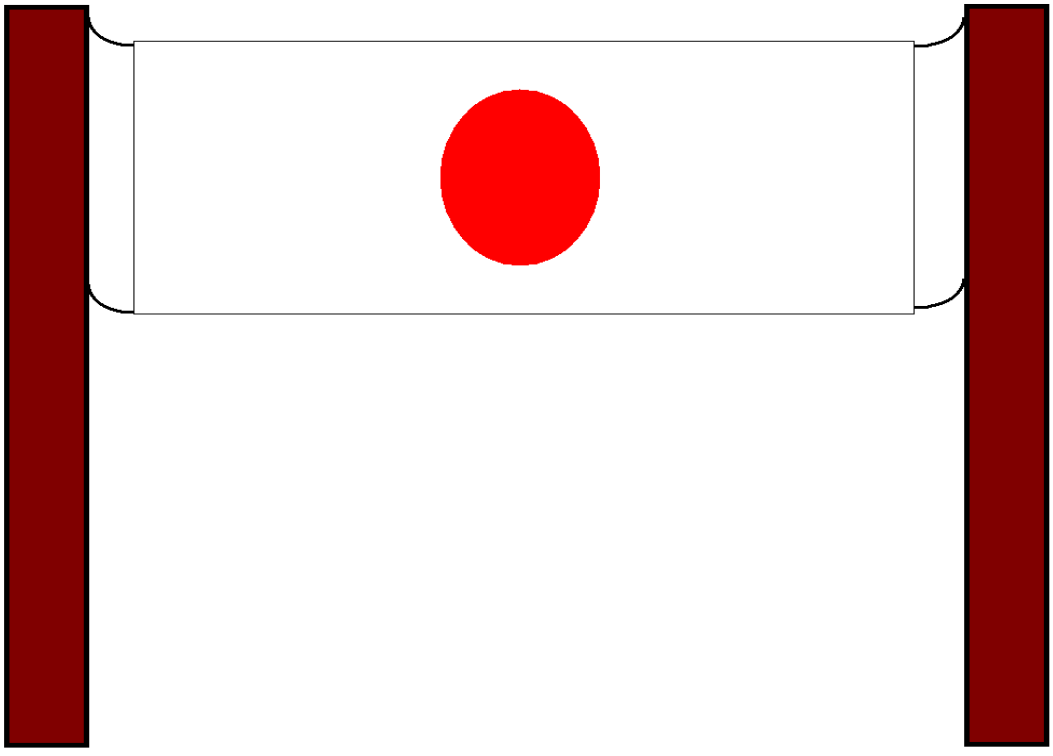
-Makiko : 2ème, dan. Cette femme obèse de 43 ans a la lourde charge de gérer la distillerie du temple. Et elle en profite largement. Ses abus en matière de boissons sont bien connus. Selon elle, elle se doit de goûter chaque fournée de saké. Son activité est plus importante qu'il n'y paraît dans la mesure où elle vend aussi du saké par l'intermédiaire des moines qui s'occupent du pavillon des 33 travées. Elle prend bien soin de s'occuper de l'approvisionnement de tout le temple. Elle est secondée par des adeptes qu'elle choisit au hasard, et qu'elle dirige fermement, afin d'obtenir un saké de qualité.

-Kuremada : 2ème dan. C'est un homme de 24 ans qui devrait passer 3ème dan mais qui repousse sa demande auprès de Takao. Il sait que le clan a subit de lourdes pertes lors de la bataille d'Asgard, aussi, il préfère entraîner la future génération. Il forme les adeptes dans les quatre camps d'entraînement, malgré que la règle voudrait que seul les 3ème dan devraient gérer chacun leur camp. Il travaille pour l'avenir du clan et se montre ambitieux quand aux qualités de ses élèves, les poussant toujours plus loin.

-Yokimura Amada : adepte de 14 ans. Ce garçon est toujours en train de filer du temple pour aller faire la fête en ville. C'est un jeune virtuose du talent de « télékinésie ». Ses parents vivent dans le centre-ville de Kyoto et il vit chez eux pour ne venir s'entraîner au temple que quand cela lui plaît. Il est un peu farceur et voleur, mais il semblerait que Kuremada ait une certaine tendresse pour ce jeune garçon et lui pardonne ses bêtises. Peut-être voit-il en lui un futur meneur du clan....



Les Universités des kamis du peuple



Les universités du peuple de Todaï

Les kamis du peuple sont très nombreux. De tout temps, ils protègent de leur regard bienveillant le peuple du Japon qui souffre de tant de maux (guerre, catastrophes naturelles, oppression des puissants …). Les 6 principaux kamis du peuple sont :

Inari : dieu du riz
Hachiman : dieu de l'agriculture
Dosijin : dieu des ancêtres
Uzume : déesse de la gaieté et de la fête
Saruta-Hiko : dieu de la terre et des ponts
Chimata : dieu des carrefours et des routes

Et il existe une multitude de kamis mineurs à qui ce clan conserve une place pour les célébrer.

Fushimi Inari taisha est le temple principal d'Inari et rassemble les forces des kamis du peuple. Il se situe à Kyoto et possède des annexes dans la ville qui servent d'école pour apprendre les compétences d'un bon adepte des kamis du peuples (notamment dans l'Université de Kyoto). Mais ce temple commence à être moins fréquenté par le clan. Le clan des kamis du peuple est plutôt en train de noyauter l'Université Todaï (la grande université de Tokyo). Le clan est maintenant clairement installé à Todaï.

I) Description

Todaï demeure la grande université qui éduque l'élite du Japon. Mais, des salles et des associations d'étudiants ont été noyauté par le clan des Kamis du peuple. Bien sûr, leur apport a été plutôt bien accueilli en ces temps troublés. Après tout, des guerriers cosmiques capable de sauver quiconque en danger présent au sein de l'université est une bonne chose. Mais ce noyautage énerve un peu les autorités de Todaï qui envisagent d'exclure le clan des kamis du peuple quand les temps seront plus stables.

Les élites du Japon en devenir ne sont pas vraiment ravis, mais certains y voient l'opportunité de prendre le contrôle, ou, d'au moins nouer des liens avec ce clan plus ouvert que les autres. L'université a vu fleurir en son sein de multiples petits autel dédiés aux kamis. Les étudiants acceptent de suivre certains cours en option basés sur l'éducation shintoïste (un mélange de connaissances sur les kamis et de philosophie).

II) Le dogme des kamis du peuple

Il est difficile de dégager une dogme pour ce clan mais les commandements suivants sont clairement enseignés à ses membres.

1 : Les kamis sont tes guides, respecte-les, écoute-les et apprend.

2 : L'ordre des Kamis du peuple est la voix et la main des Kamis, respecte-le et obéis-lui.

3 : Le peuple a besoins de toi, aide-le.

4 : Le bien du peuple prime sur les désirs des puissants.

5 : Respecte la hiérarchie et la loi du Japon sous réserve qu'elle ne pénalise pas le peuple.

6 : Partage ce que tu as avec le peuple, y compris ta sagesse et ton temps.

Ainsi, les membres de ce clan pensent en premier lieux à l'impact de leurs actions sur le bien-être du peuple. Ils sont souvent pleins d'espoir pour l'avenir, voulant à tout prix améliorer la situation générale. Après tout, ils sont conscients que des évolutions sont en cours et que des bouleversements peuvent subvenir encore. Il s'acharnent à défendre le peuple contre les périls qui sont présents dans la société japonaise. Ils n'hésiteront pas à se positionner face aux puissants pour défendre le peuple, car, après tout, les gouvernements et les régimes peuvent tomber, mais le peuple japonais perdurera. Les kamis le veulent ainsi.

III) Les grades au sein du clan

Les novices des kamis du peuple ont pour prérogative de faire fonctionner la société et sont souvent issus du bas peuple.

Adepte

Pour devenir adepte, les candidats sont interrogés par écrit. Ils doivent répondre à une problématique concrète de logistique, censée aider le cas en question. Cela ressemble clairement à un examen universitaire dans un amphithéâtre.

Les adeptes peuvent puiser dans leur savoir pour devenir, l'espace d'un moment, expert dans un domaine. Ainsi, en dépensant 5 points de cosmos-énergie, il gagne une compétence pour toute la durée de la scène. Cette compétence est à choisir parmi les compétences suivantes : agriculture, chasse, légendes, géographie, comptabilité, architecture, artisanat (au choix) et médecine.

1er dan

pré-requis : cosmos-énergie : 30 ruse : 50

Bien que les 1er dan continuent de prier l'ensemble des kamis du clan (et même les autres assez souvent), il est fréquent de les voir se tourner vers un kami de prédilection (souvent l'un des six principaux).

Le 1er dan reçoit une arme de contact non noble (comprendre : réservée habituellement aux paysans comme le bo, le nuchaku ou le tonfa...)

Celle-ci a une résistance de 45 (bronze). Lors de l'obtention du grade, le 1er dan répartit 35 points entres les bonus de vitesse, de puissance et l'ajustement défensif. S'il met un malus en ajustement défensif, les points négatifs sont autant de points supplémentaires à répartir dans les autres caractéristiques.

2ème dan

pré-requis : cosmos-énergie : 60 volonté : 60

Une fois par jour, le 2ème dan peut bénir une quête en se concentrant dessus et en priant les kamis pendant plusieurs minutes. Le ou les bénéficiaires de cette bénédiction gagnent un nombre de points « d'appel divin temporaire » provenant des kamis du peuple. Ils ne peuvent les dépenser que dans le cadre de cette quête. Ces points ne peuvent pas être employés pour une demande de miracle. De plus, la quête doit répondre aux canons de la philosophie des kamis du peuple (le meneur reste seul juge).

Le nombre de points consacrés est égale à la cosmos-énergie actuelle du 2ème dan.

De plus, l'arme du 2ème dan reçoit 10 points supplémentaire à répartir dans ceux déjà existants.

3ème dan

pré-requis : cosmos-énergie:100

Il n'existe que 6 postes de 3ème dan (un par kami principal). A ce moment, le fidèle doit choisir un kami de tutelle qu'il représentera. On les appelle « les voix des kamis » et leur parole est respectée comme si c'était leur kami de tutelle qui parlait à travers eux.

En dépensant 10 points d'appel divin, un 3ème dan peut faire augmenter de manière permanente une caractéristique qui sera : volonté, ruse ou beauté. Le bénéficiaire de cette faveur ne peut en aucun cas être un ennemi du clan ou du peuple japonais. Si un tel bénéficiaire le devenait, il en perdrait cette bénédiction. Une telle bénédiction ne peut pas toucher la même personne plus d'une fois tous les cinq ans. La valeur de l'augmentation est égale à la cosmos-énergie du 3ème dan divisée par 5.

Le 3ème dan gagne encore 10 points à répartir dans les caractéristiques de son arme.

De plus, il gagne une augmentation de 10 points à répartir entre ruse, beauté et volonté.

Grand maître

La nomination d'un grand Maître au sein des kamis du peuple est totalement hors de portée des autorités du clan. Les kamis décident eux-mêmes qui ils envoient pour ce poste. Il arrive même que les kamis désignent un japonais qui ne soit même pas un guerrier cosmique. La principale qualité qu'on retrouve dans un Grand Maître de ce clan est une gentillesse sincère.

Une fois par règne, le Grand Maître peut faire appel à un pouvoir prodigieux : Le *concert des kamis*.

Le Grand Maître peut ainsi quémander un miracle à l'ensemble des kamis (pas seulement les 6 kamis principaux du clans, mais également tous les kamis mineurs). Cela peut aller de créer une armée de samouraïs invoqués pour une seule, bataille, éradiquer, une maladie, arrêter un tsunami, rendre fertile une terre...
Par contre, le concert des kamis ne peut pas ressusciter un défunt qui a déjà atteint le Yomi, ni s'en prendre directement à un kami ou un dieu gaïjin.
Le meneur conserve un droit de veto sur quel miracle est possible ou pas.

Le Grand Maître ne peut faire appel à ce pouvoir qu'une seule fois. Après l'accomplissement de ce miracle, il perd immédiatement son titre de Grand Maître et devient alors un « sage ». Il n'a plus aucun pouvoir politique au sein du clan (comme s'il n'était qu'un adepte). Mais il garde un pouvoir consultatif conséquent, ainsi que les attributs et pouvoirs des éventuels dan qu'il avait avant son titre de Grand Maître.

IV) Les attributions des postes

Grade	**personnage**
Grand maître	
Voix d'Inari	
Voix d'Uzume	
Voix de Dosijin	Kazu Toyoko
Voix de Saruta Hiko	
Voix de Hachiman	
Voix de Chimata	Hirokichi

V) Les opinions du clan des kamis du peuple

le peuple japonais

Ils sont ceux que nous devons protéger. Ils sont le cœur du Japon bien avant les traditions et les samouraïs. A nous de les sauver de tous les périls.

