

WARUNG AYU OKID-MOS
RuneQuest

LA VOIE DU SABRE





RuneQuest™

La Voie du Sabre

Bob Charette - Sandy Petersen

Contribution et Commentaires

Dave Farnsworth
Anders Swenson

Carte

Bruno Martin

Traduction

Joël Gay

Maquette

Philippe Dohr

Illustrateurs

Alain Gassner
Jean Luc Sala

Couverture et Lettrage

Hubert de Lartigue

Correction

Françoise Joyeux

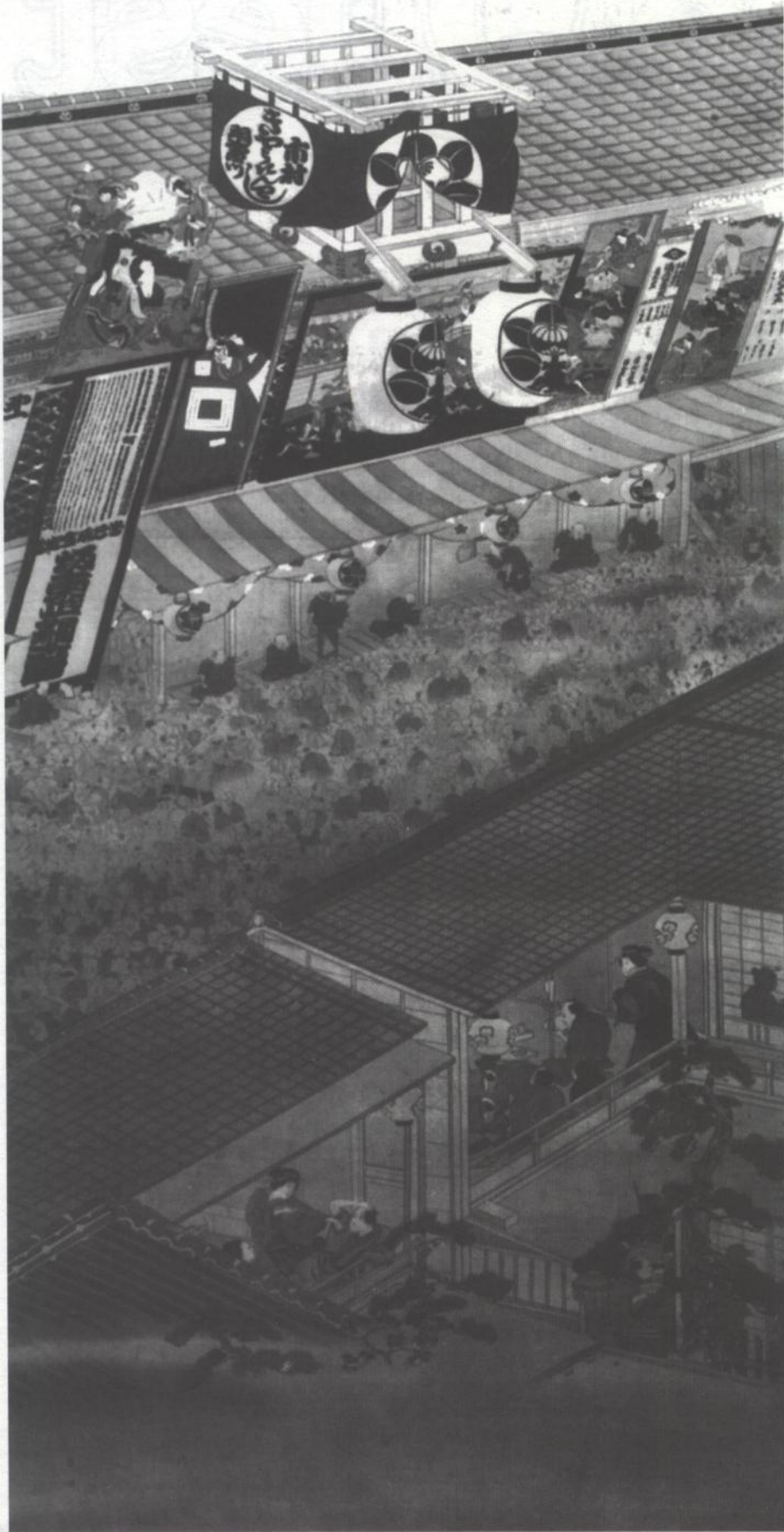
Production

Thierry Arnould



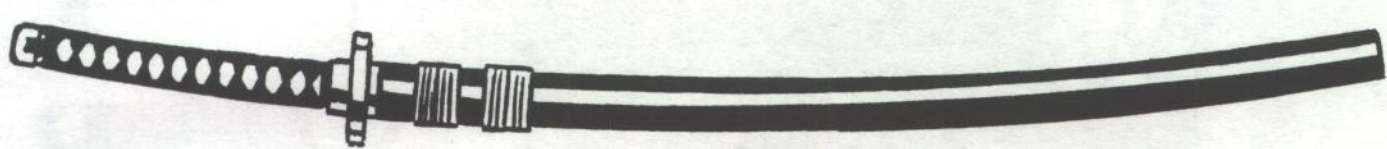
S
O
M
M
M
A
I
R
E

テ
ソ
ス
ス
ア
ケ
ツ
オ





Sommaire

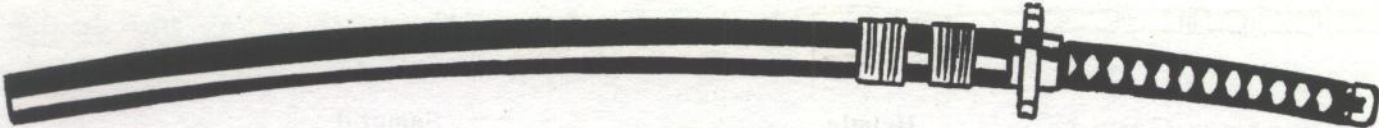


Introduction	4	Conditions de Vie	65
Création du Personnage	10	Habillement	67
Remarques	11	Coutumes	68
Occupations	14	Le Ninja	76
Liste des Occupations	16	Structure du Clan	77
Nouvelles Compétences	19	Entraînement et Compétences	78
Les Armes	21	Equipement Ninja	79
Le Ki	24	Pré-Expérience	83
Utilisation du Ki	24	Maîtriser	84
Ki des Compétences	26	Les Nippons	85
Religion et Magie	32	Survol du Monde	86
Mythologie et Religion	33	La Civilisation Nippone	92
Les Dêités	36	Economie	93
Pratiques Religieuses	38	Une Histoire Aventureuse	95
Description des Cultes	40	Créatures	100
Nouveaux Sorts Divins	43	Préparer une Campagne	118
Magie des Esprits	44	Réaliser votre Campagne	120
Sorcellerie	46	Les Objets Magiques	122
Voyages	50	L'Escorte	123
Bâteaux	51	L'Avant Poste	127
Chevaux	52	La Maladie du Hatamoto	130
Routes	53	Resumé Nippon	148
Le Samurai	54	Personnages Non Joueurs	149
La Société Samurai	56	Feuille de Personnage	155
Vertues Personnelles	58		
La Famille	61		
Structure Sociale	62		

I
N
T
R
O
D
U
C
T
I
O
N

ケ
セ
ト
ツ
ソ
エ
ナ
ウ
ト
ケ
ソ
セ





Introduction



La Terre de RuneQuest est un monde de magie, de mythes et d'aventures. Bien qu'il ait ses racines dans l'histoire, la science et d'autres disciplines, ce monde met en valeur les contes et légendes plutôt que l'économie et la culture. La magie a banni la sécheresse de la science en faveur de la richesse des rebondissements et des intrigues du récit.

Il n'existe aucune période réelle qui soit analogue à la Terre de RuneQuest. C'est un monde où cohabitent différentes cultures terrestres. Dans la Voie du Sabre, par exemple, Minamoto Yoshitsune (qui a vécu dans les années 1170), pourra rencontrer Tokugawa Ieyasu (qui vivait dans les années 1600) et Momotarô le Garçon Pêche qui ne vit que dans l'imagination populaire.

