

WAYFARER

KEN TO SHIN



KIT D'INTRODUCTION

par
Raphaël Mengarda

éd. 2022

Wayfarer : Ken to Shin

Kit de découverte - version 2022

Système, univers et scénario : Raphaël Mengarda

Illustrations : Diane Georges, Dan Iorgulescu, Delia Farwagi

Mise en page : Antoine Lenoir



TABLE DES MATIÈRES

WAYFARER : QU'EST-CE QUE C'EST ?	4	Les armes	35
L'EMPIRE NEBUKAN	5	Les armures	38
COMMENT JOUER ?	8	Les tenues	39
Les caractéristiques	8	Équipement divers	40
Créer un personnage	10	LE RÔLE DU SENSEI	44
Choix de l'origine	11	SCÉNARIO : LE VAL DES CINQ AIGUILLES	45
Les occupations	14	Le Val des Cinq Aiguilles et le temple Aoji-Ten (Aoji-Ten-jingû)	45
Compétences et traits	22	Prologue : le chemin du val	46
Compétences	22	Les brigands	46
Traits	25	Les grottes humides	47
Le combat	27	L'orage	49
Exemple de combat	28	L'oratoire	50
Guérir et récupérer	30	Le pont de corde	53
La magie	30	Les bois sombres	54
Bukkyô	30	La vieille femme et l'escalier	55
Dualité	31	Le temple du Tengu	57
Feu	31	Épilogue	58
Métal	32	Bestiaire du Val des Cinq Aiguilles	60
Ombre	32	Personnages prêtirés	64
Shintô	33	INDEX	71
Ténèbres	34		
L'équipement	34		

WAYFARER : QU'EST-CE QUE C'EST ?

Wayfarer : Ken to Shin est un jeu de rôle fantastique, situé dans un pays inspiré du Japon féodal (XVIIe – XVIIIe siècles) où la magie existe et où les dieux peuvent se pencher sur les destinées des mortels.

L'Empire nebulan (qui sert de cadre à ce jeu) est un vaste archipel, riche de culture et de mystères, abritant de nombreux peuples. Vous aurez ainsi l'occasion d'interpréter des rôles très variés : personne du peuple, voleur, moine, samurai, noble, marchand, mage, artisan, et ainsi de suite.

L'idée derrière cette grande variété est d'offrir un canevas assez lâche pour permettre toutes sortes d'aventures différentes. A vous de choisir si vous souhaitez impliquer des événements magiques, des quêtes héroïques, des créatures surnaturelles, des intrigues politiques, des batailles épiques... ou que vous préférez jouer de simples villageois confrontés aux vicissitudes de la vie quotidienne.

Ce jeu est aussi une déclaration d'amour au médiéval-fantastique et à la culture japonaise, un projet mûri durant des années pour proposer à tous ceux qui s'ennuient des donjons et des dragons un nouveau cadre.

Concernant le titre : « Wayfarer » est un terme anglais un peu désuet pour désigner un voyageur, quelqu'un qui parcourt les routes. « Ken to Shin » sont des mots japonais signifiant « Lame et âme »; un beau résumé de la pensée samurai –et nippone, par extension.



L'EMPIRE NEBUKAN

Il s'agit là du nom donné aux terres de l'archipel conquis par le peuple nebulan, descendants des premiers hommes mis sur terre par les *kami* et sujets du Premier Empereur.

Nebuka en elle-même est l'île principale de cet archipel : immense, très montagneuse et fortement boisée, elle s'étend sur un millier de kilomètres du nord au sud. Densément peuplée, elle est le berceau d'une civilisation qui, au fil de ses sept millénaires et demi d'existence, a développé une culture à la fois raffinée et brutale, majoritairement centrée sur les faits d'armes. Au fil des ères de l'histoire nebukane, ce ne sont que guerres civiles, intrigues de cour, révoltes paysannes et invasions barbares. Dès lors, chaque fois qu'un temps de paix, si court soit-il, se présente, le peuple en profite pour savourer celui au maximum, et les arts et les courants de pensée se développent à grande vitesse.

Au nord, on trouve l'île de Seppuru, une terre froide et relativement hostile, habitée par les descendants du peuple Aïnu qui, jadis, régnaient sur la moitié de l'archipel avant d'être repoussés par les Nebukans. Au sud, l'île de Kagoshima, sorte de havre de paix rurale, aux paysages plus sauvages, aux volcans très actifs et au climat plus équatorial. Et enfin, les îles Ryûgû, aussi appelées archipel de Gohakan, une grosse centaine de bancs de terre et de roche de toutes tailles, habitées par un peuple pacifique de chasseurs-pêcheurs à la peau hâlée qui a accepté la protection de l'Empire sans coup férir.

Les Nebukans, habitants de l'île principale de l'Empire, sont des gens extrêmement polis, et diablement ordonnés dans leur vie quotidienne. Une des croyances qui les anime est celle de l'Équilibre de la Création : les *kami* ont créé le monde suivant un ordre bien établi, et aller à son encontre serait les bafouer. Aussi la plupart des natifs de cette culture estiment-ils nécessaire et juste de se contenter de sa situation, fût-elle misérable. Evidemment, ce n'est pas le cas de tous : les intrigants, les arrivistes et les simples idéalistes sont légion, mais ils sont généralement réprouvés par leurs semblables.

A l'ère où le jeu prend place, l'Empire nebulan est en pleine période de dictature militaire. Le Shogunat Yedo (c'est-à-dire l'administration guerrière mise en place par le Shogun, le grand général qui s'est emparé du pouvoir en tant que vainqueur du dernier grand conflit)

dirige tout d'une main de fer bureaucratique, et la caste dominante est celle des *bushi*, les fameux samurais. L'Empereur actuel, Azuma, à peine âgé de seize ans, n'a pas vraiment son mot à dire dans la politique actuelle, même si le Shogunat s'abstient de le déposer au vu de l'estime que le peuple porte encore et toujours à son souverain de droit divin.

Sous le joug de l'administration féodale, le pays est divisé en provinces et en fiefs, chacun dirigé par un seigneur de guerre – devenu « simple » propriétaire terrien en ces temps paisibles. Privés de batailles, les samurais ont transformé leurs techniques de combat en arts martiaux, les enseignant au sein d'écoles et les étoffant d'une philosophie plus ou moins irréaliste. Les arts « nobles » tels que l'arrangement floral, la cérémonie du thé, la peinture ou la poésie occupent les riches et les puissants, et on exalte à qui mieux-mieux le patriotisme et l'amour du pays chez les jeunes générations. A l'inverse, les influences étrangères (celles du continent proche comme celles des barbares à peau blanche venus de l'Ouest lointain) sont fermement réprimées dans un souci de « purification » des mœurs, et ceux qui osent s'adonner à la contrebande ou à la propagation d'idées contraires à la bienséance sont sévèrement châtiés.

Le peuple, loin de toutes ces considérations, continue toujours à trimer, soumis à des lois qui les attachent au service d'un fief ou d'un seigneur jusqu'à la fin de leurs jours, écrasés de taxes et victimes du dédain des *bushi* et de la classe émergente des marchands. Les artisans, à peine mieux lotis, partagent leur sort, entre impôt et amertume. La vie est rude dans les campagnes pour les gens qui n'ont pas la chance de servir un maître compassionnel et doté de discernement.

Même un siècle après la dernière guerre civile, les descendants des clans samurais vaincus et forcés à la reddition par le Shogunat ne semblent pas prêts d'oublier l'humiliation dont ils furent victimes : s'ils ont fait profil bas durant tout ce temps, il semblerait que récemment, des rumeurs parlent de rassemblements de troupes et de levées d'impôts peu justifiées dans le sud de Nebuka, provoquant l'inquiétude de tous. De leur côté, les familles fidèles à la Lignée Impériale s'enhardissent également, demandant avec toujours plus

d'insistance au Shogun le droit pour le jeune Empereur Azuma de participer aux débats du Conseil shogunal des Anciens – et donc de faire son retour sur la scène politique.

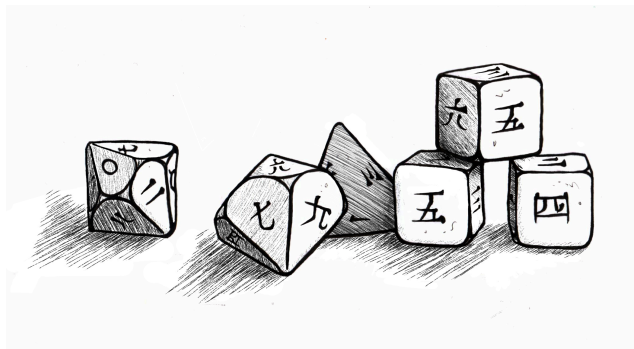
Le pays est donc sous pression; et même si pour l'instant, les choses n'ont pas encore escaladé, il suffirait sans doute d'une étincelle pour que l'Empire s'embrase à nouveau...





COMMENT JOUER ?

Vous devrez simplement vous munir de deux dés à dix faces (abrégé d10) : l'un d'entre eux sera votre dé de dizaines, l'autre votre dé d'unités (veillez à les prendre de couleurs différentes pour vous faciliter la tâche).



Ensemble, ces dés forment un dé à « cent faces » (abrégé d100) : il s'agit du dé principal que vous lancerez. On lit un d100 en accolant dés de dizaines et d'unités. Par exemple : un 5 et un 7 se lisent 57 (si le 5 est le dé de dizaines) ou 75 (s'il s'agit de celui ayant donné 7). Un double zéro (0-0) se lit 100 ; un 0-1 se lit 1.

Parfois, vous aurez aussi besoin de ne lancer qu'un seul d10 : alors, le 0 se lit 10.

Vous pouvez aussi avoir à lancer un d5. Dans ce cas, lancez 1d10, divisez le résultat par 2, et arrondissez à l'entier supérieur.

EXEMPLE

Un jet de 1d5 est demandé et la valeur du dé est 7.
Le calcul est alors $7 / 2 = 3.5$, arrondi à 4

Les actions en jeu se résolvent par le jet d'un d100, que l'on compare avec un score de Caractéristique ou de Compétence (voir *ci-après*). Dès que votre personnage souhaite effectuer une action qui pourrait échouer (convaincre quelqu'un, escalader un arbre, porter un coup ou fabriquer un objet, par exemple), il lance un d100 sur sa Caractéristique ou sa Compétence correspondante. Si le résultat du jet de dés est égal ou inférieur au score en question, l'action est réussie ; s'il est supérieur, l'action échoue.

LES CARACTÉRISTIQUES

En termes de règles, un personnage est défini tout d'abord par ses Caractéristiques, qui représentent ses aptitudes physiques et mentales. Dans ce système exploitant le d100, il s'agit de scores exprimés en pourcentage, s'échelonnant donc de 1 à 100 (même si la moyenne se situe autour de 30-50).

Il existe neuf Caractéristiques principales, et neuf Caractéristiques secondaires.

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

COMBAT (COM)

Habilité à manier une arme de corps à corps ou à se battre à mains nues

PRÉCISION (PRÉ)

Habilité à manier des armes à projectiles, de trait ou de jet

FORCE (FOR)

Puissance musculaire brute

ENDURANCE (END)

Résistance aux dommages, maladies, toxines, éléments, à la faim/soif

DEXTÉRITÉ (DEX)

Agilité, réflexes et habileté manuelle

INTELLIGENCE (INT)

Culture, savoirs académiques, capacité cognitive et mémoire

PERCEPTION (PER)

Instinct, finesse des cinq sens

SPIRITUALITÉ (SPI)

Sensibilité au surnaturel, force de volonté, courage

SOCIABILITÉ (SOC)

Entregent, charisme, beauté

Pour connaître vos scores dans ces neuf Caractéristiques, rendez-vous au chapitre « **Créer un personnage** », plus loin.

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

DÉGÂTS (DÉG)

Force de frappe physique; s'utilise pour le calcul des dégâts infligés au corps à corps et avec les armes de jet.

Egal au chiffre des dizaines de la For

Exemple : For 36 = Dég 3, etc.

RÉSISTANCE (RÉS)

Solidité physique; se soustrait aux dégâts reçus.

Egal au chiffre des dizaines de l'End, divisé par deux et arrondi au supérieur

Exemple : End 32 = Rés 2, End 50 = Rés 3, etc.

POINTS DE VIE (PV)

Résistance du personnage aux dégâts, dommages pouvant être subis avant l'inconscience –ou la mort.

Cf. Tableau « Points de vie » dans la section « Créer un personnage »

MOUVEMENT (MVT)

Vitesse au sol du personnage

Score de base égal à 4 (pour les humains et humanoïdes)

POINTS DE MIRACLE (PM)

Utilisé pour annuler une action néfaste ou éviter la mort

Score fixe de 2 (pour les personnages joueurs uniquement)

POINTS DE CHANCE (PC)

Utilisé pour relancer un jet de d100 ou de d10, une seule fois

Score de base de 3; se régénèrent après une nuit de repos

KI (KI)

Valeur d'énergie vitale et magique

Le score initial est égal à 1d5 + 4

POINTS DE FOLIE (PF)

Degré d'affection mentale du personnage

Le score de base est égal à 0

POINTS DE GRANDEUR (PG)

Degré de reconnaissance héroïque du personnage

Le score de base est égal à 0

CRÉER UN PERSONNAGE

Cette étape est essentielle : il s'agit du « squelette » de votre personnage. De ses Caractéristiques, Compétences et Traits et de son Occupation dépendront ses prouesses et votre façon de le jouer.

TIRAGE DES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Les **Caractéristiques principales** sont déterminées ainsi : tirez neuf fois 2d10 + 20, notez les résultats, puis répartissez-les comme vous le jugez bon entre vos neuf Caractéristiques principales, en prenant en compte les besoins de votre personnage. S'il s'agit d'un guerrier, privilégiez le *Com*, la *For* et l'*End* par exemple ; s'il s'agit d'un noble, l'*Int* et la *Soc* seront sans doute votre priorité ; un roublard sera plus efficace avec de bons scores de *Dex* et de *Per* ; et ainsi de suite.

Ajoutez ensuite les bonus et retranchez les malus dus à l'Origine que vous aurez choisie (voir ci-dessous).

Si l'un de vos scores vous déplaît, vous avez le droit à une unique relance ; mais vous devez alors accepter le résultat de la relance, même si celui-ci est inférieur au premier.

EXEMPLE

Vous obtenez un résultat au-dessus de la moyenne sur tous vos jets, hormis un unique 23 (1 + 2 + 20, vraiment très bas) : vous choisissez alors de le relancer, et obtenez cette fois 6 + 8 + 20, soit 34 (nettement mieux !). En revanche, si vous aviez joué de malchance et obtenu 22 (1 + 1 + 20), vous auriez été obligé de conserver ce score !

CALCUL ET TIRAGE DES CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Calculez ensuite les **Caractéristiques secondaires**. Certaines dépendent des caractéristiques principales, comme les *Dég* ou la *Rés*, d'autres sont fixes et enfin certaines dépendent de tables supplémentaires.

DÉGÂTS ET RÉSISTANCE

La valeur de *Dég* est égale au chiffre des dizaines de la *For*.

EXEMPLE

Un personnage avec une valeur de *For* de 32 aura donc une valeur de *Dég* égale à 3.

Un personnage avec une valeur de *For* de 44 aura quant à lui une valeur de *Dég* égale à 4.

La valeur de *Rés* est égale au chiffre des dizaines de l'*End* divisée par 2 et arrondie à l'entier supérieur.

EXEMPLE

Un personnage avec une valeur d'*End* de 32 aura donc une valeur de *Dég* égale à 2 ($3 / 2 = 1.5$ arrondi à 2).

Un personnage avec une valeur d'*End* de 51 aura quant à lui une valeur de *Dég* égale à 3 ($5 / 2 = 2.5$ arrondi à 2).

POINTS DE VIE

Les points de vie initiaux sont déterminés par 1d10. La table suivante indique les points de vie en fonction du résultat.

Résultat	Points de vie
1	9
2, 3 ou 4	10
5, 6 ou 7	11
8 ou 9	12
10	13

KI

Votre valeur de *Ki* de départ est égale à **1d5 + 4**. Vous pouvez donc commencer avec 5 à 9 points de *Ki*.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Votre *Mvt* est égal à 4. Il s'agit de l'allure normale d'un humanoïde bipède, et correspond environ à cinq kilomètre par heure en marchant d'un bon pas. Il peut augmenter à l'aide du Trait « **Rapide** » (voir plus loin).

Vous possédez 2 *Pm*, pas un de plus. Cela fait déjà de votre personnage un être que les dieux favorisent.

Vous possédez de base **3 Pc**; le Trait « **Chance** » (voir plus loin) vous en octroie un de plus; après chaque nuit complète de repos que votre personnage passe en jeu, ses *Pc* reviennent au maximum.

Votre personnage ne commence avec aucun *PF* ni aucun *PG* : il n'a pas vu suffisamment d'horreurs ni n'a suffisamment intéressé les divinités pour être un fou ou un héros... pour l'instant bien sûr!

CHOIX DE L'ORIGINE

Pour affiner encore votre personnage, vous devez ensuite choisir parmi quatre Origines, chacune dépendant d'une région de l'Empire et présentant ses propres particularités – souvent des bonus de Caractéristiques (et peut-être un malus pour les équilibrer) et des Compétences « offertes » (qui s'ajouteront à celles données par votre Occupation; voir plus loin).

Il est important de préciser que tout personnage, d'où qu'il vienne, possède dès sa création les Compétences « *Langue (nebukan)* » (celle-ci étant parlée dans tout l'Empire) et « *Folklore (région d'origine)* » (dépendant de l'endroit où il est né et a habité avant de vivre l'aventure).

NEBUKA

Il s'agit de l'ethnie la plus répandue de l'Empire. Les ancêtres des Nebukans ont forgé dans le sang et le raffinement cette puissante nation, qui a bien évolué depuis l'époque des tribus primitives ayant suivi l'Âge des Dieux. Fidèles à leur Empereur et à leurs chefs, appréciant l'ordre et la bonne marche du monde, les Nebukans ont un caractère rigoureux, terre-à-terre et passablement fataliste : peu nombreux sont les paysans à se plaindre de leur sort par exemple, convaincus qu'ils sont qu'il s'agit de la destinée que les kami ont souhaité pour eux – et aller à l'encontre de cette destinée, ce serait bouleverser l'ordre établi, et donc menacer la stabilité de la Création!

Bien que tous, du plus élevé au plus humble, respectent cette façon de voir, il est des régions où les gens se montrent plus ouverts, d'autres où ils font moins cas des titres et noms, d'autres encore où il serait particulièrement déplacé d'adresser la parole à un inconnu sans bonne raison... Cette grande variété de caractères fait des Nebukans un peuple intrigant, passablement agréable à côtoyer, mais parfois surprenant par son côté stoïque et un peu hautain...

PJ ORIGINAIRES DE NEBUKA

Ajustement de caractéristiques

— +5 dans une caractéristique de votre choix.

Compétences bonus

- Un PJ originaire de la région du Kanshû (Nord) ou du Kansai (Ouest) obtient la Compétence « *Dialecte (Kansai)* » ou « *Dialecte (Kanshû)* » gratuitement.
- Un natif du Yamato (Est) obtient uniquement la Compétence « *Folklore (Yamato)* ».

KAGOSHIMA

La grande île du sud de l'Empire, volcanique et très ancienne, abrite une population légèrement différente de celle de Nebuka. Les gens de Kagoshima sont des gens rustiques, appréciant grandement la paix qu'apportent les lois et les traditions, mais ils sont bien plus ouverts sur le plan émotionnel que leurs cousins septentrionaux. Sur cette terre, les gens se montrent accueillants, prêts à aider, et montrent bien plus facilement leurs sentiments, n'hésitant jamais à rire d'une bonne plaisanterie à gorge déployée, ou à signifier à quelqu'un qu'il les énerve. Ils accordent également une grande importance à l'apparence, tâchant toujours d'être présentables autant que faire se peut, et ce quel que soit leur statut social.

Très énergique et spontanée, majoritairement paysanne et très attachée au travail manuel, la population de Kagoshima passe souvent pour « rustre » ou « sans éducation » auprès des Nebukans, plus sophistiqués; et de fait, assez peu des habitants savent lire ou écrire – ou même s'intéressent à ce genre de choses –, rendant le métier d'écrivain public indispensable.

Croyant en la nature duale de la Création, qui crée un subtil équilibre entre bien et mal (croyance illustrée par le culte de la Dualité, que respectent tous les habitants de Kagoshima), ce peuple vit un peu à l'écart de la politique nebukane, cultivant ses champs fertiles et s'occupant de ses propres affaires – surtout en ces temps paisibles.

PJ ORIGINAIRES DE KAGOSHIMA

Ajustement de caractéristiques

- +5 en *Per* et *Soc*.
- -5 en *Int*,

Compétences bonus

- « *Dialecte (Kagoshima)* »
- « *Métier (un au choix)* » ou « *Renseignements* ».

SEPPURU

Les habitants de cette grande île nordique, qui connaît des hivers glaciaux et des étés frais, sont les descendants des Aïnu, un peuple aux cheveux clairs qui jadis colonisa la moitié septentrionale de l'Empire, mais est aujourd'hui presque éteint, refoulé toujours plus au nord par les Nebukans.

Habités à une terre rude et maigre en ressources, les Seppurites sont des hommes et des femmes costauds, à la carrure plus imposante que la moyenne, qui tirent leur subsistance des forêts et des maigres cultures qu'ils parviennent à faire pousser. Jadis, ce peuple possédait une grande tradition guerrière mais, alors que l'Empire les intégrait par la force, leur volonté de combattre se résorba, et aujourd'hui ceux qui suivent la voie des armes, par vocation ou par désir de rébellion, sont rares.

Leurs croyances, chamaniques et animistes, ressemblent à une forme primitive du *Shintô* (religion principale de l'Empire) dans laquelle toute chose divine, vivante ou inanimée fait partie d'une seule et grande famille. Pour cette raison, les Seppurites sont des gens simples dans leurs manières (ce qui crispe les Nebukans) et extrêmement accueillants. Sur ces terres qui sont les leurs, l'hospitalité est une chose sacrée, et la Nature une entité vivante qu'il faut traiter avec amour et respect.

PJ ORIGINAIRES DE SEPPURU

Ajustement de caractéristiques

- +5 en *For* et *End*.
- -5 en *Soc*,

Compétences bonus

- « *Langue (seppurin)* »
- « *Connaissances des herbes* » ou « *Pistage* » ou « *Survie* » .

GOHAKAN

L'archipel méridional connu sous le nom d'îles de Gohakan compte plus de cent-vingt langues de terre de différentes tailles et d'aspects très variés. Les peuplades qui vivent sur la plupart d'entre elles se nomment eux-mêmes *gohak'an*, ce qui signifie « le Peuple de la Flamme ».

Ces gens au teint mat et à la peau hâlée par le soleil et le sel de l'océan vivent de chasse et de pêche depuis des millénaires, commerçant d'île en île entre tribus, dans une entente séculaire que très peu de conflits sont venus entacher. Lorsque les Nebukans se risquèrent dans les îles, ils y furent accueillis à bras ouverts par ces gens simples, joyeux et non-violents, qui acceptèrent volontiers la tutelle de l'Empereur, du moment qu'on leur permettait de vivre comme ils l'avaient toujours fait. A l'inverse des Seppurites, plus réticents, les Gohakans ont ainsi toujours vécu en bonne intelligence avec les colons de la « Grande-Terre ».

Croyant en les forces de la Nature –en particulier de la mer et des volcans- les Gohakans révèrent un héros mythologique qui est le père spirituel de leur peuple et l'ordonnateur du monde, ainsi que des entités neutres à qui ils offrent fruits, fleurs et chansons. Leurs ancêtres décédés sont pour eux une source d'inspiration toujours présente, et ils invoquent souvent leur aide face aux problèmes de la vie.

PJ ORIGINAIRES DE GOHAKAN

Ajustement de caractéristiques

- +5 en *Dex* et *Spi*.
- -5 en *Com*,

Compétences bonus

- « *Langue (gohak)* »
- « *Canotage (rames)* » ou « *Natation* » ou « *Spécialité artistique (chanteur)* » .

NEKOBITO

Les dieux de l'Empire présentent une pléthore de caractères. Et il est communément affirmé que celui qui créa les *Nekobito* devait avoir un certain sens de l'humour. Ces êtres, dont le nom signifie simplement « personnes-chats », sont en effet les créatures civilisées les plus énigmatiques de la Création, mis sur terre par une déité évasive dont eux-mêmes ne se souviennent pas du nom...

Un *Nekobito* standard ressemble à un humain de petite taille (environ un mètre cinquante), du moins si on ne s'y attarde pas trop. Car un observateur attentif ne pourra manquer les oreilles de chat, remplaçant celle d'un homme normal et placées plus haut sur le crâne, la longue queue couverte de fourrure qui prolonge la colonne vertébrale, ou encore les petits crocs pointus qui trahissent leur régime principalement carnivore. La fourrure présente sur leur queue et leurs oreilles tend à être de même couleur que leurs cheveux, qui sont d'ailleurs plus doux et plus brillants que leurs pendents humains. Il arrive, plus rarement, que la peau d'un homme-chat présente un vitiligo, défaut de pigmentation qui peut imiter les motifs de pelage d'un vrai chat !

Cette apparence étrange, bien que facilement dissimulable sous des vêtements, a valu de nombreux ennuis aux *Nekobito*, qui ont eu tendance à se réfugier dans le nord de Nebuka et, surtout, dans l'île de Seppuru. En effet les Nordiques, de par leurs croyances, voient en eux des êtres touchés par la grâce de la Nature, et les accueillent volontiers car ils apportent supposément la chance avec eux. Et en effet, la propension des hommes-chats à éviter les coups du sort et à se tirer de problèmes inextricables est quasi légendaire.

Le caractère d'un *Nekobito* est en tout point semblable à celui d'un vrai félin : nonchalant – pour ne pas dire paresseux -, curieux mais prudent, vif d'esprit et de corps quand il le souhaite, et peu ambitieux. La plupart d'entre eux se contentent d'une vie simple, souvent comme paysan ou forestier. Malgré leur goût pour le poisson, peu d'entre eux deviennent pêcheurs, ou même choisissent des métiers en lien avec l'eau : comme les vrais chats, ils ont ce liquide en horreur, évitant même de sortir quand il pleut – à moins d'être bien protégés !