Le gouvernement

Nous tolérons certaines de leurs nouvelles lois drastiques à cause de la situation désespérée du pays. Mais quand ils iront trop loin, nous serons là pour les arrêter.

les zaibatsus

Ces exploiteurs se croient les héritiers des familles de samouraïs du passé. Et comme à l'époque, nous nous lèverons face à cet oppresseur.

le clan de Tsuki-Yomi

Nous n'avons que peu de liens avec ces gens. Ils se cachent, il est donc normal de ne pas les voir.

le clan d'Amaterasu

Ce clan s'est octroyé le titre d'armée officielle du Japon. Grand bien leur fasse. Nous les respectons et sommes prêts à les aider.

le clan de Raiden

Malgré leur rudesse, voire leur brutalité, nous gardons une certaine tendresse pour les serviteurs de Raiden. Ils sont capables de se mettre en avant face à l'injustice. Une belle preuve d'un fort caractère.

le clan des 7 kamis du bonheur

Nous aimerions les considérer comme nos principaux alliés. Comme nous, ils représentent un ensemble de kamis. Mais leur façon d'attribuer la chance est trop hasardeuse et ne peut être canalisée vers un objectif précis.

le clan d'Izanagi

Ces lanciers protègent l'Empereur. C'est bien. Nous aussi le protégeons. L'Empereur fait lui aussi partit du peuple du Japon.



le clan de Susano-Wo

Rien de tel que de voir arriver un samouraï de Susano-Wo dans un village désireux d'arranger les choses. Rien de pire que de voir arriver un samouraï de Susano-Wo dans un village désireux d'empirer la situation. Le pire est quand ces deux individus sont une seule et même personne.

les spectres d'Hadès

Ces hommes sont des gaïjins qui vénèrent un panthéon gaïjin. Nous n'avons pas à les protéger. Pourtant, nous aurons une main tendue vers eux quand ils se sentiront prêt à faire de même.

les yokaï

Pendant longtemps, nous les avons perçus comme des kamis mineurs et nous les avons respectés pour cela. Mais maintenant, nous voyons clairement qu'ils sont mortels et faillibles. Nous entretenons des liens serrés avec une branche des kitsunes. Mais pour les autres, nous n'avons pas de politique spécifique. Alors, par défaut, nous les protégeons, les considérant comme faisant partis du peuple japonais, eux aussi.

VI) Les personnalités du clan

-Melle Kazu Toyoko : Cette élégante femme à lunettes de 43 ans est la 3ème dan représentante de Dosijin dans le clan. Elle enseigne l'économie, et la sociologie à Todaï. Elle est une grande télépathe et s'en sert pour repérer les talents prometteurs dans les rangs de ses étudiants. Ceux qui lui semblent sensibles au bien-être du peuple japonais sont détectés et favorisés par ses soins (même si elle doit tricher pour cela).

-Hirokichi : Ce puissant guerrier est le 3ème dan représentant Chimata au sein du clan. Il a la particularité d'avoir, non pas une arme « du peuple » mais un sabre annelé épais qui rappelle les armes des pirates des mers. Dès que les troubles ont commencé, il parcourut les routes du Japon pour défendre les opprimés des brigands et des pillards qui profitaient du Chaos présent dans le pays. A 30 ans, il est redouté par les samouraïs car son arme semble être pourvue d'une capacité spéciale. Quand il l'utilise pour parer l'attaque d'un katana ou d'un wakizashi, Il provoque un dégât d'armure sur ce sabre. Cette faculté, qui semble être clairement hostile aux samouraïs, lui a attiré l'animosité des représentants des clans d'Amaterasu, d'Izanagi et de Susano-Wo. D'ailleurs, Kida Tetsuo (du sanctuaire d'Amaterasu) s'est promis de profiter de n'importe quelle opportunité pour tuer Hirokichi.

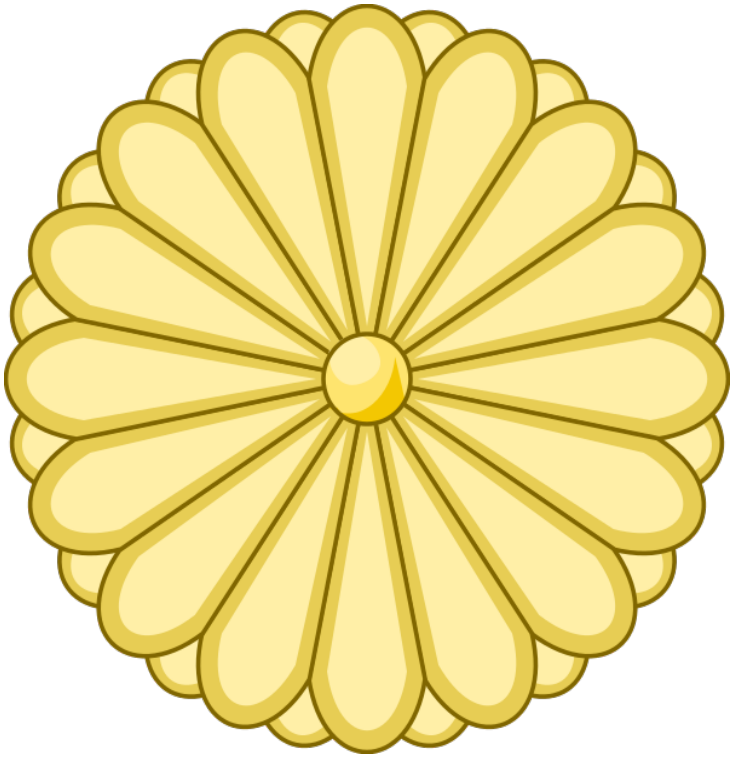
-Soraya Diakite : Cette jeune malienne naturalisée japonaise est fleuriste et 1er dan au sein du clan. Elle a 24 ans et répand la joie de vivre. En vendant ses fleurs autour de Todaï, elle rassemble de l'argent pour des œuvres caritatives. Elle n'a jamais finit ses études à Todaï, mais le clan semble lui pardonner cette lacune.

-Yuka : Elle est une 1er dan qui voue un culte à Inari. Elle cache sa véritable nature. En effet, Yuka est une kitsune qui, très tôt, a infiltré le clan pour se dévouer au kami Inari. Elle a pour arme une grande chaîne avec une boule à chaque extrémité. Elle est très investie dans l'équipe de patinage sur glace de Todaï. Elle y exécute des figures en utilisant sa longue chaîne (pour des représentations hors-concours). Elle a une apparence très juvénile avec une certaine maturité dans le regard.

-Izuma Naraïo : Cet homme de 26 ans, est connu dans le monde syndicaliste du pays. Il combat régulièrement les injustices sociales (souvent imposées par les conditions de travail des zaïbatsu et du gouvernement). Naraïo est aussi 2ème dan au sein des kami du peuple (avec une préférence pour Hachiman). Son discours semble de plus en plus engagé et féroce.

-Namiko : Elle a à peine 14 ans et est déjà célèbre car elle évolue dans le milieu du mannequinat. Elle est adepte au sein du clan et ne cesse de dire qu'elle ne sera pas qu'un physique mais aussi une tête « bien faite ». Mais son discours dans ses interviews est un peu niaiseux. Une jeune adolescente qui veut promouvoir la paix dans le Monde est plus touchante qu'autre chose. Récemment, elle s'est mise à développer le talent « enchantement » et remarque son efficacité dans le cadre de son travail.

-Hoitsu : A 48 ans, Il est 2ème dan et a le poste d'envoyé diplomatique au sein du clan d'Amaterasu. En effet, les kamis du peuple ont estimé qu'il fallait développer les relations avec ce clan qui possède la force militaire du pays (et cela, sans plus aucun contrôle, selon le clan des kamis du peuple). Alors Hoitsu entretient un petit lien, respectueux des traditions, priant Amaterasu avec les membres du sanctuaire. Il a remarqué le lien entre Aki Emiko et Hosayma Takare et pense qu'il s'agit là d'une liaison honteuse. Il garde ce scandale sous le coude pour faire pression sur Aki Emiko sans savoir que son scandale n'en est pas un (Emiko et Takare sont seulement amis).



Les ronins



Les ronins du Japon

Les clans des kamis ne sont pas les seuls à avoir des guerriers cosmiques. De tout temps, certains combattants et sages ont créé leur propre voie. Certains vénèrent les kamis sans pour autant être des adeptes, d'autres sont tout simplement dénués de religions (ou alors prient les kamis sans pour autant combattre en leur nom). On les appelle les ronins, en référence à ces samouraïs des temps anciens qui n'avaient pas de seigneur de tutelle.

I) Les origines

Les ronins peuvent avoir reçu un enseignement martial de n'importe qui. Il peut s'agir d'un membre de la famille ou d'un senseï itinérant. Il n'est pas nécessaire d'être formé dans un temple ou un sanctuaire. La cellule familiale est bien souvent un environnement favorable à l'épanouissement du disciple et à sa compréhension de sa cosmos-énergie. L'enseignant peut parfaitement être un ancien membre des clans des kamis. A ce moment-là, on peut considérer que le disciple recevra également un enseignement religieux qui le poussera à servir le kami vénéré par son mentor. Il pourra même recevoir des points d'appel divin de ce kami en fonction de ses actions.

Le ronin peut avoir des buts qui lui sont spécifiques. Certains voudront combattre un certain type de yokaï. D'autres voudront défendre leur village face à des bandits, des monstres ou encore les spectres d'Hadès. Il arrive que certains, une fois formés, décident de postuler pour intégrer un clan de kamis. En fonction du clan ciblé, cet aboutissement peut se révéler plus ou moins facile. Les dirigeants du clans peuvent même lui assigner une quête qui, s'il la réussit, lui ouvrira les portes du clan. Les circonstances peuvent également favoriser l'intégration d'un clan. Ainsi, une guerre qui s'éternise poussera le clan d'Amaterasu à recruter de nouveaux combattants. S'illustrer dans une bataille affirmera l'acceptation du ronin au sein de ce clan.

II) La création de personnages

Pour le meneur, avoir un ronin à sa table n'est pas toujours évident. Aussi, il peut se permettre de recommander un autre choix à son joueur. Mais si ronin il y a, le meneur doit prendre en compte que le personnage ne bénéficiera pas de technique d'adepte et, bien souvent, qu'il ne recevra pas d'appel divin. Si le meneur a un soucis d'équité (ce qui n'est pas obligatoire), il peut décider d'octroyer un point de création supplémentaire à un personnage ronin. Cependant, il est possible de considérer que l'intégration d'un clan est une chose facile à faire et que cette lacune sera comblée dans les scénarii à venir. Le meneur décide de la voie que sa chronique adoptera.

Là encore, il est recommandé de laisser le joueur libre de se confectionner le background qu'il désire. Qu'il soit un guerrier itinérant (comme dans les films de chanbara) ou capitaine d'industrie, il n'aura qu'un seule contrainte : la cohérence de son histoire. Ce genre de personnage est souvent un électron libre qui gravite autour de l'histoire.

III) Les ronins notables

-Hagamura Satachi : ce jeune pêcheur de 15 ans a été formé par un samouraï d'Amaterasu à la retraite qui vit sur son île. Satachi est enthousiaste, enjoué. Il s'inquiète des créatures étranges qui semblent émerger des eaux depuis quelques temps. Il défendra son île contre tous les dangers.

-Estella : Cette jeune fille d'origine espagnol de 16 ans est une ancienne disciple du sanctuaire d'Athéna. Elle a été mise en esclavage par les sirènes et s'est faite libérer récemment. Elle découvre le monde, maintenant aux mains d'Hadès et constate la disparition de son sanctuaire. Elle s'est installée au Japon et tente d'en apprendre la langue et les coutumes. Elle fut l'élève de l'ancien chevalier de bronze du dragon et n'a conservé que son masque de fer (typique des femme chevaliers d'Athéna) de son ancienne vie.

-Yoni : Ce garçon est un sauvage. A 16 ans, il mène une meute de loups dans le pays et ne porte que des haillons. Il s'est mis en tête de combattre la pollution et l'injustice. Il peut apparaître avec sa meute à tout endroit de l'archipel quand on a besoin de lui.

-Kamuhira Takahashi : Il vit à Yokohama où il a ouvert son agence de détective privé. Il fut formé par son père, Tekoma, qui vit maintenant en bord de mer. A 21 ans, il est rusé, doué pour résoudre les énigmes et bienveillant.

-Satarius : Il est le chevalier de l'hydre austral noir d'Hadès. Sauf qu'il a profité de la guerre pour fuir l'armée du dieu grec des morts. Il s'est réfugié au Japon en n'emportant avec lui que son surplis noir. Il porte des lentilles de contact pour dissimuler ses yeux noirs et il profite de son enveloppe charnelle immortelle pour se créer une vie calme. Il travaille sur un chantier pour se faire oublier. Il fera tout pour ne pas retourner dans le royaume des morts.

-Le grand Sahora : Cet homme massif de 34 ans est un lutteur sumo professionnel. Il est très célèbre dans ce milieu, considéré comme l'un des meilleurs. Il semblerait qu'il est développé une technique particulière pour que son talent de « défense parfaite » puisse s'accoler contre sa peau (au lieu du mur habituel). Cette technique le rend « impossible à renverser » selon lui.

-Kahora : ce jeune guerrier cosmique masqué a entrepris une guerre contre les yakuzas. En effet, sa famille a été tué par eux à cause de l'enquête de police que menait son père. Alors orphelin, il a croisé la route d'un samouraï de Susano-Wo qui a commencé à le former. Sa haine et sa rage lui servent de carburant. Il porte un masque sur son visage pour apporter la juste sanction à ces criminels.



Les différentes façons de jouer



Il existe bien des façons de jouer à Saint Seiya. Le meneur est libre d'établir l'environnement qu'il désire pour ses personnages-joueurs. L'alliance entre la culture populaire japonaise, la sobriété des kamis, le modernisme et l'ambiance proche-post-apocalyptique peut permettre une saveur particulière à ce jeu (bien qu'un peu éloignée des canons de l'oeuvre originale de Kurumada). Il est recommandé de garder une ambiance héroïque dans ces aventures. Des personnages combattant pour le bien rapprochera l'ambiance de la série originale. L'aspect dramatique est également un petit plus. Certains personnages emblématiques se sacrifieront pour le bien du plus grand nombre. Les kamis viendront en aide aux personnages-joueurs au moment critique pour leur redonner force et espoir.

Il a plusieurs niveaux de jeu exploitables. En voici quelques exemples :

-Les personnages-joueurs peuvent tout simplement être membre du même clan, au sein de leur sanctuaire. C'est la manière la plus simple et qui permet des interactions riches entres l'histoire de chaque PJ. La plupart du temps, ils auront grandit ensembles, auront développé des amitiés et inimitiés entres eux et envers des PNJ communs. Dans ce cas là, une création de personnages collective est une expérience intéressante. Cela permet également de choisir un clan commun qui convient à tous les joueurs (dans l'hypothèse où le meneur n'est pas encore décidé).