Les anachronismes ont force de loi. Les omissions volontaires et l'ignorance sont communes. L'archéologie, l'histoire et la littérature sont inévitablement modifiées. Dans ce monde, l'influence de la magie ne peut être négligée. Sur la Terre de RuneQuest, les adorateurs des dieux innombrables disposent d'un véritable pouvoir.

Les thaumaturges peuvent plier la texture même de la réalité à leur volonté, et créer la cité magique de Salamanque, les territoires pacifiques de Lester John, ou l'imaginaire pays de Cocagne. La géographie peut comprendre des contrées ou des ruines oubliées, comme l'Atlantide, la Lémurie ou Thulé, et des royaumes perdus comme Hyperborée Myrkwod ou Yomi.

Il faut toujours rappeler l'existence de races étrangères. Des êtres issus de nos rêves ou de nos cauchemars hantent le monde, tapis à la limite des sentiers battus des humains. Les ré-

gions inexplorées regorgent de monstres bien vivants et d'intelligences menaçantes. D'antiques pouvoirs dominent les anciens territoires. Tout peut arriver.

C'est un monde de légendes. Le drame y est de première importance. Le commun et l'étrange y sont intimement mêlés. Il est là pour créer le plaisir.

Entrez dans le royaume magique de l'imaginaire, et oubliez que samurai, croisés et vikings n'ont pas coexisté. Impliquez-vous dans ce monde. Sentez votre personnage. Soyez un héros.

Epoque de la Campagne

La Voie du Sabre est une combinaison de faits et d'extrapolations. Les coutumes et les détails culturels datent principalement de la

période des Guerres entre Provinces de l'histoire japonaise (approximativement de 1160 à 1615). Mais vous êtes libre de situer l'époque de votre campagne comme vous le désirez, et d'y ajouter tous les anachronismes que vous jugerez nécessaires.

Beaucoup de changements intéressants ont eu lieu au cours de l'histoire japonaise. Dans certains cas, ils influent sur les règles ou sur le monde où se déroule le jeu. Chaosium vous a fourni les informations nécessaires à votre campagne, et vous permet de la jouer à l'époque que vous désirez. Toutefois, un maître de jeu consciencieux fait toujours des recherches supplémentaires.

Dans le cadre de ce jeu, les cinq périodes principales de l'histoire nippone sont décomposées dans le tableau suivant (les dates données sont quelque peu arbitraires)

Japon Héroïque - Jusqu'en 645 après J.C.

Ères Impériale et Heian - 645 - 1160 après J.C.

Début des Guerres entre Provinces - 1160 - 1500 après J.C.

Fin des Guerres entre Provinces - 1500 - 1615 après J.C.

Ère Tokugawa - 1615 - 1850 après J.C.

• **645 après J.C.** marque la fin des tribus familiales et le passage à l'impérialisme de type chinois. Cela marque aussi le début du bouddhisme au Japon.

• **En 1160 après J.C.**, le contrôle du gouvernement central passe de l'Empereur aux guerriers. Par la suite, les guerres ne cesseront jamais réellement. Au cours des trois siècles suivants, le Japon se développera économiquement, socialement et technologiquement. La division de 1500 après J.C. est marquée par de grands bouleversements au Japon. Le 16^{ème} siècle verra l'introduction des armes à feu, des techniques d'infanterie de masse, d'une puissante classe marchande et des étrangers blancs.

• **1615 après J.C.** marque les débuts du système féodal dans toute sa gloire, avec son système de politesse sophistiquée.

Qui sont ces Gens ?

La Voie du Sabre s'intéresse à la culture humaine dominante du Japon féodal, et en particulier à la classe dirigeante de cette culture, les samurai. Leur mode de vie légendaire et idéalisée a été mêlé aux réalités historiques. On a utilisé de nombreux noms de races et de castes dans ce supplément, afin de décrire certains groupes peuplant ces îles. Certains de ces noms se recoupent au niveau du sens, mais une compréhension des différences entre ces groupes vous aidera à comprendre leur culture.

Ainu

Vestiges de la population aborigène du Japon, ils sont d'une race caucasienne plus grande que les Japonais. Les hommes sont poilus et portent des barbes épaisses. Les femmes portent des tatouages décoratifs autour de la bouche et sur les mains. Les Ainu ont la peau claire et les cheveux sombres. La couleur de leurs yeux va du brun clair à l'or vif. Leur population a été repoussée à l'extrême nord de l'île principale de Honshû et dans l'île septentrionale d'Hokkaidô, ces deux régions étant jugées inhospitalières par les Japonais. Ils n'ont pas grand-chose à faire dans la vie quotidienne des samurai.

Buke

La caste dominante du Japon. Elle est principalement composée de samurai mais comprend aussi des propriétaires terriens insignifiants et les rônin (samurai privés de leurs droits). Les membres de cette caste ont le privilège de porter le dai-shô (long-court), une paire de sabres.

Eta

Ce sont les personnes qui se situent à l'extérieur de toute caste. Ce sont les plus humbles parmi les humbles et la société les voue aux tâches les plus dégradantes et les plus déplaisantes, ainsi qu'aux tâches rituellement impures.

Heimin

La plus basse caste de la société nipponne. Les Occidentaux considèrent souvent cette caste comme des paysans, mais elle comprend également ce que les Européens appellent la «classe moyenne». Par ordre social décroissant, elle contient les fermiers, les artisans et les marchands modestes.

Japon

Le groupe ethnique dont sont issus les Japonais d'aujourd'hui. Ce sont des gens petits, qui ont tendance à être trapus.

Ils ont généralement les cheveux noirs ou châtain très sombres. Ils ont les yeux bridés, habituellement de couleur noire ou brun foncé. Ils forment le groupe ethnique dominant du Japon.

Kuge

La noblesse impériale. Ils ont un rang social plus élevé que les buke, mais aucun pouvoir véritable.

La plupart font partie de la bureaucratie squelettique de la structure impériale ou sont des dilettantes fatigués de la vie de cour.

Nihon (ou Nippon)

Le nom japonais officiel du Japon. Traduit, cela signifie «Pays du Soleil Levant».

Samurai

L'élite militaire des suzerains féodaux dominant le pays. Plus spécifiquement, ce sont les membres du buke qui sont au service de seigneurs de plus haut rang ou qui sont eux-mêmes de grands propriétaires terriens. Leur éthique s'est répandue dans une grande partie de la société.

Glossaire

Ainu : Habitants barbares de type caucasien d'Hokkaidô et du Nord de Honshû.

Ashigaru : Roturier entraîné aux arts militaires ; ce sont des guerriers sans être des samurai. Ils ne combattent qu'à pied.

Bakufu : Gouvernement militaire du Japon, dirigé par le Shôgun.

Bakemono : Gobelins fantômes ou croque-mitaines ; terme général pour les créatures étranges.