Plein d'humour et souvent passionné, un *Nekobito* a le contact facile, et n'apprécie guère la solitude : raison pour laquelle il tend naturellement à se constituer une grande « famille », qu'elle soit liée par le sang ou par l'amitié. Bien que n'aimant pas les ennuis, et ne cherchant jamais à s'en créer de manière volontaire, un homme-chat serait prêt à plonger du haut d'une falaise pour secourir un ami ou un proche, car leur peuple tient les liens entre individus pour vitaux et sacrés ; et s'ils déplaceraient des montagnes pour leurs frères, ils traqueraient tout aussi bien jusqu'aux Enfers quiconque oserait leur faire du mal...

PJ NEKOBITO

Ajustement de caractéristiques

— +5 en *Dex* et *Soc*.

Traits et ajustements

- Les dents d'un *Nekobito* sont très aiguës ; elles infligent *Dég* -3.
- -10% aux tests visant à mentir ou cacher ses intentions si les oreilles sont visibles. Ses oreilles sont très mobiles et bougent malgré lui sous le coup d'une émotion forte.
- Il acquiert également le Trait « *Vision nocturne* », et bénéficie d'un bonus de +10 à ses tests de *Per* liés à l'odorat ou à l'ouïe. Si ses oreilles sont cachées, il ne bénéficie pas du bonus lié à l'ouïe.
- S'il ne dissimule pas ses attributs animaux, il subit un malus de -20 aux tests faits pour influencer positivement quelqu'un (le convaincre, marchander, etc.).
- Un *Nekobito* a besoin de davantage d'heures de sommeil pour être en pleine forme : sept heures, au lieu des six heures normalement nécessaires à un humain.
- Enfin, tout *Nekobito* a 10% de chances de présenter un vitiligo de marquage –à déterminer.

Une fois les Caractéristiques et l'Origine de votre personnage définies, il est temps de passer à l'ultime étape : choisir une Occupation.

LES OCCUPATIONS

Il s'agit du « métier » de votre personnage, autant que son statut social et sa manière d'appréhender le monde. Une Occupation donnée n'est pourtant pas un rôle figé : même parmi les samurais, il existe des hommes de bien comme de parfaits salauds, des philanthropes proches du peuple comme des tyrans prêts à exécuter leurs sujets à la moindre incartade... Un personnage est avant tout son joueur en fait.

Les Occupations sont le point final de la création de personnage. Ce kit d'initiation vous en propose quinze. Chacune d'entre elles donne accès à des Compétences, des Traits et un peu d'équipement qui vous serviront au cours de vos aventures. Quand le choix vous est donné entre deux Compétences ou deux Traits (avec la formule **ou**), choisissez l'un des deux.

Notez qu'il vous est possible de prendre une seconde fois une Compétence que vous posséderiez déjà. Par exemple, si vous jouez un personnage natif de Sepuru, que vous avez déjà choisi la Compétence « Pistage », et que vous prenez comme Occupation « Forestier », vous gagnez une nouvelle fois « Pistage ». Dans ce cas, faites une coche dans la case « +10 » au bout de la ligne de la feuille de personnage sur laquelle vous aurez noté la Compétence ; cela signifie que lorsque vous utiliserez cette Compétence, la Caractéristique sous laquelle vous la testerez sera considérée comme de 10 points plus élevée qu'elle ne l'est. « Pistage (+10) », pour retenir l'exemple, se testera sur la *Per* du personnage additionnée de dix points.

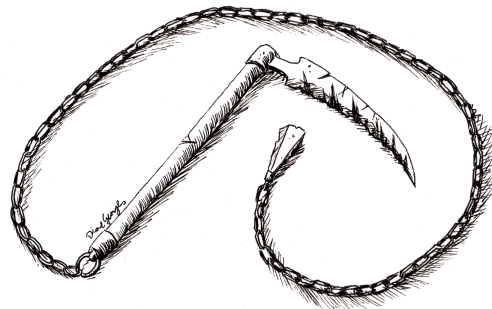
Notez aussi que chaque Occupation présente des bonus de Caractéristiques : ces bonus s'appliquent directement aux scores concernés, et représentent les points forts et l'expérience d'un personnage dans sa voie.

Par exemple, si le profil de l'Occupation vous donne +10 en Com, +5 en For, en End, en Pré, en Per et en Spi, et +3 en Pv, appliquez ces améliorations aux scores déjà inscrits sur votre feuille de personnage.

NOTE SUR L'ÉQUIPEMENT

Chaque PJ, quelle que soit son Occupation, possède un paquetage de base, des objets communs à tous les aventuriers, qui sont :

- Un sac de toile (pouvant contenir environ 20 kilos d'équipement)
- Une couverture ou une paille pour dormir à la dure
- Un *aikuchi* (petit couteau)
- Un *tenugui* (sorte de mouchoir à tout faire de 30 × 90 centimètres)
- Un bol (en bois, en porcelaine ou en laque) et des baguettes assorties



ARTISAN

Quel que soit l'art ou le métier que pratique un Artisan, celui-ci lui a sans doute demandé de longues années d'apprentissage et de pratique avant qu'il ne puisse en vivre. Appliqué, minutieux, sachant gérer un commerce et négocier pour des matières premières, ce travailleur manuel peut tout aussi bien posséder un atelier dans une grande ville que pratiquer dans un hameau, à moins qu'il n'ait décidé de parcourir les chemins pour démarcher directement ses clients.

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
+5	-	+5	+5	+5	+10	+5	-	+5

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
-	-	+2	-	-	-	+1	-	-

COMPÉTENCES

- Conduite d'attelages
- Evaluation
- Fouille
- Jeu (*de hasard* **ou** *de société*)
- Langue (une au choix)
- Marchandage
- Métier (un au choix)
- Renseignements
- une Compétence en relation avec le Métier choisi **ou** Métier (un au choix, en relation avec le premier)

TRAITS

- À la dure **ou** Agile
- Charisme **ou** Costaud

EQUIPEMENT

- Vêtements communs (tenue)
- *Tantô* (arme)
- Outils basiques du (des) métiers(s) choisi(s)
- natte de jonc
- Armoire à bretelles
- Gourde

ARTISTE MARTIAL

Héritier d'une longue tradition venue du continent, l'Artiste martial a décidé de faire de son corps une arme. Qu'il s'intéresse à la lutte, aux frappes à mains nues, aux exploits de force ou à la maîtrise du ki, ce combattant est une force de la nature, aussi agile et forte qu'endurante. Souvent doté d'une philosophie de vie liée à son approche de sa pratique, il peut tout aussi bien n'être qu'un simple voyou cherchant le plus de combats possible qu'un sage visant à l'harmonie parfaite par le biais d'exercices et de méditation.

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
+10	-	+5	+5	+10	-	+5	+5	-

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
-	-	+3	-	-	-	+3	-	-

COMPÉTENCES

- Acrobatie
- Esquive
- Folklore (un à choix)
- Intimidant **ou** Natation

TRAITS

- Ambidextre **ou** Rapide
- Costaud **ou** Coups puissants
- Coups assommants
- Honneur
- Poings de fer

EQUIPEMENT

- Vêtements communs **ou** Vêtements amples **ou** Vêtements de guerrier (tenues)
- Bâton **ou** Gants renforcés **ou** Paire de tonfas (armes)
- Gourde
- Bandages (rouleau de 10 mètres)
- Baume contre les blessures

BARBARE

Fier de son lignage remontant aux géants aux cheveux clairs qui conquièrent Seppuru, le Barbare est un natif de l'île du Nord qui a décidé de défier les conventions dictées par les Nebukans, et de vivre comme le faisaient ses ancêtres. Muni d'une hache, vêtu de peaux, vivant le plus souvent à la belle étoile, du produit de ses chasses ou de mercenariat, cet esprit libre est méprisé des samurais et des nantis autant qu'il est respecté par les siens et par ceux qui reconnaissent en lui une figure de liberté, de rébellion et de retour à la Nature.

Caractéristiques principales

Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
+10	-	+10	+10	-	-	+5	+5	-

Caractéristiques Secondaires

Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
-	-	+3	-	-	-	+3	-	-

COMPÉTENCES

- Connaissances des herbes **ou** Spécialité artistique (conteur)
- Esquive **ou** Sens du danger
- Folklore (Seppuru)
- Intimidation
- Survie

TRAITS

- Coups puissants
- Grand voyageur
- Rapide

EQUIPEMENT

- Vêtements usés (tenue)
- Plastron de cuir (armure)
- Hache d'armes (arme)
- Peau de bête sauvage (au choix : loup, ours, cerf, sanglier, etc.)
- Outre
- Briquet

BIEN-NÉ

Qu'il soit venu au monde au sein d'une famille guerrière, d'un clan de haute noblesse ou parmi les nouveaux seigneurs-marchands, un Bien-né a toujours eu de l'argent à profusion, une bonne éducation, des serviteurs pour satisfaire ses caprices, et un nom à défendre. Mais ce n'est pas que fêtes, promenades et luxe : les responsabilités qui accompagnent une haute naissance sont souvent très pesantes, et il arrive que les enfants les moins privilégiés des grandes familles décident de partir à l'aventure en laissant derrière eux ces obligations.

Caractéristiques principales

Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
+5	+5	-	-	+5	+10	+5	+5	+10

Caractéristiques Secondaires

Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
-	-	+2	-	-	-	+1	-	-

COMPÉTENCES

- Autorité
- Baratin
- Dialecte (Cour)
- Equitation
- Hautes connaissances (politique)
- Hautes connaissances (une à choix) **ou** Spécialité artistique (danseur **ou** musicien)
- Jeu (de Cour **ou** de société)
- Langue (cicanais **ou** gaijin **ou** mystique)
- Marchandage
- Renseignements

TRAITS

- Chance **ou** Charisme

EQUIPEMENT

- Superbes vêtements avec chapeau et accessoires (tenue)
- *Wakizashi* (pour un homme) **ou** *Kaiken* (pour une femme) (armes)
- Cheval de selle harnaché
- Bijoux & ornements (valeur : 1d10 × 3 ryô)
- Serviteur fidèle (garde du corps, valet, chaperon...)
- Nécessaire à fumer (pour un homme) **ou** nécessaire de maquillage (pour une femme)

COLPORTEUR

Marchand ambulant allant de ville en village pour proposer ses biens à qui en aurait besoin, le Colporteur est un précieux allié des communautés de Nebuka. Contrairement aux négociants possédant entrepôts et richesses, il n'emporte que ce qui tient dans son chariot, et à plus souvent recours au troc qu'à l'argent. Parfois doté d'une réputation de beau parleur, ce camelot est néanmoins apprécié partout où il va, et n'hésite jamais à prospecter pour dégouter une bonne affaire alléchante!

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
+5	-	+5	-	+5	+10	+5	-	+15

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
-	-	+2	-	-	-	+1	-	-

COMPÉTENCES

- Baratin
- Conduite d'attelages
- Dialecte (un au choix)
- Evaluation
- Folklore (un au choix)
- Fouille
- Hautes connaissances (Economie)
- Marchandage
- Métier (Marchand)
- Renseignements

TRAITS

- Grand Voyageur

EQUIPEMENT

- Vêtement usés (tenues)
- *Tantô* **ou** *Bokken* (armes)
- Chariot tiré par un mulet
- *Fubako*
- Menus objets à vendre ou à troquer (3d10 objets d'une valeur maximum de 1 gin chacun)
- Briquet

ESCRIMEUR

En ces temps de paix, l'art du sabre a évolué : on l'enseigne désormais dans des écoles (ryû), et non plus chez soi ; on en fait une philosophie de vie et un entraînement physique plutôt qu'un art de tuer. Mais qu'on ne s'y trompe pas : en théorie, un Escrimeur (un pratiquant du sabre ou de toute arme tranchante) est un guerrier capable d'affronter avec style et efficacité n'importe quel ennemi. Et de fait, même en ces temps de paix, certains d'entre eux décident de partir sur les routes pour mettre ce qu'ils ont appris à l'épreuve dans de vrais combats.

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
+10	-	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
-	-	+2	-	-	-	+1	-	-

COMPÉTENCES

- Equitation **ou** Hautes connaissances (stratégie)
- Esquive
- Intimidation **ou** Renseignements
- Premiers soins **ou** Sens du danger

TRAITS

- Acuité visuelle **ou** Sang-froid
- Agile **ou** Costaud
- Ambidextre **ou** Rapide
- Coups puissants **ou** Voie du Guerrier
- Honneur **ou** Obtus

EQUIPEMENT

- Vêtements de guerrier (tenue)
- *Katana* (arme)
- *Wakizashi* (arme)
- *Fubako*
- Gourde
- Certificat d'élève de premier grade de l'école de combat choisie

FORESTIER

Né dans les bois, y ayant vécu toute sa vie, le Forestier est perçu par beaucoup comme une brute à l'esprit simple. Mais qu'on ne s'y trompe pas : survivre dans les rudes forêts de l'Empire requiert du savoir-faire et du courage – deux choses dont ne manque pas cet individu. Qu'il soit bûcheron, charbonnier ou encore chasseur, il connaît son coin de sylvie comme sa poche, sait les animaux qui y rôdent, les plantes qui y poussent, et les chemins secrets qui serpentent entre les arbres jusqu'à des lieux intouchés par la main humaine.

Caractéristiques principales

Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
+5	+10	+5	+5	+10	-	+10	+5	-

Caractéristiques Secondaires

Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
-	-	+2	-	-	-	+1	-	-

COMPÉTENCES

- Connaissances des herbes
- Discrétion
- Folklore (un au choix)
- Métier (chasseur)
- Orientation
- Pistage
- Survie

TRAITS

- Acuité visuelle **ou** Bon tireur
- Rapide **ou** Vision nocturne

EQUIPEMENT

- Vêtements usés et cape de paille (tenue)
- Arc, avec 20 flèches (arme)
- Grand couteau (arme)
- Trois collets
- Quelques herbes médicinales

FRÈRE / SOEUR DU FOYER

Pour le peuple gohakan, le foyer est ce qu'il y a de plus important : la famille, les Ancêtres, les légendes, le mode de vie. C'est pourquoi existe la Confrérie du Foyer, sortes de gardiens des traditions, guerriers et poètes, voyageurs et observateurs, qui partent parfois à la recherche d'aventures à vivre ou de Gohakans exilés à qui ramener des nouvelles de leur pays natal. Bien accueillis par les leurs, vus comme des excentriques par les Nebukans, ces joyeux drilles sont de vrais rayons de soleil pour ceux qui voyagent en leur compagnie.

Caractéristiques principales

Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
+5	-	+5	+5	+5	-	+5	+5	+10

Caractéristiques Secondaires

Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
-	-	+2	-	-	-	+2	-	-

COMPÉTENCES

- Canotage (voile) **ou** Spécialité artistique (conteur **ou** danseur)
- Connaissances mystiques
- Esquive
- Langue (sauvage)
- Orientation
- Premiers soins
- Renseignements

TRAITS

- Ambidextre **ou** Voie du Guerrier
- Coups assommants
- Grand voyageur
- Honneur

EQUIPEMENT

- Vêtements traditionnels gohakans (tenue)
- Tatouage de la Flamme du Foyer (sur le sternum et les pectoraux)
- Epieu et bouclier **ou** Paire de *ryûtsume* **ou** *dao* (armes)
- Outre
- Bandages (rouleau de 10 mètres)
- Briquet
- Boîte d'amadou

MARIN

L'Empire étant un archipel, ses habitants ont toujours su composer avec l'océan; les Marins innombrables qui servent sur les navires tout aussi nombreux en sont la preuve. Le métier de loup de mer, aussi vieux que la navigation, attire encore de nombreuses personnes, qu'il s'agisse de pêcheurs, de matelots, de navigateurs ou de simples explorateurs. Ces gens-là partagent tous le goût de l'aventure et un profond respect pour la grande bleue, qui peut se montrer aussi généreuse que cruelle, et qu'on surnomme gentiment « cette grande idiote ».

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
+5	-	+10	+5	+10	-	+10	-	+5

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
-	-	+2	-	-	-	+1	-	-

COMPÉTENCES

- Acrobatie **ou** Renseignements
- Canotage (voile)
- Dialecte (un au choix) **ou** Langue (une au choix)
- Evaluation
- Folklore (un au choix)
- Intimidant **ou** Natation
- Jeu (à boire **ou** de hasard)
- Métier (marin)
- Orientation

TRAITS

- Chance **ou** Vision nocturne
- Coups assommants

EQUIPEMENT

- Vêtements usés (tenue)
- *Wakizashi* **ou** *Dao* (armes)
- Corde (15 mètres)
- Jeu de dés
- Ligne de pêche
- Baume contre les blessures
- Flasque d'alcool médiocre

MOINE

Dans un monde où l'œuvre des dieux est visible partout, il n'est pas étonnant que certains se tournent vers une vie de Moine. Ce servant des kami (ou d'autres entités) est le membre le plus courant du clergé; chargé d'accueillir les croyants, de prier, de méditer, d'entretenir les temples et de quêrir les aumônes, on le voit partout. Il est souvent capable, par ses prières, de canaliser une partie de l'énergie de ses patrons divins, ce qui lui permet de produire des sortes de miracles mineurs – qu'il exerce parfois en partant en quête initiatique.

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
-	-	-	+5	-	+10	-	+15	+10

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
-	-	+2	-	-	-	+4	-	-

COMPÉTENCES

- Autorité
- Baratin
- Connaissances mystiques
- Folklore (un au choix)
- Hautes connaissances (histoire **ou** théologie)
- Langue (ancien **ou** mystique **ou** sauvage)
- Premiers soins **ou** Renseignements

TRAITS

- Dogmatique
- Rites (un domaine à choix : voir la section « **La magie** »)

EQUIPEMENT

- Bure (tenue)
- Bâton **ou** *Kaiken* (armes)
- Prières de protection (1d10)
- Amulette **ou** Chapelet **ou** Rosaire
- Ecrits sacrés
- *Fubako*
- Baume contre les blessures

ONMYÔJI NOVICE

Si un Moine sert les dieux, un *Onmyôji* (mystique) sert l'essence même de la magie et du fantastique. Comprenant les arcanes et les mystères de manière instinctive, il arrive à plier leur énergie à sa volonté par le biais de longues formules. Réunis en chapitres et servant le plus souvent un Élément particulier parmi ceux des Six Voies, ces magiciens sont souvent influencés dans leur comportement par cette affinité ; ce qui ne les empêche pas de partir parfois sur les routes pour appliquer leur apprentissage et venir en aide à autrui.

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
+5	-	-	-	+5	+10	+5	+15	-

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
-	-	+2	-	-	-	+4	-	-

COMPÉTENCES

- Connaissances des herbes
- Connaissances mystiques
- Equitation **ou** Intimidant
- Hautes connaissances (arts **ou** astronomie **ou** histoire)
- Hautes connaissances (théologie)
- Langue (ancien **ou** sauvage)
- Natation **ou** Renseignements

TRAITS

- Dogmatique **ou** Vue spirite
- Rites (Feu **ou** Métal **ou** Ténèbres : voir la section « La magie »)

EQUIPEMENT

- Kimono (tenue)
- Amulette de l'élément lié aux « Rites » choisis (tenue)
- Bâton **ou** *Kaiken* (armes)
- *Fubako*
- Journal personnel
- Gourde

RÔNIN

Samurai privé de son maître par la mort ou le déshonneur de ce dernier, le *Rônin* est un vagabond. Qu'il coure les routes en quête de gloire, qu'il serve comme mercenaire ou garde du corps, qu'il tombe dans le banditisme ou qu'il s'accroche à son honneur de guerrier, les perspectives d'avenir ne sont jamais bien réjouissantes pour lui. Mais ce côté paria lui apporte la liberté, et l'occasion – si les dieux se montrent bienveillants et s'il sait se servir de son sabre – de prouver à tous que haut statut et valeur ne vont pas forcément de pair.

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
+10	-	+10	+10	+5	-	+5	+5	-

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
-	-	+3	-	-	-	+2	-	-

COMPÉTENCES

- Baratin **ou** Marchandage
- Dialecte (rues) **ou** Natation
- Esquive
- Fouille **ou** Jeu (de hasard)
- Intimidation
- Métier (un au choix) **ou** Survie

TRAITS

- Agile **ou** Sang-froid
- Coups puissants **ou** Voie du Guerrier
- Honneur **ou** Obtus

EQUIPEMENT

- Vêtements de guerrier usés (tenue)
- Chapeau de vannerie (tenue)
- *Katana* (Si a choisi le trait *Honneur*) **ou** *Wakizashi* (armes)
- *Fubako*
- Briquet
- Outils de Métier sommaires **ou** Flasque de saké médiocre

SALTIMBANQUE

La vie dans l'Empire peut être rude; heureusement que, pour distraire les gens, il existe des personnes comme le Saltimbanque. Spécialisé dans un style de représentation artistique, cet amuseur errant va de ville en village, proposant ses talents en spectacle et vivant de ce qu'on veut bien lui offrir en échange. Qu'il soit jongleur, acrobate, montreur d'animaux, danseur, musicien, conteur, etc., il est en général plutôt bien accueilli partout – même si certaines troupes d'entre eux se traînent parfois une réputation de voleurs.

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
-	+5	+5	-	+10	+5	+5	-	+15

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
-	-	+2	-	-	-	+1	-	-

COMPÉTENCES

- Acrobatie **ou** Natation
- Baratin
- Folklore (un au choix)
- Déguisement **ou** Jeu (de hasard)
- Dialecte (un au choix) **ou** Orientation
- Escamotage
- Spécialité artistique (deux à choix, peuvent se cumuler pour un bonus de +10)

TRAITS

- À la dure **ou** Sang-froid
- Acuité visuelle **ou** Rapide
- Grand voyageur

EQUIPEMENT

- Vêtements colorés usés (tenue)
- *Tantô* **ou** Bâton (armes)
- Instruments des « Spécialités artistiques » choisies
- Briquet
- Lanterne (avec fiole d'huile)

SOIGNEUR

Les blessures, les accidents et la maladie sont des menaces constantes pour les habitants de l'Empire; heureusement, on peut aisément trouver un Soigneur dans la plupart des communautés. Cet individu peut être un simple herboriste de campagne comme un guérisseur mystique usant de prières et de philtres, ou encore un médecin versé dans les arts traditionnels comme l'acupuncture. Il n'est pas faiseur de miracles, mais ses talents suffisent la plupart du temps à vaincre les maux les plus communs et à sauver des vies.

Note : cette Occupation est la seule à disposer automatiquement d'une Compétence à +10.

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
-	-	+5	+5	+10	+10	+5	+5	+5

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
-	-	+2	-	-	-	+1	-	-

COMPÉTENCES

- Connaissances des herbes
- Folklore (un à choix)
- Folklore (un au choix) **ou** Renseignements
- Langue (une à choix)
- Métier (apothicaire **ou** herboriste **ou** masseur)
- Premiers soins (+10)
- Préparation de poisons **ou** Survie

TRAITS

- À la dure **ou** Costaud
- Coups assommants **ou** Vue spirite

EQUIPEMENT

- Vêtements usés **ou** Vêtements communs (tenues)
- *Tantô* (arme)
- Outils de Métiers basiques
- Outre
- Trousse de soins
- Sacoche d'herbes médicinales
- Potion de soins

VOLEUR

Recourir à l'illégalité pour survivre est malheureusement une situation qui touche pas mal de Nebukans ; un Voleur est l'une de ces pauvres âmes. Qu'il soit un simple pickpocket, un arnaqueur, un voleur de chevaux ou un détrousseur de grand chemin, il sait ce qu'il risque s'il se fait attraper. Il sait donc se montrer discret, mentir efficacement et se déguiser pour passer inaperçu – ainsi que courir vite, escalader et se cacher. Il arrive parfois que l'un d'eux se retrouve embauché, malgré lui ou pour fuir la garde, dans un groupe d'aventuriers.

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
+5	+5	+5	-	+15	-	+10	-	+5

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
-	-	+2	-	-	-	+1	-	-

COMPÉTENCES

- Acrobatie **ou** Intimidation
- Crochetage
- Déguisement
- Dialecte (rues)
- Discrétion
- Escamotage
- Fouille
- Renseignements

TRAIT

- Chance **ou** Rapide
- Charisme **ou** Coups assommants
- Vision nocturne

EQUIPEMENT

- Vêtements usés (tenue)
- Cagoule **ou** Déguisement (tenues)
- *Tantô* **ou** Trois *shuriken* (armes)
- Corde (15 mètres)
- Grappin
- Trousse de voleur
- Briquet

COMPÉTENCES ET TRAIT

COMPÉTENCES

Les Compétences sont l'épine dorsale de votre personnage, des choses qu'il sait faire : fabriquer un objet, trouver une piste, convaincre quelqu'un en lui parlant, se faufiler discrètement, etc. On trouve ainsi un large éventail de Compétences, qui diffèrent suivant les Occupations.

Chaque Compétence dépend d'une Caractéristique principale (*Dex* pour « Esquive », par exemple). Tester une Compétence se fait de la même façon que pour la Caractéristique en question : lancez 1d100 et comparez au score. Un résultat inférieur ou égal est une réussite, un résultat supérieur, un échec.

Si on vous demande un jet de Compétence, et que vous ne possédez pas celle-ci nommément, il vous est toujours possible de faire un test sous la moitié (arrondi au supérieur) de la Caractéristique dont elle dépend.

EXEMPLE

Si vous n'avez pas la Compétence « Esquive » mais un score de *Dex* de 37, vous pourrez tenter une esquive en testant sous 19.

Voici les 32 Compétences présentées : chacune comporte la Caractéristique principale associée, ainsi qu'une description de ce qu'elle permet de faire.

Les compétences indiquées par **(Spé)** sont dites à *spécialisation*. Vous devez choisir une des options **en gras** qui sera votre spécialité. Vous pouvez prendre plusieurs spécialités, mais elles comptent comme des compétences différentes.

SPÉCIAL : ALPHABÉTISATION

Suivant son origine sociale, un personnage ne saura pas forcément lire et écrire (ces savoirs restant assez peu répandus à cette époque).

Partez du principe que les Artisans, Bien-nés, Moines, Onmyôji novices et Rônins savent toujours lire et écrire. En revanche, les Barbares et les Forestiers n'ont jamais cette compétence. Pour les autres Occupations, chaque personnage leur appartenant a 50% de chances d'être lettré.