-Les personnages-joueurs peuvent être issus de clans différents (ou sont des ronins) réunis par les péripéties de la vie comme une proximité géographique) ou par un but commun. Le scénario « Sortir du cadre » (à la fin de ce livre) est un chemin idéal pour réunir ces PJ aux origines éparses. L'aspect politique et les rivalités entres clans pourront alors semer le trouble à table et parfois pousser les PJ à s'affronter les uns les autres. Il faut garder à l'esprit que les clans ne poursuivent pas tous les mêmes buts.

Certains personnages-joueurs pourraient finir par se retrouver dans un choix déchirant entre leur sens du devoir envers leur clan et leur amitiés avec les autres PJ.

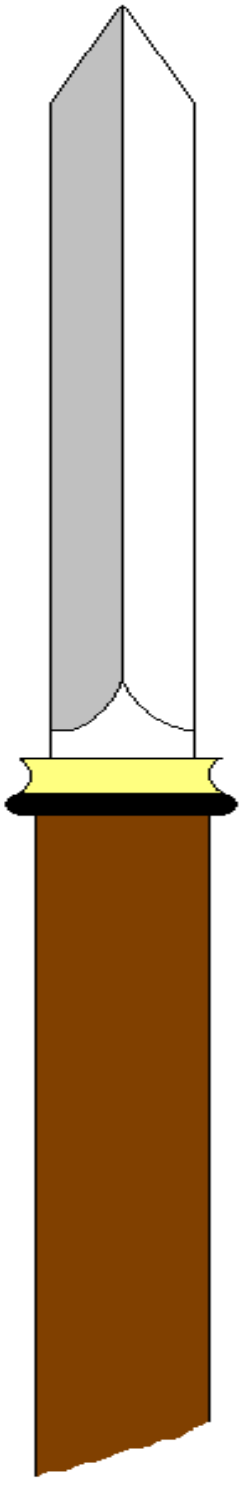
-Les personnages-joueurs sont tous des ronins. Ils ne sont pas forcément des incroyants. Il y en a même qui pourrait finir par recevoir des points d'appel divin. Mais, ils n'ont pas à obéir à un clan ni à suivre une politique précise. Bien sûr, cet état peut évoluer et certains PJ ronins pourraient un jour rejoindre le clan qui leur correspond. Ces ronins pourraient avoir une origine commune (comme un même senseï ou faire partit de la même famille, une famille noble pourquoi pas). Le meneur devra faire attention au choix de ses histoires car des ronins n'ont pas les mêmes contraintes que les membres des clans et peuvent très bien passer à côté d'un scénario. Après tout, se sentent-ils obligés d'intervenir quand des membres du clan Tsuki-Yomi hourdissent un complot contre un dignitaire du clan d'Amaterasu ?



-Les personnages-joueurs sont jeunes et peuvent tout simplement aller dans le même lycée. Ce genre d'ambiance, typique de nombreuses œuvres mangas, amène une saveur particulièrement amusante. Comment concilier un combat contre les yokaï avec un emploi du temps serré et une déléguée de classe intransigeante sur les retards ? Les personnages classiques, inspirés des mangas qui se déroulent dans un lycée, seront un petit plus à l'ambiance. Il y aura un antagonisme dans la vie des PJ qui reviendront à une vie plus simple avec leurs camarades de classe après avoir sauvé le pays d'une invasion de spectres. Faîtes leur porter l'uniforme du lycée, assister aux cours pas toujours intéressants, participer aux clubs d'activités de l'après-midi et partir en sortie de groupe à la plage ou à la montagne. Les fans de manga apprécieront.

-Les personnages-joueurs peuvent être désireux de quitter le pays en bateau pour explorer le monde (ou ce qu'il en reste). Je ne recommande pas ce genre d'aventures dans un premier temps. Dans la mesure où ce jeu décrit le Japon et ceux qui le peuplent, sortir les personnages-joueurs de ce cadre est hasardeux. Mais d'autres jeux se préparent pour décrire les autres panthéons et le reste du monde.

-Les personnages-joueurs pourraient être de niveau élevé (2ème ou 3ème dan) et être en charge de missions politiques dans les hautes sphères politiques et économiques. Ils peuvent même évoluer au sein de la cour impériale. Ils seront confrontés aux manigances des puissantes zaibatsus et des conseillers de la cour. Ils seront sans doute partagés entres les commandements de leur kami de tutelle et la réalité politique. N'oubliez pas que le Japon est un pays qui tente de se reconstruire seul. Les PJ seront-ils près à faire des compromis ?



Les personnages-non-joueurs



Les adversaires et les alliés au sein du Japon

La liste si dessous est loin d'être exhaustive. Elle concerne les divers belligérants, les personnages non joueurs qui peuplent le Japon, qu'il s'agisse d'humains ou de yokaï. La plupart du temps, les capacités techniques proposées ne seront là qu'à titre indicatif. Les échelons de puissance vont du 1er au 3ème dan (même quand cela ne signifie rien pour le personnage décrit). Ils ne sont là que pour estimer la puissance du personnage-non-joueur. Il est bien entendu recommandé de personnaliser ces propositions en modifiant les caractéristiques et en ajoutant des attaques spéciales, des techniques particulières, ou encore des talents.

I) Les humains du quotidien

Il est difficile d'établir un profil type des humains normaux, qu'ils soient citoyens japonais ou transfuges étrangers fuyant l'oppression des spectres d'Hadès. Il est recommandé, au meneur, de ne pas utiliser de règles strictes quand il s'agit d'employer des humains normaux lors des interactions avec les personnages-joueurs. Si un voyou veut se battre contre l'un d'entre eux, que le joueur décrive simplement la façon dont il se débarrasse de cet opportuns. Pour les interactions sociales, le meneur doit se rappeler qu'ils ont des caractéristiques mentales comparables à celles des personnages-joueurs.

Ainsi, les caractéristiques des humains sont tels que :

Ruse	Entre 20 et 80
Volonté	Entre 20 et 80
Beauté	Entre 20 et 80
Résistance de corps	2
langue	Au choix (mais le japonais sera la langue la plus répandues, suivis de l'anglais)
compétence	Au choix (préférentiellement la profession ou la passion du personnage)

Il faut noter que certains humains normaux sont particulièrement forts et résistants. Il est possible de donner 3 points de résistance du corps au lieux de 2 dans certains cas.

S'il est indispensable de caractériser l'aspect martial de ce type de personnage, le meneur peut estimer qu'ils ont tous 1 point en cosmos-énergie, vitesse de coups, puissance de coups, parade et rapidité. Par conséquent, n'importe quel utilisateur du talent « contrôle » pourra ressentir l'aura de vie (c'est ainsi qu'on appelle une cosmos-énergie aussi basse et non développée) d'un humain normal.

Les 3 caractéristiques mentales (beauté, ruse et volonté) peuvent dépasser 80 % si cela est nécessaire. Mais, plus généralement, les bornes de 20 à 80 représentent le quidam.

II) les Yokaïs

Les yokaïs sont issus des légendes du Japon. Bien que les périodes et les auteurs les présentent de manière inégale. D'une période à l'autre, tel ou tel yokaï sera présenté comme bénéfique ou cruel. Il faut y voir une évolution des politiques du clan Tsuki-Yomi. Ce clan ayant la charge de chasser ces monstres, il lui est arrivé de faire une propagande plus forcée sur telle ou telle espèce. Il faut noter également que le clan a réussit à signer une paix durable avec certaines espèces (uniquement si elles ont renoncé à la violence) comme avec les kappas.

Les Tengu

Les tengus sont une race de yokaïs ayant la forme de corbeaux géants (surnommée Karasu). Ils ont des ailes noires dans le dos qui leur permettent de voler mais ils ont également des jambes et des bras. Ils se tiennent debout, portent des vêtements et parlent japonais avec une voix légèrement nasillarde. La plupart du temps, ils utilisent une arme qui est un shakugo, un bâton avec des anneaux en son extrémité.

Cet objet leur confère une meilleur concentration pour lutter contre les ensorcellements (comme les sceaux divins des prêtres). Les tengus naissent dans des œufs géants et ont une croissance similaire à celle de l'être humain. En revanche, leur espérance de vie est bien plus longue et l'âge de vieillesse est aux alentours des 150 ans.

Les tengus vivent essentiellement sur le Mont Kurama, près de la sépulture de leur roi Sojobo. On en trouve également sur le Mont Takao. Dans la mesure où le peuple les assimile à des Onis, la cohabitation avec les humains n'est pas toujours facile. On se méfie d'eux. Une vieille légende suppose que les tengus peuvent se transformer en humain avec un long nez phallique démesuré. Mais rien ne le prouve. La structure sociale des tengus est particulière. En général, les aînés dominent les plus jeunes. Dans la mesure où on considère que la puissance de ce yokaï progresse avec l'âge, il est normal de conclure que la loi du plus fort est de mise. Cependant, l'absence du roi Sojobo est à l'origine de cette désorganisation. Les tengus sont conscients que quand le roi reviendra, les tengus pourront se lever en une communauté unie. Mais quand reviendra-t-il ?



1er dan

Cosmos énergie	37
Vitesse de coups	27
Puissance de coups	23
Rapidité	25
Parade	29
Volonté	50
Beauté	30
Ruse	60
Résistance du corps	10
Talent de base au choix	50

Shakujo : vit : +5 puissance : +20 ajustement défensif : -10 résistance (argent) : 60

Le shakugo rajoute un bonus en contrôle de +30% à son propriétaire.

2ème dan

Cosmos énergie	60
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	45
Rapidité	40
Parade	45
Volonté	60
Beauté	35
Ruse	80
Résistance du corps	10
Talent de base au choix	70

Shakujo : vit : +5 puissance : +20 ajustement défensif : -5 résistance (argent) : 60

Le shakugo rajoute un bonus en contrôle de +40% à son propriétaire.

3ème dan

Cosmos énergie	95
Vitesse de coups	75
Puissance de coups	80
Rapidité	75
Parade	80
Volonté	80
Beauté	40
Ruse	100
Résistance du corps	10
Talent de base au choix	95
Talent secondaire au choix	45

Shakujo : vit : +5 puissance : +20 ajustement défensif : 0 résistance (argent) : 60

Le shakugo rajoute un bonus en contrôle de +50% à son propriétaire.

Le clan des Hanyou

Ce sont des demi-démons. Leur père ou leur mère était un démon (un oni). Leur nature double fait qu'ils ont du mal à contrôler leur pouvoir démoniaque. Chaque Hanyou a un ou plusieurs pouvoirs uniques soumis à contrainte. Ils doivent opérer une action (souvent malveillante) pour avoir le droit d'utiliser leur pouvoir. Les exemples de contraintes sont : boire du sang humain, apporter la souffrance à un être vivant, voler des objets affectifs… En général, la possibilité d'utiliser son pouvoir dure 24 heures après avoir commis le méfait. Certains hanyou tournent le dos à leur pouvoir pour ne pas faire souffrir leurs contemporains. Aussi, deux mouvances, entre les Hanyou-pro-démon et les Hanyou-pro-humains, s'opposent au sein du clan. Les Hanyou sont pourtant dispersés dans le Japon tentant d'y survivre discrètement la plupart du temps.

De manière naturelle, les Hanyou ont une forme humaine. Cependant, l'expression de certains pouvoirs (comme des griffes ou des crocs) modifie de manière totale ou partielle leur corps pour faire apparaître leur nature démoniaque. Sur un coup de stress, contre leur volonté, il leur arrive de reprendre leur forme Hanyou.

Exemples de Hanyou :

Amonaïo : « passe-muraille »

Amonaïo est un hanyou qui est DJ dans un club de Tokyo nommé l'Electric Chest, dans le quartier de Shinjuku, où le dress-code est le sous-vêtement (Amonaïo a suggéré cette idée au gérant afin d'empêcher les serviteurs de clans de s'introduire discrètement avec armes et armures, impossibles à dissimuler dans ce genre de tenue). Par conséquent, le club est interdit aux moins de 18 ans (même si une certaines tolérance est souvent acceptée pour les ados ayant l'air mature). Dans ce cadre de vie, Amonaïo a la possibilité d'avoir son pouvoir toujours actif, remplissant sa contrainte tous les soirs.

Cosmos énergie	45
Vitesse de coups	25
Puissance de coups	30
Rapidité	23
Parade	20
Volonté	80
Beauté	65
Ruse	50
Résistance du corps	8

Contrainte : assourdir les humains

pouvoir :

déphasage : 80 %

Quand Amanoïa peut utiliser son pouvoir de Hanyou, il fait un jet en déphasage. En cas de réussite, il peut traverser la matière. L'utilisation en combat est seulement défensive. Si la marge de réussite du jet de déphasage est supérieure à la vitesse de coups de l'attaque qu'il subit, le coups lui passe à travers le corps sans blesser Amanoïa.

Mugoya « le démon-sanglier »

Mugoya ère dans les campagnes japonaises. C'est un hanyou brutal et taciturne. Il raisonne suivant des critères passéistes. Il veut emmagasiner de l'or et défaire les samouraïs qu'il rencontre. Il n'est pas très intelligent et n'a pas de but plus profond que son enrichissement personnel par le vol et le brigandage.

Cosmos énergie	55
Vitesse de coups	37
Puissance de coups	48
Rapidité	32
Parade	46
Volonté	70
Beauté	34
Ruse	41
Résistance du corps	10

Contrainte : blesser un humain

pouvoir : en cédant à sa colère, Mugoya bénéficie des avantages suivants :

-il gagne 15 points de carapaces sans que cela ne modifie son apparence

-Il n'a plus besoins de faire de jet en volonté quand sa cosmos-énergie tombe à zéro. Le seul moyen de le vaincre est de faire tomber tous ces points de résistance du corps.