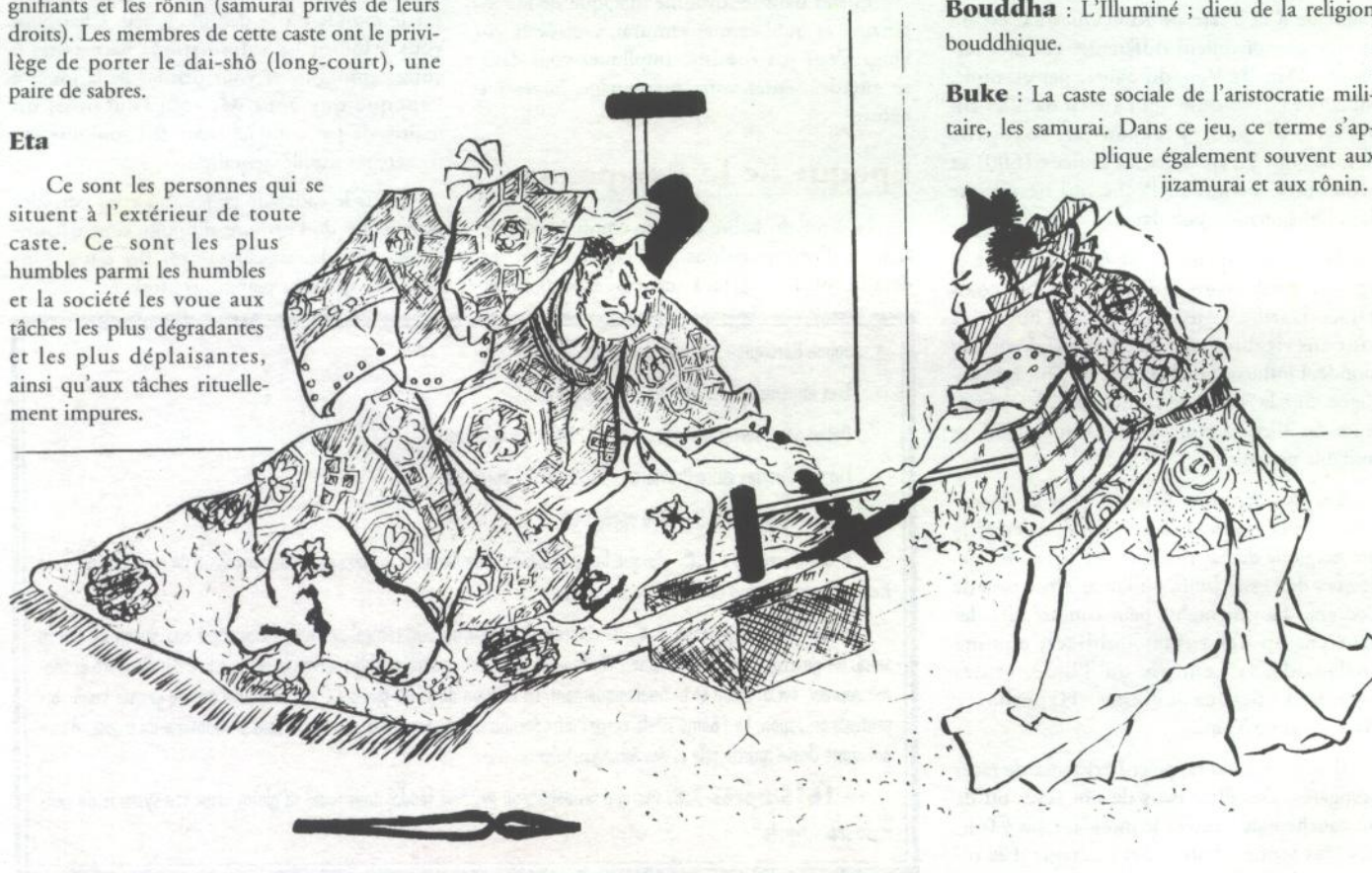
Bô : Bâton à deux extrémités utiles. Son nom complet est roku-shaku-bô ou bâton de six pieds.

Bôsatsu : Un bouddha qui a retardé son entrée au nirvâna pour venir en aide à l'humanité ; un dieu bouddhique.

Bu : Une pièce d'argent, d'une valeur de 1 koku.

Bouddha : L'Illuminé ; dieu de la religion bouddhique.

Buke : La caste sociale de l'aristocratie militaire, les samurai. Dans ce jeu, ce terme s'applique également souvent aux jizamurai et aux rônin.



Bukkyô-no-ôtera : Temple bouddhiste.

Bushi : Un guerrier noble ; tous les samurai.

Bushidô : La Voie du Guerrier ; le code de l'honneur des samurai ; ses concepts sont similaires à ceux de la chevalerie occidentale.

Butsudan : «L'Autel du Bouddha» ; un temple bouddhiste dans le foyer familial.

Butsudô : Le bouddhisme, une des plus importantes religions nippones.

Cha-no-yu : L'art et la pratique de la cérémonie du thé ; un art fin.

Chûnin : Un homme de classe moyenne pour une organisation de heimin ; un contact pour une famille de ninja, supérieur au genin ; un contact pour une organisation de yakuza.

Daimyô : Seigneur féodal ; signifie littéralement «Grand Nom» ; revenu minimum de 1000 koku.

Dai-shô : Les deux épées du samurai ; littéralement «long-court» ; le port du dai-shô était réservé au buke et aux médecins.

Doka : Instrument ninja pouvant contenir des braises rouges, pour se réchauffer les mains et allumer des mèches.

Eta : Les intouchables ; la plus basse caste sociale ; ils s'occupent des cadavres, des excréments, des immondices, de la mise à mort des animaux, etc ; ce sont aussi tous ceux qui sont hors de la société normale, comme les ninja, les voleurs et les amuseurs publics.

Fukushû : Vendetta sanguinaire.

Funshi : Seppuku accompli pour couvrir de honte un adversaire intouchable par une autre méthode.

Genin : Agent ninja.

Giri : Littéralement «devoir» ; code d'obligations complexe qui dirige une grande partie de la société japonaise.

Go : Jeu de stratégie populaire parmi les buke et les kuge ; occupa la même niche sociale que les échecs en Occident.

Gokenin : Samurai en service de rang moyen ; littéralement «l'homme de la maison».

Hatamoto : Le plus haut rang des samurai en service ; littéralement «homme-bannière».

Heimin : Roturier ; caste sociale des fermiers, des artisans et des marchands.

Hinin : La plus basse couche des éta ; fossoyeurs et bourreaux, ils s'occupent des corps et des cadavres.

Hiragana : Un des deux syllabaires des Japonais ; utilisé dans les documents légaux, les textes shintô, etc.

Hojôjutsu : Techniques pour ligoter rapidement ses adversaires ; une compétence de manipulation.

I Ching (ou Yi King) : Livre de divination taoïste utilisé dans certains rituels de sorcellerie.

Iaijutsu : L'art de dégainer rapidement son katana ; une compétence de manipulation.

Jigai : Suicide rituel ; réservé aux membres féminins de la caste des buke ; accompli en s'ouvrant la gorge.

Jiin : Temple bouddhiste.

Jinga : Sanctuaire shintô.

Jitte : Barre métallique comportant un bris-lame ; utilisé comme symbole de leur autorité par les officiers de police.

Jizamurai : Samurai fermier ; correspond approximativement à l'«aristocratie terrienne» européenne.

Jo : Massue ou bâton court, utilisé comme une masse.

Jônin : Chef d'une famille de ninja.

Kachi : Membres des rangs les plus bas d'un clan samurai.

Kago : Palanquin, ou chaise à porteurs, utilisé par les riches pour voyager.

Kama : Faucille de fermier ; utilisée comme arme lorsque c'est nécessaire ; forme la partie tranchante du kusari-gama.

Kami : Littéralement «Etre Supérieur» ; s'applique aux déités shintô et aux esprits animistes ; utilisé pour désigner le seigneur d'une localité.

Kamidana : «L'étagère des Dieux» ; temple shintô que l'on trouve dans les foyers privés.

Kanji : Ecriture chinoise, utilisant les idéogrammes ; utilisée dans les textes bouddhiques, les textes de sorcellerie, les documents impériaux, etc.

Kannushi : Prêtre shintô servant de gardien permanent à un sanctuaire.

Kanshi : Seppuku pratiqué pour marquer sa réprobation envers le seigneur du samurai.

Karma : Bonne ou mauvaise «chance» dans cette vie, en récompense ou en punition pour des actes accomplis dans ses vies précédentes ; destin.

Katakana : Syllabaire japonais ; utilisé dans les documents courants, les enseignes dans les rues, les avis publics, etc.

Katakiuchi : Vendetta légale.

Katana : Le sabre du samurai ; le «dai» du dai-shô.

Kawa-naga : Une corde et un grappin, utilisés comme une arme par les ninja.

Kenjutsu : L'art martial du sabre ; une compétence de combat.

Kiseru : Une pipe solide en métal, parfois utilisée comme arme, et comportant même de temps en temps une garde. Elle est généralement utilisée par les yakuza et autres truands de cet acabit.

Kirisutegomen : Le droit qu'a un samurai de tuer immédiatement une personne de plus basse caste qui ne se tient pas correctement ; invoqué pour des insultes, réelles ou imaginaires ; littéralement «tuer et s'en aller».

Koban : Une pièce d'or, d'une valeur de 3 koku.

Kobun : Membre d'un clan yakuza.

Koku : Mesure de riz suffisante pour nourrir un homme durant un an, soit environ cinq boisseaux ; mesure de richesse ; ce terme peut désigner du riz ou sa valeur équivalente en marchandises ou en argent.

Koshigumi : Un individu jouissant d'un statut préférentiel dans un clan samurai sans en faire nécessairement partie.