En revanche, tout le monde sait compter au moins jusqu'à cent : plus pratique pour utiliser la monnaie !

ACROBATIE

Caractéristique : Dex

Marcher sur une corde raide, faire des sauts périlleux, retomber sur ses pieds après une chute, etc.

AUTORITÉ

Caractéristique : Soc

Se faire obéir des personnes de rang social moindre; malus suivant le nombre de personnes affectées.

BARATIN

Caractéristique : Soc

Convaincre quelqu'un, lui mentir ou s'en faire un ami.

CANOTAGE (SPÉ)

Caractéristique : For ou Dex

Naviguer correctement avec un type de bateau

- à **Rames** (*For*)
- à **Voile** (*Dex*)

CONDUITE D'ATTELAGES

Caractéristique : For

Conduire et s'occuper d'un attelage (un chariot tiré par une ou plusieurs bêtes).

CONNAISSANCES DES HERBES

Caractéristique : Int

Identifier, ramasser et utiliser basiquement les plantes médicinales et comestibles.

CONNAISSANCES MYSTIQUES

Caractéristique : Int

Posséder des savoirs sur la magie et sa pratique, sur les divinités et les cultes, et sur tout ce qui touche au surnaturel, comme la mythologie, les créatures, etc.

CROCHETAGE

Caractéristique : Dex

Déverrouiller une serrure, désamorcer un piège mécanique ou forcer sans traces une porte.

DÉGUISEMENT

Caractéristique : Soc

Se faire passer pour autrui ou camoufler son apparence et sa voix pour ne pas être reconnu.

DIALECTE (SPÉ)

Caractéristique : Int

Parler une forme particulière d'argot ou de patois; on trouve ceux :

- de la **Cour**
- de **Kagoshima**
- du **Kansai**
- du **Kanshû**
- des **Rues**

DISCRÉTION

Caractéristique : Dex

Passer inaperçu, se cacher, se déplacer sans faire de bruit.

EQUITATION

Caractéristique : Dex

Monter, diriger et s'occuper d'un animal dédié à servir de transport.

ESCAMOTAGE

Caractéristique : *Dex*

Faire les poches de quelqu'un, exécuter un tour de prestidigitation, échanger discrètement un objet pour un autre.

ESQUIVE

Caractéristique : *Dex*

Eviter de recevoir un coup en combat rapproché, ou se jeter à couvert pour éviter un projectile ou tout autre danger immédiat.

EVALUATION

Caractéristique : *Int* ou *Per*

Connaître la valeur d'un objet ou reconnaître de la fausse monnaie (*Int*), estimer une distance, un nombre d'objets, de personnes ou de créatures (*Per*).

FOLKLORE (SPÉ)

Caractéristique : *Int*

Connaître des faits, des lieux, des rumeurs et des légendes à propos d'une région donnée, comme

- **Gohakan**
- **Kagoshima**
- le **Kansai**
- le **Kanshû**
- **Seppuru**
- le **Yamato**

FOUILLE

Caractéristique : *Per*

Savoir où chercher et où trouver un objet caché, un trésor ou une arme dissimulée.

HAUTES CONNAISSANCES (SPÉ)

Caractéristique : *Int*

Connaître des choses dans une matière « académique » telle que

- les **Arts**
- l'**Astronomie**
- l'**Economie**
- l'**Histoire**
- la **Politique**

- la **Stratégie**
- la **Théologie**

INTIMIDATION

Caractéristique : *For* ou *Soc*

Faire peur à quelqu'un pour le convaincre de quelque chose, que ce soit par des menaces physiques (*For*) ou verbales (*Soc*).

JEU (SPÉ)

Caractéristique : *Int*

Connaître les règles de divers jeux appartenant à l'un de ces catégories :

- jeux à **boire**
- jeux **de Cour**
- jeux **de hasard**
- jeux **de société**

LANGUE (SPÉ)

Caractéristique : *Int*

Parler (et éventuellement lire et écrire) une des langues suivantes :

- l'**Ancien** (langue des dieux et des êtres surnaturels)
- le **Cicanais** (chinois)
- le **Gaijin** (langue des étrangers blancs)
- le **Gohak**
- le **Mystique** (langue des érudits et du Bukkyô)
- le **Sauvage** (langue des créatures magiques)
- le **Seppurin**

MÉTIER (SPÉ)

Caractéristique : *Variable*

Connaître et pratiquer une forme de métier. Il en existe de très nombreuses, dont voici les plus courantes (sachant que chaque Métier utilise une Caractéristique propre) :

- **Apothicaire** (*Int*)
- **Charpentier** (*For*)
- **Charpentier naval** (*For*)
- **Chasseur** (*Dex*)
- **Cordier** (*Dex*)
- **Ebéniste** (*Dex*)
- **Fabricant d'amulettes** (*Dex*)
- **Facteur d'éventails** (*Dex*)
- **Facteur d'ombrelles** (*Dex*)

- **Fermier** (*For*)
- **Forgeron** (*For*)
- **Herboriste** (*Int*)
- **Jardinier** (*Int*)
- **Laqueur** (*Dex*)
- **Maçon** (*For*)
- **Marchand** (*Soc*)
- **Masseur** (*For*)
- **Marin** (*For*)
- **Mineur** (*For*)
- **Pêcheur** (*Dex*)
- **Potier** (*Dex*)
- **Restaurateur** (*Int*)
- **Sandalier** (*Dex*)
- **Tanneur** (*For*)
- **Tailleur de pierres** (*For*)

NATATION

Caractéristique : For

Savoir nager correctement, longtemps et dans de mauvaises conditions.

ORIENTATION

Caractéristique : Int

Savoir retrouver son chemin et organiser un voyage sans risquer de se perdre.

PISTAGE

Caractéristique : Per

Localiser et suivre une piste, que ce soient des traces de pas, de charrette, de bêtes sauvages, etc.

PREMIERS SOINS

Caractéristique : (Int + Dex) / 2

Soigner les blessures et les maladies communes; un test réussi rend à celui qui en bénéficie *1d5 Pv*.

PRÉPARATION DE POISONS

Caractéristique : Int

Préparer, doser et utiliser des drogues et des toxines, ainsi que divers médicaments complexes.

RENSEIGNEMENTS

Caractéristique : Soc

Ecouter les rumeurs ou chercher des informations sur un sujet précis; sert aussi à lancer des potins ou à trouver un lieu ou une personne.

SENS DU DANGER

Caractéristique : Spi

Pressentir le danger ou une situation étrange juste avant qu'ils ne se produisent; c'est au maître de jeu de faire le test en secret si l'occasion se présente.

SPÉCIALITÉ ARTISTIQUE (SPÉ)

Caractéristique : Dex ou Soc

Savoir pratiquer une forme d'art du divertissement parmi les suivantes :

- **Acrobate** (*Dex*)
- **Acteur** (*Soc*)
- **Chanteur** (*Soc*)
- **Conteur** (*Soc*)
- **Danseur** (*Dex*)
- **Jongleur** (*Dex*)
- **Marionnettiste** (*Dex*)
- **Musicien** (*Soc*)

SURVIE

Caractéristique : Int

Trouver à manger et à boire dans la nature, construire un abri ou établir un camp avec feu.

TRAITS

Les Traits sont des capacités, des avantages ou des points forts propres à l'entraînement et au vécu du personnage.

Certains Traits confèrent un bonus permanent à une Caractéristique ou avec un type d'action (qui doit être ajouté dans la case concernée), d'autres permettent des actions spéciales (comme lancer des sorts par exemple).

Il y a 20 Traits, dont voici la description

À LA DURE

Confère un bonus définitif de +5 à l'End du personnage.

ACUITÉ VISUELLE

Octroie au personnage un bonus de **+10** à tous les tests de *Per* dépendant de la vue (repérer quelqu'un ou quelque chose, suivre une piste, évaluer une distance, etc.)

AGILE

Confère un bonus définitif de +5 à la *Dex* du personnage.

AMBIDEXTRE

Le personnage sait se servir indifféremment de ses deux mains. Il peut manier une arme de la main gauche comme de la main droite, et peut même manier deux armes (voir la section « **Le combat** »).

BON TIREUR

Confère un bonus définitif de +5 à la *Pré* du personnage.

CHANCE

Confère au personnage un *Pc* supplémentaire par jour (pour un total de 4).

CHARISME

Confère un bonus définitif de +5 à la *Soc* du personnage.

COSTAUD

Confère un bonus définitif de +5 à la *For* du personnage.

COUPS ASSOMMANTS

Les coups portés à mains nues ou avec une arme contondante par le personnage peuvent *Assommer* leur cible (voir la section « **Le combat** »)

COUPS PUISSANTS

Les coups portés par le personnage avec une arme de corps-à-corps infligent 1 dégât supplémentaire (voir la section « **Le combat** »)

DOGMATIQUE

Octroie au personnage un bonus de +10 à tous ses tests en rapport avec la religion (connaissances, interactions, etc.), en particulier avec les membres du culte qu'il suit lui-même.

GRAND VOYAGEUR

Octroie au personnage un bonus de +10 à tous ses tests de *Folklore*, *d'Orientation* et de connaissances sur une région.

HONNEUR

Le personnage doit choisir un code d'honneur personnel (ne jamais laisser un crime impuni, toujours protéger son maître, etc.); quand il agit dans cette optique, il peut gagner (à la discrétion du maître de jeu) un bonus de +10 à un test fait dans ce cadre.

OBTUS

Octroie au personnage un bonus de +10 à ses tests faits pour résister à l'intimidation, à la corruption, au chantage, ou globalement à tout ce qui pourrait le faire changer d'avis ou le retourner contre ses camarades; en contrepartie, il subit un malus de -10 à ses tests de *Soc* faits pour interagir avec des gens mieux nés ou plus cultivés que lui.

POINGS DE FER

Les coups portés à mains nues (ou avec des gants) par le personnage infligent 1 dégât supplémentaire (voir la section « **Le combat** »)

RAPIDE

Confère un bonus définitif de +1 au *Mvt* du personnage.

RITES

Le personnage peut canaliser de l'énergie magique, par la prière ou par une pratique ésotérique quelconque. Il peut lancer des sorts issus de « cultes », lesquels sont

- le **Bukkyô**
- la **Dualité**
- le **Feu**
- le **Métal**
- l'**Ombre**
- le **Shintô**
- les **Ténèbres**

Ces cultes sont décrits, ainsi que les sorts qu'ils offrent, dans la section « **La magie** ».

SANG-FROID

Confère un bonus définitif de +5 à la *Spi* du personnage.

VISION NOCTURNE

Permet au personnage de voir dans une nuit seulement éclairée par les étoiles (ou dans des conditions d'éclairage similaires) comme en plein jour, sur une distance de 30 mètres.

VOIE DU GUERRIER

Confère un bonus définitif de +5 au *Com* du personnage.

VUE SPIRITE

Le personnage est capable de voir les esprits des morts, les auras des personnes usant de magie et des êtres surnaturels, et peut deviner les créatures invisibles ; en revanche, il commence la partie avec 1 *PF* : voir l'imperceptible n'est pas très bon pour la santé mentale...

LE COMBAT



Parfois, certaines situations nécessiteront de recourir aux armes. Que ce soit pour sauver sa vie ou celle des autres, un personnage devra alors engager un combat. Voici comment celui-ci se déroule en termes de règles.

Le combat se divise en Tours : un tour est une séquence où tous les personnages, ainsi que tous les personnages non joueurs qui les affrontent ou les aident (voir la section **Le rôle du Sensei**, plus loin, pour la description d'un personnage non joueur, ou PNJ), ont pu agir chacun une fois. Dans l'univers de jeu, un Tour représente environ 6 secondes qui s'écoulent.

Tout d'abord, quand vient son Tour, un personnage (ou PNJ) qui souhaite attaquer une cible doit annoncer son intention. Puis, il doit réussir un jet de *Com* (pour une attaque de corps-à-corps) ou de *Pré* (pour une attaque à distance). Différents bonus et malus peuvent s'appliquer suivant la situation ; il est par exemple plus difficile d'attaquer alors qu'on est à terre, ou plus facile de tirer par surprise sur une cible qui ne vous a pas vu venir.

La cible, si elle est touchée (si le test d'attaque a réussi), a le droit de tenter une **Esquive** (sur sa *Dex* divisée par deux, ou sur sa Compétence « *Esquive* » s'il la possède) ou une **Parade** (le fait d'interposer son arme ; il faut pour cela avoir une arme en main, voir venir l'attaque et réussir un test de *Com* -10 – ou de *Com* sans malus si l'arme utilisée possède l'attribut « *Parade* » ; voir la section **Equipement**.)

En cas de réussite de son action de défense, la cible ne subit aucun dégât. On ne peut pas faire une **Parade** contre un projectile (flèche, arme de jet, etc.) mais on peut tenter de l'**Esquiver** (avec un malus supplémentaire de -20) si on peut voir l'attaque venir.

Si son Esquive ou sa Parade échoue, la cible subit des dommages. Ceux-ci sont calculés comme suit :

$$\text{Dommages} = 1d10 + \text{Dégâts} + \text{Traits}$$

Les dégâts de l'arme sont calculés en fonction de la valeur de *Dég* et d'un modificateur éventuel pour les armes de corps à corps et de jet, et sont une valeur fixe pour les autres armes.

LE FER DU COURROUX

Si le dé de dégâts donne un **10**, il s'agit d'un cas spécial, le **Fer du Courroux**. L'attaquant peut alors relancer un jet de *Com* ou de *Pré* (suivant l'arme), avec les mêmes bonus et/ou malus que l'attaque originelle. En cas de réussite à ce jet, il relance un dé de dégâts, dont le résultat se cumule avec le 10 précédent.

Notez que ceci s'applique à tous les jets de dégâts : si la relance d'un Fer du Courroux donne un nouveau 10, on fait encore un jet de caractéristique, puis un nouveau jet de dégâts, et ainsi de suite.

Après avoir subi des dommages, la cible d'une attaque réussie peut réduire ceux-ci en leur déduisant sa valeur de *Rés*, ainsi que les éventuels Points d'armure (*PA*) offerts par des protections qu'elle pourrait porter.

$$\text{Dommages reçus} = \text{Dommages} - (\text{Res} + \text{PA})$$

LOCALISATION DES DOMMAGES

Comme les armures ne couvrent parfois qu'une certaine partie du corps ou n'offrent pas les mêmes protections partout, on lance toujours 1d6 (un dé normal à six faces) pour déterminer où le coup a porté, suivant le plan suivant :

1. Tête
2. Bras droit
3. Bras gauche
4. Corps
5. Jambe droite
6. Jambe gauche

Les dégâts reçus sont ceux qui, après calcul final, vont être déduits des *Pv* de la cible.

EXEMPLE DE COMBAT

Un brigand fond sur Masaru, un *Rônin* qu'il a pris en embuscade. L'attaquant dispose d'une valeur de *Com* de 30, et le *Sensei* décrète qu'il charge, lui offrant alors un bonus de +10 pour cette attaque, ce qui l'amène à 40. Jetant les dés, le brigand obtient 32, ce qui est un succès.

Masaru, malgré sa surprise, tente de se jeter en arrière et de dégainer pour se défendre : c'est une **Esquive**, puisqu'il n'a pas d'arme prête pour effectuer une **Parade**. Le score de *Dex* du samurai sans maître est de 36, et il dispose de la Compétence « *Esquive* », il teste donc sur sa caractéristique entière : jetant les dés, il obtient un 05 – ce qui est un large succès – et bondit hors de portée de la hachette de son adversaire, qui ne lui inflige donc aucun dégât à ce Tour.

Considérant sa vie en danger, le *Rônin* dégaine et frappe à son tour le brigand. Disposant d'un *Com* de 41, Masaru jette les dés et obtient un 19, un succès. L'adversaire cherche alors à **Esquiver** à son tour : mais comme il ne dispose pas de la Compétence appropriée, divise alors son score de *Dex* (qui est de 30) par deux – pour un total de 15. Avec un jet de dés de 78 sur 15,

Masaru va maintenant tirer les dégâts de son attaque. Son arme, un *wakizashi*, est décrite comme infligeant « *Dég* » ; il lance donc 1d10, au résultat duquel s'ajoutera sa valeur entière de *Dég*, qui est de 3, et le bonus de son Trait « *Coups puissants* » (1 de plus). Le *Rônin* obtient un 9 : la somme des dégâts est donc de $9 + 3 + 1 - 0 = 13$.

Le dé à six faces utilisé pour localiser le coup donne un 3 : l'attaque a donc touché le bras gauche. Manque de chance pour le brigand, il ne dispose d'aucune protection sur cette zone : les dégâts reçus ne seront donc réduits que par sa *Rés*, qui est de 2 ; l'attaque du *Rônin* inflige donc au total $13 - 2 = 11$ dégâts.

Le brigand ne possède que 8 *Pv* ; il tombe à -3 *Pv*, ce qui le tue sur le coup, son bras presque tranché au niveau de l'épaule.

Masaru se tourne alors vers l'assaillant suivant... qui le charge à son tour !

Encore une fois, ce nouveau brigand teste son attaque sous une valeur de *Com* de 40 (30 de base, +10 pour l'assaut) : il obtient alors un 04, très bon score ! Masaru tente cette fois de Parer la lame de son assaillant, puisque son sabre est prêt ; il obtient un 23 sur son *Com* de 41, ce qui est un nouveau succès, et suffit à détourner le coup.

Et le combat se poursuit...

*S'il décide de frapper deux adversaires proches, il portera une attaque sur chacun d'eux, mais avec un malus de -20, pour un score de *Com* de 25.*

LE COMBAT À DEUX ARMES

Il peut arriver qu'un personnage (surtout s'il est doté du Trait « *Ambidextre* ») souhaite utiliser une arme dans chacune de ses mains. Cela est tout à fait possible, même s'il s'agit d'un style de combat peu commun dans l'Empire.

Un personnage « *Ambidextre* » qui manie une arme dans chaque main peut porter deux attaques durant sa phase d'action d'un Tour de combat, en effectuant deux jets séparés de *Com*. Cependant, chacune de ces attaques subira un malus de -10, reflétant la difficulté qu'il peut y avoir à coordonner deux mouvements offensifs.

Si les deux attaques visent la même cible (et la touchent), celle-ci pourra tenter d'**Esquiver** ou de **Parer** les deux, mais avec un malus de -10 pour chacune de ses défenses.

Le personnage peut aussi décider, s'il a plusieurs adversaires, de séparer ses attaques entre deux d'entre eux – s'ils sont assez prêts pour être touchés tous les deux dans la même phase d'action (au maître de jeu de le déterminer). Toutefois, chaque attaque subira un malus supplémentaire de -10, pour un total de -20.

Un personnage se battant à mains nues a toujours la possibilité de porter deux coups de poing ou de pied en une phase d'action, avec les mêmes malus que pour deux armes. Une attaque à mains nues inflige *Dég* -4, et peut **Assommer** (voir la sous-section « **Armes** » dans la section **L'équipement** pour plus de détails sur les attributs d'armes).

*Exemple : si un personnage « *Ambidextre* » maniant deux armes et doté d'une valeur de *Com* de 45 décide de porter deux attaques sur un même adversaire, il subira -10 sur chacune, et testera donc sous un score de 35.*

GUÉRIR ET RÉCUPÉRER

Quand un personnage est blessé (au point de perdre des *Pv*), il lui faut ensuite guérir. Il y a plusieurs manières de récupérer des *Pv* :

- Par la Compétence « *Premiers soins* », qui sur un test réussi permet de rendre **1d5** *Pv*; cela ne peut être fait qu'une seule fois par situation où un personnage perd des *Pv* (une fois à la fin d'un combat, une autre fois après avoir fait une mauvaise chute, par exemple).
- Par des *soins magiques* (voir la section **La magie**, plus bas); l'avantage de ces soins est que, tant que le lanceur de sorts a de l'énergie, il peut renouveler l'exploit jusqu'à guérir complètement le personnage.
- Pour les blessures légères, il vaut sans doute mieux laisser le temps faire : une nuit complète de repos rend 1 *Pv* à un personnage blessé.

De même, on peut aisément regagner les points de *Ki* dépensés ou perdus : chaque heure de repos (même une pause pour prendre un repas, boire un verre ou reprendre son souffle lors d'une exploration) permet de regagner 1 *Ki*.

Si d'aventure, un personnage devait tomber à zéro *Pv* ou moins, cela ne signe pas son arrêt de mort. A zéro *Pv* pile, il tombe inconscient et pourra être soigné – si on se rend compte qu'il est toujours vivant! -; si ses *Pv* partent en négatif, il peut dépenser définitivement un *Pm* (il diminue alors son total de *Pm* d'un point) pour échapper aux griffes de la mort, et tomber inconscient à zéro *Pv*.

Si c'est son *Ki* qui arrive à zéro, le personnage est épuisé. Il tombe inconscient, et dort pendant un nombre d'heures égal à sa valeur de *Rés* avant de revenir à lui. Il aura alors regagné (*Rés*) points de *Ki*, et pourra continuer à se reposer pour récupérer le reste selon les règles énoncées ci-dessus.

LA MAGIE

Un personnage doté du Trait « *Rites* » a la capacité (que ce soit par un lien avec les divinités ou comme résultat d'un don entraîné au sein d'un ordre de magiciens) de faire appel à des forces surnaturelles, capables d'altérer ou de plier certains aspects de la réalité à sa volonté : c'est ce qu'on appelle communément « la magie ».

Posséder ce trait donne accès à trois sorts différents dans le « domaine » magique choisi. Pour pouvoir lancer un sort connu par le biais de ce Trait, le personnage concerné doit réussir un jet sous sa valeur de *Spi*. S'il échoue, le sort n'est pas lancé, mais cela lui coûte tout de même un point de *Ki* (c'est un échec incantatoire). En cas de réussite, l'incantation d'un sort coûte 2 *Ki* au personnage.

Certains sorts ont une dénomination particulière :

- Les **sorts de contact** nécessitent que le lanceur touche (avec la main, ou n'importe quelle partie du corps) la cible dudit sort au moment où celui-ci est lancé. Si la cible n'est pas consentante, le lanceur doit réussir un jet de *Com* pour la toucher.
- Les **projectiles magiques** ont une Portée, comme les armes à distance (voir les descriptions des armes dans la section **L'équipement**), et infligent généralement des dégâts à la cible. Une fois l'incantation réussie, cependant, le lanceur n'a pas besoin de réussir un quelconque jet d'attaque contre sa cible : si celle-ci est dans son champ de vision et à portée, elle est automatiquement atteinte par le sort, même si elle se trouve derrière un couvert ou qu'elle se déplace.
- Les **soins magiques** rendent des *Pv* à leur cible. Cela ne fonctionne pas sur les créatures qui ne sont pas « vraiment » vivantes, comme les démons, les morts-vivants ou les esprits.

Le Trait « *Rites* » est spécialisé, ce qui signifie que le personnage doit choisir un « domaine » de magie. Souvent, ces domaines sont liés à une ou plusieurs divinités ou croyances. Ainsi, les descriptions des sorts sont précédées d'une description du culte ou du courant de pensée en question.

BUKKYŌ

Importée du Cican continental vers le XIIe siècle du calendrier impérial de Nebuka, la « Foi de l'Illuminé » a très vite pris racine dans l'Empire. Doctrine prêchée à l'origine par un prince, **Shaka-Nyōrai** –dit l'Illuminé-, qui aurait trouvé l'illumination dans la méditation et la pratique de la compassion et de la charité, cette religion a gagné une immense influence, et s'est déclinée en une multitude de courants et de sectes. En plus de l'Illuminé (*Butsu*), ses adeptes rendent hommage aux **Sept Fortunes** (divinités du bonheur et de la chance) et aux **Bosatsu –les Eveillés-**, d'anciens suivants de la doctrine ayant trouvé l'illumination et l'accès à un

niveau supérieur d'existence, mais qui ont choisi de demeurer parmi les mortels pour aider ces derniers à atteindre à leur tour ce niveau, que l'on appelle couramment le *Jôdô* (la Terre Pure).

1. NAMU AMIDA BUTSU

Par cette courte prière au *Bosatsu* de la Miséricorde (« Gloire à l'Eveillé Amida »), le lanceur apaise les souffrances d'une créature vivante. Si celle-ci était sous les effets d'une intense douleur (y compris à cause d'une maladie, d'un poison, etc.), ceux-ci sont ignorés durant une heure. Si une créature est aux portes de la mort et consentante, le sort peut alternativement lui permettre de mourir sereinement et sans douleur, en s'endormant d'un sommeil fatal. Il s'agit d'un **sort de contact**, que le lanceur peut utiliser sur lui-même

2. IMPOSITION DES MAINS

Le lanceur canalise l'énergie bienfaitrice de Shaka-Nyôrai et la dirige, via ses mains, dans une créature vivante, lui rendant 1d5 *Pv*. Il s'agit de **soins magiques**, sous la forme d'un **sort de contact**.

3. GRÂCE DE HACHIMAN

En implorant le *Bosatsu* de la connaissance, le lanceur gagne un bonus de +10 à un unique test de Caractéristique ou de Compétence (y compris une attaque ou une défense); ce dernier doit être effectué dans les dix minutes suivant l'incantation, sinon il est perdu. Le lanceur ne peut lancer ce sort que sur lui-même.

DUALITÉ

Croyance particulièrement bien ancrée sur Kagoshima mais peu répandue ailleurs, la Dualité part du postulat que chaque être possède en lui à la fois l'Ombre et la Lumière, éléments nécessaires à l'équilibre de la Création. Les adeptes de cette foi, conscients de ce que le monde et les mortels sont plus enclins au mal, tentent de compenser cette perturbation de l'ordre établi en se comportant avec bienveillance et bonhomie. Les divinités jumelles de cette religion sont **Akatsuki, Princesse de l'Aube** (une belle jeune fille aux cheveux blancs et à la peau pâle, mais aux yeux d'un noir d'encre) et **Ômagatoki, Prince du Crépuscule** (un beau jeune homme à la peau et aux cheveux noirs, mais aux yeux d'un blanc sélène). Ces deux entités représentent respectivement la Lumière et l'Ombre, mais possèdent intrinsèquement –comme le prouvent leurs yeux et leur gémellité– une part du concept opposé en eux. Les Jumeaux Célestes sont également les gardiens des

frontières du *Genriku*, le Continent des Illusions, qui est le plan d'origine des *yôkai* (monstres et esprits du folklore *nebukan*); leurs adeptes peuvent donc faire appel à ces créatures et communiquer avec elles.