Yunikoda Momoe « la journaliste »

Momoe a le pouvoir de contrôler les foules, de les influencer. Avec son joli minois qui respire l'innocence et l'enthousiasme, il est tout naturel pour elle de travailler à la télévision. Elle manipule les foules et observe les retombées. Mais elle est suffisamment maligne pour ne pas utiliser ce pouvoir de manière inconsidérée.

Cosmos énergie	50
Vitesse de coups	35
Puissance de coups	30
Rapidité	30
Parade	40
Volonté	60
Beauté	70
Ruse	80
Résistance du corps	4

Contrainte : déclencher une bagarre entre deux êtres humains

pouvoirs : son contrôle des foules est égale à 80 %. Après l'avoir observé (à travers le poste de télévision également), les gens verront les idées qu'elle défend comme acceptables et se mettront à haïr l'ennemi désigné s'il y en a un. Le nombre de personnes affectées est égale à sa marge multiplié par 10. Les personnes ayant le talent contrôle sont immunisées à ce pouvoir.

Les Oni

Les onis sont des démons issus du plan démoniaque. Leur origine est peu connue mais certaines théories permettent d'estimer que les mauvaises pensées de l'humanité se concentrent parfois en un seul point pour créer une force énergétique concrète prenant forme et animée de désirs pervers. Les onis fonctionnent comme les hanyou (dont ils sont les parents) sauf que leur pouvoir n'est pas sujet à une contrainte. Ils peuvent l'utiliser autant de fois qu'ils le désirent. Bien souvent, ils ont une apparence humaine. Mais, ils peuvent également utiliser leur forme démoniaque.

Cherchant à corrompre les gens les moins fréquentables, ils sévissent dans certains milieux criminels et le milieu des affaires.

Chaque oni dispose d'un pouvoir qui lui est propre (Le meneur est libre d'inventer les pouvoirs les plus fantaisistes tout en gardant à l'esprit que les onis ne sont pas invincibles).

Ils peuvent se rassembler pour former une alliance. Mais ils ne se font pas confiance et cherchent souvent à se trahir les uns les autres.



Cas particulier : Les ao andons sont des onis qui naissent des terreurs d'une assemblée d'humains. Sous l'ère Edo, durant les chaudes soirées d'été, les gens du village se rassemblaient pour se raconter des histoire de yureïs, La légende disait que lorsque le dernier lampion s'éteignait, un ao andon apparaissait. Les gens du peuple les considéraient comme des yureïs. A tort. Il s'agit bel et bien d'onis qui sont formés des sentiments de craintes et de terreur. Ces onis ont toujours la même forme : une femme à peau bleue, portant un kimono blanc et dont deux petites cornes dépassent du front. Les ao andons aiment communiquer la peur qui les a constitué. Ils peuvent parfois transformer leur apparence pour ressembler à une femme humaine. Bien souvent, sous cette forme, ces onis s'introduisent dans les villages pour séjourner, le temps de dispenser la peur chez les citoyens. Leur simple présence dans un environnement concentré en population distille la peur autour de ce oni. Un ao andon type possède les caractéristiques suivantes :

Peur déchaînée : En utilisant ce talent, le ao andon provoquent une peur irrationnelle envers tous ceux qui peuvent le voir. Chaque marge de 10 points sur un jet de ce talent est égal au nombre de rounds pendant lesquels les victimes fuiront le plus loin possible. Le talent « contrôle » permet de lutter contre cette effet (en opposant les marges des jets).

Les ao andons

Cosmos énergie	40
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	20
Rapidité	25
Parade	20
Volonté	60
Beauté	75
Ruse	45
Résistance du corps	5
Carapace	3
Peur déchaînée	30 à 50

Exemples de onis :

Raï Raku

Ce oni est le patron d'une société qui organise des soirées VIP appelée « Light & Delight ». Il a tissé un réseau d'influence dans la société huppée du Japon. Son pouvoir lui permet de posséder des humains. Son pouvoir de soumission lui permet de maintenir un contrôle permanent sur ses atouts les plus importants et de se constituer une garde rapprochée de qualité.

Cosmos énergie	65
Vitesse de coups	45
Puissance de coups	30
Rapidité	40
Parade	40
Volonté	50
Beauté	75
Ruse	60
Résistance du corps	8
Carapace	10

Pouvoir démoniaque : œuf gélatineux : Raï Raku peut faire ingérer des œufs (de force bien souvent) dans le gosier d'humains. Cela aura pour effet de les rendre obéissants et de les doper. Les humains contrôlées disposent d'un bonus de 15 points dans chaque caractéristique physique (même s'ils ne sont pas entraînés au départ). Un simple jet en contrôle permet de recracher l'œuf.

Attaque spéciale de Raï Raku	cosmos-énergie	Bonus de vitesse	Bonus de puissance	Malus défensif
« griffes d'onyx »	6	+10	+30	-10

Hiramoko

Ce démon provient directement de la dimension démoniaque. Il a le plus souvent sa forme démoniaque qui ressemble à une sorte d'insecte Hiramoko écume le Japon cherchant à rentrer chez lui. Ce démon avait le pouvoir d'apposer des sceaux d'interdiction, comme un prêtre. Mais il ne pouvait le faire que dans la dimension démoniaque. Il espère qu'il va trouver un moyen de retourner dans sa dimension avant que les forces de Tsuki-Yomi ne le rattrapent.

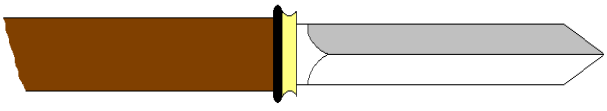
Cosmos énergie	40
Vitesse de coups	25
Puissance de coups	35
Rapidité	35
Parade	20
Volonté	40
Beauté	20
Ruse	30
Résistance du corps	10
Carapace	15

Les Kitsunes

Les kitsune sont des esprits renards. Ils prennent la forme d'une belle femme, d'une jeune fille ou d'un vieillard. Ils peuvent prendre la forme animale de renard. En forme humaine, leur queue dépasse régulièrement.

Une partie d'entre eux (souvent les plus vieux) servent Inari et aide ses prêtres et ses représentants. On les appelle les Zenko. L'autre partie des kitsunes sont des farceurs qui tournent en dérision ceux qui se prennent au sérieux. On les appelle les Yako. Les plus vicieux prennent le contrôle des jeunes filles comme lors d'une possession démoniaque.

Ce qui est le plus intriguant avec les kitsunes est leur capacité à s'éclipser quand ils sont pris sur le fait. Un mystère entoure également leur société. Même les spécialistes du clan de Tsuki-Yomi ne parviennent pas à définir leur structure sociale. Pourtant, il semble y en avoir une. On murmure qu'il y aurait une reine kitsune. Mais franchement, personne n'en a jamais apporté la preuve. Et s'il ne s'agissait là encore que d'une farce de ces renards ?



1er dan : renard à 3 queues

Cosmos énergie	45
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	29
Rapidité	40
Parade	30
Volonté	60
Beauté	120
Ruse	35
Résistance du corps	4
Contrôle	60
Illusion ou contrôle des femmes	35

2ème dan : renard à 6 queues

Cosmos énergie	75
Vitesse de coups	60
Puissance de coups	45
Rapidité	45
Parade	40
Volonté	70
Beauté	120
Ruse	50
Résistance du corps	6
Contrôle	90
Illusion ou contrôle des femmes	60



3ème dan : les renards à fourrure blanche à 9 queues

Cosmos énergie	100
Vitesse de coups	75
Puissance de coups	55
Rapidité	70
Parade	65
Volonté	80
Beauté	120
Ruse	75
Résistance du corps	8
Contrôle	110
Illusion ou/et contrôle des jeunes filles	95
Transe	50
Talent au choix éventuel	45

Les tanukis

Même si certains spécialistes pensent que les tanukis sont des parents éloignés des kitsunes, il n'en est rien. Ce peuple est métamorphe et facétieux comme les kitsunes mais la ressemblance s'arrête là. Ces yokaïs ressemblent à des ratons laveurs sur deux pattes, hauts d'environ 90 cm, portant un chapeau de paille, munis d'une bouteille de saké et arborant une paire de testicules disproportionnées. Leur principale fonction semble être de prendre soin de la nature. Il peut leur arriver de s'approcher des villages et des villes mais ils n'apprécient pas ces lieux « artificiels ». Il peut leur arriver de faire des farces (pas toujours de bon goût) envers ceux qui se comportent mal avec la nature.

Leur pouvoir de métamorphose est si puissant qu'ils peuvent devenir des humains, des animaux et des objets. Un fait amusant est que leurs énormes testicules deviennent souvent un objet tierce énorme lors de telles transformations (comme une brouette lorsqu'ils sont en humains).

Les tanukis adorent le sake. Ils en volent régulièrement afin de s'enivrer, adossés à un tronc d'arbre. D'ailleurs, sous forme humaine, ils sont aisément corruptibles par ce biais.

Cosmos énergie	40
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	25
Rapidité	20
Parade	25
Volonté	65
Beauté	70
Ruse	70
Résistance du corps	4
Métamorphose	75

Le talent de métamorphose fonctionne comme celui de mimétisme sauf qu'il ne permet pas de copier une attaque spéciale ou la cosmos-énergie de quelqu'un. La marge du jet est utilisée en opposition avec le talent « contrôle » quand il s'agit de percer à jour le tanuki.

Le clan Kubi

Les Rokurokubi sont des hommes ou des femmes dont le cou s'étire la nuit pour commettre des méfaits (espionnage, frayeurs par des cris horribles…) Certains vont même dévorer des humains dans leur sommeil. Cela devient incontrôlable une fois la nuit tombée.

Les Nukekubi sont similaires, sauf que leur tête se détache de leurs corps pour commettre leurs méfaits. Et, dans ce cas, le seul moyen de les vaincre est d'attaquer leur corps devenu inanimé.

Ces deux espèces se sont regroupées pour survivre. Il leur est difficile de se fondre dans le monde des humains. Pourtant, nombreux sont ceux qui essaient. Le clan a élu un conseil équilibré entre les deux espèces pour prendre les décisions.

Chaque nuit, ces créatures doivent réussir un jet en volonté pour ne pas commettre des méfaits mineurs. Si le jet est raté avec plus de 20 de marge, la tête commettra alors un crime violent.
A chaque fois que le jet est réussit, rien ne se passe, mais le jet suivant recevra un malus de 2 points cumulatifs.
L'utilisation du talent Contrôle permet de se retenir de dormir mais n'influencera pas le jet de volonté lors d'un sommeil. En cas de manque de sommeil (grâce à contrôle), l'effet maléfique pourra prendre effet lors d'une inconscience (après avoir perdu un combat par exemple).

Les kubi ont les caractéristiques suivantes au minimum. Certains s'entraînent, développent des techniques, des talents…

Cosmos énergie	35
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	20
Rapidité	20
Parade	20
Volonté	60
Beauté	Variable au choix minimum 30
Ruse	Variable au choix minimum 30
Résistance du corps	De 3 à 10

Pouvoirs spéciaux uniquement utilisables de nuit :

Les kubi voient leur tête récupérer une carapace d'une valeur de 30 à 50. Les Nukekubi ne peuvent plus faire de parade. Le cou des rokurokubi s'étire jusqu'à une longueur égale à leur cosmos-énergie, divisée par 2, mètres.
Leur cri émet un effet de peur et/ou paralysant qui dure 1D6 rounds. La valeur de cet envoûtement est égale à 50%.

Certains développent des attaques spéciales qu'il ne peuvent employer que dans cet état en utilisant leur tête.

Les jorogumos

Les jorogumos sont connues comme « les femme-araignées ». Elles sont particulièrement maléfiques et ne désirent que dévorer les hommes. Elles sont l'apparence d'une femme magnifique. Leur incroyable beauté leur sert à séduire les hommes. Et quand ceux-ci cèdent à leurs avances, leur véritable nature se dévoile. Les jorogumos peuvent transformer leur corps ou des parties de leurs corps en araignée. Ainsi, une jorogmo serrant un homme dans ses bras peut faire jaillir de son dos des pattes immenses d'arachnéïdes ou encore des mandibules de leur bouche. Elles peuvent même transformer leur corps entier en une araignée aussi haute qu'un homme. Même si elles préfèrent dévorer les hommes, pour survivre, les jorogumos peuvent tenter de séduire et de dévorer une femme. La reproduction des jorogumos reste un mystère. La théorie la plus en vue est qu'elles pondent parfois des œufs dans le corps d'un humain qu'elles ne dévorent pas. Les œufs finissent par éclore et par dévorer l'humain dans une premier temps, puis par se dévorer entres elles ensuite.

L'origine de ce yokaï est elle-aussi mystérieuse. La théorie en vogue est qu'un oni femelle aurait enfanté les jorogumos avec un seule but : tuer tous les mâles du pays. Mais aucun indice ne corrobore cette théorie.

Fort heureusement, les jorogumos ont officiellement disparues pendant le XVIIIème siècle. Le clan de Tsuki-Yomi a tout fait pour les éradiquer. Mais, des rapports proviennent actuellement de toutes les régions du pays parlant de cadavres retrouvés quasiment entièrement dévorés. Déjà, les archivistes du clan de Tsuki-Yomi parlent de jorogumos...

1er dan

Cosmos énergie	40
Vitesse de coups	30
Puissance de coups	25
Rapidité	20
Parade	35
Volonté	50
Beauté	90
Ruse	50
Résistance du corps	8
Carapace	5
Toile	35



2ème dan

Cosmos énergie	60
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	35
Rapidité	35
Parade	50
Volonté	70
Beauté	95
Ruse	70
Résistance du corps	9
Carapace	10
Toile	60

3ème dan

Cosmos énergie	110
Vitesse de coups	70
Puissance de coups	65
Rapidité	55
Parade	90
Volonté	90
Beauté	100
Ruse	90
Résistance du corps	10
Carapace	15
Toile	90

La valeur de leur talent de toile représente la puissance de coups nécessaire pour briser la toile de la jorogumo concernée. Si une jorogumo veut protéger un objet, elle peut faire un cocon de toile autour, par exemple.