Kuge : Noble de l'aristocratie impériale ; les kuge ont un rang social supérieur à celui des samurai, mais rares sont ceux qui disposent d'un pouvoir politique ou militaire réel.

Kuji-kuri : Langage par signe des ninja.

Kusari-gama : Arme constituée d'une faucille (-gama) et d'une longueur de chaîne (kusari) ou de corde lestée à son extrémité ; une arme de paysan.

Kyûnin : Le plus haut rang d'un clan samurai ; en général, il est formé par la famille du seigneur, le conseil des anciens et les koshigumi.

Kyotetsu-shoge : Une arme de ninja formée d'une lame recourbée et d'un poids ou d'un anneau, reliés par une corde.

Mandala : Un objet mystique, incrusté de symboles, utilisé par un sorcier nippon au lieu d'un familier.

Masakari : Hache de bataille.

Mikadô : Le divin empereur du Japon ; littéralement «la voie ou la porte céleste».

Mon : Pièce de cuivre (elle vaut une pièce de RuneQuest) ; 360 mon font 1 koku ; c'est aussi un emblème héraldique.

Myô-ô : Les vainqueurs du mal ; déités bouddhiques.

Naginata : Arme d'hast portant à son extrémité une lame semblable à un sabre.



Nawanukejutsu : Techniques permettant de se libérer de ses liens ; une compétence d'agilité.

Nekode : Arme ninja et équipement d'escalade.

Nengô : Une ère, une période d'une durée variable.

Nippon : Japon de la Terre de RuneQuest.

Ninja : Membre de cette contre-culture ; assassin ; espion ; saboteur.

Ninjatô : Sabre du ninja ; katana à lame droite.

Ninjô : Terme faisant référence aux sentiments humains les plus tendres, tels que l'amour ou la miséricorde ; dans les tragédies japonaises, le ninjô entre souvent en conflit avec le giri, entraînant le héros dans la mort.

Nirvâna : Etat de non-existence recherché par les humains.

Nodachi : Forme longue du katana ; il est toujours utilisé à deux mains.

Nunchaku : Extrémité articulée d'un fléau à grain, utilisé comme arme.

Oban : Pièce d'or d'une valeur de 10 koku.

Oni : Démon.

Oyabun : Chef d'une famille de yakuza ; chef d'une organisation de heimin.

Ri : Mesure de distance égale à 2,4 miles soit environ 3,8 kilomètres.

Rissh : Un diacre dans un temple bouddhiste.

Rônin : Membre de la caste des buke qui n'est pas au service d'un seigneur ; les rônin sont techniquement en dehors de la société japonaise.

Saiminjutsu : Techniques d'hypnotisme ninja ; dans le jeu, c'est un sort de sorcellerie.

Sake : Boisson alcoolisée à base de riz fermenté ; généralement servi chaud.

Samurai : Membre de la caste des buke au service d'un seigneur ; littéralement «serviteur».

Seppuku : Suicide rituel ; spécifique aux membres masculins de la caste des buke ; auto-éviscération.

Shaku : Mesure de distance environ égale à un pied soit environ 30 centimètres.

Shinobi-zue : Bâton plus ou moins long dissimulant une arme ; utilisé par les ninja.

Shikken : Titre utilisé par les régents du Shôgun du clan Hôjô.

Shintô : Religion animiste native du Japon.

Shôchû : Boisson alcoolique forte, distillée à partir de la lie du sake.

Shôgun : Chef militaire du Japon ; le titre complet est sei-i-tai-shôgun ; littéralement «grand généralissime vainqueur des barbares».

Sohei : Moines guerriers utilisés comme hommes de troupe par certains temples bouddhistes.

Sôjô : Abbé dans un temple bouddhiste.

Sôryo : Prêtre bouddhiste ordinaire.

Sumôtori : Lutteurs au sumô ; ce sont habituellement des hommes vulgaires et rudes, mais ils sont traités comme des célébrités athlétiques ; des lutteurs en retraite finissent souvent par devenir les hommes de main des yakuza.

Tantô : Couteau ou dague.

Ten : gardiens célestes ; déités bouddhiques.

Tessen : Eventail métallique ou renforcé de métal, utilisé comme arme par les samurai.

Tetsubô : Enorme bâton en métal ou en bois renforcé de métal.

Tetsubishi : Petits clous à plusieurs pointes utilisés par les ninja pour décourager leurs poursuivants.

Toki : Division du temps japonaise, égale à deux heures occidentales.

Tonfa : Manche coudé de meule, utilisé comme arme par les heimin.

Torii : Arche particulière, marquant l'entrée des sanctuaires shintô.

Wa : Harmonie intérieure ; sentiment de paix que l'on ressent lorsqu'on ne fait qu'un avec l'univers.

Wakizashi : Sabre court ; le «shô» du dai-shô.

Wako : Pirates, boucaniers ou pillards du style des vikings.

Yadomejutsu : Art martial permettant de parer ou de briser les flèches ; une compétence de manipulation.

Yakuza : Les criminels professionnels du Nippon ; littéralement «joueur» à cause de leur occupation principale dans le passé ; comparables à la mafia dans leurs origines, leur style et leurs intérêts.

Yamabushi : Moine guerrier d'une secte bouddhiste, souvent plus enclins au mysticisme que les moines sohei, plus communs.

Yari : Nom japonais de la lance.

Yogen : Etude des poudres, drogues et composés mystérieux utilisés par les ninja ; une compétence de connaissances.

Yomi : L'enfer shintô.

Prononciation

Un certain nombre de lettres ont une prononciation différente en français et en japonais.

Pour ceux qui désirent avoir une prononciation correcte, voici un certain nombre d'indications. Rappelez-vous que les mots japonais n'ont pas de syllabes accentuées, et que toutes les voyelles sont prononcées, même si elles sont «avalées» par le débit rapide des Japonais. Remarquez qu'il n'y a pas de pluriel en japonais. Donc un ninja, deux ninja, etc.

- e est prononcé [e], sauf en début de syllabe où il se prononce presque yé.

- u est prononcé ou [u], sauf après s, devant m ou à la fin des mots où il s'élide et correspond à notre e muet.

- Les voyelles surmontées d'un accent circonflexe, «^», sont longues.

- sh se prononce che comme dans chat.

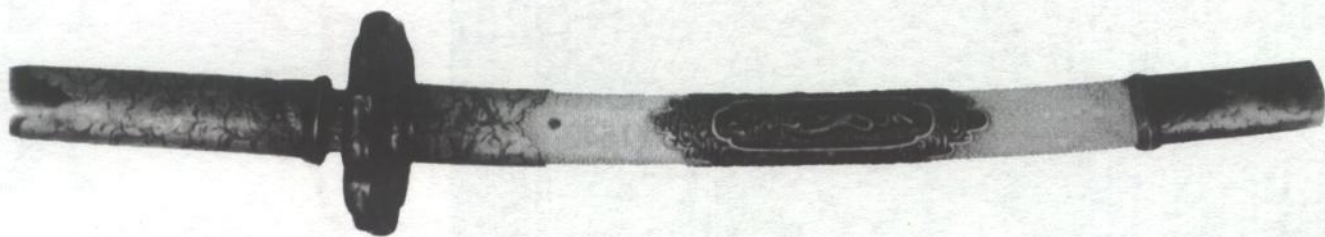
- ch se prononce tch comme dans tchèque.

- g est toujours dur comme dans gare.

- h est aspiré comme dans houx.

- j est prononcé dj comme dans djinn.

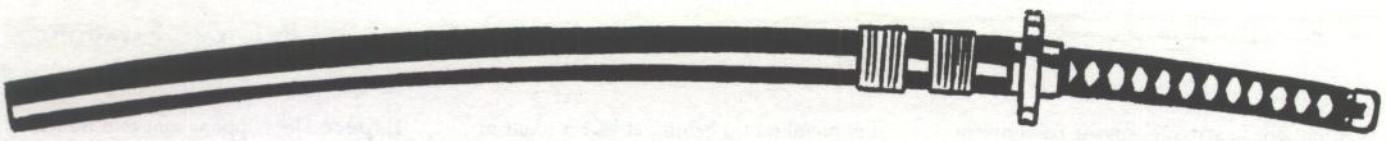
- r est intermédiaire entre les sons l et r.