1. PURETÉ LIMINALE

Le lanceur est capable de canaliser son énergie pour rendre 1 *Pv* à une créature qu'il touche; de plus, si le sort est lancé à l'aube ou au crépuscule, il rend alors 2 *Pv* au lieu d'un seul. Il s'agit de **soins magiques** sous la forme d'un **sort de contact**, que le lanceur peut lancer sur lui-même.

2. YEUX DU CRÉPUSCULE

Le lanceur, en se concentrant les yeux fermés durant deux Tours après l'incantation, devient capable de voir dans le noir complet (en nuances de gris) durant une heure. Le lanceur ne peut lancer ce sort que sur lui-même.

3. CIEUX FAVORABLES

Le lanceur influe sur la bonne étoile d'une créature, afin d'attirer la chance sur elle. Ce sort octroie à sa cible l'équivalent d'un *Point de chance* supplémentaire jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil (suivant ce qui est le plus proche). Ce *Pc* peut être normalement utilisé, mais il est perdu et ne se régénérera pas à la prochaine nuit de repos. Le lanceur ne peut pas lancer ce sort sur lui-même, et il ne peut pas être cumulé plusieurs fois sur la même cible.

FEU

Voie Élémentaire spontanée et vivace, le Feu est synonyme de civilisation et de progrès, mais aussi de destruction s'il n'est pas maîtrisé. Les adeptes de cette foi sont des gens aux émotions entières, ouverts, amicaux et toujours prêts à aider ou à découvrir le monde et ses merveilles; mais ils sont également plus prompts à agir sur un coup de tête ou à s'emporter, et on ne les trompe pas impunément. Ils vénèrent **Fukajin**, qu'on représente sous les traits d'un homme chauve, glabre et légèrement replet, au rire tonitruant, vêtu d'une bure rouge vif. On le prie autant dans les forges qu'auprès du foyer familial, et sa présence peut être indiquée par une simple bougie allumée dans ses oratoires; il est la lumière chaleureuse qui guide les égarés et réchauffe les âmes glacées, mais aussi la flamme de la juste colère et de la passion qu'engendrent les causes importantes.

1. IGNITION

Le lanceur peut, d'un contact de ses doigts, mettre le feu à une matière inflammable (paille, petit bois, vêtements, etc.) Ce sort n'inflige aucun dégât en lui-même, mais les matières enflammées peuvent éventuellement en occasionner. Il s'agit d'un **sort de contact**.

2. AURA FLAMBOYANTE

Le lanceur dégage, durant une minute (soit dix Tours), une aura qui force les animaux dans un rayon de six mètres de lui à réussir un test de *Spi* pour ne pas fuir à toutes pattes; les créatures zoomorphes – comme les hommes-bêtes ou les *yôkai* à forme animale - bénéficient d'un bonus de +10 à ce test de *Spi*.

3. BOULE DE FEU

Le lanceur invoque un orbe de flammes dans la paume de sa main et le jette sur ses ennemis : il s'agit d'un **projectile magique** (Portée 20; Force 3; Feu).

MÉTAL

Immuable comme l'or et aiguisée comme une lame, telle est la Voie Élémentaire du Métal; ses adeptes sont des personnes d'un calme ineffable, couplé avec une personnalité austère et peu démonstrative. Ils pratiquent l'art du combat comme celui de la forge afin d'être en phase avec leur déesse, **Amanozajin** – représentée comme un succube vengeur aux six bras armés, pourfendeuse des impies, des parjures et de tous ceux qui engendrent le mal. Comme leur déesse, les suivants de cette foi se montrent impitoyables envers leurs ennemis; mais malgré leur sévérité, ils sont également le bouclier des faibles et des innocents, prêts à mettre leur vie en jeu pour la défense de ce qui fait l'unité de l'Empire et de son peuple. Et lorsqu'ils donnent leur parole, ils la tiennent à tout prix, quelles que soient l'adversité ou les implications.

1. REGARD D'ACIER

Le lanceur, en regardant une créature droit dans les yeux, peut la forcer à effectuer un test de *Spi*; en cas d'échec, celle-ci doit alors fuir le personnage pendant au moins un Tour. Après coup, elle peut retenter à chaque Tour un nouveau test de *Spi* pour se reprendre et cesser sa fuite.

2. POING VENGEUR

Le lanceur rend l'un de ses poings aussi dur que le fer : durant 1d5+2 Tours, il peut utiliser cette main comme une arme (*Dég* -1; Assommant). Ce sort ne peut pas être lancé sur un poing revêtu d'une armure ou d'un gantelet, ou tenant une arme. Le lanceur ne peut lancer ce sort que sur lui-même, et peut le lancer successivement sur ses deux poings s'il le souhaite (sachant que ceux-ci restent figés en position fermée pour la durée du sort...)

3. COLÈRE ARGENTÉE

Le lanceur invoque la furie de sa déesse : pour la durée d'un combat, il bénéficie d'un bonus de +10 en *Com* et en *Pré*, ainsi que de +1 à tous ses dégâts, à condition de se battre contre des créatures ouvertement maléfiques ou coupables d'un méfait (bandits, démons, etc.). Le lanceur ne peut lancer ce sort que sur lui-même, et ses yeux émettent une faible lueur argentée pendant toute la durée du sort.

OMBRE

La Création est l'œuvre aimée des *kami*, mais toutes les entités n'aspirent pas à l'harmonie. Tel est le cas pour ce qu'on appelle collectivement et avec crainte l'Ombre : le côté obscur de la Création, les Enfers où rôdent les *Oni*, une parodie du monde physique, alimentée par toutes les émotions négatives et tous les péchés des mortels. Au centre de ce chaos trône **Nanashi**, « l'Innommable », « l'Enfant-Sangsue », premier rejeton d'Izanami et d'Izanagi le couple fondamental, qui fut exilé sur l'Océan Primordial en raison de son aspect répugnant, et dont la sombre rancœur a par la suite engendré les **Ashura**, des Dieux-démons qui représentent divers aspects du Mal. Il existe un grand nombre d'*Ashura*, vénérés par d'innombrables zélotes à travers l'Empire, au sein de cultes secrets qui n'ont qu'un but : préparer l'avènement d'une ère de ténèbres éternelles, où l'Innommable remodelera et règnera à jamais sur cette Création dont il fut mis à l'écart.

NOTE

Cette voie implique de jouer un personnage mauvais, servant les dieux-démons. Aussi, le *Sensei* est encouragé à ne pas la mettre entre les mains de tous les joueurs...

1. YEUX DU DÉMON

Le lanceur altère ses yeux : ceux-ci deviennent deux globes couleur de jais, qui lui octroient la capacité de voir dans le noir, même complet (en nuances de gris, toutefois), pour une durée d'une heure. Le lanceur ne peut lancer ce sort que sur lui-même.

2. BRAS ARMÉ

Le lanceur nimbe l'un de ses bras d'une énergie agressive qui prend l'apparence de griffes acérées; ces « armes » lui permettent d'attaquer (*Dég -1*; Rapide) durant 1d5+2 rounds. Le lanceur ne peut lancer ce sort que sur lui-même.

3. SENS DÉMONIAQUES

Le lanceur, pour une durée de dix minutes, bénéficie d'un bonus de +10 en *Per*, et devient capable de discerner les esprits, les fantômes, les auras et autres manifestations spirituelles; de même, son odorat se développe au point qu'il devient capable de sentir automatiquement l'odeur de la peur ou du sang sur une créature proche de deux mètres ou moins. Le lanceur ne peut lancer ce sort que sur lui-même.



SHINTÔ

La « Voie Supérieure » est la religion officielle de l'Empire depuis que les *kami* ont daigné descendre des Plaines du Ciel. Cette foi, sans commandements et sans dirigeants – même si chaque Empereur fait officiellement partie de son panthéon et est considéré comme un dieu vivant -, prône l'harmonie entre tous les éléments de la Création, qu'ils soient humains, dieux, plantes, animaux, rivières ou montagnes. S'étant ritualisé et complexifié au fil des siècles, le Shintô vénèrerait pas moins de huit millions de déités (!), éma-

nations spirituelles de choses, d'êtres vivants et de concepts, et dont la principale est **Amaterasu**, déesse du Soleil et de la fertilité, sainte patronne et protectrice de l'Empereur – à qui elle prête son pouvoir. On vénère aussi **Tsukiyomi** (la Lune), son frère jumeau, et leur frère cadet à tous deux, **Susano-Ô**, dieu des tempêtes et de la force, au caractère si imprévisible et défiant qu'il fut banni sur terre pour ses frasques.

Parmi les autres *kami*, on trouve aussi **Musubi-no-kami**, la pulsion divine originelle qui donna vie à l'univers; **Izanagi et Izanami**, le couple originel ayant engendré la terre, les dieux terrestres et les mortels (le premier engendra la fratrie d'Amaterasu; la seconde, première déité à connaître le trépas, est devenue la maîtresse du Yomi, domaine de la mort et des ténèbres); **Kagutsuchi**, *kami* du feu et de la lumière; **Kônôhana-Sakuya**, déesse de la force vitale naturelle et de la floraison; **Inari**, gardienne des moissons, qu'on représente souvent sous la forme d'une renarde géante; **Ama-no-Uzume**, déité femelle et ailée de la passion et des arts, mère de la race des Célestes; **O-Watsumi**, le Dragon divin gardien des océans; **Fukugami**, dieu de la fortune et du bonheur, et son reflet négatif, Binbôgami, régnant sur la pauvreté et les maladies; **Hiderigami**, responsable des sécheresses et des nuisibles; et des milliers d'autres! – littéralement; car chaque lieu, chaque clan et chaque période historique possède son *kami* tutélaire, rendant leur nombre incalculable...

1. BÉNÉDICTION

Le lanceur apporte la bénédiction des *kami* sur une créature non maléfique qui doit se tenir face à lui. La créature en question bénéficie de l'un de ces deux effets, au choix du lanceur : regagner 1 *Pv* (ce qui empêche également les infections); ou jouir d'un bonus de +5 à appliquer à un unique test de Compétence effectué dans un délai d'une heure. Il s'agit, dans le premier cas, de **soins magiques**; le lanceur peut lancer ce sort sur lui-même.

2. PURIFICATION

Le lanceur, d'un simple contact assorti d'une courte prière, rend un objet, un mets, une boisson ou une créature *imi* (c'est-à-dire propre à l'usage rituel shintoïste), ce qui lui confère également un aspect magiquement plus propre. Utilisé sur un objet, un lieu ou une créature possédée par un esprit, un Oni ou un *yôkai*, ce sort force ce dernier à se révéler, confirmant ou infirmant une possession. Il s'agit d'un **sort de contact**, que le lanceur peut lancer sur lui-même.

3. SOUTIEN DIVIN

Le lanceur bénit une créature, qui bénéficie d'un des deux effets suivants au choix : soit une protection de ki (1 PA, toutes les localisations); soit l'application à l'une de ses armes (y compris l'un de ses poings, si c'est son souhait) de l'attribut d'arme « Béni » (qui lui permet de toucher les êtres éthérés ou intangibles, et inflige +2 dégâts sur les créatures maléfiques). Dans les deux cas, le bonus dure une minute (dix Tours). Il s'agit d'un **sort de contact**, que le lanceur peut lancer sur lui-même.

TÉNÈBRES

La Voie Élémentaire des Ténèbres est l'une des plus respectées, mais aussi l'une des plus effrayantes ; ses adeptes, conscients de l'existence d'une part sombre en toute chose (croyance partagée avec le culte de la Dualité), ont décidé de vivre en harmonie avec cette noirceur – mais sans y plonger totalement. Les suivants de cette foi sont des gens d'un calme extrême, détachés des choses matérielles ; et pour cause, car ils apprennent à vivre avec la mort, la peur, la maladie, les émotions négatives, et les acceptent comme partie intégrante de la vie elle-même. Leur dieu, **Kowajin**, se présente sous les traits d'un vieillard aveugle, glabre, squelettique, drapé d'une bure à capuchon violette et souvent accompagné d'un corbeau – animal messager de la mort. Malgré leur détachement, les adeptes des Ténèbres font montre d'une compassion sans limite pour les faibles, les malades, les défunts et leurs familles, et ils accompagnent souvent ces dernières dans leur période de deuil. Les morts-vivants sont à leurs yeux une abomination, l'insulte absolue à l'ordre naturel de la Création.

1. VISION VÉRITABLE

Le lanceur devient capable de voir dans le noir complet (en nuances de gris) et de discerner les émanations spirituelles avec la même acuité que par le biais du Trait « *Vue spirite* », et ce pendant une heure – durant laquelle ses yeux prennent une teinte violacée. Le lanceur ne peut lancer ce sort que sur lui-même.

2. MANTEAU D'OMBRE

Le lanceur se rend insignifiant aux yeux d'autrui : toute créature qui ne l'a pas vu incanter le sort doit réussir un test de *Per* pour le remarquer et interagir avec lui, même si le lanceur ne cherche pas spécialement à

se dissimuler. S'il adresse la parole à une créature ou interagit physiquement avec elle, toutefois, le sort cesse immédiatement. Ce sort dure vingt minutes, et le lanceur est le seul à pouvoir en bénéficier.

3. TRAIT OBSCUR

Le lanceur envoie une fléchette d'énergie violette sur une cible (Portée 20, Force 3; Perforant). Il s'agit d'un **projectile magique**. Bien que les adeptes des Ténèbres répugneront toujours à tuer, ils en possèdent la capacité... mais ne l'utiliseront que pour défendre des innocents, ou pour détruire des morts-vivants.

L'ÉQUIPEMENT

Il est inconcevable de partir à l'aventure sans un minimum d'objets, d'outils et autres composants pouvant se révéler utiles (voire vous sauver la vie). Dans un monde dangereux à la tradition martiale marquée, une arme ne peut pas non plus faire de mal. Et pour se payer tout cela, ainsi qu'un train de vie, il faut de l'argent. C'est ce que vous décrit ce chapitre.

Un personnage, une fois créé, possède de l'équipement (le sac de base commun à tous, plus les objets, tenues et armes fournies par son Occupation). Il est important de savoir en quoi celui-ci consiste, pour l'utiliser au mieux. La section qui suit détaille le système monétaire de l'Empire nebulan (les monnaies et leurs valeurs), les armes et protections avec leurs caractéristiques, les autres objets accessibles aux personnages (tenues et autres), ainsi qu'une sélection de services disponibles (auberges, tavernes, artisans, etc.) avec leurs prix moyens.

L'Empire utilise une monnaie unifiée, consistant en trois types de pièces.

- Le *mon* est une pièce de cuivre ronde percée d'un trou carré. C'est la valeur unitaire la plus faible, et on la transporte parfois liées en cordons de cent pièces.
- Le *gin* est la pièce d'argent, ronde et souvent marquée d'une lune sur une face. Cent *mon* font un *gin*. C'est déjà une belle somme pour une personne du peuple.
- Enfin, le *ryô*, une pièce d'or ovale dotée de quatre rainures horizontales (pouvant servir à la découper en cinq parties). Vingt *gin* (ou deux mille *mon*) font un *ryô*, et un unique *ryô* suffit à nourrir une personne pendant un an.

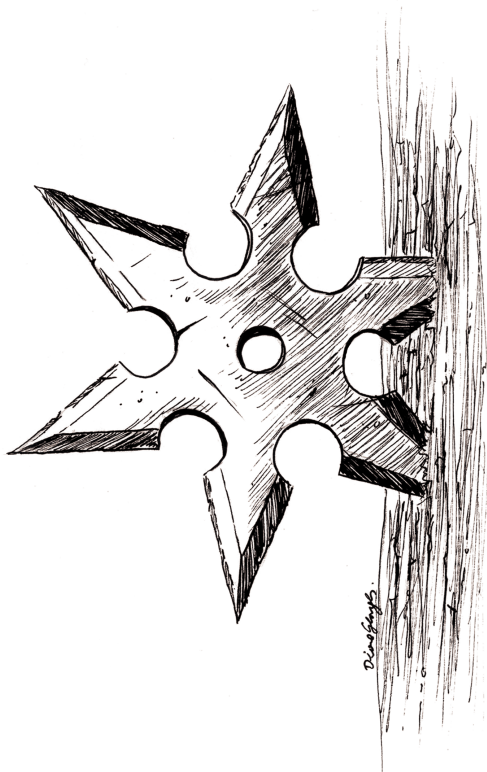
LES ARMES

NOTE

Les armes dont le nom est suivi d'un astérisque (*) se manient uniquement à deux mains.

Pour chaque arme, vous trouverez les informations suivantes :

- Le **Prix** d'une arme est sa valeur monétaire.
- Les **Dégâts** d'une arme sont la valeur qu'on ajoute à 1d10 pour calculer les dommages infligés par une attaque réussie. Les armes de corps à corps ont pour la plupart une valeur de Dégâts dépendant de la caractéristique secondaire *Dég.*
- La **Portée** d'une arme à distance définit sa portée usuelle. Tirer à **2 fois** la portée inflige un malus de **-10** à la *Pré* et tirer à **3 fois** la portée inflige un malus de **-30** à la *Pré*.
- Les attributs **spéciaux** d'une arme sont des attributs qui s'ajoutent à ses caractéristiques normales. Vous trouverez les attributs spéciaux des armes et leur description après la liste des armes.



AIKUCHI

Prix : 2 gin
Dégâts : Dég -3

Il s'agit d'un petit couteau de vingt centimètres, doté d'un seul tranchant – plus un canif qu'une vraie arme, mais parfois, on n'a pas mieux...

ARC(*)

Prix : 2 ryo
Dégâts : 4
Portée : 35 mètres
Spécial : *Perforant*

Fait de bois souple et robuste tendu par une corde en nerf ou en boyau d'animal, l'arc est une arme de chasse comme une arme de guerre; elle demande de l'entraînement pour être maîtrisée, mais les bons archers sont des adversaires redoutables, capables d'atteindre d'une flèche silencieuse leur cible à grande distance.

BÂTON(*)

Prix : 3 gin
Dégâts : Dég -2
Spécial : *Contondant, Rapide*

Une arme simple, fait d'un long et solide bout de bois droit de presque deux mètres – dont les extrémités sont parfois renforcées de fer -; facile à manier, on le trouve entre les mains de nombreuses personnes désireuses de se défendre en bénéficiant d'une bonne allonge.

BOKKEN

Prix : 3 gin
Dégâts : Dég -2
Spécial : *Contondant, Parade*

Cette version en bois du sabre des samurais ne tombe pas sous le coup de la loi qui interdit le maniement des armes tranchantes au peuple; il est donc souvent porté par les voyous, les marchands itinérants et, bien sûr, par les apprentis en arts martiaux.

DADO

Prix : 5 ryô

Dégâts : Dég

Spécial : Parade

Ce sabre originaire du continent a une lame large et courbe à un seul tranchant, le différenciant des armes nebukanes au fer plus fin; arme d'exportation, il est porté par les marins et les brigands en majorité.

ÉPIEU

Prix : 5 gin

Dégâts : Dég -1

Spécial : Perforant

Une courte lance, à la pointe souvent simplement durcie au feu, et maniée surtout par les gens de Gohakan; arme de chasse, elle peut parfois être utilisée à la guerre en duo avec un bouclier, mais cela reste très rare.

GANTS RENFORCÉS

Prix : 3 gin

Dégâts : Dég -3

Spécial : Contondant

Ces gants de cuir sont renforcés d'une plaque de fer pour donner des coups plus violents tout en protégeant les mains de leur porteur; on les vend uniquement par paires.

GRAND COUTEAU

Prix : 5 gin

Dégâts : Dég -2

Une lame de cuisine de trente centimètres à un seul tranchant, utilisée pour les grands légumes ou pour dépecer des animaux, mais qui suffit largement à blesser sérieusement ou même à tuer un être humain s'il n'y a pas le choix.

HACHE D'ARMES(*)

Prix : 2 ryô

Dégâts : Dég +1

Spécial : Acéré

Arme dérivée de la grande hache à bois, il s'agit d'un outil de guerre propre à la culture de Seppuru; redoutable et imposante, elle effraie les Nebukans en tant que symbole de la culture nordique, trouvé principalement entre les mains de ces guerriers rebelles qui se nomment eux-mêmes Barbares.

KAIKEN

Prix : 10 gin

Dégâts : Dég -2

Cette dague élégante et effilée à deux tranchants est portée par les dames de la noblesse guerrière, et leur sert à défendre leur vie ou leur vertu ou, en dernier recours, à s'ôter la vie pour ne pas servir d'otage ou être déshonorée.

KATANA

Prix : spécial

Dégâts : Dég

Spécial : Acéré (si manié à deux mains), Parade

Le sabre des samurais nebukans, une arme forgée par des maîtres-artisans, au tranchant incomparable.

Il est le symbole du statut de bushi (guerrier de naissance) et comme tel, il est interdit à quiconque d'autre que son possesseur de le toucher sous peine de mort.

C'est une arme de guerre autant qu'une œuvre d'art et qu'un attribut de pouvoir, et un héritage qu'un samurai transmet avec fierté à ses descendants.

Coûte jusqu'à 1000 ryô, mais il est presque impossible d'en trouver un à vendre.

RYÛTSUME

Prix : spécial

Dégâts : Dég -1

Spécial : Parade

Littéralement « griffes de dragon », ces armes sont des sortes de lames fixées sur une armature à l'avant-bras de leur porteur, et qui servent à griffer l'adversaire; il s'agit d'une arme rituelle typique des guerriers de la Confrérie du Foyer gohakane.

SHURIKEN

Prix : 1 gin la pièce

Dégâts : Dég -3

Portée : 6 mètres

Spécial : Perforant

Cette arme de lancer n'est pas, comme on pourrait le croire, une « étoile »; il s'agit en fait d'une tige de métal dotée d'une pointe aiguë à chaque extrémité et qui, lancée avec force, peut pénétrer les armures les plus légères; on peut facilement la dissimuler dans sa main (d'où son nom : « épée de paume »).

TANTÔ

Prix : 3 ryô

Dégâts : Dég -1

Sorte de long poignard de trente centimètres, à un seul tranchant, cette arme d'appoint est portée par de très nombreuses personnes malgré les interdictions; elle présente l'avantage d'être facile à dissimuler, tranchante comme un rasoir et aisée à se procurer.

TONFA

Prix : 8 gin la paire

Dégâts : Dég -2

Spécial : Contondant, Parade

Arme étrange, inspirée par la poignée des meules à grains manuelles, il s'agit d'une barre de bois ou de fer dotée d'une prise perpendiculaire, et qui peut être maniée de multiples façons; créée par les paysans pour se défendre, elle est souvent arborée avec fierté par des apprentis guerriers issus du bas peuple, qui l'utilisent par paire.

WAKIZASHI

Prix : 8 ryô

Dégâts : Dég

Spécial : Parade

Deuxième arme de la panoplie du samurai, ce sabre de soixante centimètres représente son honneur; ce qui ne l'empêche pas de se retrouver, souvent suite à la mort de son propriétaire, entre les mains d'individus divers et variés, bandits comme marchands, prêtres-guerriers comme aventuriers.

ATTRIBUTS SPÉCIAUX DES ARMES

Sauf indication complémentaire, les actions permises par les attributs spéciaux sont décrites dans la section **Le Combat**.

ACÉRÉ

Cette arme permet à son porteur de lancer deux d10 pour les dégâts et de garder celui de son choix sur une attaque réussie.

CONTONDANT

Cette arme permet d'Assommer un adversaire si le personnage est doté du trait *Coups assommants*.

PARADE

Cette arme accorde une *Parade*.

PERFORANT

Si la cible porte une armure, chaque attaque réussie ignore **1 Point d'armure** dans le décompte des dégâts finaux

RAPIDE

Peut faire une *Attaque Rapide* (c'est-à-dire deux attaques dans la même phase d'action : lancez alors deux jets séparés de *Com*, chacun affligé d'un malus de -10)

LES ARMURES

NOTE

Les armures sont assez rares dans l'Empire nebulan ; on les réserve le plus souvent aux temps de guerre, et leur entretien peut coûter cher. Ainsi, un personnage qui se baladerait en armure complète ne manquerait pas d'attirer l'attention, en particulier de la garde...

Pour chaque armure, vous trouverez les informations suivantes :

- Le **Prix** d'une arme est sa valeur monétaire.
- La **protection** d'une armure est la valeur qu'on déduit des dégâts infligés au personnage, avec sa Rés. La protection s'applique sur une ou plusieurs **Localisations**. Plus d'informations dans la section **Le Combat**.
- Les attributs **spéciaux** d'une armure sont des attributs qui s'ajoutent à ses caractéristiques normales.

BRAS D'ARMURE

Prix : 3 ryô

Protection : Bras : 3

Ces protections de fer cousues sur une base de tissu rembourré permettent de minimiser l'impact des coups aux bras, une blessure très fréquente sur les champs de bataille ; ils offrent l'avantage d'être assez solide pour permettre une **Parade** et pour infliger des dégâts équivalents à ceux de gants renforcés (voir les armes, ci-dessus) si l'on frappe avec.

BRASSARDS REMBOURRÉS

Prix : 3 gin la paire

Protection : Bras : 1

Ces protections faites de tissu rembourré de crin de cheval ou de bourre de chanvre offrent une protection limitée, mais sont passe-partout et n'entravent pas les mouvements.

HARAMAKI

Prix : 10 ryô

Protection : Corps : 3, Jambes : 2

Ce plastron fait de lamelles de fer assemblées entre elles par des cordons colorés est plus solide que les armures plus courantes ; cependant, il est plus lourd, plus encombrant, plus rare, et clairement plus cher à se procurer.

JINGASA

Prix : 5 gin

Protection : Tête : 2

Littéralement « chapeau militaire » ; il s'agit d'un casque de bambou laqué ou de lamelles de fer, en forme de cône aplati, qui protège la tête de son porteur.

KABUTO

Prix : 5 ryô ou plus

Protection : Tête : 3

Ce casque de fer protège efficacement la tête et la nuque de son porteur, et offre souvent un volet de cuir ou un masque facial (*mempô*) pour abriter également son visage ; les modèles appartenant à des samurais possèdent souvent un cimier, c'est-à-dire une décoration imposante fixée dessus, pour les identifier sur le champ de bataille.