Les hari-onagos

Ces yokaïs apparaissent sous la forme d'une jeune fille très belle, avec de magnifique cheveux longs dénoués, voletant autour de son corps. Mais leurs cheveux dissimulent des lames très fines et tranchantes comme des rasoirs. Elles arpentent les rues et les routes la nuit à la recherches de jeunes hommes isolés. Quand, la hari-onago trouve une proie isolée, elle va se moquer ouvertement du jeune homme. Si celui-ci répond, elle passe à l'attaque avec ses cheveux.

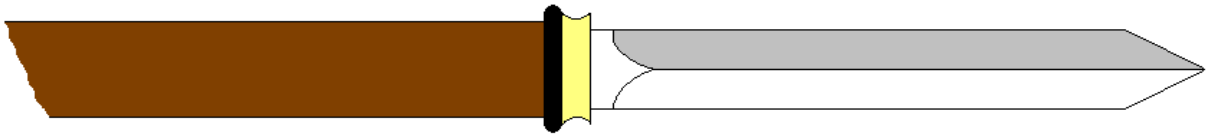
Il fut un temps où on les appelait « les filles du démon ». Une enquête minutieuse de prêtres et de serviteurs de Tsuki-Yomi avait permis de localiser le oni qui les avait enfanté. Un terrible combat entre les guerriers de ce clan, secondés par le clan des kamis du peuple, et ce puissant oni eut lieu. La défaite de ce oni a couté malheureusement de nombreuses vies. Une traque suivi cette victoire pour retrouver et tuer les hari-onagos. Ce long travail s'étala sur un demi-siècle.

En fait, il apparaît que les hari-onagos s'étaient cachées dans les zones sauvages du pays. Mais, elle ne semblent pas vaincus. Tout comme les jorogumos, les hari-onagos reviennent sur le devant de la table. Le clan Tsuki-Yomi prend cette affaire au sérieux. Pour le moment, ils n'ont pas réussis à retrouver ces vils yokais. L'idée que les hari-onagos sont en train de s'organiser pour ne plus se faire traquer. L'union fait la force. Ces créatures perverses ont bien l'intention de ne plus se laisser faire.

Les hari-onagos types sont telles que :

1er dan

Cosmos énergie	35
Vitesse de coups	25
Puissance de coups	30
Rapidité	27
Parade	20
Volonté	60
Beauté	80
Ruse	60
Résistance du corps	5
Carapace	0
Cheveux barbelés	30



2ème dan

Cosmos énergie	60
Vitesse de coups	43
Puissance de coups	50
Rapidité	59
Parade	40
Volonté	70
Beauté	85
Ruse	70
Résistance du corps	7
Carapace	1
Cheveux barbelés	55

3ème dan

Cosmos énergie	90
Vitesse de coups	70
Puissance de coups	80
Rapidité	78
Parade	65
Volonté	80
Beauté	90
Ruse	85
Résistance du corps	9
Carapace	3
Cheveux barbelés	80

Cheveux barbelés : ce talent traduit la facilité qu'a la hari-onago pour utiliser ses cheveux aux lames cachées pour attaquer ses adversaire. Chaque round où cette yokaï attaque avec ses cheveux, elle répartit cette valeur entre puissance de coups et vitesse de coups. Il demeure une contrainte qui est qu'au moins la moitié de cette valeur doit aller dans le score de puissance de coups. Cette répartition dure pendant un round.

Les Yureis

Ce sont des fantômes sans jambes qui volettent dans l'air. Leurs intentions sont variées. Sauf cas exceptionnel (dû aux circonstances particulière de leur mort), ils ne peuvent utiliser leur cosmos-énergie qu'entre 2 et 3H du matin.

On en trouve à foison dans la forêt d'Aokigahara, située au pied du Mont Fuji (à cause des nombreux suicides qu'il y a eu en cet endroit). Ces âmes en peine n'ont pas put accéder au Yomi, le royaume des morts japonais.

Les Yurei ne forment pas une communauté à proprement parlé mais ils savent s'écouter, compatir et, certains, ayant vécu les mêmes malheurs de leur vivant, peuvent devenir des alliés. Mais cela reste rare.

Il arrive que certains Yurei soient de grand guerriers cosmiques et reviennent avec sagesse non pas tourmenter les vivants mais les conseiller. Assez souvent, ils se prennent pour des kamis mineurs mais il n'y a pas à douter, ce sont des Yurei. Ainsi, un ancêtre peut conseiller le descendant de la famille sans pour autant n'avoir jamais vu le Yomi.

Les Yurei sont intangibles (ils n'ont donc pas de point de résistance du corps). On ne peut pas les toucher ou interagir par le toucher. Eux même n'y parviennent pas. Leur faculté à passer à travers les matières solides les rend difficiles à contenir.

Pouvoir de frayeur : En dépensant un point de cosmos, ils peuvent provoquer un effet de peur pour faire fuir les vivants. Ils doivent faire un jet sous 60%. Un jet de volonté+contrôle+transe peut être employé pour s'y opposer (marge contre marge).



Cosmo-énergie	35 minimum
Volonté	Variable
Ruse	Variable
Beauté	Variable
Invisibilité utilisable en plein jour	50 minimum
Talent secondaire éventuel	40 minimum

Les Bakus

Ce sont des êtres ressemblant à un mélange de tapir et de chat, avec des cornes. Ils ne survivent que dans les rêves. Ils dévorent les cauchemars et les rêves. Ils ne sont donc pas censés avoir d'interaction avec la réalité.

Mais, quand quelqu'un fait des cauchemars récurrents (suite à un traumatisme par exemple), le baku commence à demeurer dans son esprit, même quand celui-ci est éveillé. Au début, le possédé croit l'apercevoir du coin de l'œil ou quand il ferme les yeux. Mais, plus tard, le baku, bien nourrit avec les rêves de son hôte, commence à prendre le pouvoir sur son esprit jusqu'à un jour le contrôler totalement et enfouir la personnalité d'origine dans le fond de l'esprit.

Bien sûr, quelqu'un ayant Contrôle ou Transe pourra lutter efficacement.
Au début, le baku dispose de 60% de chance de s'implanter dans l'esprit éveillé (le jet sera à faire à chaque réveil de la victime). Si l'hôte réussit, ne serait-ce qu'une seule fois, une meilleure marge, il détruira définitivement le baku et sera libre. A chaque victoire du baku, son pourcentage de possession augmente de 1D6. Quand il atteint 90%, le baku possède totalement le corps et vivra sa vie à la place de son hôte. Ainsi, quelqu'un qui ne dispose pas de contrôle ou de transe, sera une victime condamnée, à moins qu'un prêtre ne l'exorcise (avec un sceau de punition par exemple).

Il faut noter que le baku ne fait cela que pour survivre. Il n'y a pas de mauvaise intention en lui. Certaines théories avancent que les bakus qui ne parviennent pas à se trouver d'hôte finissent par se regrouper pour devenir un oni. Rien n'a jamais prouvé ni contredit cette théorie.

Une fois qu'il possède le corps, il dispose de toutes les facultés de l'hôte, sauf les talents (qu'il devra donc réapprendre).

Les Kappas

Les kappas sont des êtres ressemblants à des humanoïdes verdâtres, de petite taille, avec une carapace de tortue. Le sommet de leur crâne est creux, contenant de l'eau la plupart du temps. Ils vivent dans les marais et sont friands de concombres. Ils aiment aussi intriguer pour forcer les humains et les chevaux à se noyer, pour les dévorer. Leur puissance dépend de l'eau qu'ils ont au sommet du crâne. Et donc, aller les combattre sous l'eau est périlleux. Il faut noter qu'ils sont aussi capables de protéger leur voisinage s'ils s'entendent bien avec eux (des offrandes de concombres).
Ils sont polis et se pencheront pour saluer, déversant l'eau de leur crâne. Cette forme d'affaiblissement est imprégnée dans la culture japonaise comme le seul moyen de lutter contre les kappas. Par la politesse...

Les kappas vivent en tribus et ne semblent pas entretenir de liens avec les autres tribus de kappas vivant dans les autres marais.



1er dan

Cosmos énergie	spécial
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	20
Rapidité	18
Parade	24
Volonté	30
Beauté	15
Ruse	30
Résistance du corps	4
Carapace	5
Talent de base au choix (option)	40

2ème dan

Cosmos énergie	spécial
Vitesse de coups	30
Puissance de coups	35
Rapidité	20
Parade	35
Volonté	40
Beauté	15
Ruse	35
Résistance du corps	5
Carapace	7
Talent de base au choix (option)	45

Pouvoir de l'eau : L'eau en contact avec le sommet du crâne est équivalent à la cosmos-énergie du kappa. Chaque point de cosmos-énergie dépensée fait perdre de l'eau. Ainsi, le kappa peut se régénérer en remplissant le sommet creux de son crâne. On considère qu'un crâne plein peut contenir jusqu'à 80 points de cosmos. Mais, la plupart du temps, le kappa hors de sa mare contient entre 30 et 50 points. Sous l'eau, le kappa remonte sa cosmos énergie à 80 à chaque début de round.

3ème dan

Cosmos énergie	spécial
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	45
Rapidité	24
Parade	40
Volonté	50
Beauté	15
Ruse	40
Résistance du corps	7
Carapace	9
Talent de base au choix (option)	50

Il faut noter qu'il n'est pas nécessaire pour un kappa de faire un jet de volonté quand son cosmos tombe à zéro pour avoir renversé le bol de son crâne. Mais, bien sûr, s'il reçoit un coup, les règles classiques s'appliquent.

Les bake-kujiras

Les baleines ont été une source de viande et d'huile pendant des siècles. Les pêcheurs japonais ont développé des techniques efficaces pour traquer et tuer les baleines. La population des baleines n'a fait que décroître. Si bien que cette souffrance des baleines a finit par créer les bake-kujiras. Ce sont les squelettes géants des baleines tuées par l'Homme qui viennent hanter les eaux du Japon. D'après les experts du clan de Tsuki-Yomi, ils ne sont pas de la famille des onis. Ces créatures sont intelligentes et ne ciblent que les bateaux de pêche. Elles tuent les occupants du bateau ciblé. Ainsi, les bake-kujiras satisfont leur désir de vengeance.

Malheureusement, la situation actuelle du Japon impose une reprise de la pêche plus intensive, pour nourrir le plus de gens possible. Certains pêcheurs ont aperçut des squelettes géants de baleine et ont alerté les autorités. Le clan de Tsuki-Yomi est en train d'étudier cette recrudescence.

Les bake-kujiras sont devenus la cible du peuple triton (en train de conquérir les océans) qui voit ces monstres marins (inconnus de leur culture) comme une menace. Hélas pour eux, les bake-kujiras sont, pour le moment, incapables de s'organiser en groupes pour faire face à l'hostilité des tritons. Au lieux de cela, les baleines squelettes déchaînent, de plus en plus, leur colère, y compris sur les tritons, détruisant sans discernement et sans se soucier des dégâts collatéraux.

Le bake-kujira type est tel que :

Cosmos énergie	140
Vitesse de coups	45
Puissance de coups	95
Rapidité	15
Parade	30
Volonté	80
Beauté	10
Ruse	40
Résistance du corps	25
Carapace	10

Les bake-kujiras ne développent pas d'attaque spéciale ni de technique particulière. En revanche, il est possible que certains spécimens développent des talents comme glace, contrôle ou encore défense parfaite. Ce qui est inquiétant, c'est qu'un bake-kujira a réussis à développer le talent contrôle des baleines et commence à rassembler toute la population des baleines... Mais pour faire quoi ? Attaquer ? Ou fuir dans des eaux moins hostiles ?

Les futakuchi-onnas

A l'origine, ce yokai a été un démon puissant. Il s'infiltrait dans les frustrations des femmes mal nourries par leur époux ou qui avait laissé leur enfant mourir de faim ou à cause d'une négligence. Malheureusement, cette bouche affamée à finie par se transmettre aux descendants, uniquement chez les filles. Le démon a finit par être vaincu, mais le mal était installé. Les futakuchi-onna tentent de s'intégrer aux humains dans les campagnes. Des hommes, amoureux, pardonnent cette horrible bouche à leur femme et acceptent la malédiction. Mais ce sont des cas rares.
Certaines futakuchi-onna préfèrent violer un homme, le droguer, le séduire pour se reproduire. Les pires d'entre elles offrent même le mâle en question à dévorer à leur bouche, après l'accouplement.
Depuis l'apparition des banques de sperme, cette tendance barbare s'est atténuée. Il faut dire que les traqueurs de Tsuki-Yomi ne cessent de surgir à la moindre incartade.

Les futakuchi-onna ont formé une société basée sur l'ancienneté. La doyenne est la matriarche et donne les directives. Elle émet des lois censées être respectées par la population des futakuchi-onna.

Les cheveux animées peuvent être utilisés en combat de manière défensives. Techniquement, cela s'exprime avec le talent défense parfaite bien qu'il ne s'agisse pas là vraiment d'une densification de la cosmos-énergie.



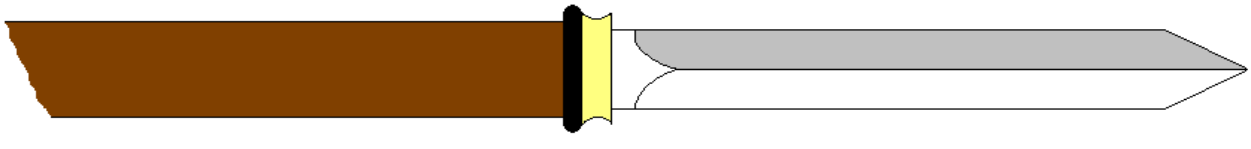
1er dan

Cosmos énergie	35
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	30
Rapidité	28
Parade	40
Volonté	35
Beauté	50
Ruse	45
Résistance du corps	3
Défense parfaite des cheveux	50

2ème dan

Cosmos énergie	50
Vitesse de coups	60
Puissance de coups	45
Rapidité	40
Parade	60
Volonté	40
Beauté	60
Ruse	55
Résistance du corps	5
Défense parfaite des cheveux	70

Le bonus apporté par les cheveux est inclus dans les statistiques ci-dessus.