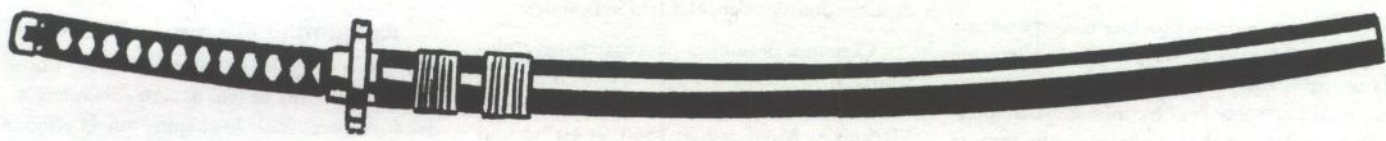
P
E
R
S
O
N
N
A
G
E

タ
オ
ツ
テ
ソ
セ
セ
ア
キ
オ





Création du Personnage



Aux yeux des occidentaux, les samurai semblent à la fois extrêmement civilisés et brutalement barbares. Leur culture artistique est très avancée, avec une appréciation esthétique plus large que celle de leurs contemporains européens. Pourtant, il leur suffit d'être coupables d'un délit mineur, ou tout simplement de ne pas avoir réussi à exécuter un ordre, pour mériter la peine de mort. Les règles de leur culture semblent étranges et dures aux étrangers.

Il y a beaucoup de concepts de l'éthique samurai qui nous sont familiers ou même admirables. Le devoir filial, la loyauté et le courage y sont honorés, de même que les accomplissements artistiques et spirituels. C'est dans la compréhension et la pratique de ces idéaux qu'émergent les différences entre nos cultures. Mais les samurai n'en sont pas moins humains, et différents les uns des autres. Certains sont impitoyables, inébranlables et assoiffés de sang. D'autres sont humbles, généreux et doux. Là où certains ne se permettraient pas le moindre écart par rapport au code du samurai tel qu'ils le voient, d'autres en trahissent un aspect mineur pour mieux en servir un aspect plus grandiose.

Vous êtes libre de fonder la personnalité de votre samurai sur le comportement que vous désirez. Les résultats des actions de votre personnage dépendront du maître de jeu et du style de la campagne. La duplicité et l'assassinat peuvent servir de grands seigneurs mais l'échec et la découverte de telles méthodes amèneront probablement l'ordre de se faire seppuku. Peu de personnages survivront longtemps à une campagne où la trahison est monnaie courante. Les pressions du système social, et le juste courroux des dieux vous fourniront le moyen de contrôler ce genre de comporte-

ment. Sinon, un véritable héros amènera certainement la chute de ces personnages antisociaux et meurtriers.

Le pays nippon offre de merveilleuses occasions de jouer des héros prêts à prouver leur noblesse et leur courage. La rigidité de sa structure sociale rend difficile les aventures impliquant des personnages d'origines différentes. Les débutants sont donc encouragés à jouer des aventuriers de la même caste lorsqu'ils doivent agir en groupe. S'ils sont tous buke, l'obéissance d'un samurai à son seigneur fournira un excellent prétexte à leurs péripéties. Les autres classes sociales peuvent vivre de nombreuses aventures au Nippon ; partir en voyage d'affaires à travers un pays fascinant ou en pèlerinage vers un sanctuaire célèbre ; acquérir un renom sans limite pour leur maîtrise d'un art, d'un artisanat, ou d'une compétence guerrière ; ou aller chercher fortune dans les régions sauvages du nord. Les joueurs de ninja risquent de se retrouver dans des situations inhabituelles s'ils jouent réellement le dédain commun de cette caste pour l'argent - une situation de jeu étrange pour un débutant.

Créez un samurai ou un autre aventurier nippon. Partez sur la route du Tôkaidô visiter ce pays intrigant et complexe qu'est le Pays du Soleil Levant. Et prenez-y plaisir.

ヒロワンモルホレミム

Remarques

Votre maître de jeu peut vous imposer des limitations sur les origines de votre personnage. Cela fournit généralement aux person-

nages une raison de se retrouver et de rester ensemble. Vérifiez ces limitations auprès de lui. Il vous imposera peut-être l'une des conditions suivantes : que tous les personnages soient originaires de la même famille ou du même clan ; que tous soient des samurai au service du même seigneur (qui peut éventuellement être un personnage plus expérimenté) ; ou que tous les personnages commencent avec les mêmes origines sociales ou la même occupation.

Avant de commencer à jouer, pensez aux objectifs que votre personnage se fixera dans la vie. Ces motivations changeront d'un personnage à l'autre. A-t-il l'intention de toujours combattre à mort, pour y gagner autant de gloire que possible ? Désire-t-elle acquérir un bon revenu ou des terres afin de s'y installer ? Se contentera-t-il d'être le loyal samurai d'un petit seigneur ou cherchera-t-il à devenir daimyô lui-même ? Veut-elle devenir une pourfendeuse de monstres, une prêtresse ascétique, ou une artiste reconnue ? Veut-il visiter le Nippon ou les territoires extérieurs ? Veut-il se marier et élever une famille ?

Ce genre de raisonnement vous permettra de mieux incarner votre personnage. Cela peut le forcer à se retirer du jeu s'il atteint ses objectifs, mais c'est souvent ce que l'on cherche dans les jeux de rôles. N'ayez pas peur de recommencer à jouer avec un nouveau personnage - le but des jeux de rôles n'est pas toujours de jouer un personnage jusqu'à sa mort, mais de jouer les moments les plus excitants de sa vie.

Lorsque vient le moment pour votre héros de vivre heureux pour le restant de sa vie, il est temps de passer à un nouveau récit, avec un nouveau héros.

Attention, le système suivant ne convient que pour des personnages natifs des îles principales. Il oblige également à jouer des personnages japonais.

Si les maîtres de jeu veulent autoriser la création de personnages natifs d'îles moins importantes ou d'autres pays colonisés par les Nippons, cela devra être fait indépendamment de cette table. Les personnages Aïnu ne devraient être autorisés qu'après arrangement avec le maître de jeu. Leur culture est Primitive, bien que les occupations de Pêcheur et de Fermier leur soient connues.

A chaque nom de province correspond une Table des Occupations. Après avoir déterminé la province natale de votre personnage, reportez-vous à la Table des Occupations correspondante, si votre maître de jeu ne vous impose pas la vôtre.

Caractéristiques : Les personnages nippons retirent 2 à leur TAI (à cause de leur petite stature). Ils ajoutent 1 à leur POU, car le Nippon, le pays aux huit cent mille kami regorge de magie. Cela leur donne un POU potentiel de 23. Les autres caractéristiques sont toutes tirées normalement.

Noms : Tout le monde au Japon porte un prénom. Les hommes du kuge et du buke ont des prénoms qui n'ont rien de particulier. Ceux des femmes de ces castes sont dérivés de noms communs ou d'adjectifs, souvent suivis de la terminaison «-ko». Tous ces honorables gens portent également un nom de famille. Celui-ci se place avant le prénom. Donc Benkei du clan Wachi s'appellera Wachi Benkei.

Les membres du heimin et les eta n'ont ni nom de famille ni nom de clan. Les noms de personnes de basse caste proviennent souvent de noms ou d'adjectifs en relation avec leur apparence, leur profession, leur personnalité ou leurs goûts. En fait, des surnoms peuvent leur servir de nom.

De telles personnes sont parfois également identifiées par une phrase indiquant leur origine. Un roturier peut très bien commencer sa carrière d'aventurier avec un prénom, puis hériter d'un surnom au cours du jeu (ainsi, un infortuné qui a perdu un oeil suite à un coup de sabre pourrait s'appeler Ichi le Borgne).

Certaines personnes peuvent changer plusieurs fois de nom au cours de leur vie. Tokugawa Ieyasu était connu sous le nom de Matsudaira Motoyasu en 1560, et est né sous un troisième nom. On change également de nom lorsqu'on entre dans les ordres bouddhistes. Les aventuriers devraient pouvoir changer de nom lorsque leur bonne fortune se montre (ou disparaît).