PLASTRON DE CUIR

Prix : 10 gin

Protection : Corps : 2, Jambes : 1

Protégeant les organes vitaux et vaguement les cuisses, cette pièce d'armure tout simple faite de cuir bouilli présente l'avantage d'être légère, facile à cacher sous des vêtements, et d'un entretien aisé ; c'est l'armure basique du fantassin équipé par son seigneur ou de l'aventurier désireux de se protéger un peu.

LES TENUES

AMULETTE/CHAPELET/ROSAIRE

Prix : 1 gin

Ces colifichets sont l'apanage des membres du clergé ou des suivants d'une foi ou d'une croyance. Les amulettes sont très répandues; le chapelet est lié au *Bukkyô*, tandis que le rosaire est un charme du *Shintô* (voir la section **La magie** pour plus de précisions sur les cultes).

BURE

Prix : 1 gin

Cet habit monacal simple fait d'un manteau de toile (ou de tissu, pour les membres plus haut placés) lié d'une ceinture habille la plupart des suivants d'une religion.

CAGOLE

Prix : 75 mon

Ce foulard large se noue sous le menton et dissimule un peu les traits de son porteur.

CAPE DE PAILLE

Prix : 50 mon

Faite de paille de riz, cette espèce de grande cape protège très efficacement des intempéries et permet de rester au chaud si l'on travaille dehors ou qu'on voyage durant la saison froide. Elle a tendance à pourrir, aussi il faut souvent la remplacer.

CHAPEAU DE VANNERIE

Prix : 40 mon

Ce chapeau en forme de cône plane se lie par un cordon sous le menton, et sert à se protéger du soleil comme de la pluie, du vent et des fientes d'oiseaux, et peut cacher les traits de son porteur s'il est porté bas sur le front.

SANDALES

Prix : 20 mon

Les sandales traditionnelles (*zôri*) sont faites de fibres de chanvre tressées ou de paille de riz, et s'usent donc assez vite. Heureusement, on trouve des sandaliers absolument partout, qui vendent leurs œuvres pour une somme toujours abordable.

SUPERBES VÊTEMENTS

Prix : 10 ryô

Parangon de l'élégance, ces atours sont faits de soie sauvage ou de brocart, arborent des couleurs chatoyantes et sont richement décorés; leurs accessoires en eux-mêmes valent une fortune, et seuls les membres des hautes sphères sont capables de se les offrir, affichant ainsi leur statut.

VÊTEMENTS AMPLES

Prix : 2 gin

D'inspiration continentale, ces habits laissent leur porteur « flotter » un peu dans le tissu, dissimulant ses mouvements et offrant plus de fraîcheur en été; ils sont principalement portés par les artistes martiaux.

VÊTEMENTS COLORÉS

Prix : 3 gin

Principalement portés par les saltimbanques, qui souhaitent être vus de loin, ces habits sont semblables à des vêtements communs, mais teints de couleurs criardes ou encore ornés de motifs originaux, de broderies ou de verroterie.

VÊTEMENTS COMMUNS

Prix : 2 gin

Très semblables aux vêtements usés, ceux-ci sont tout de même assez neufs, et plus souvent en coton pour plus de confort; ils sont parfois teints d'une couleur vive, et leurs porteurs se permettent parfois un ou deux accessoires.

VÊTEMENTS DE GUERRIER

Prix : 5 gin

Tenue des *bushi*, cet ensemble deux-pièces est une marque de rang que même les *Rônin* ont du mal à abandonner; il est composé du *hakama*, sorte de pantalon large semblable à une jupe plissée tombant jusqu'aux chevilles, et du *kosode*, veste de kimono trois-quarts aux manches évasées pour faciliter le mouvement des bras.

VÊTEMENTS USÉS

Prix : 1 gin

L'ordinaire pour quasiment tous les gens du peuple; des habits de lin ou de chanvre, pantalon et veste pour les hommes et robe longue pour les femmes, sans fioritures et dans des teintes neutres (gris, brun, ocre, jaune, noir); solides mais souvent rabibochés, ces vêtements ont presque toujours quelques années de service déjà.

ÉQUIPEMENT DIVERS

ARMOIRE À BRETELLES

Prix : 8 gin

Il s'agit d'une sorte de petite commode en bois à deux portes, que l'on a monté sur une armature de sac à dos pour transporter aisément des charges lourdes ou fragiles, comme des flacons, de la vaisselle, des vêtements ou des outils d'artisan.

BANDAGES

Prix : 75 mon

(10 mètres) Ces bandes de tissu brut sont un peu rêches, mais elles peuvent sauver la vie d'un personnage blessé s'ils sont appliqués intelligemment – pour endiguer une hémorragie ou immobiliser un membre cassé, par exemple. Elles peuvent éventuellement servir de cordelette improvisée ou de liens, mais ont tendance à se déchirer.

BÂTONNETS D'ENCENS

Prix : 5 gin

L'encens est tiré de résines végétales odorantes, et sert principalement aux pratiques religieuses ou rituelles; on en brûle dans les temples pour porter les prières des fidèles, ou dans les cimetières pour honorer les morts.

BAUME CONTRE LES BLESSURES

Prix : 1 gin

Cette pâte végétale grasse contient de nombreuses plantes aux vertus apaisantes, désinfectantes et cicatrisantes; appliqué sur une plaie qui a infligé des dégâts, elle permet de rendre 1 Pv à celui qui en bénéficie.

BOÎTE D'AMADOU

Prix : 1 gin

L'amadou est un champignon très commun qui, séché, donne des filaments très fins qui s'enflamment facilement, permettant de faciliter le départ d'un feu de camp, par exemple.

BRIQUET

Prix : 1 gin

Composé d'une plaque de fer que l'on frotte sur un morceau de silex, cet outil sert à produire des étincelles très chaudes qui permettent d'allumer un feu, une lanterne, une bougie, etc.

CHARIOT

Prix : 12 ryô

Plate-forme recouverte d'une bâche et montée sur deux roues, ce moyen de transport permet de transporter une certaine quantité de marchandises (ou de personnes), mais doit être tirée par un mulet ou un buffle – compris dans le prix d'achat.

CHEVAL DE SELLE HARNACHÉ

Prix : 11 ryô

Les chevaux de monte de Nebuka sont petits, nerveux et ne se laissent monter que par leur maître; ils sont toutefois endurants et courageux. Le harnachement (selle, mors, bride, étriers) est inclus dans le prix d'achat.

COLLET

Prix : 30 mon

Simple fil ciré monté en nœud coulant, ce piège à petit gibier se place sur le passage des petits animaux pour les capturer. Sur un test réussi dans la Compétence « *Survie* », le piège a marché.

CORDE

Prix : 1 gin

(15 mètres) Une corde robuste de chanvre tressé, assez lourde à trimpler, mais aux utilités infinies; une des meilleurs alliées d'un groupe d'aventuriers!

COUVERTURE / PAILLASSE

Prix : 1 gin

De quoi s'enrouler pour ne pas dormir à même le sol, et s'isoler de la fraîcheur de la nuit et de la rosée. Une couverture est une pièce carrée de tissu de lin ou de coton; la paille est un genre de « sac de couchage » en tressage de fibres végétales ou en paille, plus rêche mais plus isolant.

ÉCRITS SACRÉS

Prix : 7 gin

Qu'il s'agisse d'un sutra *Bukkyô*, d'une chronique mythologique *Shintô* ou de tout autre texte à vocation religieuse, ces petits documents sont très précieux pour les serviteurs et les fidèles des divinités car ils contiennent (paraît-il) la sagesse communiquée aux hommes par ces dernières.

FIOLE D'HUILE

Prix : 1 gin

L'huile qu'on utilise dans l'Empire pour les lampes est tirée soit des graines de plantes grasses (comme le lin), soit des baleines de l'océan nordique. Une fiole suffit à alimenter une lampe ou une lanterne pour quatre heures.

FLASQUE DE SAKÉ

Prix : 50 mon

Le saké est la boisson alcoolisée la plus consommée de l'Empire; il s'agit d'un vin de riz fermenté aux multiples déclinaisons. Le contenu d'une flasque – soit environ trois décilitres – peut aisément être acheté auprès d'un marchand d'alcools ou d'un tavernier compréhensif.



FLÈCHES

Prix : 50 mon la pièce

Projectiles utilisés pour les arcs, ces baguettes de bois dotée d'un fer pointu à une extrémité et d'un empennage de plumes à l'autre sont silencieuses et, tirées par un archer talentueux, tuent à coup sûr. On les vend par ligatures de cinq, et un carquois standard peut en contenir vingt.

FUBAKO

Prix : 5 gin

Cette « boîte à écrire » contient le nécessaire pour rédiger un journal ou des lettres, ou prendre des notes en voyage. Le *fubako* standard contient deux pinceaux, une pierre à encre et un bâton d'encre, ainsi que vingt feuilles de papier de riz (ou de mûrier, pour les mieux fournies).

GOURDE

Prix : 1 gin

Ce récipient de bois, de cuir ou de terre cuite sert à conserver des liquides et à les emporter aisément sur soi ; il peut contenir un demi-litre de boisson (ou d'un liquide quelconque).

GRAPPIN

Prix : 10 gin

Cette sorte d'ancre métallique miniature à trois crochets s'attache au bout d'une corde, et sert à agripper celle-ci au rebord d'un toit, au sommet d'une falaise ou d'une pente, ou à la branche d'un arbre afin de faciliter l'escalade. Lancer un grappin se teste, si vous le souhaitez, sous *Pré* ou sous *Dex*.

INSTRUMENTS ARTISTIQUES

Prix : 7 gin

Qu'il s'agisse d'un instrument de musique, de balles de jonglerie, de marionnettes à fils ou d'un ensemble de cordes raides et de tremplins pour acrobates, ces outils servent aux Saltimbanques à gagner leur vie.

JEU DE DÉS

Prix : 1 gin

Les Nebukans adorent les jeux d'argent, aussi il n'est pas étonnant que les dés soient si répandus ; il existe des dizaines de jeux utilisant ces cubes à six faces, dont la numérotation peut changer suivant le jeu, et on en trouve dans toutes les matières et dans toutes les mains. Un jeu de dés standard comporte cinq dés aux faces numérotées de un à six.

JOURNAL

Prix : 3 gin

Ce petit tas de feuilles reliées comporte soixante-quatre pages, et sert à noter son quotidien, ses rendez-vous, ses observations de voyage ou ses expériences magiques, suivant à qui il appartient.

LANTERNE

Prix : 6 gin

Ce petit réservoir d'huile dans lequel trempe une mèche de coton, et doté d'un diffuseur en papier ignifugé pour éclairer plus uniformément et protéger la flamme du vent, est le moyen de s'éclairer le plus répandu parmi les voyageurs. Alternativement, pour 50 *mon*, on peut se procurer un lampion, cage de papier et de bois entourant une bougie et pouvant aussi être porté à la main.

LIGNE DE PÊCHE

Prix : 2 gin

Cet attirail comporte des fils cirés, des hameçons en fer, des poids et des flotteurs ; bref, de quoi pêcher un bon repas... si l'on est chanceux !

NÉCESSAIRE À FUMER

Prix : 10 gin

Cette jolie boîte en bois comporte tout le nécessaire pour s'adonner au plaisir de fumer, à savoir une sélection de pipes (souvent ornementées), un cendrier, un briquet élégant et une pochette de bon tabac. Notez qu'une femme qui fume est souvent mal vue par les Nebukans.

NÉCESSAIRE DE MAQUILLAGE

Prix : 10 gin

Cette boîte décorée contient tout ce qu'il faut à une femme pour se parer ; poudre de riz utilisée pour se blanchir le teint, *beni* (rouge de carthame) pour se donner du rose aux joues ou se rougir les lèvres, parfums, laque pour se noircir les dents (pour les femmes mariées), huiles et cire pour les cheveux...

OUTILS BASIQUES

Prix : 2 ryô

Il s'agit du minimum d'outils et de matières premières nécessaires à un artisan pour officier son métier. Cela tient le plus souvent dans un grand sac ou une armoire portative, et suffit largement pour les tâches basiques, les réparations et la création d'objets simples; toute tâche plus complexe (à la discrétion du maître de jeu) nécessite un atelier mieux équipé.

OUTRE

Prix : 6 gin

Cette grande vessie d'animal qu'on porte en bandoulière sert à emporter une grande quantité de liquide (six litres en règle générale); idéale pour un long voyage ou un groupe important!

POTION DE SOINS

Prix : 10 gin

Ce philtre à base de plantes aux vertus curatives est long et difficile à fabriquer, mais son utilité dans les situations de vie ou de mort justifie largement cela – ainsi que son prix élevé. Bue par une créature (qui n'a pas besoin d'être consciente ou même consentante), cette potion « magique » lui rend immédiatement 4 Pv. Une potion correspond à une gorgée, et ne peut être rationnée, diluée ou partagée sans perdre son effet.

PRIÈRE DE PROTECTION

Prix : 75 mon

Ce rectangle de papier est couvert de prières et de formules de protection calligraphiées par un prêtre; il est utilisé pour repousser les mauvais esprits, mais hélas, on en crée tellement dans les temples (en vue de les vendre) que peu d'entre eux sont réellement efficaces. Une prière de protection, brandie pour éloigner un être maléfique, a 5% de chances de fonctionner vraiment.

SAC DE TOILE

Prix : 50 mon

Un grand sac en jute, suffisant pour emporter aisément vingt kilos de matériel divers; ses utilités en-dehors de cela sont uniquement limitées par l'imagination de ceux qui s'en servent!

SACOCHE D'HERBES MÉDICINALES

Prix : 5 gin

Cette pochette en tissu compartimentée contient un certain nombre de plantes aux vertus bénéfiques. Peu importe leurs noms et leur quantité : on estime qu'une sacochette peut soigner dix problèmes de santé mineurs (rhume, foulure, indigestion, etc.) avant d'être vide.

TENTE

Prix : 5 gin

(Pour une personne) Cette toile tendue par trois bâtons est relativement imperméable, et suffit à abriter sous elle une créature de taille humaine. On peut la monter et la démonter en moins de dix minutes avec un peu d'entraînement.

TROUSSE DE SOINS

Prix : 5 gin

Cette boîte à compartiments contient des onguents, des huiles, des « potions » et des pilules, ainsi que des bandages et des teintures désinfectantes; en bref, de quoi prodiguer dix fois des soins par le biais de la Compétence « Premiers soins ». De plus, dans des conditions correctes (donc, pas au milieu d'une forêt hantée, d'un marais ou d'une grotte humide), cette trousse offre à celui qui prodigue les soins un bonus de +5 à son test.

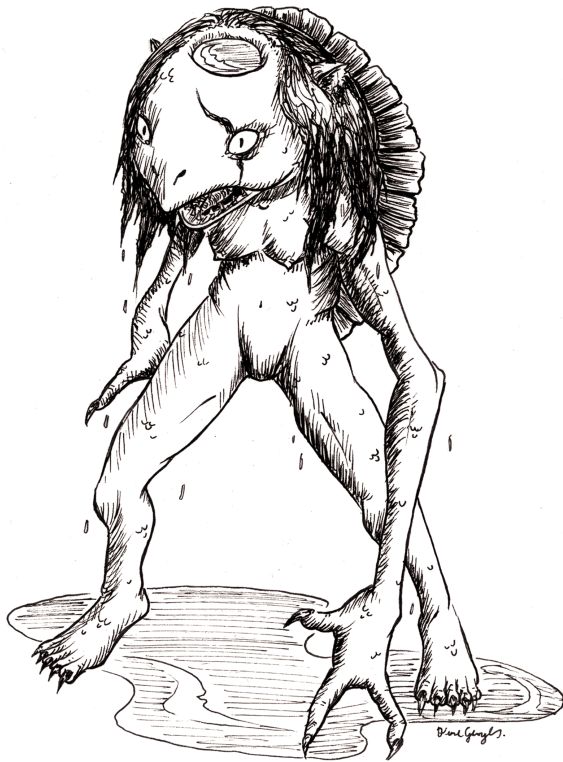
TROUSSE DE VOLEUR

Prix : 1 ryô

Crochets, sondes, marteau, ciseau à bois et petite scie sont les instruments indispensables pour forcer portes, fenêtres, coffres et serrures de toutes sortes. Bien sûr, être attrapé avec ces outils très spécialisés peut déboucher sur une arrestation avec peine de prison, voire sur un marquage au fer rouge. Tester la Compétence « Crochetage » avec des outils improvisés (os de poulet, fil de fer, etc.) inflige un malus de -20 au jet de dés; sans outils, c'est simplement impossible, et mieux vaut forcer la porte, le coffre ou la fenêtre en question à coups de pied...

LE RÔLE DU SENSEI

Pour jouer à un jeu de rôle, il faut bien sûr des joueurs, prêts à endosser le rôle des aventuriers, héros ou malfrats qui seront les protagonistes de l'histoire racontée au cours de la partie ; mais il faut également quelqu'un pour les guider, pour leur décrire le monde dans lequel ils évoluent, pour interpréter et donner corps à leurs actions et à leurs décisions (à l'aide du système de jeu ou de sa simple imagination) : il s'agit du meneur de jeu, ou MJ.



Wayfarer ne fait pas exception à la règle : le MJ y porte simplement le nom japonais de *Sensei* (qui signifie « maître », « professeur » ou encore « mentor »).

Le rôle d'un *Sensei* est, comme dit plus haut, de faire vivre à ses joueurs des aventures de tous types. Peut-être souhaite-t-il les plonger dans une vaste intrigue politique, ou les mettre dans la peau d'une troupe de *bushi* au cœur vaillant ? A moins qu'il ne décide de voir ce qu'ils valent en tant que simples aventuriers issus des rangs du peuple, jetés sur les routes pour diverses raisons et unis par un but commun – aussi simpliste soit-il - ? Ou, plus difficile encore, aimerait-il leur donner

l'occasion de jouer le rôle des « méchants », ou du moins de personnes à la moralité plus discutable que la moyenne ? Tout cela est possible : mais quel que soit le cas de figure, quel que soit le paysage qu'un *Sensei* souhaite peindre pour ses joueurs, il lui faudra du travail.

La première chose à faire, si vous souhaitez endosser ce rôle indispensable, est de lire ce livret pour vous familiariser autant que possible avec les règles, l'univers et les particularités de *Wayfarer*. Il s'agit d'un kit d'initiation, bien sûr : aussi certains éléments seront-ils laissés à votre imagination et à votre fantaisie (comme les profils des personnages non joueurs et des créatures qui ne figureraient pas dans le scénario d'introduction, par exemple). En tant que *Sensei*, vous aurez également l'occasion de lire dans son entièreté le scénario « Le Val des Cinq Aiguilles » ; il s'agit d'une aventure relativement simple, pour trois à cinq joueurs, qui comprend de l'exploration, du surnaturel, du combat et de nombreuses autres épreuves, permettant de découvrir le monde de *Wayfarer* et le système de jeu.

Ensuite, ce sera à vous de faire opérer la magie : immergez-vous dans l'image que vous avez du monde de *Wayfarer*, et n'oubliez pas de la partager avec vos joueurs. Choisissez les mots qui vous semblent justes, mettez de la couleur dans vos descriptions ; ne laissez jamais le système de jeu prendre froidement le dessus. Ne dites pas : « Le bandit rate son jet d'Esquive, tu le touches au bras gauche pour un total de sept dégâts ». Dites plutôt : « Bien qu'il ait tenté d'y échapper, ton sabre fend vivement l'air et l'atteint au niveau du coude, le lui brisant sur le coup alors qu'il hurle de douleur ; il semble bien mal en point ». Cela facilite l'immersion, et comme au théâtre ou dans un film, donne de la texture au récit.

En somme, vivez l'aventure aux côtés de vos joueurs. Même si vous interprétez souvent le rôle de l'adversité, vous n'êtes pas l'ennemi des personnages : vous êtes le narrateur de leur histoire. Vous êtes leur compagnon et leur soutien. Vous êtes leur partenaire dans ce jeu de société qu'est le jeu de rôle. Vous êtes meneur de jeu pour *Wayfarer*.

Allez maintenant, vous avez tout un monde à faire découvrir !

SCÉNARIO : LE VAL DES CINQ AIGUILLES

Où les personnages, formant un petit groupe de voyageurs, voient portée à leur connaissance l'existence d'un temple ancien logé au fond d'un vallon reculé des monts Asahi, et décident de l'atteindre, pour l'aventure et pour y demander la bénédiction du kami de cette montagne. La route, cependant, sera loin d'être aisée...

Cette aventure relativement simple et pouvant être jouée en une après-midi est parfaite pour familiariser joueurs et Sensei avec le système de *Wayfarer* : *Ken to Shin*.

Six personnages prêtirés sont proposés ; cependant, si vos joueurs souhaitent créer eux-mêmes leur propre aventurier, il n'y a aucun souci. Référez-vous aux règles de création de personnages présentées dans ce livret, sous la section **Créer un personnage**.

!!! ATTENTION!!!

Au-delà de cette ligne, seul le Sensei est autorisé à lire le scénario.

LE VAL DES CINQ AIGUILLES ET LE TEMPLE AOJI-TEN (AOJI-TEN-JINGŪ)

Sous ce nom se cache une petite vallée discrète des monts Asahi, la grande chaîne montagneuse qui court du nord au sud de la partie septentrionale de Nebuka. En majorité couvertes par la sombre et dense forêt d'Aokigahara (surnommée la Mer des Arbres), ces montagnes sont pourtant parcourues de routes qui, de col en col, assurent un passage aisé aux voyageurs, aux marchands et aux armées d'ouest en est – du moins en-dehors des mois d'hiver.

Le val des Cinq Aiguilles doit son nom au fait qu'il est bordé de cinq hauts sommets aux arêtes aiguës et à la roche claire. Ces sommets et le vallon qu'elles entourent sont le territoire d'un *Tengu*, un être surnaturel apparenté aux dieux du vent ; en gage de respect pour cette créature puissante et orgueilleuse et pour s'attirer ses bonnes grâces, les montagnards de jadis lui construisirent un temple ressemblant à un refuge d'altitude, solide et sobrement décoré. Satisfait

de cette preuve de dévotion (ainsi que des prières et des offrandes qu'on laissait là pour lui), le *Tengu* du mont Aoji a autorisé les mortels à parcourir « ses » montagnes et à en utiliser les ressources.

Hélas, au fil des années et suite aux derniers conflits, la région s'est dépeuplée : les forestiers et montagnards qui n'ont pas été conscrits se sont expatriés vers la plaine en quête d'une vie moins rude, et les visiteurs se sont faits rares au temple. Le *Tengu*, à nouveau isolé, a retrouvé une solitude à laquelle il n'était plus habitué. La nature a elle aussi retrouvé ses droits sur le val, le rendant encore moins accueillant. Aussi, lorsque de trop rares pèlerins osent braver la route qui mène à l'*Aoji-Ten-jingŭ*, la créature les observe d'un œil curieux et méfiant : ont-ils le courage et la résistance nécessaires pour atteindre son sanctuaire ? Et surtout, s'ils y parviennent, y feront-ils montre de la dévotion due à la divinité qui y réside ?

Le scénario qui suit est prévu pour un petit groupe de pèlerins, ou d'aventuriers motivés par la perspective de découvrir de nouvelles régions. Il vaut mieux, pour la cohésion dudit groupe, que les personnages se connaissent par avance. Par exemple, ils peuvent être des amis – si leurs origines sociales sont proches – ou des frères d'armes, ou simplement des gens qui préfèrent voyager en groupe pour plus de sécurité : c'est le cas des prêtirés proposés en fin de livret.

La façon dont l'histoire va s'articuler dépend du bon vouloir du Sensei : en effet, plusieurs rencontres ou situations éprouvantes pourront avoir lieu au cours de leur randonnée dans le vallon (huit en tout), toutes décrites ci-après. Si Le temple du *Tengu* est le point d'arrivée logique de l'aventure (et donc la dernière scène à être jouée), les sept autres peuvent être interprétées dans l'ordre qui plaira au meneur de jeu. Même si elles peuvent aisément être jouées dans l'ordre présenté, elles sont aussi indépendantes les unes des autres, et ont chacune pour but d'offrir un défi léger aux personnages. Certaines sont plus complexes que d'autres, mais toutes ont pour but de mettre à l'épreuve autant les compétences des aventuriers que leur personnalité et leurs motivations.

Parfois, le groupe se retrouvera opposé à des adversaires : ceux-ci sont signalés dans le texte par un soulignement, et ont également un profil de « personnage », qui est présenté en fin de scénario.

PROLOGUE : LE CHEMIN DU VAL

L'histoire commence par une belle soirée de fin d'été, alors que le groupe de personnages, en voyage dans les monts Asahi, s'arrête pour la nuit dans une auberge de montagne. L'endroit est rustique, mais confortable, et le patron et sa fille sont de bons hôtes, qui n'hésitent pas à faire la conversation avec leurs clients.

Laissez les joueurs prendre possession de leur personnage en les mettant autour de la table du repas; laissez-les discuter en se mettant dans leur rôle. Puis, après quelques minutes, le patron revenant prendre leur vaisselle leur demandera ce qu'ils font dans la région. Il est probable que les personnages évoquent le goût du voyage ou de l'aventure, ou la recherche de défis quelconques; le patron leur fera alors savoir qu'il existe un temple, perdu dans la montagne, au fond d'une vallée qu'on appelle le val des Cinq Aiguilles. Il ne sait pas tout de l'histoire de cet endroit, mais il sait qu'il est voué à un esprit de la montagne et qu'il est désert. Il insiste tout de même sur le fait que le périple ne sera pas facile: les sentiers peuvent être dangereux, entre éboulements, bêtes sauvages et peut-être même bandits. Mais il ne doute cependant pas qu'un groupe pareil pourra affronter n'importe quelle adversité!

Idéalement, les joueurs devraient être motivés par la perspective d'atteindre ce temple mystérieux; si ce n'est pas le cas, tentez de les appâter avec des légendes supplémentaires. On dit par exemple que ceux qui ont eu le courage d'atteindre le temple et d'y prier ont tous connu une période de chance inouïe; ou alors, si c'est l'argent qui semble attirer un personnage, le patron peut leur parler d'une espèce de plante médicinale ou d'un type de pierre qu'on ne trouve que sur les sommets tels que celui où le temple est construit, et leur faire comprendre qu'il connaît des gens prêts à payer un bon prix pour de telles choses.