3ème dan

Cosmos énergie	85
Vitesse de coups	80
Puissance de coups	65
Rapidité	60
Parade	80
Volonté	50
Beauté	70
Ruse	65
Résistance du corps	9
Défense parfaite des cheveux	95
Talent secondaire au choix	40

Les hitotsume-kozōs

Les hitotsume-kozo ressemblent à des petits garçons de 10 ans n'ayant qu'un œil au milieu du front et pouvant déployer leur langue de manière démesurée. Ils sont farceurs et parfois immatures. Mais, ce sont des créatures attachantes. Les forces de Tsuki-Yomi ont renoncé à les chasser, se contentant d'une surveillance passive.

Maintenant que l'existence des yokaïs est connue du public, certains hitotsume-kozo trouvent des foyers où se faire adopter comme des petits animaux domestiques.

Cosmos énergie	22
Vitesse de coups	15
Puissance de coups	14
Rapidité	10
Parade	15
Volonté	35
Beauté	12
Ruse	50
Résistance du corps	3

Les tsukumogamis

Ce sont des esprits qui hantent les objets jusqu'à les rendre animés. Une bouche, un ou deux yeux, des bras et des jambes apparaissent et l'objet devient vivant. Ils sont animés d'un esprit vengeur et maléfique. Ils se sont regroupés dans les décharges publiques où ils prennent un malin plaisir à attirer et à engloutir des humains sous les déchets. Ils attendent d'être suffisamment nombreux pour conquérir le Japon et asservir les humains. Ils veulent en faire des objets vivants comme eux (mais comment comptent-ils procéder ? Personne ne le sait). Leur arme principale est de pouvoir se faire passer pour un objet usagé inerte avec une étonnante efficacité.

Un groupe de tsukumogami a formé un réseau d'espions des plus efficaces. Ils maintiennent une apparence neuve pour ensuite se déposer dans l'endroit à espionner par leur employeur. L'argent récolté permet de faire tourner cette organisation et d'acheter d'éventuels tsukumogami trop importants pour filer sans être vu (un objet d'art célèbre ou appartenant à quelqu'un d'important). Ce réseau dispose d'un petit groupe d'humains acquis à leur cause car ils les prennent (à juste titre) pour des dieux.

Le clan Tsuki-Yomi semble sous-estimer cette menace... à tort...



1er dan

Cosmos énergie	32
Vitesse de coups	25
Puissance de coups	30
Rapidité	25
Parade	35
Volonté	45
Beauté	Maximum 30
Ruse	60
Résistance du corps	Variable de 1 à 4
Tromperie inanimée	70

2ème dan

Cosmos énergie	53
Vitesse de coups	35
Puissance de coups	40
Rapidité	30
Parade	47
Volonté	57
Beauté	Maximum 30
Ruse	65
Résistance du corps	Variable de 3 à 6
Tromperie inanimée	90

3ème dan

Cosmos énergie	75
Vitesse de coups	62
Puissance de coups	70
Rapidité	50
Parade	69
Volonté	64
Beauté	Maximum 30
Ruse	70
Résistance du corps	Variable de 6 à 10
Tromperie inanimée	110
Talent secondaire éventuel lié à la fonction de l'objet original	50

Tromperie inanimée : ce talent leur permet de se dissimuler et de se faire passer pour des objets normaux. Les talents contrôle et transe s'opposent à tromperie inanimée en ce qui concerne une éventuelle détection de la cosmos-énergie.

Les dragons d'eau

D'immenses dragons d'eau nagent dans les mers autour du Japon. Ils sont des émanations directes de Ryujin, le grand dragon des marées. Ils sont immenses et constitués d'eau. Il ne sortent jamais des mers pour voler dans les airs ou ramper sur terre.

L'océan est leur domaine. Il est difficile de savoir quels sont les desseins de Ryujin. Cette entité est aussi puissante que les dieux. Ces dragons d'eau semblent protéger le Japon contre toute agression gaïjin. Mais rien n'est moins sûr.

Cosmos énergie	70
Vitesse de coups	35
Puissance de coups	40
Rapidité	25
Parade	50
Résistance du corps	15
Volonté	80
Beauté	70
Ruse	60

Attaque spéciale	cosmos-énergie	Bonus de vitesse	Bonus de puissance	Malus défensif
« Tsunami céleste »	5	+20	+20	0

Les dragons d'eau étant constitués d'eau uniquement, ils ne subissent aucun malus du à une perte de points de résistance du corps. Cependant, leur corps se disperse si ce score tombe à zéro.

III) les spectres d'Hadès

Les spectres d'Hadès contrôlent la majeure partie du Monde. A leur tête, il y a Pandore, la suivante personnel du dieu Hadès. Bien qu'elle ne réside pas sur Terre (préférant le royaume des morts grec) , son influence est garantie par les spectres. Ils ont finit par renoncer officiellement à la conquête du Japon. Mais les tensions restent vives. Les « hadèsiens » n'oublient pas l'aide que le clan de Raiden a apporté à leur ennemi, le royaume d'Asgard, à un moment crucial de la dernière guerre, les empêchant d'en prendre le contrôle. Il existe deux formes de porteurs d'armures chez les hadésiens :



Les 108 étoiles

Chacune des 108 étoiles (appelées également les 108 spectres) représente une étoile maléfique qui brillent dans la nuit du royaume des morts d'Hadès. Ils sont uniques et disposent de la vie éternelle. Ils sont les plus fidèles serviteurs d'Hadès. A leur tête, on trouve les trois juges des Enfers, Radamanthe, Eaques et Minos. Ils sont plutôt rares sur Terre et ne s'y trouvent qu'épisodiquement. S'ils se font tuer lors d'un combat, ils peuvent se faire ressusciter par Hadès (ou par Pandore, sa servante). En revanche, ils ont une armée de soldat squelettes pour les servir.

Soldat-squelette type

Cosmos énergie	40
Vitesse de coups	25
Puissance de coups	40
Rapidité	30
Parade	35
Volonté	40
Beauté	20
Ruse	20
Résistance du corps	Variable de 10 à 12

Ils ont une armure de bronze noire.

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
30 (bronze)	25

Et une faux accrochée à cette armure

vitesse	puissance	Ajustement défensif	résistance
+5	+20	10	10 (bronze)

Les spectres noirs

Dans les temps anciens, Hadès a demandé à Héphaistos de lui faire les mêmes armures qu'aux autres dieux grecs. Celui-ci fit alors une réplique des armures d'Athéna, d'Apollon, de Poséidon, d'Artémis, d'Aphrodite, de Déméter et d'Arès. Mais toutes ces armures n'étaient que de pâles copies des armures originales. On les appelle les surplis. Hadès, malgré l'aspect humiliant de ce cadeau d'Héphaistos, ordonna qu'on sélectionne des âmes des anciens guerriers des ordres des autres dieux pour qu'ils se convertissent à Hadès. Ces guerriers des ténèbres sont ceux qui sont stationnés sur Terre pour administrer le Monde sous la tutelle de quelques spectres de confiance.



Ils sont secondés par les soldats-squelettes, certes, mais aussi par des prêtres qui ont la faculté d'invoquer des guerriers morts, sous la formes de squelettes portant des restes d'armures fracassés.

Ils ont les capacités suivantes :

Cosmos énergie	30
Vitesse de coups	25
Puissance de coups	20
Rapidité	20
Parade	30
Volonté	50
Beauté	0
Ruse	30
Résistance du corps	Variable de 5 à 10

Ils portent une armure noire fissurée, mais qui éclatera dès le premier dégât d'armure subit

Résistance	**Réserve de cosmos-énergie**
15 (bronze)	10

IV) Le peuple triton

Quand les prisons qui emprisonnaient les Atlantes ont cédées, elles ont également libérés des créatures marines autres que les Atlantes. Ainsi, les sirènes et les tritons ont pris possession d'une grande partie des océans. L'absence de l'ancien sanctuaire de Poséidon leur laisse la place libre pour la conquête des milieux marins. Ainsi, les bateaux sont de plus en plus menacés par les chants de sirènes qui entraînent les marins sous l'eau. Contrairement à la légende, les tritons et les sirènes ne les dévorent pas. En revanche, ils les enchantent pour en faire des esclaves. En effet, ils ont la possibilité de créer des espaces respirables au fond des mers (de la même manière que le sanctuaire sous-marin de Poséidon vivait, avec les océans comme plafond).

Dans l'eau, les tritons et les sirène ressemblent à des humains dans les membres inférieurs ont été remplacés par une queue de poisson.



Sirène/triton type

Cosmos énergie	30
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	20
Rapidité	25
Parade	20
Volonté	60
Beauté	95
Ruse	70
Résistance du corps	Variable de 3 à 8

Envoûtement : 75 %. A la place de l'utilisation habituelle de cette capacité, les sirènes peuvent utiliser leur envoûtement pour séduire et contrôler ceux qui les entendent. Une opposition de marges sur un jet de contrôle permet d'y résister.

V) Le clan d'Ekibyogami

Par le passé, les serviteurs d'Ekibyogami était des fous, dans une secte maléfique et dangereuse. Ils propageaient le malheur et la peste sur le territoire japonais. Bien sûr, les prêtres shintoïstes et les fidèles samouraïs les pourchassaient dans une guerre de l'ombre sanguinaire.

Les samouraïs et les prêtres ont dû faire face à ce danger sans l'appuie des kamis (alors prisonniers des Atlantes). Mais, Ekibyogami, un démon parmi les plus puissants, lui, était actif (et parfois même présent). Ce fut un combat parmi les plus rudes, qui vit l'union des clans de manière épisodique pour vaincre.

Puis, le temps a passé. Deux bombes atomiques ont frappé le Japon. La secte d'Ekibyogami s'est peu à peu réformée. Ont-ils suivi des instructions de leur maître démon ou ont-ils décidé d'eux même d'adoucir leur lutte ? Personne ne le sait. Toujours est-il que des liens diplomatiques ont commencé à naître avec les clans. Et, finalement, une paix durable s'est organisée. Le retour des kamis a même définitivement mit fin à toute hostilité. La secte d'Ekibyogami veux maintenant être reconnue comme un clan à part entière. Les autres clans sont sceptiques (sauf celui de Raiden). Il apparaît que la secte s'est organisée suivant les mêmes principes que les clans des kamis.

Les grades au sein de la secte

Adepte

Les adeptes doivent venir prêter serment devant un autel dissimulé par un nuage nauséabond et empoisonné. Le postulant fait un jet de volonté avec un malus de 25. En cas d'échec, il tombe gravement malade et pourra même mourir. En cas de réussite, il devient adepte et sera désormais immunisé à toute maladie.

1er dan

pré-requis : cosmos-énergie : 40

En dépensant 2 points de cosmos-énergie, le 1er dan génère un nuage de gaz toxique. Toute personne prise dedans doit effectuer un jet en contrôle ou en transe (au choix) pour s'en prémunir. En cas d'échec, il perd 1D3 points de corps pendant 1D10 jours. Si cette perte amène le score en résistance de corps à zéro, la victime décède (à la discrétion du meneur).

2ème dan

pré-requis : cosmos-énergie : 65

Le nuage généré agit comme une armure sur le 2ème dan. La protection apportée (niveau argent) est égale à la moitié de la cosmos-énergie du 2ème dan. Elle ne bénéficie que d'un seul niveau de dégât et, donc, se dématérialise si elle prend un seul dégât (mais il est possible de la refaire moyennent la dépense des 2 points de cosmos-énergie).

De plus, le jet en contrôle pour résister à la toxicité du nuage reçoit un malus de -15 %.

3ème dan

pré-requis : cosmos-énergie : 90

Toujours pour le même prix, et en plus de l'armure, le nuage se rigidifie en arme (de contact ou à distance).

Les bonus de l'arme sont calculés en fonction des caractéristiques du 3ème dan :

Vitesse	+(volonté/2)
Puissance	+(puissance de coups/2)
Ajustement défensif	-(80-ruse)/4
Résistance	Cosmos-énergie/2 (or)

De plus, le malus pour résister à la toxicité du nuage passe à -30 % et le niveau de l'armure passe au niveau or.

Il n'y a pas de limitation au nombre de 3ème dan au sein de cette secte. En général, les plus fanatiques et les plus talentueux accèdent à ce titre.



Grand maître

pré-requis : être désigné par Ekibyogami parmi les 3ème dan.

Le malus pour résister à la toxicité de son nuage est maintenant de -50 %.

L'arme a maintenant les capacités suivantes :

vitesse	puissance	Ajustement défensif	résistance
+volonté	+puissance de coups	-(80-ruse)/4	Cosmos-énergie (or)

En dépensant 10 points de cosmos-énergie, le Grand Maître devient lui-même un nuage toxique pendant une heure (renouvelable). Il peut ainsi fuir ou se dissimuler.



Scénario



Sortir du cadre

Ce scénario est jouable par n'importe quel personnage. La puissance des opposants est directement proportionnelle à celles des PJs. Il n'est pas nécessaire de faire partie d'un clan pour participer à cette aventure. Cette histoire est transposable dans n'importe quelle ville importante du Japon.

I) Le pinceau adoré

Nanae est une jeune kitsune aux cheveux blonds, tirant légèrement sur le roux, âgée de 16 ans. Elle est une artiste peintre de talent qui s'est spécialisée dans les estampes traditionnelles. Elle parcourt le Japon depuis des années à la recherche d'inspirations. Elle a malheureusement acquis récemment un pinceau maudit. Chaque toile qu'elle peint avec est animé d'une force maléfique indétectable. Nanae ne se rend compte de rien, pour le moment, et elle adore ce pinceau. Les toiles se mettent à absorber l'énergie, de manière insidieuse, de ceux qui les regardent. Les guerriers cosmiques se font absorber leur cosmos-énergie, tandis que les gens normaux y perdent leur essence (qui est équivalent à un point de cosmos-énergie). Les victimes ne se rendent pas compte immédiatement de cette perte. Ils finissent la journée fatigués. Dans certains cas, lors d'une absorption brutale, la victime peut même finir dans le coma.