Les Japonais utilisent rarement leurs prénoms, à moins qu'ils ne soient entre amis intimes. Les samurai et les nobles sont généralement connus par leurs titres (qui existent à profusion). Personne n'appelle jamais ses supérieurs par leur nom. On ne mentionne jamais non plus le nom de l'Empereur. Aucun Japonais ne dira Hiro-Hito. Il dira Tenno-Heika. Les listes d'empereurs décédés utilisent des noms posthumes - et non les noms utilisés de leur vivant. Les buke peuvent également être connus par leur lieu d'origine aussi bien que par leur titre. D'où «Le Prêtre de Rokuhara».

Espèce : les Nippons sont tous humains.

Age : comme dans RuneQuest.

Sexe : Il existe plusieurs exemples de femmes guerrières samurai dans l'histoire et les légendes japonaises.

Les magiciennes et les sorcières y abondent, ainsi que d'autres femmes fortes. En ce qui concerne le jeu, les personnages pourront donc être des deux sexes, en dépit de la société japonaise fortement patriarcale.

Culture : Le Nippon est Civilisé.

Religion : La plupart des Nippons participent à la fois aux rites shintô et bouddhistes. En terme de jeu, ils sont «disciples» des deux religions. Voir le chapitre sur la religion pour plus de détails.

Certains se limitent exclusivement aux croyances de l'une ou l'autre de ces religions.

Pays d'Origine : Lancez un D100 et consultez la table des Régions d'Origine pour déterminer celle du personnage. Lancez ensuite un second D100 et consultez la table des Provinces d'Origine correspondante. Cela vous indique la province ou la cité exacte dont le personnage est natif.

La plupart des samurai considèrent qu'ils sont originaires de leur province natale plutôt que de l'une des îles japonaises ou de l'Empire du Dai-Nippon.

Un roturier n'a même pas un point de vue aussi large : son «pays d'origine» se limite à son village ou à sa ville natale.



Régions d'Origine

D 100	Région
01-12	Saikaido
13-24	Nankaido
25-34	Sanyôdo
35-48	Sanindo
49-63	Kinai
64-78	Tôkaido
79-89	Hokurikudo
90-00	Tosando

51-70	Setsu	Centre commercial
71-88	Yamashiro	Capitale nationale
89-00	Yamato	Arrière-pays

Sanyodo

D 100	Province	Table d'Occupations
01-20	Aki	Centre commercial
21-35	Bingo	Champs communs
36-50	Bitchu	Champs communs
51-64	Bizen	Champs communs
65-78	Harima	Champs communs
79-88	Mimasaka	Arrière-pays
89-00	Suo	Champs communs

Provinces d'Origine

Hokurikudo

D 100	Province	Table d'Occupations
01-10	Echigo	Région rurale
11-19	Echizen	Champs communs
20-28	Etchu	Champs communs
29-35	Hida	Arrière-pays
36-42	Kaga	Champs communs
43-50	Kozuke	Arrière-pays
51-62	Mino	Arrière-pays
63-69	Noto	Champs communs
70-79	Omi	Arrière-pays
80-89	Shimotsuke	Région rurale
90-97	Shinano	Arrière-pays
98-00	Wakasa	Champs communs

Kinai

D 100	Province	Table d'Occupations
01-20	Izumi	Centre commercial
21-30	Kawachi	Arrière-pays
31-50	Kii	Champs communs

Nankaido

D 100	Province	Table d'Occupations
01-20	Awa (A)	Champs communs
21-50	Iyo	Champs communs
51-70	Sanuki	Champs communs
71-00	Tosa	Champs communs

Saikaido

D 100	Province	Table d'Occupations
01-13	Bungo	Champs communs
14-26	Buzen	Champs communs
27-36	Chikugo	Champs communs
37-46	Chikuzen	Centre commercial
47-58	Higo	Champs communs
59-72	Hizen	Centre commercial
73-82	Hyuga	Champs communs
83-91	Osumi	Champs communs
92-00	Satsuma	Champs communs

Sanindo

D 100	Province	Table d'Occupations
01-14	Hoki	Champs communs
15-25	Inaba	Champs communs
26-40	Iwami	Champs communs
41-55	Izumo	Champs communs
56-72	Nagato	Centre commercial
73-83	Tajima	Champs communs
84-92	Tanba	Arrière-pays
93-00	Tango	Champs communs

Tokaido

D 100	Province	Table d'Occupations
01-02	Awa (B)	Champs communs
03-10	Hitachi	Région rurale
11-15	Iga	Arrière-pays
16-20	Ise	Champs communs
21-22	Izu	Champs communs
23-25	Kai	Arrière-pays
26-28	Kazusa	Champs communs
29-32	Mikawa	Champs communs
33-46	Musashi	Centre commercial
47-60	Owari	Centre commercial
61-70	Sagami	Champs communs
71-73	Shima	Champs communs
74-83	Shimosa	Champs communs
84-92	Suruga	Champs communs
93-00	Totomi	Champs communs

Tosando

D 100	Province	Table d'Occupations
01-40	Dewa	Région rurale
41-00	Mutsu	Région rurale

Prénoms Masculins
(Aristocratiques)

Agatamori, Akimitsu, Akira, Arinori, Azumabito, Bakin, Benkei, Buntarô, Chikafusa, Chikayo, Chuemon, Emishi, Emon, Fuhito, Fujifusa, Fujitaka, Fusasaki, Gidayu, Gongorô, Hakatoko, Hamanari, Haruhisa, Hideharu, Hideo, Hidetanda, Hideyoshi, Hirotosugu, Hitomaru, Iemitsu, Ienobu, Ieyasu, Ieyoshi, Imoko, Iwao, Iwazumi, Junkei, Kageharu, Kagemasa, Kahei, Kamako, Kanemitsu, Katsumi, Katsuyori, Kazunori, Keisuke, Kintarô, Kiyomori, Kiyosuke, Komarô, Koremasa, Koreyasu, Kuronushi, Kyuso, Mabuchi, Marô, Masahide, Masamitsu, Michifusa, Mitsukane, Miyamoto, Mochiyô, Morinaga, Munetaka, Murashige, Nagafusa, Nagate, Nakahira, Naoshige, Narihîrô, Oguromarô, Okimoto, Okura, Omarô, Otondo, Rokuemon, Sadakata,

Sanehira, Sanetomo, Sanzô, Saru, Shigenobu, Shigeuji, Shôetsu, Sukemasa, Tadabumi, Tadashi, Takatoshi, Tameyori, Taneo, Taneyoshi, Togama, Tomomasa, Toshifusa, Toyonari, Tsunayoshi, Tsunatane, Uchimarô, Ujihirô, Umakai, Watamoro, Yakamochi, Yasumori, Yoriie, Yoritomo, Yoshiie, Yoshisune, Yoshitane, Yoshizumi, Yukihira.

Noms Masculins
Bouddhistes

Chomei, Dosan, Gekkai, Gennai, Issai, Jikkyô, Jôzen, Jussai, Kazan, Nanbô, Razan, Rikyû, Ryôkai, Shingen, Shôzen, Tensui, Zuiken.

Les kanji composant les noms des prêtres bouddhistes se lisent toujours de façon sino-japonaise, plutôt que de façon japonaise. Les joueurs devraient se souvenir que le fait de de-

venir prêtre bouddhiste n'interdit pas nécessairement toute activité violente. Les Bouddhistes ne pratiquent pas toujours le comportement qu'ils prêchent.

Prénoms Féminins
(Aristocratiques)

Akazome, Akiko, Ayame, Chika, Chizu, Cho, Fuji, Hamako, Hana, Hanazono, Hiromushi, Hisae, Hisayo, Imako, Inoe, Ishi, Izuko, Jun, Kagami, Kamehime, Kameko, Kanako, Kawa, Kawanomura, Keiko, Kenshi, Kiku, Kimiko, Kogin, Kogo, Komachi, Kozakura, Kumiko, Kusuriko, Machi, Mariko, Masago, Masako, Masuko, Matsukaze, Midori, Mineko, Miwa, Miyako, Miyoko, Mura, Nari, Ochobo, Oki, Onshi, Reiko, Renshi, Rin, Ruri, Sachi, Sadako, Sakura, Seki, Senhime, Senshi, Setsuko, Shikibu, Shina,

Shizuyo, Shizue, Sugi, Suki, Taka, Takara, Tamako, Teika, Tokiwa, Tokuko, Tomita, Tomoe, Tsukinoyo, Umeko, Umeno, Wakana, Yasuko, Yoshiko, Yokinoyo, Yukio.