D'une manière ou d'une autre, le groupe doit prendre – à l'aube après une bonne nuit de repos - la route du val, un chemin qui monte dans la forêt à flanc de montagne et devient rapidement guère plus qu'un sentier entre les arbres. La montée est raide, amenant rapidement le groupe en altitude sur un peu plus d'une heure de marche, avant de s'aplanir légèrement et de révéler, au sortir du bois, l'entrée d'une vallée encaissée entre deux pics. La végétation s'étiolle, cédant la place à un paysage de rochers et d'herbes rases, entrecoupé de quelques pins solitaires et perclus de vent. Le vent, d'ailleurs, est omniprésent, descendant des sommets en légers souffles.

Voici l'entrée du val des Cinq Aiguilles, et le point de départ de notre aventure!

Les événements qui suivent seront idéalement espacés d'une bonne heure de marche plutôt paisible. Cela laissera le temps aux personnages de souffler, et devrait de fait représenter une journée de marche. Bien sûr, les joueurs peuvent s'attarder sur un événement, ou décider de faire une pause entre deux d'entre eux. La temporalité n'a pas beaucoup d'importance: aussi, laissez-les faire preuve d'initiative, surtout s'ils s'immergent bien dans leur rôle.

Dans l'idéal, cependant, les événements **L'oratoire** ou **Les bois sombres** serviront pour la pause nocturne à la belle étoile, et l'événement **La vieille femme et l'escalier** précédera l'arrivée au temple.

LES BRIGANDS

Alors que les personnages marchent sur le sentier, plutôt large et plane à cet endroit, ceux qui posséderaient la Compétence « Sens du danger » voient cette dernière testée en secret par le *Sensei*. Une réussite signifie que le personnage concerné ressent une étrange impression d'être observé, et des intentions hostiles à son égard. En cas d'échec, tout le groupe a droit à un test de *Per* (basé sur l'ouïe) pour entendre des cailloux rouler derrière de gros rochers, comme si quelqu'un se déplaçait par-là.

Qu'ils se tiennent sur leurs gardes, lancent un « *Qui va là ?* » ou ne se rendent compte de rien, les personnages voient soudain jaillir de derrière un éboulis une poignée d'hommes vêtus pauvrement et portant des manteaux de paille, l'air méchant et les armes en main, qui leur barrent la route! Des **brigands**, assurément – même si l'un d'entre eux, presque glabre et l'air peu assuré, n'a pas l'air d'avoir plus de quatorze ans; un gamin, en somme.

Le plus grand et le plus barbu des individus (qui sont autant qu'il y a de personnages) s'adresse au groupe d'une grosse voix intimidante :

« *Holà, voyageurs! Ce chemin fait partie de notre territoire, et personne ne l'emprunte sans payer un droit de passage! Alors vous allez être gentils, et nous laisser, disons... toutes vos valeurs!* »

Ce disant, tous les bandits font un pas en avant, même le jeune homme un peu tremblant.

Il y a plusieurs manières de se sortir de ce guet-apens. Bien sûr, les personnages peuvent tout à fait obtempérer : auquel cas, les brigands (heureux de tomber sur des pigeons coopératifs, pour une fois) les dépouillent de tout objet de valeur – armes, jolis objets, argent, etc. – puis les remercient sarcastiquement, avant de détailler sur les pentes (on peut alors les suivre à distance ou les pister pour trouver leur refuge, une piètre cabane au fond de la vallée, et tenter de les y prendre par surprise ou de s’infiltrer pour récupérer les biens volés).

Si les personnages se rebiffent, les brigands se font plus menaçants, mais ils ne recourent à la violence que s'ils n'arrivent vraiment pas à les intimider. S'ils doivent porter le premier coup, ils tenteront sans doute d'attraper le membre du groupe qui a l'air le plus inoffensif et de s'en servir comme otage; sinon, ils se mettront à plusieurs sur celui qui a l'air le plus dangereux, pensant le neutraliser rapidement.

Si la situation tourne au combat, il s'agit de l'occasion de tester les règles y relatives (voir la section **Le combat** dans le livret). Les brigands ne sont pourtant pas des combattants émérites : si plusieurs d'entre eux sont blessés gravement (ou que l'un d'eux est tué), ils tenteront de fuir ou, si les personnages les pourchassent, de se rendre et d'implorer leur clémence. Le premier à laisser tomber sera clairement le jeune garçon, qui tombera à genoux et suppliera en pleurant son adversaire de l'épargner...

Il est également possible de régler l'affaire sans violence : si l'un des personnages fait un discours inspiré ou parvient à intimider les brigands de façon convaincante (en utilisant l'argument que certains membres du groupe sont des guerriers confirmés et que certains vont y laisser leur peau, ou en les faisant culpabiliser sur le fait d'attirer un si jeune homme dans les griffes du crime, par exemple), ou si on leur propose de l'argent en quantité satisfaisante (dès 4 *gin* par brigand, somme aisément atteinte si un des personnages est aisé ou si le groupe se cotise), les brigands réfléchissent à deux fois, et le « chef » barbu grommelle que c'est bon pour cette fois, mais qu'il ne veut pas les voir traîner plus longtemps sur « son » chemin. C'est de loin la situation la plus profitable aux personnages.

Une autre solution serait aussi de faire diversion (par un test de « *Baratin* » réussi ou tout autre moyen bien trouvé) et de fuir à toutes jambes (surtout pour un personnage non-combattant et/ou doté du Trait « *Rapide* ») : voyant quelqu'un leur échapper, les brigands les courseront, mais laisseront bien vite tomber. Guère courageux, mais intelligents !

Quelle que soit l'issue de la rencontre, les personnages pourront souffler, panser leurs éventuelles blessures, et reprendre leur route.

LES GROTTES HUMIDES

A un moment donné, le chemin s'engage sur une partie plus abrupte et plus rocailleuse des pentes de la montagne; au bout d'un moment, c'est un véritable mur de granite qui bloque la progression du groupe.

En suivant cette muraille naturelle (l'escalader semble très périlleux, voire impossible sans matériel approprié), on peut néanmoins trouver l'entrée d'un réseau de grottes, signalée par un petit tas de pierres servant de repère et par le murmure d'un ruisseau d'eau fraîche qui en sort (venant sans doute d'une source souterraine, l'occasion parfaite de remplir sa gourde!).

A l'intérieur des galeries – visiblement naturelles –, la température descend rapidement, produisant un contraste presque violent avec la chaleur estivale de l'extérieur. Une odeur d'humidité et de moisissure emplit l'air, et les parois suintent de gouttelettes de condensation. Il fait également noir comme dans un four; c'est le moment d'allumer torches et lanternes !

Les galeries peuvent être aussi complexes ou simples que le Sensei l'estime intéressant (même si l'idée n'est pas d'en faire un « donjon » au sens rôlistique du terme!); dans l'idéal, le groupe doit progresser pendant près d'une heure – même si, sous terre, les notions de temps et de distances se font souvent vagues...

Au bout d'un temps, le bruit plus fort d'un cours d'eau se fait entendre en écho : cela mène les personnages à une grotte plus grande, où ils peuvent se tenir tout à fait debout. C'est apparemment la source du ruisseau : un trou dans la roche d'où coule une eau transparente et froide, qui s'accumule dans un petit bassin avant de partir courir le long des galeries. Un autre couloir s'ouvre à une extrémité de la grotte, et un autre – condamné par un éboulement, celui-ci – se devine sur la droite du groupe.

Un personnage doté du « *Sens du danger* » se verra alors testé par le *Sensei* : en cas de succès, il aura l'étrange impression d'une présence, qui lui hérissera les poils. Un personnage doté du Trait « *Vue spirite* », quant à lui, apercevra du coin de l'œil une forme humaine, indistincte et vaporeuse, près du couloir éboulé... qui disparaîtra à travers les décombres.

En traversant la salle comme en s'y attardant, le groupe entier pourra tester sa *Per* (ouïe) avec un malus de -10 : ceux réussissant ont l'impression d'entendre un faible murmure, comme une supplique, au-dessus de celui de la source. En tendant davantage l'oreille, on peut déterminer que ce son, une voix féminine semble-t-il, provient... de l'éboulement. De derrière celui-ci, même.

Plusieurs décisions peuvent être prises : la plus « aventurière » serait de tenter de déblayer une partie des roches effondrées, pour voir ce qui produit ce son – d'autant plus si quelqu'un a précisé avoir vu ce qui pourrait être un fantôme. Un tel chantier n'est pas aisé, mais pas impossible : en s'organisant et en faisant attention à ne pas se lâcher un rocher sur les pieds (un *Sensei* taquin peut demander un test de *Dex* ; qui échoue prend un point de dégât sans *Rés* ni armure dans un pied au hasard), on peut rapidement dégager une percée suffisante pour que quelqu'un de mince s'y glisse en rampant. Celui qui s'y risque peut naturellement s'encorder pour être ramené plus rapidement par ses camarades en cas de souci.

Une fois dans le sombre tunnel improvisé, le personnage a la sinistre impression que le murmure y est plus intense, formant des mots à présent compréhensibles : « Je vous en prie... Il fait si noir... si noir... J'ai peur... Ne me laissez pas... ». Inquiétant, mais intrigant également : et s'il y avait quelqu'un à sauver là-dedans ?

Hélas, s'il y a bien quelqu'un dans le cul-de-sac derrière l'effondrement, il n'est plus en vie : dans cet espace de trois mètres sur deux, au plafond bas, gît un corps depuis longtemps décomposé, recroquevillé dans un coin en position fœtale. Le squelette porte encore des reliquats de vêtements pourrissants, qui s'effritent au toucher. Les seules choses encore intactes sur ce triste cadavre (un test réussi de « *Premiers soins* » à -20 déterminera qu'il s'agit bien d'une femme, plutôt jeune) sont une besace de cuir, et un collier de cordelette pourrie soutenant une amulette de cuivre couverte de vert-de-gris, en forme de virgule.

La besace contenait de la nourriture et une boîte à écriture (complètement pourries), des pots en terre cuite scellés à la cire (contenant des herbes médicinales), une flasque de saké (encore consommable), et une poignée de *mon* (50 + 5d10) un peu patinés. L'amulette peut être examinée de plus près : si la « *Vue spirite* » ne révèle qu'une aura de foi très légère (ce qui est normal sur une amulette véritable), un test réussi de « *Connaissances mystiques* » ou de « *Hautes*

connaissances (théologie) » permet d'identifier cette virgule de cuivre comme une *tomoe*, une protection assez courante représentant l'un des bijoux du collier d'Amaterasu, la kami du Soleil.

A présent, que faire du corps découvert ? Dans le monde de *Wayfarer*, on prend très au sérieux le fait de donner une sépulture décente aux défunts, de peur qu'ils ne reviennent hanter les vivants. Seul un personnage particulièrement insensible ou effrayé par les cadavres refuserait d'accorder les derniers rites à cette pauvre âme victime d'un accident.

Il n'est pas nécessaire de transporter l'entier du corps (même si un personnage déterminé peut le faire sans problème) : il suffit qu'une personne un tant soit peu versée dans la religion (ou, à défaut, une âme pieuse ou sincère) établisse une tombe et y enterre les possessions matérielles de la défunte (avec son corps le cas échéant). Il est aussi possible de reboucher le couloir effondré en y scellant le corps et ses objets, mais il faudra alors signaler la présence d'une tombe (avec un panneau par exemple) pour éviter que quelqu'un d'autre vienne déranger son repos éternel.

S'ils s'en sentent l'obligation, les personnages peuvent même penser à emporter le corps jusqu'au temple au sommet de la montagne. C'est une intention louable et noble : s'ils le font, *Sensei*, prenez-en note, car cela influencera très positivement l'attitude du *Tengu* du mont Aoji lors de la dernière séquence.

Il est aussi possible que les personnages décident de ne pas déblayer les éboulis, ou qu'ils le fassent mais décident de ne pas déranger le corps : dans ce cas, au moment où ils quitteront la salle de la source, une forme blanche translucide apparaîtra dans la galerie, leur barrant la route. Immobile et silencieuse, elle attendra que l'un d'eux fasse un pas dans sa direction : à ce moment, elle émettra un long cri glaçant, et foncera sur eux, les traversant (provoquant une sensation proche de ce qu'on ressent en s'immergeant dans de l'eau glacée) et disparaissant ensuite. Faites faire à chaque personnage un test de *Spi* : ceux le ratant acquièrent un *Point de Folie*. L'événement risque de les laisser terrorisés, glacés, et désireux de regagner la surface au plus vite : laissez-les se hâter à leur guise.

Cependant, le pire scénario se présente si l'un des personnages décide de s'emparer de l'amulette sans même demander pardon à l'âme de la défunte, et sans rendre les hommages au cadavre. Cette amulette devient alors pour lui un fardeau : sorti de la caverne, il se sentira sans cesse observé, et subira un malus de -

5 dans toutes ses Caractéristiques principales jusqu'à la fin du scénario – ou jusqu'à ce qu'il dépose l'amu-lette dans un lieu sacré et prie pour son pardon avec sincérité.

Quoi que les joueurs décident, leurs personnages finiront – après un temps plus ou moins long – par sortir des grottes, pour retrouver l'air libre.

L'ORAGE

A un moment où un autre, le groupe pourra apercevoir, s'accumulant au-dessus de la ligne des crêtes, d'énormes nuages noirs et menaçants. En cette période de l'année, les orages sont violents, surtout en montagne, et hélas pour eux, les personnages vont en essuyer un. Le problème principal ici est que, malgré tous leurs efforts, ils ne pourront guère trouver d'abri avant que la pluie n'arrive. Lorsque le tonnerre éclate après un éclair aveuglant, de grosses gouttes froides se mettent à tomber abondamment, les détrem pant en un rien de temps.

A ce moment, demandez à chaque personnage un test de « *Survie* » (ceux qui ne possèdent pas cette Compétence peuvent la tester sous *Int* divisée par deux). Une réussite indique que le personnage a trouvé un abri qui pourrait plus ou moins convenir : en l'occurrence, un surplomb rocheux. Hélas, il est plutôt étroit : un groupe de trois personnages pourrait y tenir en se serrant les uns contre les autres, mais au-delà, un ou deux d'entre eux devront rester juste hors de portée du couvert, et essuyer l'orage.

Celui-ci, d'ailleurs, ne fait qu'empirer : dès qu'un abri est atteint, la nature se déchaîne alentour. La pente de la montagne se transforme en une véritable cascade, les eaux de pluie emportant les branches, les plantes déracinées et les cailloux les plus légers ; les éclairs frappent partout, provoquant des coups de tonnerre à vous éclater les tympans qui se répercutent en écho dans la vallée.

Enfin, au plus fort de l'orage, demandez au groupe un jet de *Per* (ouïe) à -10, et testez le « *Sens du danger* » de ceux qui en disposent. Les réussites en *Per* font distinguer, à travers le fracas de l'orage, un grondement qui prend de l'ampleur ; le « *Sens du danger* » permet de ressentir une impression de danger imminent et mortel. Laissez peu de temps aux joueurs pour réagir : décomptez cinq secondes à partir du moment où ils prennent conscience du péril potentiel. Il s'agit de tester leur réaction face au stress.

Au bout de quelques secondes, alors que le grondement s'amplifie encore, ceux qui auraient eu la mauvaise idée de rester sous le surplomb le sentent se briser au-dessus d'eux : ils ont alors une chance de s'en sortir par un jet réussi de *Dex* -10. Sinon, l'écroulement de leur abri et les roches qui s'écrasent sur eux leur infligent une attaque de Force 6 (1d10 + 6), prenant en compte leur *Rés* mais pas d'éventuels Points d'armure. Cela ne devrait pas être mortel, mais suffisamment violent pour provoquer des blessures graves (jambe ou bras cassé, par exemple).

Ceux qui se seront écartés à temps verront ce qui a causé cela : un pan de montagne, détaché par la foudre, a dégringolé jusqu'ici en en éboulement monumental, submergeant et détruisant tout sur son passage. Que tous soient sains et saufs ou qu'ils doivent porter assistance à des camarades blessés et coincés sous des débris (test de *For* pour les dégager sans problème), ils devront regagner un point plus sûr – à savoir le chemin. Néanmoins, suite au glissement de terrain et à la pluie qui rend tout glissant, un test de *Dex* -10 réussi sera nécessaire pour arriver à grimper la pente. Ceux qui ont souffert de l'éboulement devront sans doute être soutenus, voire portés par leurs compères, et ce ne sera pas chose aisée ; un échec de plus de 30 points (par exemple, un 71 ou plus sur une valeur de *Dex* -10 égale à 40) signifie que le personnage tombe et glisse le long de la descente, et devra réussir un test de *For* pour se retenir et ne pas perdre un dénivelé trop important ; de plus, l'infortuné devra réussir un autre test, d'*End* celui-ci, pour ne pas perdre 1 *Pv* supplémentaire en s'écharpant sur les débris de roches qui jonchent le flanc de la montagne.

Une fois le chemin atteint, l'option la plus sécuritaire reste de progresser tant bien que mal, en quête d'un nouvel abri et dans l'espoir que l'orage se calme. Malheureusement, cela prendra encore quelque temps ; la progression sera lente, difficile, les trombes de vent et la pluie battante fouettant les personnages et les déséquilibrant à tout va, manquant les faire glisser à nouveau dans la pente.

Enfin, après un temps qui leur aura paru infiniment long, le vent tombe, la pluie s'étiole, et le tonnerre se fait plus distant. Si le ciel reste gris encore une bonne heure, le pire semble passé. C'est une petite pluie fine qui continue de tomber, et la luminosité augmente, révélant les ravages faits par l'orage : pins arrachés, coulées de pierres et de boue, torrents gonflés à bloc...

Néanmoins, les personnages pourront enfin faire une pause et essayer d'essorer leurs vêtements et de panser leurs plaies. A priori, le temps ne sera plus aussi mauvais durant tout le reste de leur séjour dans le val.

L'ORATOIRE

Au détour du chemin, les personnages peuvent tomber sur une bifurcation. Les deux sentiers se ressemblent, et au vu de la courbe de la vallée, difficile de dire lequel serait le bon. L'un monte légèrement vers les crêtes, alors que l'autre descend sensiblement. Magie de la narration : quel que soit celui que choisissent les personnages, ils se retrouveront bientôt en vue d'un bosquet – chose assez rare pour le noter, dans ce vallon à la végétation plutôt éparse.

A leur arrivée, les personnages pourront remarquer que les arbres sont ici bien plus grands et vigoureux, et qu'ils poussent sur un tapis de mousse. L'endroit est arrosé par un ruisseau, qui s'épanche ici en une espèce d'étang, et il y règne une fraîcheur bienvenue au milieu des grosses chaleurs de l'été nebulan. On aperçoit même, dérangée par l'arrivée des voyageurs, une biche qui s'enfuit.

Au centre du bosquet, une clairière se dégage : et en son centre, tout à côté de l'étang, trône un oratoire. Sorte de réplique miniature d'un temple *Shintô*, cet ouvrage de bois semble être là depuis fort longtemps, couvert qu'il est par la végétation alentour. Sous son petit toit de bois, une coupelle contient des offrandes laissées là jadis : une poignée de pièces de cuivre, des feuilles d'érable lestées d'une pierre, un cruchon de saké encore scellé, et une petite sculpture de bois représentant grossièrement un aigle au repos.

Une plaque effacée par le temps comporte des inscriptions gravées. Un test de « *Langue (nebulan)* » réussi (par un personnage qui sait lire) permet d'y déchiffrer « *Ceci est la demeure du kami de l'étang Myôjô. Toi qui passe, salue-le* ». Myôjô signifie « miroir des étoiles » en nebulan classique; et cela peut se comprendre par la magnifique trouée qu'offre la clairière au-dessus de l'étang, dans lequel doivent en effet se refléter les étoiles par les nuits de beau temps.

La poésie du lieu n'a d'égale que son calme : les personnages seront sans doute tentés de faire une pause ici, afin de souffler un peu – surtout s'ils ont déjà vécu quelques péripéties. En ce cas, ils peuvent observer quelques petites choses, voire effectuer quelques actions. Les plus évidentes sont listées ci-dessous, mais

le *Sensei* est invité à en inventer d'autres, en prenant en compte que ce bosquet est en effet un lieu béni des dieux, un point d'énergie important au cœur du vallon, et que le calme qui y règne dépend en effet du respect qu'on porte au kami de l'étang.

Une chose particulièrement évidente est la luxuriance de la végétation ici, comparativement au reste de la vallée. L'herbe y est verte, les arbres sont hauts et robustes – certains, comme pourrait le constater un Forestier, sont aisément centenaires -, et l'eau est très pure. Comme l'aventure se déroule en plein été, il est possible de trouver ici de nombreuses plantes comestibles et médicinales, dont du plantain, de la pérille, du carthame, de la livèche, de l'épinard, etc. qui profitent de l'humidité et de l'ombre pour croître paisiblement.

Un autre élément est que le bosquet sert apparemment de refuge et d'abreuvoir à une grande quantité d'animaux, principalement des oiseaux. La biche entrevue précédemment, si les personnages se tiennent assez tranquilles, finira même par revenir pour boire à l'étang, offrant un moment de magie ordinaire aux voyageurs patients et silencieux. De même, quelques poissons d'eau douce nagent paresseusement dans le plan d'eau, semblant presque ignorer la présence d'humains.

Quiconque dispose de la capacité de lancer des sorts (à l'aide du Trait « *Rites* ») ou possède la « *Vue spirite* » se rend compte que l'endroit semble émettre une énergie calme et douce, mais prononcée; un test réussi de « *Connaissances mystiques* » permet de déduire que l'étang et le bosquet sont situés sur un nœud tellurique, c'est-à-dire un centre d'énergie particulièrement puissante, le genre d'endroits où l'on établit en effet des lieux saints. La « *Vue spirite* » permet également à quiconque regarde de plus près le plan d'eau de se rendre compte que des sortes de petits poissons argentés, très vifs, y nagent; mais ce ne sont pas de vrais animaux, car les autres personnages ne les voient pas, et ils semblent toujours filer au coin du champ de vision, comme ces poussières que l'on aperçoit parfois flotter devant ses yeux en regardant le ciel...

L'eau de l'étang est exceptionnellement pure, fraîche et revigorante; mais ces propriétés semblent liées au dieu qui y habite. Ceux qui en boivent sans montrer le respect dû au maître des lieux auront l'impression de ne pas être totalement désaltérés, alors que ceux qui ont prié ou fait offrande à l'oratoire se sentiront dans une forme olympique, prêts à reprendre la route avec plus d'entrain que jamais. En termes de règles,

qui n'a pas prié perd un point de *Ki*, et qui a prié regagne un point de *Ki* et un *Pv* (les blessures ne se referment pas magiquement, mais le personnage blessé ressent moins la douleur de celles-ci, et toute infection potentielle a été enrayerée).

Bien sûr, un réflexe ancré dans la psyché de presque tous les habitants de l'Empire (en tout cas ceux qui ont un contact quelconque avec la nature ou la foi) est de prier aux oratoires et autels rencontrés, même ceux perdus en pleine montagne. Il est donc probable que tous les membres du groupe aient présenté leurs respects au *kami* de Myôjô. Cependant, il peut arriver que l'un d'eux n'ait pas eu cette politesse (les rustres et les athées existent partout, même en Nebuka!) : celui-ci se sent alors bizarrement observé, et contrairement aux autres, il ne se sent pas à l'aise en ces lieux. Le malaise grandit au fil du temps : si d'aventure le groupe devait passer plus d'une heure à l'ombre du bosquet, le personnage impoli devrait réussir un test de *Spi* ou avoir l'envie urgente de quitter les lieux, avec aux tripes une sensation désagréable de ne pas être à sa place. Bien sûr, il peut se rendre compte de ce que ce malaise vient de son manque d'étiquette ; s'il prie alors, c'est au *Sensei* de déterminer, en toute objectivité, s'il est suffisamment sincère pour que le *kami* de Myôjô le pardonne.

S'il venait à quelqu'un du groupe l'idée saugrenue de voler quoi que ce soit sur l'oratoire, il attirerait le malheur sur lui. Tout d'abord, il devrait réussir un test de « *Discrétion* » ou d'« *Escamotage* » (ou, à défaut, de *Dex* -10) pour ne pas être repéré par un de ses camarades. Ensuite, s'il y parvient tout de même, il ne faut que deux à trois minutes avant qu'un **corbeau à gros bec** (un oiseau typique de ces montagnes) ne fonde sur lui, tentant de le becqueter et de lui griffer le visage ! Le volatile ne le lâche pas, abandonnant les hostilités uniquement s'il est tué, ou si le voleur rend ce qu'il a pris et s'excuse platement. Même si le corbeau est tué, le personnage concerné aura l'impression, pour tout le reste de l'aventure, que des corbeaux perchés un peu partout dans les pierriers et les pins solitaires le regardent d'un air mauvais... Sans compter que le *Tengu* du mont Aoji, dont les volatiles sont les espions, risque d'en vouloir personnellement au voleur.

Tuer un des animaux présents dans le bosquet ou pêcher un poisson de l'étang, surtout si cela n'est pas nécessaire (si le groupe n'est pas affamé par exemple, ou si cela est fait « pour le sport ») attire également l'ire du *kami* de Myôjô : les responsables perdent un *Point de chance* pour le reste de l'aventure, et ce même s'ils font acte de contrition ! A nouveau, le *Sensei* est invité à

faire preuve de jugeote : si le groupe n'a effectivement pas pensé à prendre de provisions avant de se risquer dans le vallon, et que ses membres n'ont rien mangé de la journée, il peut être toléré par le *kami* qu'ils attrapent quelques passereaux ou quelques poissons – à condition toujours de rendre grâce au dieu du lieu pour sa générosité.

Globalement, si les personnages se montrent calmes, respectueux du lieu et de son habitant divin, et qu'ils ne font rien pour nuire à la nature dans le bosquet, ils peuvent repartir reposés et sereins.



LE PONT DE CORDE

A un moment donné, les flancs escarpés du vallon se couvriront de langues de brume. La visibilité pour les voyageurs sera limitée – pas au point de ne plus voir où ils posent le pied, mais assez pour dissimuler le prochain virage du sentier et donner au paysage une touche surnaturelle et inquiétante.