Les toiles contenant un personnage finiront par s'animer et par « sortir du cadre ». Mais pas avant d'avoir croisé la route des PJs...

II) Le vernissage de Nanae

En artiste moderne, Nanae expose parfois ses toiles. Elle a organisé un vernissage dans la ville des PJs. Le meneur devra trouver une raison pour que les PJs aient une invitation à cette soirée.

Cela peut être leur senseï qui aurait récupéré une invitation et qui pousse un PJ à se cultiver sur les traditions du Japon. Un autre PJ peut tout simplement avoir un ami qui a une place en trop et qui la lui donne. Si un PJ est un guerrier errant un peu dans le besoin, il peut se trouver un emploi comme serveur ou dans la sécurité pour le vernissage. Ainsi, mêmes si les PJs ne se connaissent pas encore, il est possible de les faire se rencontrer au vernissage.

C'est une soirée chic, organisée en centre-ville. Les invités seront bien habillés. Les notables et artistes locaux s'y rendront. Nanae a déjà un certain succès dans le milieu artistique japonais. Bien sûr, le grand public la croit humaine. Elle cache sa condition de kitsune à la plupart des gens. La salle d'exposition est bien éclairée, décorée des estampes de Nanae. Le style moderne de l'architecture contraste avec le classicisme des œuvres exposées. En effet, chaque toile représente une scène de campagne japonaise qui donne une vision passéiste. Il n'y a rien de moderne sur les estampes.



Les personnalités présentes au vernissage sont :

-Nanae évidemment. Une jeune fille japonaise décoloré en blonde, portant un kimono rose avec des fleurs jaunes brodées, sur un corps menu. Elle dissimule sa nature de kitsune (même si une oreille de renard peut parfois s'échapper de ses cheveux... à la discrétion du meneur). Elle est ravissante et un brin envoûtante. Manifestement, tout ceci l'amuse beaucoup. Elle est espiègle et sera un peu impertinente. Elle est globalement gentille et innocente.

-Hiruma Matsuda est le propriétaire de la galerie où se passe la soirée. C'est un quadragénaire élégant qui semble ravi que sa galerie accueille un tel événement. Les troubles qu'a connut le Japon lui ont fait craindre que l'art plastique passe au second plan. Mais, il est vrai que les japonais ressentent ce besoin de retrouver leurs racines culturelles quand les événements sont difficiles. Alors, une artiste qui peint des estampes dans un style traditionnel tombe très bien pour lui. Il fera tout pour que la soirée soit une réussite.

-Erhart Deuntzer est un peintre danois, réfugié au Japon avant que les frontières ne se ferment. Il s'adonne à un style impressionniste européen. Il connaît très bien l'influence que les estampes japonaises ont eut sur le développement du courant impressionniste. Il parle le japonais avec un accent très prononcé, caressant sa barbe en admirant le tableau qui représente un tigre. La soirée le réjouit et il liera avec Nanae une complicité artistique des plus rafraîchissante, selon ses termes.

-Yuro Aokiji est un trafiquant d'arts. Il est entré dans le crime très jeune et a monté son organisation qui a son quartier général en ville. Il a une dizaine d'hommes qui travaillent pour lui localement, mais il dispose d'énormément de contacts dans tout le pays. Il s'intéresse à la montée en puissance de Nanae. Il connaît bon nombre de voleurs qui seraient ravis de voler les estampes qui sont exposées. Il envisage d'en engager un. Il achètera le tableau de la cueilleuse de chrysanthèmes et le ramènera chez lui. Il est entouré de deux gardes du corps pendant la soirée.

-Yoto Gaoru est un guerrier cosmique indépendant. Son père servait Raiden et lui a tout appris. Mais, lui préfère utiliser ses pouvoirs pour voler et faire de la contrebande. Il pense à se lancer dans le trafic d'art et voudra éliminer la concurrence en faisant pression sur Aokiji. Il est un guerrier de glace plutôt talentueux malgré sa jeunesse.

-Takema Yuriko est une critique d'art sulfureuse pour un magazine spécialisé. Elle a atteint les 45 ans et cherche à cacher ses rides. Elle a une réputation de femme de goût, guindée, méprisante et parfois scandaleuse. Tout est vrai. Elle arrivera avec une robe ouverte dans le dos jusqu'aux reins au bras d'un jeune homme de moins de 20 ans (son jouet pour la soirée). Elle se fera remarquer par des déclarations méprisantes sur le style désuet des estampes présentées.



Il y a aussi des notables de la ville. Le meneur est libre d'intégrer des personnages issus de sa chronique personnelle. L'important est de leur donner une bonne raison d'être là. Il faut aussi faire attention à ce que cet apport en PNJ ne vienne pas défaire l'intrigue de l'histoire.

Les tableaux de Nanae ne sont pas tous maudits. Seuls ceux qui représentent un personnage et qui ont été peint récemment sont dangereux. En voici la liste :

-un samouraï ronin qui arpente une route, exprimant la solitude du voyageur.
-une jeune fille qui cueille des chrysanthèmes dans une jolie prairie, qui donne une impression de charme et de séduction.
-un tigre près d'une rivière en train de boire en « fronçant les sourcils » face à son propre reflet qui se trouble.
-un moine en train de faire l'harae (les ablutions matinales méditatives) qui inspire la sérénité et la pureté.
-un buveur de saké ivre dans une auberge, qui paraît agressif à cause de l'excès de boisson.

Le fonctionnement des tableau est le suivant :

Une fois par jour et par personne, chaque tableau peut tenter de voler de l'énergie de ceux qui le contemplent. Il a 50 % de chance d'y arriver. Si la cible est un individu lambda, le tableau récupère un point. Mais si la cible est un guerrier cosmique, elle puisera dans sa cosmos-énergie. La marge de réussite de ces 50 % sera le nombre de points volés dans ce cas. Si la cible tombe à zéro, le personnage ne tombera pas tout de suite (le jet en volonté sera différé). La cible ne s'aperçoit pas que le tableau lui vole de la cosmos-énergie. Même un individu en état de contrôle ne le voit pas. En revanche, la marge de contrôle d'une cible déjà en état de « contrôle », ou de « transe », sera soustraite automatiquement des points volés.

Les points volés seront notés Ptv. Le meneur devra tenir une comptabilité des Ptv de chaque tableau. Voici les effets sur les caractéristiques des personnages des tableaux :

Cosmos-énergie : 2 fois Ptv
Vitesse de coups = puissance de coups= Rapidité de déplacement = Parade : Ptv
volonté : 4 fois Ptv
Ruse : 3 fois Ptv
Beauté = entre 60 et 80 (en fonction de la réussite du tableau)

Mais chaque personnage des estampes a des capacités spécifiques :

-Le ronin dispose d'un katana ayant les caractéristiques suivantes :

sabre : Vitesse : +8 Puissance : +22 Malus : 0 Résistance (bronze) : 45

-La cueilleuse de chrysanthèmes possède le talent avancé « enchantement » à hauteur de 3 fois Ptv même si elle n'a pas les pré-requis nécessaires.

-Le tigre dispose d'une technique particulière qui ressemble à une charge terrifiante qui emprisonne la cible dont les statistiques sont :

griffes et étreinte : exécution : 3 fois Ptv dégâts ajoutés +10 et maintient:+ Ptv

-Le moine dispose du talent « défense parfaite » à hauteur de 4 fois Ptv

-Le buveur de saké dispose du talent feu à hauteur de 3 fois Ptv. Mais il a aussi une technique particulière où il joue les cracheurs de feu vers sa cible :

crachat de feu : exécution : 4 fois Ptv dégâts ajoutés : marge au jet de feu (sans l'ajouter à sa valeur de puissance de coups)

Il est recommandé de donner des Ptv de départ aux tableaux car ils ont déjà absorbé un peu de cosmos-énergie. Ces valeurs sont susceptible d'être modifiées en fonction de la puissance des personnages-joueurs (à la discrétion du meneur). Les valeurs suivantes sont indicatives :

-Le ronin : 3 Ptv
-La cueilleuse : 10 Ptv
-Le tigre : 5 Ptv
-Le moine : 5 Ptv
-Le buveur de saké : 8 Ptv

Le meneur devra décider arbitrairement à quel moment les personnage sortiront de leur tableau. Il devra rester libre de rajouter des points s'il estime que tel personnage n'est pas suffisamment puissant pour être intéressant à rencontrer pour les personnages. D'un autre côté, il peut décider que tel ou tel personnage n'est pas encore assez puissant pour « sortir du cadre » (même si cela permet aux personnages-joueurs de le neutraliser avant sa sortie).

Le déroulement de la soirée :

Les invités et amateurs d'arts seront dans l'ensemble ravis de voir des tableaux de cette qualités. Erhart se sentira inspiré dans sa contemplation. Il marmonne des pensées en danois. Yuriko, cependant, se permettra de railler Nanae. Le ton monte un peu mais Nanae garde son calme. Si personne n'intervient pour rabattre le caquais de Yuriko, Nanae finira par lui jeter le contenu de son verre de champagne au visage. Yuriko sortira outrée, traînant derrière elle son « jouet ». Matsuda fera tout pour calmer les tensions en bon maître de cérémonie.

Le second incident se passera dans les toilettes. En effet Gaoru ira assommer les deux gardes du corps d'Aokiji pour le menacer du pire s'il ne quitte pas la ville. Les PJs entendront les cris venant des toilettes. Ils peuvent toujours s'opposer à Gaoru s'ils le désirent. Celui-ci ne se laissera pas faire mais n'insistera pas pour se battre. Il a lancé sa menace et partira. Aokiji sera très embêté sur le contenu de la conversation des toilettes (il ne va pas avouer ses trafics). Il achètera la cueilleuse de chrysanthèmes et fera le baise-main à Nanae avant de partir.

Le reste de la soirée se passera bien. N'hésitez pas à faire des jets de dés pour voir combien les tableaux contemplés pourront capter d'énergie de la part des PJs. Il est même possible que certains PJs aisés veuillent s'acheter un tableau (ce serait encore mieux). Les victimes de ce maléfice s'en trouveront fatigués quand ils repartiront chez eux sans vraiment savoir pourquoi.



Gaoru

cosmos-énergie	48	**Rapidité de déplacement**	27	**Beauté**	50
Vitesse de coups	36	**Parade**	40	**Ruse**	45
Puissance de coups	25	**volonté**	65	**Glace**	75
Résistance du corps	8				
Attaque spéciale couplée le talent glace : « l'élan hivernal »	Cosmos nécessaire : 6+1	Bonus de vitesse : +10	Bonus de puissance : +25+ marge du jet en glace	Malus défensif : -5	

Si vous avez besoins des caractéristiques techniques de Nanae, prenez l'archétype du kitsune dans le bestiaire au niveau 1er dan, en rajoutant une compétence de peinture.

III) Le lendemain

Les personnages-joueurs se réveilleront remis de toute faiblesse après une bonne nuit de sommeil. Mais les personnages des estampes ayant suffisamment pris de Ptv sortiront du cadre pour enfin prendre vie, animés par des desseins qui leur seront propres.

Les PJs apprendront dans la presse (ou n'importe quel média) qu'Aokiji a été retrouvé dans le coma, avec ses gardes, à son domicile. La photo de l'article, ou le reportage filmé, montrera le corps d'Aokiji en train d'être placé sur une civière. En arrière plan, il y a le tableau de la cueilleuse de chrysanthème (les personnages le reconnaîtront) sauf que la cueilleuse n'y est plus. L'estampe ne représente désormais que le paysage qui servait de décors à cette œuvre. Voila qui devrait alarmer les joueurs.

Ce qui s'est passé est simple. La cueilleuse a absorbé d'un coup toutes les énergies, de manière brutales, plongeant dans le coma les gardes du corps d'Aokiji. Gaoru avait suivi le trafiquant jusque chez lui et a attaqué pendant la panique que l'absorption a entraîné. Aokiji est tombé dans le coma pendant que Gaoru était juste en face du tableau. Lui aussi s'est fait voler une partie de sa cosmos-énergie. A ce moment, la cueilleuse est sortie et a utilisé son talent d'enchantement sur lui. Gaoru l'a suivit, complètement fasciné.

La police enquête sur cet incident. S'ils remontent le parcours de la soirée, il iront interroger les gens présents, y compris les PJs. Bien sûr, ils signaleront qu'il n'arrivent pas à localiser ce fameux Gaoru (et pour cause).

IV) Libérés du cadre

Les tableaux vont sortir les uns après les autres de leur cadre. Le meneur est libre de tous les libérer en même temps ou de distiller les incidents de chaque tableau dans le temps.

Le comportement des personnages d'estampes seront les suivants :

-La cueilleuse de chrysanthèmes ira dans le parc local ou dans toute étendue verte pour faire des bouquets. Mais, à son passage, elle envoûtera les gens, qui la suivront aveuglément. Gaoru sera de ceux là. Ils s'assiéront dans le parc avec elle, écoutant sa douce voix qui fredonne des mélodies traditionnelles. Les médias parleront de cette réunion comme étant celle d'une nouvelle secte.

-Le tigre sera facile à trouver car il se mettra à chasser ses proies en ville, créant la panique.

-Le ronin arpentera les rue à la recherche de combattants digne de lui. Il finira par entrer dans une école d'art martiaux pour défier tous ceux qui s'y trouvent. Le meneur est libre de lui faire croiser la route des PJs par hasard, mais, avec un peu de recherche, ils devraient pouvoir le retrouver.