Il est possible de créer de nouveaux noms. En parcourant les listes, vous remarquerez combien il y a de noms composés. Particulièrement nombreux sont ceux qui utilisent les préfixes Tada-, Yoshi-, Masa-, Hide-, et les suffixes -tarô, -kô, -masa et -shiro.

Bien que la liste ci-dessus ne le reflète pas, la plupart des noms féminins se terminent habituellement par «-ko» ou «-nomu». Vous pouvez combiner ces particules, ou d'autres, pour vous créer un nom original.

Les provinces d'origine suivant les Eres

Japon Héroïque : Culture barbare, plutôt que civilisée. Remplacez tous les champs communs et arrière-pays par des régions rurales. Chikuzen est un centre commercial.

Tous les autres centres commerciaux sont des régions rurales. La capitale nationale se déplace parmi toutes les provinces Kinai (sauf Kii) et Omi et Okurikudô (l'emplacement exact change à la mort de l'Empereur). Tosandô est une province Ainu (et non japonaise).

Ere Impériale et Ere Heian : Culture civilisée. Les provinces de Awa, Kazusa, Musashi et Shimosa dans le Tôkaido sont des régions rurales. Hizen est formé de champs communs. Au début, la capitale nationale tourne comme dans le Japon Héroïque. Au VIII^e siècle, elle est à Yamato, plus tard elle sera à Yamashiro. Lorsqu'elle n'est pas capitale nationale, Yamashiro fait partie de l'arrière-pays. Les autres régions correspondent à la liste lorsqu'elles ne sont pas capitale nationale.

Début des Guerres entre Provinces : Culture civilisée. Toutes les provinces correspondent à la liste. Sagami (Kamakura) est capitale nationale durant le règne des Minamoto et des Hôjô. Yamashiro reste également capitale nationale - il existe deux capitales.

Fin des Guerres entre Provinces : Culture civilisée. Toutes les provinces correspondent à la liste. Yamashiro est la seule capitale nationale.

Ere Tokugawa : Culture civilisée. Il y a deux capitales nationales : Musashi (Edo) et Yamashiro.

Noms de Famille

Abe, Adachi, Akamatsu, Akimoto, Akizuki, Aoki, Arima, Asano, Ashikaga,

Ashina, Baba, Besshō, Chiba, Chikusa, Chosokabe, Daibutsu, Date, Egawa, Enomoto, Fujita, Fujiwara, Furata, Gamo, Goto, Hanawa, Hara, Hasekura, Hashiba, Hatakeyama, Hatano, Hayashi, Hiraga, Hisamatsu, Hôjô, Honda, Hondô, Honjô, Hori, Hoshina, Hosokawa, Ichibashi, Iga, Ii, Iizasa, Ijichi, Ikeda, Imagawa, Imai, Ina, Inaba, Inagaki, Inoue, Ishida, Ishikawa, Itagaki, Itami, Itô, Iwaki, Iwakura, Iwasa, Izumi, Kabayama, Kada, Kagawa, Kaieda, Kajitori, Kamei, Kamitsukenu, Kamiya, Kanamori, Katagiri, Katô, Katsura, Kawada, Kawaguchi, Kawase, Kibe, Kido, Kimura, Kinoshita, Kira, Kitabatake, Kitagaki, Kiyowara, Kô, Kobori, Kojima, Kono, Koremune, Kosaka, Kuchiki, Kudô, Kumagaya, Kuroda, Kurokawa, Kurushima, Kuwayama, Kuze, Maeda, Maki, Makimura, Makita, Manabe, Marubashi, Marumo, Matsudaira, Matsui, Matsukura, Matsunaga, Matsushita, Matsuura, Minamoto, Miura, Miyake, Miyoshi, Mizuno, Mizutani, Mogami, Mori, Morioka, Munataka, Murakami, Murasaki, Nabeshima, Nagai, Nagao, Nagasaki, Nagoshi, Naito, Nakamura, Nakatomi, Nanbu, Naoe, Narita, Nasu, Nawa, Nigao, Nikki, Nishina, Nitta, Niwa, Oba, Oda, Ogasawara, Ogawa, Ohashi, Oishi, Okabe, Okamoto, Okuda, Omura, Onakatomi, Onô, Onoki, Oseki, Oseko, Ota, Otani, Otawara, Otomo, Oyama, Rokkaku, Rokugo, Ryûzôji, Sagara, Saigo, Sakai, Sakakibana, Sakanoe, Sanada, Sanô, Sasa, Sasaki, Satake, Satomi, Sengoku, Shiba, Shibata, Shimazu, Shinjô, Soejima, Suganuma, Suwa, Tachibana, Tada, Tagaya, Taira, Takahashi, Takayama, Takeda, Takenaka, Takiwaki, Tanaka, Tanuma, Terazawa, Tôda, Tôgashi, Toki, Tokugawa, Tomita, Tôyama, Toyotomi, Tsugaru, Tsukushi, Uemura, Ueno, Uesugi, Ukita, Urakami, Usami, Utsunomiya, Wada, Wakebe, Wakiya, Wakizaki, Yamada, Yamaga, Yamagata, Yamaguchi, Yamana, Yoshida, Yoshii.

Les différentes parties des noms de famille peuvent être combinées de la même manière que pour les prénoms, pour créer de nouveaux noms pour vos personnages.

Surnoms (ou Heimin)

Anjin (pilote), Bachuchi (joueur), Baka (idiot), Danyû (acteur), Guzen (champion), Gyûfû (pêcheur), Hakoshi (constructeur de boîtes), Inago (sauterelle), Inu (chien), Isha (médecin), Kani (crabe), Kanome (goéland), Kedamono (brute), Koji (orphelin), Kurai(sombre), Maruta (tronçon de bois), Momo (pêche), Monosugoi (affreux), Musuko (fils), Musume (fille), Nibui (brusque), Nôjôhito (fermier), Oishii (délicieux), Ryôshi (chasseur), Senin (matelot), Shisha (messenger), Shokunin (artisan), Shônin (marchand), Toka (faucou), Tenjinashi (jongleur), Tenshû (com-

merçant), Tsubaki (camélia), Tsuyu (rosée), Uekiya (jardinier), Unnayoi (chanceux), Yakei (veilleur), Yoi (bon), Zôge (ivoire).

Un nom peut être créé en prenant un nom ou un adjectif japonais, et en lui ajoutant -mono ou -hito, qui signifie «personne».

ヒロワンモルホレミム

Occupations

Les Tables d'Origines renvoient le joueur à l'une des Tables d'Occupations. Ces tables reflètent le pourcentage moyen de la population nipponne engagée dans chacune de ces activités.

C'est pourquoi les occupations du type roturier sont beaucoup plus nombreuses que les autres.

Le maître de jeu est bien entendu autorisé et même encouragé à ignorer ces tables si elles ne conviennent pas à sa campagne. Disposer de pré-expérience dans une occupation donnée indique que l'on est né dans la caste qui pratique cette activité.

Si le maître de jeu désire que tous les personnages soient samurai, lancez 1D100 et consultez la Table des Occupations des Samurai. Si le choix de la caste n'est pas imposé, lancez 1D100 et consultez la table appropriée à la province natale de votre personnage.

Il appartiendra à la caste pratiquant habituellement cette occupation. Certaines activités sont marquées d'une astérisque (*).

Ces occupations n'ont pas de caste qui leur soit assignée. Le maître de jeu pourra laisser choisir sa caste au joueur, ou lui faire faire un jet de dés sur la Table des Castes des Prêtres/Sorciers.

Après avoir déterminé l'occupation de départ du personnage, rendez vous au paragraphe correspondant dans la Liste des Occupations.

Si les dés ont indiqué que le personnage est un ninja, et si le maître de jeu ne l'autorise pas dans sa campagne, le joueur pourra choisir n'importe quelle autre occupation.