Le tracé d'un torrent plus important que ceux rencontrés jusque-là forme une gorge perpendiculaire à la vallée, ce qui serait normalement synonyme d'un sacré détour. Par chance, un pont de corde (assez large pour accueillir deux personnes de front) a été jeté entre les deux versants, offrant une route claire. Toutefois, la structure semble ancienne : les cordes sont couvertes de lichen et de mousses, les montants de bois semblent fatigués et usés, et le tout émet un léger grincement lorsque le vent le fait balancer. Ajoutez à cela le brouillard, qui masque l'autre extrémité du pont, et vous comprendrez aisément pourquoi vos joueurs vous demanderont s'il existe un autre moyen.

Hélas, même si c'est le cas, comment être sûr que le groupe ne se perdra pas ? Ou que les pentes traîtreusement glissantes de la gorge ne vont pas le précipiter à une mort certaine ? Et si le temple d'Aoji-Ten était juste à l'autre bout de ce pont ?

Le *Sensei* a ici la lourde tâche de pousser gentiment dans le dos les joueurs, sans que cela devienne contraint et forcé : si en effet, tous les joueurs semblent d'accord de prendre le risque de sortir des sentiers battus et d'escalader les pierriers pour ne pas emprunter le pont, le meneur doit jouer le jeu. Après tout, ce sont les protagonistes qui font avancer l'histoire, et ils possèdent leur libre-arbitre. Inventez alors un petit intermède, en faisant peut-être intervenir des animaux sauvages (comme des loups) ou un éboulement, puis orientez-les à nouveau sur le chemin.

Il faudra une certaine dose de courage ou d'inconscience au premier des personnages qui posera un pied sur les planches grinçantes et légèrement glissantes du pont ; mais il se rendra bien vite compte qu'en y allant lentement, l'ouvrage semble plutôt solide pour son apparence, et ne fait qu'émettre quelques bruits inquiétants sous ses pas.

Alors qu'ils avancent dans la brume, bientôt, les voyageurs se retrouvent comme isolés du monde. Un voile grisâtre les enveloppe, étouffant les sons (y compris le tumulte du torrent au-dessous d'eux), et leur coupant la vue au-delà de dix mètres. D'ailleurs, ce pont, quelle

longueur a-t-il ? La question commence à se poser lorsque, au bout de quelques minutes, le personnage en tête de colonne se rend compte qu'il aurait déjà dû apercevoir l'autre extrémité...

Quelques pas après cette angoissante révélation, les personnages distingueront une forme dans la brume. Celle-ci, immobile, se tient au milieu du chemin. Il semble s'agir d'un humain, un inconnu appuyé sur une *naginata* (sorte de hallebarde). Celui-ci fait au bas mot un mètre huitante, une taille imposante pour un Nebukan, et porte une large pèlerine qui masque sa silhouette, ainsi qu'un chapeau de vannerie ressemblant à un panier (*tengai*) qui lui cache toute la tête. Même ses mains, lorsqu'on l'approche suffisamment pour s'en apercevoir, semblent dissimulées par des gants de voyage. Il s'agit d'un *Dôdômeki*, un *yôkai* rare et puissant aimant à se poster en des lieux reculés ; cependant, il n'est pas agressif – à moins qu'on engage directement les hostilités envers lui.

Cet étrange inconnu, si on l'aborde, répond à son interlocuteur d'une voix profonde, mais très poliment. Questionné sur son nom, il dit ne pas en avoir de précis, mais que le terme de « gardien » de ce pont lui convient. Il est là depuis fort longtemps, et a pour mission de tester la détermination de tous ceux qui ont pour objectif d'atteindre le temple d'Aoji-Ten. C'est la règle, dit-il – sans s'étendre sur l'origine de celle-ci. Pour traverser ce « péage sans argent », il y a plusieurs manières : toutes impliquent cependant de le défier d'une manière quelconque, et de le surpasser. On peut s'opposer à lui dans un duel de combat (arme à choix, avec le dos de la lame ou à lames vives), dans un concours de devinettes, dans une partie d'un jeu quelconque, ou simplement essayer de passer à côté de lui sans qu'il réussisse à intercepter celui qui fait la tentative.

Laissez les joueurs décider de la manière dont chacun procède ; le gardien du pont n'accepte que les duels, quels qu'ils soient, aussi pas la peine d'essayer de le prendre en traître (il ne se retiendrait alors plus du tout, et cela peut causer des blessés graves, voire des morts). Hormis les cas extrêmes – ou si sa vie est directement menacée -, le *Dôdômeki* ne révèle pas sa véritable apparence, ni n'utilise la force létale (se contentant de quelques fractures ou assommant ceux qui se montrent trop insistants ou agressifs avec le manche de son arme).

Peu importe comment, les personnages devraient tous pouvoir passer le gardien. Celui-ci n'est pas malveillant ni inutilement violent, et il appréciera tout autant un aventurier doué pour les arts martiaux qu'un autre vif d'esprit. Si l'on vient à le surprendre positivement, le yôkai pourrait même remettre au responsable de ce divertissement bienvenu une petite pierre précieuse. Celle-ci a bien sûr de la valeur pécuniaire, mais c'est surtout un objet offert par un être surnaturel : nul doute qu'un personnage superstitieux ou lié à l'occulte la gardera comme un trésor inestimable !

Pour une scène d'ambiance clôturant idéalement ce chapitre : le dernier personnage à s'éloigner du gardien du pont regardera par-dessus son épaule, pour voir la grande silhouette emmitouflée lever la main en un salut silencieux, avant d'être avalée par la brume... Était-ce un rêve ? Ma foi, qui peut le dire ?

LES BOIS SOMBRES

Au terme d'une journée mouvementée, le groupe se rend compte de ce que le chemin qu'ils suivent les mène légèrement vers le bas, vers le fond de la vallée. Le soleil commence à décliner, et très vite, la luminosité baisse en raison de l'encaissement du paysage. Les personnages réalisent alors qu'ils vont devoir passer la nuit à la belle étoile ; et pour cela, ils auront apparemment pour « hôtel » une forêt.

En effet, les voyageurs aperçoivent, épousant la courbe du fond du val, un bois de conifères épais où semble les conduire le sentier. Ils s'y engagent alors que le soleil jette ses derniers rayons derrière eux, à l'ouest. Alors qu'ils y progressent avec prudence, les bois à l'air verdoyant se métamorphosent (magie du crépuscule aidant) en une sombre sylve, aux frondaisons épaisses et touffues. Bien vite, les personnages réalisent qu'il va leur falloir allumer une lanterne ou une torche pour y voir clair : car à l'intérieur de la forêt, tout se mue petit à petit en ténèbres. Des bruits indétectables résonnent entre les troncs, et le tapis d'aiguilles de sapin ainsi que les mousses qui recouvrent le sol étouffent les bruits de pas. Bref, un endroit peu accueillant, mais où il semble désormais nécessaire de faire halte de peur de s'égarer, car le sentier peu emprunté n'est ici plus guère visible.

Laissez les personnages s'organiser pour monter leur campement. Un aventurier doté de la Compétence « *Survie* » n'aura aucune peine à trouver un endroit relativement confortable et sûr, et à rassembler assez de bois mort pour faire un feu convenable. Il faudra éga-

lement s'assurer que tous (s'ils sont en état) prennent au moins un tour de garde – dont la durée dépendra évidemment du nombre de membres dans le groupe, sachant que la nuit, à cette période de l'année nebukane et sous ces latitudes, dure environ huit heures.

La question de la nourriture pourrait aussi se poser : les voyageurs ont-ils emporté de quoi subsister ? Il est probable que oui. Mais dans le cas contraire – si vraiment aucun d'entre eux ne semble y avoir pensé avant leur départ pour le val -, il va leur falloir trouver à manger, ou affronter la journée de demain après une nuit de jeûne... ce qui n'est pas enviable pour une marche en montagne, clairement : tous les personnages dont le ventre est vide à leur départ le lendemain subissent un malus de -5 dans toutes leurs Caractéristiques principales, jusqu'à faire un vrai repas !

A nouveau, la Compétence « *Survie* » peut entrer en jeu, ou alors la Compétence « *Connaissances des herbes* » - ou toute autre Compétence que vous, *Sensei*, jugerez intelligemment utile en de telles circonstances (un « *Métier* » approprié, par exemple). Si au moins l'un des personnages réussit un test, il trouve des baies, des herbes, des racines, voire capture un petit animal, qui suffira à sustenter le groupe pour ce soir-là !

Pendant la nuit, déterminez aléatoirement un des personnages montant la garde (en lançant un dé par exemple) : « l'heureux gagnant » a alors le droit à un test de *Per* (auditive) +10 pour entendre quelque chose remuer entre les arbres, non loin. Puis, s'il cherche à en localiser la source (sans doute après avoir réveillé ses camarades), ce sera un test de *Per* (visuelle). Ceux réussissant verront alors des formes quadrupèdes rôder à la limite de la zone éclairée par le feu de camp – si celui-ci est encore allumé -, leurs yeux brillant dans les ténèbres. Un grognement, et cela ne fait plus un doute : des **loups** !

Ces carnivores ne sont pas là en raison de la faim ; les voyageurs sont simplement sur leur territoire, et ils comptent bien le défendre. Il y a autant de canidés que de joueurs, plus trois. La rencontre peut connaître plusieurs développements, suivant les décisions des joueurs.

Attaquer les loups tout droit, tout fort peut marcher, mais uniquement avec de la chance : si l'on frappe assez violemment pour tuer immédiatement l'un d'entre eux, les autres membres de la meute devront réussir un test de *Spi* pour ne pas céder à la peur et reculer en grondant avant de fuir dans les bois. Si l'attaquant se retrouve isolé, les loups fondront sur lui à deux, voire

à trois, et le mettront sans nul doute en pièces si on ne l'aide pas. Se battre à l'unisson, s'il le faut, est la meilleure solution : rester dos à dos et surveiller les arrières de ses camarades permet d'ôter aux loups l'avantage du nombre. Ils hésiteront également davantage à attaquer des adversaires préparés et armés.

Trouver l'alpha de la meute – un test de *Per* (visuelle) -10 réussi permet de localiser un loup un peu plus massif et au poil plus sombre que les autres – et le tuer ou le mettre en fuite est aussi un bon moyen de décourager les prédateurs : on peut lui ôter la vie, le frapper assez fort pour lui faire réfléchir à la retraite, ou réussir un test opposé contre lui sous la Compétence « *Intimidation* » pour lui faire peur.

Enfin, le feu est le meilleur allié des joueurs : une branche enflammée et brandie devant soi fait instinctivement reculer les bêtes, tout agressives qu'elles soient. Comme décrit dans leur profil, les loups ont Peur du feu, ce qui signifie qu'ils doivent réussir un test de *Spi* pour approcher ou attaquer un adversaire maniant ou proche d'une flamme vive.

Toutefois, jouer avec le feu dans un bois tapissé d'aiguilles de conifères sèches est potentiellement dangereux : un personnage maniant une torche ou un brandon et gesticulant avec doit lancer un d10. Sur un 1, il laisse échapper l'objet ou fait tomber une escarbille ou une goutte d'huile enflammée, qui démarre un petit foyer d'incendie au sol. Quiconque remarque cela avec un jet de *Per* (visuelle) -10 (malus dû à la tension de la rencontre) serait bien avisé de vite étouffer le départ de feu à coups de pied, ou avec l'aide d'une gourde ou d'une couverture. Notez bien que même de l'alcool fort ferait l'affaire : un alcool de grain de qualité moyenne, surtout versé en quantité importante, ne titre pas assez pour prendre feu, contrairement à ce que les films pourraient laisser croire!

Quelle que soit la manière dont les joueurs abordent le problème, les loups finiront par battre en retraite (s'ils viennent à mettre à terre, voire à tuer un personnage, ils estimeront que la leçon est suffisante pour ces intrus humains, et reculeront également). Néanmoins, les personnes prenant les tours de garde suivants pourront encore les entendre rôder et entrevoir les reflets de leurs yeux à plusieurs reprises au cours de ce qu'il reste de la nuit... rappelant ainsi aux voyageurs qu'ils sont en montagne, dans la nature, et éloignés de tout.

Le lendemain matin, lorsque les personnages reprendront la route – plus ou moins reposés et affamés -, il leur semblera que des présences les observent entre les troncs, les suivant, comme pour s'assurer qu'ils finissent bien par quitter les bois...

Dernier conseil pour le *Sensei* : si vos joueurs, n'ayant pas pensé à prendre de nourriture, décident de cuisiner du loup, ils auront une très mauvaise surprise : la viande de ces carnivores émet en effet une odeur nauséabonde, crue comme cuite, et n'est pas bonne du tout au goût. Et de fait, quiconque en mange devra réussir un test d'*End* pour éviter d'être malade et de tout vomir au pied d'un arbre quelques minutes seulement après le repas. Même en réussissant ce test, la viande au goût féroce restera un peu sur l'estomac des téméraires l'ayant absorbée...

LA VIEILLE FEMME ET L'ESCALIER

Enfin, il semble que le groupe arrive au fond de la vallée : au-dessus d'eux, un pic s'élève, qui doit être celui portant le temple d'Aoji-Ten. Toutefois, le chemin ne se termine pas ici : sous leurs yeux, au flanc de la montagne, s'étale un immense escalier, aux marches innombrables, qui paraît mener là-haut. Les degrés sont raides, peu profonds, et hauts d'une bonne trentaine de centimètres chacun, forçant celui qui les franchit à lever bien haut la jambe et mettant les genoux à rude épreuve! Il y a très exactement mille huit-cents marches, réparties en vingt paliers de nonante marches chacun, pour un dénivelé total de près de cinq-cents mètres... Une ascension éprouvante s'il en est! Mais il est trop tard pour renoncer, et le but paraît si proche à présent...

Alors que les voyageurs peinent déjà depuis un moment, perdant probablement le compte des marches franchies, le premier en tête aperçoit, assise sur le palier suivant, une vieille dame à bout de souffle.

Petite, fripée comme une prune sèche, équipée comme une montagnarde en périple, elle semble exténuée, mais accueille les personnages d'une voix gentille et chevrotante. Sa présence, incongrue au milieu de ces montagnes hostiles, devrait inciter ces derniers à lui poser des questions.

Elle se nomme O-Asa (« belle aurore »), est si âgée qu'elle ne sait même plus à quel point – on lui donnerait septante, peut-être huitante années bien tassées – et vient d'un des nombreux campements situés derrière les crêtes du vallon, où l'on mine et où l'on coupe du bois. Si elle est venue en pèlerinage dans le val des Cinq Aiguilles, c'est pour respecter une promesse faite à ses sept amis d'enfance, hélas décédés : ils avaient fait le serment les uns aux autres que le dernier d'entre eux encore en vie, lorsqu'il sentirait sa propre mort approcher et si ses forces le lui permettaient, devrait amener les tablettes funéraires de ses camarades au mont Aoji, dans le temple du Tengu maître de ces lieux, pour les y déposer et ensuite s'y laisser mourir, rendant son corps à la montagne qui l'a vu naître et rejoignant ainsi ses amis dans l'au-delà.

Hélas, elle n'a plus le physique de sa jeunesse, et ses pauvres jambes refusent de la porter plus avant. Aussi, au nom de la charité et pour honorer l'âme de ses défunts amis, O-Asa demande humblement au personnage semblant le plus costaud (ou le plus gentil) de la porter sur son dos jusqu'au sommet des marches.

Au vu de la taille et de la carrure de la vieille femme, cela sera chose facile pour qui possède une valeur de *For* au moins égale à 35. De plus, la promesse qu'elle semble s'efforcer de tenir prouve aux personnages qu'elle est une âme simple, fidèle et charitable, ce qui devrait stimuler leur empathie.

(Nota bene : Quoique cela puisse choquer les joueurs, la pratique pour les vieilles gens de partir en un voyage sans retour dans des régions sauvages où ils laisseraient la mort les cueillir, afin de ne pas devenir un poids pour leur famille, était très répandue – et même vue avec respect - dans le Japon d'antan.)

Cependant, les choses ne seront pas aussi simples – rien ne semble l'être dans cette vallée étrange - : A peine O-Asa chargée sur son dos, le personnage volontaire remarquera que l'ancêtre semble un peu plus lourde que ce que son apparence laisse suggérer. Au début, rien d'insurmontable ; toutefois, après un ou deux paliers, le poids semble augmenter légèrement à chaque marche, rendant très vite la progression pénible. Il faut alors réussir un test d'*End* pour continuer à monter l'escalier sans passer le « relais » à un compagnon (lequel héritera d'O-Asa à son « poids » actuel, d'ailleurs) ; si celui-ci réussit, suivra un test d'*End* -10, puis -20, puis -30, et ainsi de suite jusqu'à l'échec

– qui symbolise une fatigue telle que le personnage concerné ne pourra plus faire un pas, s'écroulant à bout de souffle, les muscles tremblants et la gorge sèche.

Interrogée sur cet étrange phénomène, la vieille dame restera très calme, et un peu fataliste : « *Le poids d'une promesse* », explique-t-elle, « *peut être terrible pour ceux qui veulent la tenir... ou aider quelqu'un à la tenir* ». Si quelqu'un pense à se concentrer sur elle à l'aide du Trait « *Vue spirite* », il remarquera une légère aura autour d'elle : quelque chose de surnaturel, mais de tellement diffus qu'il est difficile d'en appréhender l'origine.

Si, en se relayant ou grâce à une volonté de fer, le groupe amène la vieille femme au sommet de l'escalier – et donc au temple -, celle-ci les remerciera du fond du cœur, d'une voix pleine de larmes de reconnaissance.

Tandis que le reste des voyageurs vaquent à leurs occupations, O-Asa rassemblera quelques pierres afin d'ériger sept « tombes » à la mémoire de ses amis. Au pied de chaque tas de cailloux, elle déposera une tablette funéraire de bois gravée d'un nom posthume, et priera silencieusement pour le repos de l'âme concernée.

Des personnages altruistes et/ou sensibles à sa dévotion pourraient vouloir l'aider : cependant, la vieille dame insistera pour mener à bien cette ultime tâche seule. L'observer de loin pour ne pas la laisser seule sous le soleil estival qui cuit les roches alentour sera tout de même apprécié...

Après avoir tenu sa promesse, O-Asa est exténuée. Elle annonce qu'elle va se reposer dans la salle du temple, et s'y endort... de son dernier sommeil. Si les personnages, inquiets pour elle, vérifient ponctuellement si elle respire encore durant la nuit, ce sera le cas – du moins jusqu'aux heures les plus noires, où les dieux de la mort viendront chercher leur dû. Sa dernière volonté accomplie, la vieille O-Asa meurt de vieillesse, sereine : une mort que ne peuvent qu'envier la plupart des gens, dans cette époque reculée et encore dangereuse.

Cet événement suivra le phénomène d'endormissement soudain (voir le chapitre **Le temple du Tengu**, ci-après), si bien que personne ne devrait s'en rendre compte avant le lendemain – où ils découvriront une tombe sommaire aux côtés des cairns de ses amis...

Bien entendu, le groupe peut décider, de guerre lasse ou par crainte d'une quelconque sorcellerie de la part de cette vieille à la masse changeante, de la laisser en arrière. O-Asa se montrera très déçue, un peu triste, mais comprendra parfaitement; elle ne voudrait pas être un poids mort pour ces braves gens.

S'ils la déposent, ajoutez, en fin de partie, une simple phrase pour signifier aux joueurs les conséquences de leurs actes :

« Alors que vous arrivez dans l'escalier, sur les marches où vous avez déposé la vieille O-Asa, vous ne trouvez pas trace d'elle; toutefois, sur le bord, à l'endroit le plus escarpé, vous apercevez des sandales, soigneusement rangées là. Jetant un œil par-dessus le parapet, vous apercevez plus bas les pentes abruptes d'une gorge asséchée, parsemées d'arbres morts. A la branche de l'un d'eux, pend un morceau de tissu : celui-ci est bleu, un bleu tel que celui que portait la vieille femme... »

Navrée et épuisée, sachant que ses pauvres jambes ne pourraient jamais la porter plus haut, O-Asa aura choisi de rejoindre ses amis défunts. Ce point noir assombriera un peu le tableau de fin de scénario, mais il n'est pas nécessaire : si vous estimez que vos joueurs n'y seraient pas réceptifs ou que le reste de l'histoire les a déjà ébranlés, n'insistez pas sur cet « échec ».

LE TEMPLE DU TENGU

Enfin, sur un plateau proche du sommet du mont Aoji, le but de ce long voyage se dresse : l'Aoji-Ten-jingû. Ce vieux temple, qui ressemble autant à un lieu saint qu'à un refuge de montagne, est fait de bois solide, patiné et assombri par le temps, de tuiles couvertes de lichens et de mousses, et d'ornementations en cuivre patiné. Sur son toit sont perchés une bonne trentaine de corbeaux, qui croassent et regardent approcher les personnages avec intérêt. Alentour, le décor est presque lunaire, fait de roches, d'éboulis, de bouquets de plantes grasses et de buissons épineux. Si le soleil est déjà haut quand le groupe arrive, sa chaleur ardente se reflète sur ce paysage minéral, faisant luire les éclats de mica et de quartz des pierres éclatées par les éléments.

Laissez les personnages approcher l'endroit et réaliser qu'à part eux, il ne semble y avoir personne. Quand ils font coulisser – avec peine – la porte d'entrée du temple, ils découvrent un lieu très simple : une grande pièce occupe l'essentiel de la place intérieure avec, sur l'un de ses côtés, une plateforme légèrement suréle-

vée conçue pour s'y reposer ou y dormir, un foyer central carré avec une crémaillère, et sur le mur opposé l'autel, assez rustique, portant pour seule décoration notable la statue de bois vieilli grandeur nature du Tengu d'Aoji-Ten, dieu de cette vallée. Au pied de celle-ci, des encensoirs, des bougies, des coupelles et un plat, tous vides ou presque; de plus, tout en ces lieux semble couvert de poussière, et des toiles d'araignées pendent çà et là. Hélas, il semble qu'il n'y ait plus grand monde qui vienne présenter ses hommages ici.

Suivant le moment de la journée, et leur niveau de fatigue, les personnages risquent de vouloir passer du temps sur place, voire même la nuit : en effet, le périple fut rude, et une nuit de sommeil sous un toit ne serait pas du luxe. Sans compter que, par respect pour le kami des lieux, il serait plus poli de faire un brin de ménage dans le temple – si cette idée ne vient à personne, le Sensei devrait rappeler aux Nebukans de naissance que laisser un temple shintô dans un tel état est lamentable.

En regardant alentour, les personnages se rendent vite compte de la solitude de l'endroit : pas âme qui vive, pas une fumée en vue, pas signe d'un chemin quelconque hormis les escaliers qui les ont menés ici. Au loin, sur les pierriers, des bouquetins peuvent être aperçus; des rapaces planent très haut au-dessus des montagnes; et partout autour du temple, les corbeaux se rassemblent, apparemment chez eux sur la vieille bâtisse (dont le toit est percé de trous de volière, permettant aux volatiles de s'y glisser si l'envie leur prend ou pour s'abriter des éléments). Si un personnage se méfie des oiseaux noirs, et les garde à l'œil, il pourra noter que ceux-ci ne sont pas farouches, et semblent surveiller avec curiosité les allées et venues des visiteurs. Mais ils ne se montrent pas agressifs (à moins qu'on ne cherche à les attraper ou à les tuer, auquel cas la volée entière s'en prendra à l'impudent), et évitent le contact humain, comme des animaux normaux. Un test réussi sous les Compétences « *Survie* », « *Métier (gardien d'animaux)* » ou « *Spécialité artistique (dresseur)* » confirmera que le comportement de ces corbeaux n'est pas spécialement étrange.

Si à nouveau, la question de la nourriture se pose, les personnages auront peu de choix : récolter le peu d'herbes comestibles – quitte à redescendre une partie de l'escalier ou à s'aventurer plus loin sur le plateau -, chasser (avec difficulté, car les bouquetins dans les pierriers et les oiseaux survolant la zone ne sont pas des proies aisées à abattre) ou simplement

jeûner jusqu'au lendemain – une option acceptable, d'autant qu'ils ne devraient plus avoir à marcher pour le moment et qu'une source d'eau potable jaillit non loin du temple, entre les rochers.

Le seul phénomène étrange aux alentours du temple, sera laissé à l'appréciation du *Sensei* : si un ou des personnages se sont montrés particulièrement violents, stupides ou irrespectueux lors de leur périple jusqu'ici (un massacre chez les brigands, le manque d'un comportement correct à l'étang de Myôjô ou le vol de l'amulette trouvée sur le corps de la femme morte dans les cavernes sont des exemples parmi d'autres), ils auront l'impression très nette que les corbeaux les surveillent, les suivant s'ils s'éloignent du temple, les fixant de leurs yeux noirs comme le jais... et une sensation de malaise permanent les habitera durant tout le reste de la journée, ainsi que toute la nuit à venir. Ceci se traduit par un malus de -5 à tous les tests entrepris, leur esprit étant accaparé par cet étrange sentiment.

Ainsi, alors que le groupe voit le jour décliner, les personnages peuvent se préparer à passer une nuit à l'abri – du bois de chauffage laissé sous l'auvent leur permet même de faire une bonne flambée pour se prémunir de la fraîcheur des nuits en altitude. Alors qu'ils se préparent à dormir, il est probable qu'ils décident de prendre des tours de garde. Cette option est prudente, en un lieu inconnu : mais cela ne fera guère de différence car, aux heures les plus sombres de la nuit, toute personne encore éveillée se sentira lentement glisser dans un état de torpeur, comme si la fatigue du voyage les accablait d'un seul coup... ou qu'on les avait drogués. Le dernier à s'endormir apercevra, entre ses paupières qui se closent toutes seules, une forme humanoïde perchée sur une des poutres apparentes du toit, semblant l'observer... puis le noir. Un sommeil sans rêves pour chacun des membres du groupe.

Faites ensuite effectuer un test d'*End* à tous les joueurs : celui ayant le mieux réussi est celui dont le personnage sera le premier à s'éveiller le lendemain, possiblement pour trouver tous ses camarades (même celui censé monter la garde) endormis paisiblement... et un inconnu accroupi auprès du feu, le tisonnant et y faisant cuire de l'eau dans une marmite cabossée!