-Le moine cherche à purifier les gens et les objets qu'il rencontre. Il dépose des sceaux qui portent un symbole inconnu (sans doute démoniaque) et insultera quiconque les déchirera. Ces sceaux n'ont absolument aucun effet. Mais Le moine croira que ceux qui les déchirent sont des démons qu'il doit vaincre. Il enverra plusieurs personnes aux urgences et en tuera quelques uns. Remonter sa piste, sera encore une fois, facile.

-Le buveur de saké ira s'aviner dans le premier débit de boissons qu'il trouvera, en grognant sur les clients. Le tenancier de l'établissement, un café moderne avec des serveuses habillées en cosplay sexy, appellera la police quand cet individu refusera de payer. Mais le buveur de saké les assommera en riant grassement. Il forcera une serveuse apeurée à s'asseoir sur ses genoux et exigera qu'on lui serve encore de l'alcool. Cette histoire finira sous la forme d'une prise d'otage quand la police encerclera le Maid-café. Les joueurs en entendront parler.

Quand les PJs parviendront à vaincre les personnages des estampes, il ne restera d'eux que des lambeaux de papiers.

Les joueurs iront sans doute en parler à Nanae. La kitsune ne comprend pas ce qui se passe. Elle demande aux PJs de l'aider à retrouver et à récupérer « ses œuvres », bien qu'elle ait conscience de l'issue funeste qui attends les personnages de ses estampes. Elle leur demandera de revenir la voir quand ils auront fini.

Pendant ce temps, Nanae tentera une expérience. Elle se mettra à peindre une nouvelle estampe représentant un renard. Mais ce personnage tentera de voler la cosmos-énergie de Nanae brutalement, la plongeant dans le coma alors qu'elle n'a pas finit. Les pattes de l'animal n'ont pas encore été peints et, par conséquent, le renard ne peut pas sortir du tableau malgré toute la cosmos-énergie qu'il a déjà absorbé.

V) L'origine de ce maléfice

Quand les PJs reviendront la voir, ils la trouveront allongée au sol, tenant crispée dans sa main cet étrange pinceau. La nouvelle estampe est incomplète mais déjà le renard tentera de prendre la cosmos-énergie des PJs. Ils ne manqueront pas de remarquer les runes étranges gravés sur le pinceau ancien que tient Nanae dans sa main.

Les PJs devront essayer d'interroger un spécialiste en ésotérisme. De prime abord, un prêtre dans un temple (on en trouve dans toutes les villes maintenant) pourra faire remonter la demande des PJs vers sa hiérarchie.

Utiliser internet (quand le réseau fonctionne) est également possible. Grace aux forums, les PJs pourront en apprendre plus. Il apparaîtra alors que les symboles en question sont démoniaques. Les autorités religieuses finiront par s'y intéresser et voudront connaître sa provenance. Dans ce cas là, Nanae, qui aura finit par récupérer, tentera de s'échapper. Si les PJs ne l'ont pas encore compris, il verront que Nanae n'est pas humaine (elle laissera sa queue de renard dépasser de son kimono en fuyant par exemple). Les yokaïs ne font pas encore suffisamment confiance aux ordres religieux. Bien souvent, ils craignent les serviteurs de Tsuki-Yomi, qui ont tendance à les chasser. La nature frileuse des kitsune les pousse souvent à se cacher pour observer. Les PJs pourront, avec un peu de psychologie, apaiser les tensions et ramener Nanae, qui préférera parler avec eux qu'avec leurs supérieurs.

Si les PJs brisent le pinceau, le démon Ochagi apparaît :

cosmos-énergie	55	**Rapidité de déplacement**	25	**Beauté**	75
Vitesse de coups	37	**Parade**	23	**Ruse**	85
Puissance de coups	31	**volonté**	45	**Enchantement**	60
Résistances du corps	10				

Il a un corps blanc filiforme avec un visage doux au regard apaisant. Il porte un kimino traditionnel. Si les joueurs veulent discuter avec le démon, celui-ci les remerciera de l'avoir libéré de sa prison. Il dira qu'un homme nommé Kujiranagi, utilisant le pouvoir d'Izanagi, l'a absorbé avant de l'enfermer dans cet objet. Mais, après, il passera à l'attaque en envoûtant un PJ.

VI) A la recherche d'un exorciste

A ce niveau là de l'aventure, les joueurs penseront peut-être en avoir finit avec cette histoire. Mais il est possible qu'ils se demandent où Nanae a put se trouver ce pinceau maudit. S'ils n'y pensent pas, ce sera alors les autorités religieuses, que les PJs ont fait déplacé, ou simplement le prêtre qu'ils ont interrogé, qui poseront la question. Si les PJs font partit d'un clan, leur supérieur (ou leur senseï) demandera un rapport sur ces incidents.

S'ils interrogent Nanae sur la provenance du pinceau, celle-ci répondra qu'elle l'a acheté dans un village sur la rive de la rivière Kiso (au Nord de Nagoya) à un marchand itinérant nommé Kujiranagi. Il séjournait au village de Furonetto (« le filet rempli ») il y a 6 mois.

Les PJs n'auront pas d'autre choix que de reprendre une piste vieille de 6 mois au village de Furonetto. Les gens se souviennent de la jeune peintre qui a séjourné chez eux et aussi de ce marchand itinérant à la même période. Ils ne lui ont rien acheté mais savent qu'il a continué sa route en longeant la rivière vers le Sud, en direction du village suivant. Il voyage sur un radeau avec une longue rame pour se diriger.

Les PJs pourront alors poursuivre le même chemin que Kujiranagi. De temps en temps, ils pourront rencontrer quelqu'un qui lui a acheté un objet de la vie quotidienne (peigne, canne à pêche...).

C'est le moment de créer des petites malédictions locales provenant de ces objets possédés par des démons. Qu'il s'agisse d'une femme capable de séduire tout le monde, un voleur absolument irrattrapable ou encore des cauchemars qui affaiblissent les villageois, à chaque fois qu'un objet provenant de la marchandise de Kujiranagi est présent, un malheur se répand. En brisant l'objet, le démon se libère et les PJs doivent le vaincre. Le meneur est libre de prolonger cette partie de l'histoire autant qu'il le désire en posant des démons particuliers de son invention.

Les PJs finiront par arriver au village Mura Gawa (« village en côte »). Là, quand les Pjs parlent de Kujiranagi, les gens semblent mécontents et cherchent à éviter le sujet. En vérité, dans ce village, le marchant itinérant a eut une aventure avec une jeune fille qui est tombée enceinte. La jeune fille s'appelle Haruka Etsuko et n'a que 17 ans. Ses parents, plutôt traditionnels, ont honte de ce qui s'est passé. Les PJs ne tarderont pas à remarquer que les villageois restent éloignés de cette jeune femme quand elle passe dans la rue. Il faudra discuter avec cette jeune fille en lui mettant la pression ou en se montrant compréhensif pour qu'elle dise qui est le père du petit et qu'il reviendra pour l'emmener vivre loin. Sinon, en la surveillant, les PJs pourront attraper Kujiranagi qui revient régulièrement surveiller la grossesse (et pour cause, il pense que cette descendance sera un puissant démon digne de lui).

La vérité sur Kujiranagi est simple. Il était un exorciste de talent priant Izanagi avec rigueur. Le pouvoir d'exorciser est rarement offert par les kamis. Un prêtre exorciste efficace est exceptionnel. Mais, à force de se frotter seul aux forces démoniaques (sans aide du clan d'Izanagi ou des temples dédiés à ce kami), il a fini par échouer et par se faire posséder lui-même par des fragments des démons qu'il exorcisait et emprisonnait.

Son âme souillée ne s'est pas méfiée quand il tenta d'emprisonner le démon Uginara dans une rame. Il utilise cette rame depuis lors pour déplacer son radeau et le démon a finit de le corrompre et de le posséder.

Kujiranagi possédé par Uginara

cosmos-énergie	50	**Rapidité de déplacement**	20	**Beauté**	55
Vitesse de coups	30	**Parade**	25	**Ruse**	80
Puissance de coups	55	**volonté**	50	**contrôle**	70
Résistance du corps	10			**carapace**	10
Rame maudite:	Vitesse : +2	Puissance +25 Malus : -5	Résistance (bronze):20		



Un fois Kujiranagi vaincu, le mal ne l'est pas encore. Si un PJ récupère la rame (ou tout simplement décide de rassembler les objets potentiellement maudit et donc touchera la rame à un moment), prend le risque d'être à son tour possédé de la manière suivante :

le démon peut faire une tentative par heure avec 60 % de chance d'y parvenir (une marge d'un jet en « contrôle » peut s'y opposer). A ce moment là, le PJ concerné bénéficie des bonus de la rame comme pour Kujiranagi mais sera contrôlé par le démon Uginara. Le meneur est libre de décider de ce que le démon fera. Tentera-t-il d'achever les PJs, d'infiltrer leur clan, de fuir ? Il faut que cela reste intéressant à jouer.

Le meilleur moyen de vaincre définitivement Uginara est de détruire la rame, ce qui le libérera, mais permettra aux PJs de le tuer. Il ressemble à un humanoïde, avec d'énormes cornes barbelées et des yeux rouges.

Uginara libéré

cosmos-énergie	50	**Rapidité de déplacement**	20	**Beauté**	34
Vitesse de coups	30	**Parade**	25	**Ruse**	60
Puissance de coups	55	**volonté**	80	**contrôle**	70
Résistance du corps	10			**carapace**	20

VII) Conclusion

Cette fois-ci, les PJs ont vaincu ce péril. Ils devront prendre le temps de tuer les démons encore pris dans les objets. Il faudra également surveiller l'accouchement d'Haruka Etsuko. Des prêtres peuvent prendre soins du nourrisson. Mais la vie de cette jeune fille sera à jamais brisée par la perte de son amant suivi de la confiscation de son bébé.

Il est possible au meneur d'imaginer encore des objets ayant fait partie de la marchandise de Kujinaragi et qui passent de mains en mains, semant la désolation.

Nanae (si elle n'a pas fuit) sera déçue de ne plus pouvoir utiliser son pinceau préféré, mais remerciera les PJs. Que les joueurs se réjouissent : Avoir une kitsune parmi ses connaissances n'est pas une mauvaise chose.

SAINT SEIYA l'archipel des kamis

Joueur : _____ Sexe : _____
Personnage : _____ Sanctuaire : _____
Age : _____ Titre : _____

聖闘士星矢

Cosmos-énergie : _____ / _____ Volonté : _____
Vitesse des coups : _____ Résistance Physique : _____ / _____
Puissance des coups : _____ Septième Sens : _____ / _____
Rapidité de déplacement : _____ Ruse : _____
Parade : _____ Beauté : _____
Appel Divin : _____

Attaques spéciales :

Nom	Cosmos dépensée	Vitesse	Puissance	Malus à la défense

Techniques Particulières :

Nom	Exécution	Dégâts ajoutés	Maintient

Notes Techniques :

Talents :

_____ : _____ _____ : _____
_____ : _____ _____ : _____

Langues : _____

Compétences : _____

Grades au sein du clan

Joueur : _____ Divinité : _____

Personnage : _____ Grade : _____

Adepte

Objet / Pouvoir	Capacité

1er Dan

Objet / Pouvoir	Capacité

2ème Dan

Objet / Pouvoir	Capacité

3ème Dan

Objet / Pouvoir	Capacité

Crédits

Auteur : Cyrille Bruneau, qui tient à remercier les personnes suivantes pour leur aide, leur patience, leurs idées et leur passion.

Relecteurs : Alexis Guénard, Sébastien Mendes.

logo officiel : Sébastien Lacour.

Design des feuilles de personnage : Cyrille Bruneau, Sébastien Mendes

Beta-testeurs principaux : Sébastien Lacour, Alexis Guénard, Sébastien Mendes.

Beta-testeurs secondaires : Franck Vignau, Eric Lacour, Nicolas Calvi, Alexandre Garanger, Gilles Lagier et Martial Dautremont.

Ce document a entièrement été fait en n'utilisant que des logiciels libres de droit.



Saint Seiya l'archipel des kamis

Lorsque les forces du mal apparaissent, on dit toujours que les chevaliers font leur apparition. On raconte que d'un seul coup de pieds, ils pouvaient fendre le sol et que leurs poings déchiraient le Ciel. Revêtus de leur armure sacrée, guidés par la sagesse d'Athéna, ils ont toujours protégé la Terre face aux ténèbres...

Pourtant, Athéna a échouée...

De multiples guerres ont eut raison du noble sanctuaire d'Athènes et ce sont maintenant les spectres du dieu Hadès qui font la loi sur Terre. L'humanité a du se plier au joug de guerriers cosmiques portant des armures noires et armés de faux. Les 108 étoiles du dieu des morts grec parcourent le monde pour faire régner la loi de la reine Pandore.

Mais, il existe un lieu où l'humanité a su résister : le Japon ! Les kamis protecteur de l'archipel nippone sont revenus. Leurs serviteurs qui demeuraient cachés sont maintenant connus de tous. Si les chevaliers d'Athéna ont disparus, les samouraïs d'Amaterasu, d'Izanagi, de Raiden et de tant d'autres sont maintenant le rempart du pays contre toute agression intérieure comme extérieure.

Saint Seiya : l'archipel des kamis est le premier jeu de la gamme de Saint Seiya. Il présente :

-l'histoire qui a mené la Terre à cette situation.

-une présentation du pays.

-les règles complètes du jeu.

-les 7 clans de guerriers cosmiques.

-le bestiaire complet des créatures qui hantent le Japon.

-un scénario d'introduction.

Les joueurs pourront incarner des guerriers cosmiques capables de déchirer le ciel d'une main et de fendre le sol d'un coup de pied. Ils devront évoluer dans un pays qui subit des bouleversements sans précédent, au milieu de monstrueux Yokaïs, d'espions des spectres d'Hadès et d'intrigues politiques. De par leur puissante cosmos-énergie, les personnages-joueurs combattront pour un idéal pour l'indépendance du Japon, pour défendre les pauvres gens, sous la tutelle des kamis.