Cet homme, vêtu comme un montagnard, porte un large chapeau de vannerie, et possède des yeux au regard cuivré, ainsi qu'un long nez aquilin... La « *Vue spirite* » fait distinguer une très nette aura surnaturelle autour de lui, mais même sans cela, il est aisé d'avoir

des doutes quant à l'humanité de cet être. Et à raison : il s'agit là de la forme « déguisée » du *Tengu* d'Aoji-Ten, venu accueillir en personne ses premiers visiteurs depuis fort longtemps. Bien entendu, il ne se présentera pas comme tel, mais dira s'appeler Aosuke (« l'enfant bleu ») et être le « concierge » du temple, qui y monte parfois pour s'assurer que le bâtiment ne tombe pas en ruine et y rendre hommage au dieu local. Il se tiendra à ce rôle, excepté si les personnages font la terrible erreur de l'insulter gravement ou de l'attaquer – auquel cas il ne fera aucun quartier, ce qui n'est pas enviable...

Suivant les actions et le comportement des voyageurs au fil de leurs péripéties, son attitude sera plus ou moins bienveillante – même si, en bon demi-dieu, il se montrera toujours un peu hautain. Néanmoins, si le groupe se montre poli, prie le *kami* de la montagne et lui laisse une offrande, et se sont montrés exemplaires, le *Tengu* pourra éventuellement leur remettre un cadeau, en apparence bien anodin, mais précieux pour ceux qui savent de qui il vient : une amulette faite d'une plume de corbeau passée dans le trou d'un caillou ordinaire. Pas grand-chose en apparence, mais il s'agit du présent d'un *yôkai* : un bien dont ils devraient être fiers, et qu'ils pourront sans doute passer à leur descendance avec orgueil!

ÉPILOGUE

Ainsi, alors que les personnages, reposés et ayant atteint leur but, sont sur le départ pour redescendre parmi les mortels dans la vallée, ils auront complété leur première aventure dans le monde de *Wayfarer*.

Cette histoire n'est pas obligée de se finir là : une fois ce scénario d'initiation joué, le *Sensei* est invité à utiliser son imagination et les ressources de ce livret afin de poursuivre le voyage en compagnie de ses joueurs!

La suite est entre vos mains : à vous de jouer.



BESTIAIRE DU VAL DES CINQ AIGUILLES

BANDITS

Vêtus comme des montagnards, costauds et sales, ces énerguemènes rançonnent les voyageurs par la peur – ou par la violence s’il le faut. Ce ne sont pas des héros : ils n’hésiteront pas à fuir, ou à s’en prendre aux plus faibles pour faire pression sur les autres.

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
35	30	35	40	30	25	30	30	30

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
3	2	10	4	-	-	6	-	-

COMPÉTENCES

- Discrétion
- Fouille
- Survie

TRAITS

- Coups assommants
- Poings de fer

ARMES

- Couteau (*Dég* -3)
- Gourdin (*Dég* -1 ; Contondant)

EQUIPEMENT

- Vêtements usés
- Lanières de viande séchée (un repas)
- Gourde (20% de chances de contenir de l’alcool ; sinon, de l’eau)
- 1d100 *mon*

CORBEAU À GROS BEC

Ce gros volatile charognard, commun dans tout l’archipel, est d’un noir de jais, avec une envergure pouvant atteindre un mètre. Intelligent et territorial, il peut se révéler teigneux si on le provoque, mais c’est en général un animal pacifique.

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
25	-	10	10	25	15	40	20	-

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
1	1	4	2/8	-	-	1	-	-

COMPÉTENCES

- Fouille

TRAITS

- Acuité visuelle

SPÉCIAL

- Volant (le corbeau a un *Mvt* de 8 lorsqu’il vole)

ARMES

- Bec et serres (*Dég* -1 ; Rapide)

DÔDÔMEKI

Cet être humanoïde est un *yôkai* (un être surnaturel) rare, dont le nom signifie « inconnu aux mille yeux ». Son corps est en effet recouvert de nombreux globes oculaires, qui lui permettent de voir dans toutes les directions. Doué pour les arts martiaux, très intelligent et souvent curieux, le *Dôdômeki* se poste souvent sur des chemins, des ponts ou d'autres lieux de passage, et défie (pour des raisons méconnues) tous ceux qui souhaitent les traverser. Bon joueur, il lui arrive de récompenser ceux qui le vainquent de façon inattendue d'une pierre précieuse.

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
55	45	40	50	45	40	65	50	30

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
4	3	15	5	-	-	10	-	-

COMPÉTENCES

- Connaissances mystiques
- Esquive +10
- Jeu (tous) +10
- Langue (toutes)
- Sens du danger +20

TRAITS

- Ambidextre
- Coups assommants
- Poings de fer
- Vue spirite

SPÉCIAL

- Vision totale (le *Dôdômeki*, grâce à ses multiples yeux, est capable de voir à travers la matière (y compris ses vêtements), dans le noir complet, de percevoir les choses invisibles, et tout ça avec un angle de 360 degrés. De plus, il bénéficie toujours d'un bonus de +20 à ses tests de *Per* basés sur la vue.)

ARMES

- Naginata (*Dég*; *Perforant*)

EQUIPEMENT

- Vêtements couvrants
- Besace
- Petites pierres précieuses (une dizaine)

LOUPS

Même si on n'en trouve plus beaucoup en-dehors des étendues sauvages ou des montagnes, ces gros canidés chassant en meutes sont encore un danger pour les voyageurs qui se risquent dans pareils endroits. Organisés et intelligents, ils encerclent leur proie et tentent de l'isoler si elle est en groupe, pour la mettre à terre et la dévorer. Ils s'en prennent rarement aux humains, mais sont très territoriaux, surtout lorsqu'ils viennent d'avoir des louveteaux.

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
30	-	35	35	35	10	40	25	-

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
3	2	8	7	-	-	2	-	-

COMPÉTENCES

- Discrétion +10
- Fouille +10
- Intimidation
- Pistage +20

TRAITS

- Acuité visuelle
- Vision nocturne

SPÉCIAL

- Sens développés (en plus de leur « *Acuité visuelle* », les loups bénéficient d'un bonus de +20 à leurs tests de *Per* basés sur l'ouïe et sur l'odorat.)

ARMES

- Crocs (*Dég*)

LOUP ALPHA

Les meutes de loups sont toujours dirigées par un alpha, un mâle plus imposant que les autres, qui dirige le groupe et organise les chasses. C'est lui qui maintient l'ordre au sein de sa meute, et s'il vient à être tué, ses membres y penseront à deux fois avant d'oser s'attaquer au responsable...

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
40	-	45	50	35	10	40	35	-

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
4	3	10	7	-	-	3	-	-

COMPÉTENCES

- Discrétion +10
- Fouille +10
- Intimidation +10
- Pistage +20

TRAITS

- Acuité visuelle
- Vision nocturne

SPÉCIAL

- Sens développés (en plus de leur « *Acuité visuelle* », les loups bénéficient d'un bonus de +20 à leurs tests de *Per* basés sur l'ouïe et sur l'odorat.)
- Chef de meute (tant que l'alpha est en vie, les membres de sa meute utilisent son propre score de *Spi* – soit 35 – pour les tests faits sous cette Caractéristique. L'alpha bénéficie aussi d'un bonus de +20 à ses tests de *Spi* pour résister à la peur, face au feu entre autres.)

ARMES

- Crocs (*Dég*)

TENGU D'AOJI-TEN

Le « dieu » du mont Aoji est un *yôkai* d'apparence humaine, qui ne se trahit que par ses yeux cuivrés et son nez semblable au bec d'un oiseau. Vieux de plusieurs siècles, il parcourt les sentiers de sa montagne sous les traits d'un homme du peuple nommé Aosuke, et surveille tous ceux qui entrent dans le val des Cinq Aiguilles. Au besoin, il peut en effet adopter la forme d'un grand corbeau, afin de survoler son territoire et de veiller à ce que rien ne vienne en troubler la tranquillité. Arrogant et fier comme tous ceux de son espèce, il sait néanmoins reconnaître la valeur d'un mortel lorsqu'il en est témoin. Cependant, malheur à qui l'insulterait ou l'attaquerait sur son domaine : les *Tengu* sont des guerriers redoutables !

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
75	60	60	60	55	35	50	60	30

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
6	5	17	7	-	-	12	-	-

COMPÉTENCES

- Acrobatie
- Baratin +10
- Connaissances des herbes +20
- Connaissances mystiques
- Discrétion
- Esquive +20
- Fouille
- Intimidation +20
- Langue (ancien)
- Langue (Nebukan)
- Sens du danger +20
- Survie +20

TRAITS

- Acuité visuelle
- Ambidextre
- Coups assommants
- Coups puissants
- Poings de fer
- Vision nocturne

SPÉCIAL

- Maître d'armes (le Tengu possède un bonus de +10 à ses tests de *For* faits pour lutter ou maîtriser quelqu'un; de plus, il est insensible à la peur et à l'intimidation; enfin, il bénéficie d'un bonus permanent de +2 en *Rés*.)
- Forme aviaire (le Tengu peut, au prix d'un point de *Ki*, se transformer en corbeau à gros bec; il garde ses valeurs de Caractéristiques, mais peut ainsi voler et passer inaperçu.)

ARMES

- Katana (*Dég*; Acéré; Parade)

EQUIPEMENT

- Vêtements de montagnard
- Pipe et herbes à fumer
- Gourde d'alcool fort de bonne qualité

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Vous pouvez utiliser les personnages suivants pour jouer le scénario du Val des Cinq Aiguilles ou bien créer vos propres personnages.

ARTISTE MARTIAL

Origine : Nebukan, Yamato

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
45	30	50	35	45	25	35	40	30

Caractéristiques Secondaires									
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG	
5	2	14	4	2	3	10	-	0	

COMPÉTENCES

- Acrobatie (*Dex*)
- Esquive (*Dex*)
- Folklore (Yamato) +10 (*Int*)
- Intimidation (*For* **ou** *Soc*)

TRAITS

- Ambidextre (Deux attaques à *Com* -10 chacune)
- Costaud (*For* +5)
- Coups assommants (Donne la capacité offensive **Assommer**)
- Honneur (Ne pas reculer face aux défis)
- Poings de fer (+1 aux dégâts à mains nues)

EQUIPEMENT

- Vêtements amples
- Gants renforcés (*Dég* -3; Assommant)
- Sac de toile
- Couverture
- *Aikuchi* (*Dég* -3)
- Gourde
- Bandages (10 mètres)
- Baume contre les blessures
- *Tenugui*
- Bol et baguettes



FORESTIER

Origine : Seppurite

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
35	50	40	40	45	35	45	35	20

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
4	2	13	4	2	3	8	-	0



COMPÉTENCES

- Connaissance des Herbes (*Int*)
- Discrétion (*Dex*)
- Folklore (Kansai) (*Int*)
- Folklore (Seppuru) (*Int*)
- Langue (seppurin) (*Int*)
- Métier (chasseur) (*Dex*)
- Orientation (*Int*)
- Pistage (*Per*)
- Survie +10 (*Int*)

TRAITS

- Acuité visuelle (+10 aux tests de *Per* liés à la vue)
- Vision nocturne (voit clair à 30 mètres dans une très faible luminosité)

EQUIPEMENT

- Vêtements usés
- Cape de paille
- Arc (*Force* 4; *Portée* 35m; *Perforant*)
- 20 flèches
- Grand couteau (*Dég* -2)
- Sac de toile
- Couverture
- *Aikuchi* (*Dég* -3)
- Trois collets
- Quelques herbes médicinales
- *Tenugui*
- Bol et baguettes

MONIALE SHINTÔ

Origine : Nebukane, Yamato

Caractéristiques principales

Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
30	30	25	35	35	50	30	55	45

Caractéristiques Secondaires

Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
2	2	12	4	2	3	13	1	0

COMPÉTENCES

- Autorité (Soc)
- Baratin (Soc)
- Connaissances mystiques (Int)
- Folklore (Yamato) +10 (Int)
- Hautes connaissances (histoire) (Int)
- Langue (ancien) (Int)
- Premiers soins (Dex+Int/2)

TRAIT

- Rites (Shintô) (3 sorts; voir la page suivante pour le détail)
- Vue spirite (voit les fantômes, les esprits et les auras; commence en jeu avec 1 PF)

EQUIPEMENT

- Tenue de prêtrise
- Rosaire
- *Kaiken* (Dég -2)
- Sac de toile
- Couverture
- *Aikuchi* (Dég -3)
- Cinq prières de protection
- Ecrits sacrés
- *Fubako*
- Bâtonnets d'encens (fagot de 10)
- *Tenugui*
- Bol et baguettes



SHINTÔ

La « Voie Supérieure » est la religion officielle de l'Empire depuis que les *kami* ont daigné descendre des Plaines du Ciel. Cette foi, sans commandements et sans dirigeants – même si chaque Empereur fait officiellement partie de son panthéon et est considéré comme un dieu vivant -, prône l'harmonie entre tous les éléments de la Création, qu'ils soient humains, dieux, plantes, animaux, rivières ou montagnes. S'étant ritualisé et complexifié au fil des siècles, le Shintô vénèrerait pas moins de huit millions de déités (!), émanations spirituelles de choses, d'êtres vivants et de concepts, et dont la principale est **Amaterasu**, déesse du Soleil et de la fertilité, sainte patronne et protectrice de l'Empereur – à qui elle prête son pouvoir. On vénère aussi **Tsukiyomi** (la Lune), son frère jumeau, et leur frère cadet à tous deux, **Susano-Ô**, dieu des tempêtes et de la force, au caractère si imprévisible et défiant qu'il fut banni sur terre pour ses frasques.

Parmi les autres *kami*, on trouve aussi **Musubi-no-kami**, la pulsion divine originelle qui donna vie à l'univers; **Izanagi et Izanami**, le couple originel ayant engendré la terre, les dieux terrestres et les mortels (le premier engendra la fratrie d'Amaterasu; la seconde, première déité à connaître le trépas, est devenue la maîtresse du Yomi, domaine de la mort et des ténèbres); **Kagutsuchi**, *kami* du feu et de la lumière; **Kônôhana-Sakuya**, déesse de la force vitale naturelle et de la floraison; **Inari**, gardienne des moissons, qu'on représente souvent sous la forme d'une renarde géante; **Ama-no-Uzume**, déité femelle et ailée de la passion et des arts, mère de la race des Célestes; **O-Watatsumi**, le Dragon divin gardien des océans; **Fukugami**, dieu de la fortune et du bonheur, et son reflet négatif, Binbôgami, régissant sur la pauvreté et les maladies; **Hiderigami**, responsable des sécheresses et des nuisibles; et des milliers d'autres! – littéralement; car chaque lieu, chaque clan et chaque période historique possède son *kami* tutélaire, rendant leur nombre incalculable...

1. BÉNÉDICTION

Le lanceur apporte la bénédiction des *kami* sur une créature non maléfique qui doit se tenir face à lui. La créature en question bénéficie de l'un de ces deux effets, au choix du lanceur : regagner 1 *Pv* (ce qui empêche également les infections); ou jouir d'un bonus de +5 à appliquer à un unique test de Compétence effectué dans un délai d'une heure. Il s'agit, dans le premier cas, de **soins magiques**; le lanceur peut lancer ce sort sur lui-même.

2. PURIFICATION

Le lanceur, d'un simple contact assorti d'une courte prière, rend un objet, un mets, une boisson ou une créature *imi* (c'est-à-dire propre à l'usage rituel shintoïste), ce qui lui confère également un aspect magiquement plus propre. Utilisé sur un objet, un lieu ou une créature possédée par un esprit, un Oni ou un yôkai, ce sort force ce dernier à se révéler, confirmant ou infirmant une possession. Il s'agit d'un **sort de contact**, que le lanceur peut lancer sur lui-même.

3. SOUTIEN DIVIN

Le lanceur bénit une créature, qui bénéficie d'un des deux effets suivants au choix : soit une protection de *ki* (1 *PA*, toutes les localisations); soit l'application à l'une de ses armes (y compris l'un de ses poings, si c'est son souhait) de l'attribut d'arme « Béni » (qui lui permet de toucher les êtres éthérés ou intangibles, et inflige +2 dégâts sur les créatures maléfiques). Dans les deux cas, le bonus dure une minute (dix Tours). Il s'agit d'un **sort de contact**, que le lanceur peut lancer sur lui-même.

RÔNIN

Origine : Nebukan, Yamato

Caractéristiques principales

Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
50	25	40	50	40	35	35	40	30

Caractéristiques Secondaires

Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
4(5)	3	16	4	2	3	10	-	0

COMPÉTENCES

- Baratin (Soc)
- Esquive (Dex)
- Folklore (Yamato) (Int)
- Intimidation (For **ou** Soc)
- Jeu (de hasard) (Int)
- Natation (For)
- Survie (Int)

TRAIT

- Coups puissants (+1 dégât avec les armes de corps à corps)
- Honneur (protéger et aider les plus faibles)
- Sang-froid (+5 en Spi)

EQUIPEMENT

- Vêtements de guerrier usés
- Chapeau de vannerie
- Katana (Dég; Acéré; Parade)
- Sac de toile
- Couverture
- Aikuchi (Dég -3)
- Fubako
- Briquet
- Flasque de saké médiocre
- Tenugui
- Bol et baguettes



SALTIMBANQUE

Origine : Gohakane

Caractéristiques principales								
Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
25	30	35	35	50	40	40	35	55

Caractéristiques Secondaires								
Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
3	2	12	5	2	3	7	-	0

COMPÉTENCES

- Acrobatie (*Dex*)
- Baratin (*Soc*)
- Escamotage (*Dex*)
- Folklore (Gohakan) (*Int*)
- Folklore (Yamato) (*Int*)
- Jeu (de hasard) (*Int*)
- Langue (gohak) (*Int*)
- Orientation (*Int*)
- Spécialité artistique (chanteuse) (*Soc*)
- Spécialité artistique (danseuse) +10 (*Soc*)

TRAITS

- À la dure (+5 en *End*)
- Grande voyageuse (+10 aux tests de connaissances géographiques, de Folklore et d'Orientation)
- Rapide (+1 en *Mvt*)

EQUIPEMENT

- Vêtements traditionnels gohakans
- Chapeau de vannerie
- Bâton (*Dég* -2; Contondant; Rapide)
- Sac de toile
- Couverture
- *Aikuchi* (*Dég* -3)
- Voiles et bracelets de danseuse
- Briquet
- Lanterne
- Fiole d'huile
- *Tenugui*
- Bol et baguettes



SOIGNEUR

Origine : Nekobito, Kanshû

Caractéristiques principales

Com	Pré	For	End	Dex	Int	Per	Spi	Soc
30	30	35	40	50	50	40	30	45

Caractéristiques Secondaires

Dég	Rés	Pv	Mvt	Pm	Pc	Ki	PF	PG
3	2	13	4	2	3	7	-	0

COMPÉTENCES

- Connaissance des herbes (*Int*)
- Folklore (Kanshu) +10 (*Int*)
- Langue (sauvage) (*Int*)
- Métier (herboriste) (*Int*)
- Premiers soins +10 (*Dex+Int/2*)
- Renseignements (*Soc*)
- Survie (*Int*)

TRAIT

- À la dure (+5 en *End*)
- Coups assommants (Donne la capacité offensive **Assommer**)
- Vision nocturne (voit clair à 30 mètres dans une très faible luminosité)

EQUIPEMENT

- Vêtements communs
- Bâton (*Dég -2*; Contondant; Rapide)
- Sac de toile
- Couverture
- *Aikuchi* (*Dég -3*)
- Outils d'herboriste basiques et sacoche d'herbes médicinales
- Trousse de soins
- Potion de soins
- *Tenugi*
- Bol et baguettes



INDEX

- Acrobatie, 23
- Acuité visuelle, 26
- Acéré, 38
- Agile, 26
- Aikuchi, 36
- Ambidextre, 26
- Amulette/Chapelet/Rosaire, 39
- Arc(*), 36
- Armes, 35
- Armoire à bretelles, 41
- Armures, 38
- Artisan, 15
- Artiste martial, 15
- Attaque, 28
- Attributs spéciaux des armes, 38
- Aura flamboyante, 32
- Autorité, 23

- Bandages, 41
- Bandits, 60
- Baratin, 23
- Barbare, 16
- Baume contre les blessures, 41
- Bestiaire, 60
- Bien-né, 16
- Bokken, 36
- Bon tireur, 26
- Boule de feu, 32
- Boîte d'amadou, 41
- Bras armé, 33
- Bras d'armure, 39
- Brassards rembourrés, 39
- Briquet, 41
- Bukkyô, 31
- Bure, 39
- Bâton(*), 36
- Bâtonnets d'encens, 41
- Bénédictio, 34, 68

- Cagoule, 40
- Canotage (Spé), 23
- Cape de paille, 40
- Caractéristiques, 8
- Caractéristiques principales, 8, 10
- Caractéristiques secondaires, 9, 10
- Chance, 26
- Chapeau de vannerie, 40
- Chariot, 41
- Charisme, 26
- Cheval de selle harnaché, 41

- Cieux favorables, 31
- Collet, 41
- Colporteur, 17
- Colère argentée, 32
- Combat, 8, 28
- Combat à deux armes, 29
- Compétences, 22
- Conduite d'attelages, 23
- Connaissances des herbes, 23
- Connaissances mystiques, 23
- Contondant, 38
- Corbeau à gros bec, 61
- Corde, 42
- Costaud, 26
- Coups assommants, 26
- Coups puissants, 27
- Couverture / Paille, 42
- Crochetage, 23

- Dao, 36
- Dextérité, 8
- Dialecte (Spé), 23
- Discrétion, 24
- Dogmatique, 27
- Domages, 28
- Dualité, 31
- Défense, 28
- Déguisement, 23
- Dégâts, 9, 10
- Dôdômeki, 61

- Endurance, 8
- Equitation, 24
- Escamotage, 24
- Escrimeur, 17
- Esquive, 24, 28
- Evaluation, 24
- Exemple de combat, 29

- Feu, 32
- Fiole d'huile, 42
- Flasque de saké, 42
- Flèches, 42
- Folklore (Spé), 24
- Force, 8
- Forestier, 18
- Fouille, 24
- Frère / soeur du foyer, 18
- Fubako, 42

- Gants renforcés, 37

Gohakan, 12
 Gourde, 43
 Grand couteau, 37
 Grand voyageur, 27
 Grappin, 43
 Grâce de Hachiman, 31
 Guérir et récupérer, 30

 Hache d'armes(*), 37
 Haramaki, 39
 Hautes connaissances (Spé), 24
 Honneur, 27

 Ignition, 32
 Imposition des mains, 31
 Instruments artistiques, 43
 Intelligence, 9
 Intimidation, 24

 Jeu (Spé), 24
 Jeu de dés, 43
 Jingasa, 39
 Journal, 43

 Kabuto, 39
 Kagoshima, 11
 Kaiken, 37
 Katana, 37
 Ki, 9, 10

 Langue (Spé), 25
 Lanterne, 43
 Le Fer du Courroux, 28
 Le Val des Cinq Aiguilles, 46
 Ligne de pêche, 43
 Localisation des dommages, 28
 Loup alpha, 62
 Loups, 62

 Magie, 30
 Manteau d'ombre, 34
 Marin, 19
 Moine, 19
 Mouvement, 9, 10
 Métal, 32
 Métier (Spé), 25

 Namu Amida Butsu, 31
 Natation, 25
 Nebuka, 11
 Nekobito, 13
 Nécessaire de maquillage, 43
 Nécessaire à fumer, 43

 Obtus, 27

 Occupation, 14
 Ombre, 33
 Onmyôji novice, 20
 Orientation, 25
 Origine, 11
 Outils basiques, 43
 Outre, 44

 Parade, 28, 38
 Perception, 9
 Perforant, 38
 Personnage prêtiré - Artiste Martial, 65
 Personnage prêtiré - Forestier, 66
 Personnage prêtiré - Moniale Shintô, 67
 Personnage prêtiré - Rônin, 69
 Personnage prêtiré - Saltimbanque, 70
 Personnage prêtiré - Soigneur, 71
 Pistage, 25
 Plastron de cuir, 39
 Poing vengeur, 32
 Poings de fer, 27
 Points de Chance, 9, 11
 Points de Folie, 11
 Points de folie, 9
 Points de Grandeur, 9, 11
 Points de Miracle, 9, 10
 Points de vie, 9, 10
 Potion de soins, 44
 Premiers soins, 25
 Prière de protection, 44
 Projectiles magiques, 30
 Précision, 8
 Préparation de poisons, 25
 Pureté liminale, 31
 Purification, 34, 68

 Rapide, 27, 38
 Regard d'acier, 32
 Renseignements, 25
 Rites, 27
 Ryûtsume, 37
 Récupérer des Pv, 30
 Récupérer du Ki, 30
 Résistance, 9, 10
 Rônin, 20

 Sac de toile, 44
 Sacoche d'herbes médicinales, 44
 Saltimbanque, 21
 Sandales, 40
 Sang-froid, 27
 Scénario - L'orage, 50
 Scénario - L'oratoire, 51
 Scénario - La vieille femme et l'escalier, 56

Scénario - Le pont de corde, 54
Scénario - Le temple du Tengu, 58
Scénario - Les bois sombres, 55
Scénario - Les brigands, 47
Scénario - Les grottes humides, 48
Scénario - Prologue, 47
Scénario - Épilogue, 60
Sens du danger, 25
Sens démoniaques, 33
Seppuru, 12
Shintô, 33
Shuriken, 37
Sociabilité, 9
Soigneur, 21
Soins magiques, 30
Sorts de contact, 30
Soutien divin, 34, 68
Spiritualité, 9
Spécialité artistique (Spé), 26
Superbes vêtements, 40
Survie, 26

Tantô, 37
Tengu d'Aoji-Ten, 63
Tente, 44
Tenues, 39
Tomber à 0 Ki, 30
Tomber à 0 Pv, 30
Tonfa, 38
Trait obscur, 35
Trousse de soins, 44
Trousse de voleur, 44
Ténèbres, 34

Vision nocturne, 27
Vision véritable, 34
Voie du Guerrier, 27
Voleur, 22
Vue spirite, 27
Vêtements amples, 40
Vêtements colorés, 40
Vêtements communs, 40
Vêtements de guerrier, 40
Vêtements usés, 40

Wakizashi, 38

Yeux du crépuscule, 31
Yeux du démon, 33

À la dure, 26
Écrits sacrés, 42
Épieu, 36
Équipement divers, 41