Occupations des Samurai

1D100	Occupation
01-05	Adeptes Sorcier (voir l'occupation Apprenti Sorcier)
06-11	Prêtre Bouddhiste
12-27	Jizamurai
28-47	Samurai Courtisan
48-92	Samurai Soldat
93-00	Prêtre Shintô

Tables d'Occupations

Occupations en Région Rurale

ID100	Occupation
01	Prêtre bouddhiste (Voir Table des Castes des Prêtres/Sorciers)
02-06	Ashigaru (jet 1D6 ; 1-5=heimin, 6=eta)
07-10	Artisan (heimin-boucher/tanneur=eta)
11	Amuseur
12-42	Fermier (heimin)
43-70	Pêcheur (heimin)
71	Gardien de troupeaux (heimin)
72-76	Jizamurai (buke)
77-81	Marchand (heimin)
82	Médecin (heimin)
83-87	Marin (heimin)
88	Samurai courtisan (buke)
89-93	Samurai soldat (buke)
94-95	Prêtre Shintô (Voir Table des Castes des Prêtres/Sorciers)
96	Voleur (jet 1D6 ; 1-5=heimin, 6=eta)
97-99	Bûcheron (heimin)
00	Ninja (eta)

Occupations dans la Capitale

ID100	Occupation
01-06	Adeptes Sorcier (voir Table des Castes des Prêtres/Sorciers et l'occupation Apprenti Sorcier)
07-11	Prêtre Bouddhiste (voir Table des Castes des Prêtres/Sorciers)
12-25	Artisan (heimin - boucher/tanneur = eta)
26-29	Amuseur (eta)
30-35	Fermier (heimin)
36-42	Kuge (kuge)
43-64	Marchand (heimin)
65-68	Médecin (heimin)
69-80	Samurai Courtisan (buke)
81-84	Samurai Soldat (buke)
85-91	Prêtre Shintô (voir Table des Castes des Prêtres/Sorciers)

92-98	Voleur (jet 1D6 ; 1-5=heimin, 6=eta)
99	Bûcheron (heimin)
00	Ninja (eta)

Occupations dans les Champs Communs

ID100	Occupation
01-02	Adeptes Sorcier (voir Table des Castes des Prêtres/Sorciers et l'occupation Apprenti sorcier)
03	Prêtre bouddhiste (Voir la Table des Castes des Prêtres/Sorciers)
04-07	Artisan (heimin - boucher/tanneur = eta)
08-09	Amuseur (eta)
10-45	Fermier (heimin)
46-66	Pêcheur (heimin)
67-68	Gardien de troupeaux (heimin)
69	Jizamurai (buke)
70-76	Marchand (heimin)
77-78	Médecin (heimin)
79-83	Marin (heimin)
84-86	Samurai courtisan (buke)
87-91	Samurai soldat (buke)
92-93	Prêtre Shintô (voir Table des Castes des Prêtres/Sorciers)
94-97	Voleur (jet 1D6 ; 1-5 = heimin, 6 = eta)
98-00	Bûcheron (heimin)

Occupations dans les Centres Commerciaux

ID100	Occupation
01-03	Adeptes Sorcier (Voir Table des Castes des Prêtres/Sorciers et l'occupation d'Apprenti Sorcier)
04-06	Prêtre Bouddhiste (voir Table des Castes des Prêtres/Sorciers)
07-14	Artisan (heimin - boucher/tanneur = eta)

15-17	Amuseur (eta)
18-41	Fermier (heimin)
42-65	Pêcheur (heimin)
66-67	Gardien de Troupeaux (heimin)
68-77	Marchand (heimin)
78	Médecin (heimin)
79-82	Marin (heimin)
83-86	Samurai Courtisan (buke)
87-89	Samurai Soldat (buke)
90-92	Prêtre Shintô (voir Table des Castes des Prêtres/Sorciers)
93-98	Voleur (jet 1D6 ; 1-5=heimin, 6=eta)
99-00	Bûcheron (heimin)

Occupations dans l'Arrière Pays

ID100	Occupation
01	Adeptes Sorcier (voir Table des Castes des Prêtres/Sorciers et l'occupation d'Apprenti Sorcier)
02-03	Prêtre Bouddhiste (voir Table des Castes des Prêtres Sorcier)
04-09	Artisan (heimin - boucher/tanneur=eta)
10	Amuseur (eta)
11-76	Fermier (heimin)
77	Gardien de troupeaux (heimin)
78-80	Jizamurai (buke)
81-85	Marchand (heimin)
86	Médecin (heimin)
87	Samurai Courtisan (buke)
88-92	Samurai Soldat (buke)
93-95	Prêtre Shintô (voir Table des Castes des Prêtres/Sorciers)
96	Voleur* (jet 1D6 ; 1-5=heimin, 6=Eta)
97-99	Bûcheron (heimin)
00	Ninja (eta)

* Les voleurs d'Iga ou de Koga peuvent choisir d'être ninja au lieu de voleur ; dans ce cas, ils sont automatiquement de la caste eta.

Magie à la Création du Personnage

Ce paragraphe décrit les capacités magiques obtenues par les aventuriers. Avant de lire cette section, référez-vous au paragraphe correspondant à l'occupation de votre personnage pour savoir de quel type de magie il dispose.

Magie des Esprits : Si tous les Nippons sont considérés, à leur naissance, comme disciples du bouddhisme et du shintô, seuls les classes de prêtres peuvent obtenir des sorts de

magie des esprits. Reportez-vous aux occupations Prêtre Shintoïste et Prêtre Bouddhiste.

Sorcellerie : Les sorciers apprennent la magie en suivant les règles de RuneQuest. Consultez les paragraphes Adeptes et Apprenti Sorcier.

Castes des Prêtres/Sorciers

Cherchez l'occupation du personnage dans la colonne de gauche. Lancez 1D100 et cherchez le résultat dans la ligne correspondante.

La notion de caste dans le jeu représente la classe sociale à laquelle appartient le personnage joueur de par sa naissance. Il ne s'agit pas de son niveau social actuel qui peut être très différent.

Caste

Occupation	Kuge	Buke	Heimin	Eta
Sorcier (tous)	01-10	11-70	71-98	99-00
Prêtre Bouddha	01-05	06-30	31-90	91-00
Prêtre Shintô	01-15	16-70	71-00	-

ヒロワンモルホレミム

Liste des Occupations

La pré-expérience est déterminée de la même manière que dans RuneQuest, en utilisant la liste d'occupations suivante. Les compétences magiques spécifiques obtenues par un personnage pratiquant l'une des occupations ci-dessous sont indiquées dans le paragraphe Magie Connue à la Création du Personnage.

Adeptes Sorcier

Compétences : comme dans RuneQuest, mais remplacez Chanter ou Jouer (d'un instrument) par Lire/Ecrire le Chinois x2.

Magie : comme dans RuneQuest.

Equipement : robe de soie de qualité, vêtements de voyage, nécessaire d'écriture (encre et pinceaux), parchemins et manuscrits, copie du Yi King et 50 tiges d'achillée, 80 mon en pièces, biens divers d'une valeur de 400 mon, bâton de marche, coffre de voyage laqué, briquet.

Apprenti Sorcier

Compétences : comme dans RuneQuest, mais remplacez Chanter ou Jouer (d'un instrument) par Lire/Ecrire le Chinois x2.

Magie : comme dans RuneQuest.

Equipement : briquet, 1D10 mon en pièces, biens divers d'une valeur de 20 mon.

Ashigaru

Les Ashigaru sont des soldats sans être des samurai. Ils formaient le gros des armées à la fin de la période féodale, bien que leurs qualités martiales et leur moral soient inférieurs à ceux des samurai. Ils servaient leur seigneur de façon permanente ou temporaire et combattaient aussi bien pour l'argent et le butin que par loyauté. Les Ashigaru sont relativement rares sur les tables d'occupations parce qu'ils sont en réalité des heimin et des eta qui ont fui pour rejoindre une armée. Beaucoup, pour ne pas dire la plupart, des aventuriers heimin et eta - nés paysans et maintenant guerriers vagabonds - tombent dans cette catégorie.

Compétences : Lancer x1, Premiers Soins x2, Parler une autre langue x1, Evaluer x1, Connaissance des Humains x1, Connaissance du Monde x2, Connaissance des Plantes x2, Se cacher x2, Dissimuler x1, Voir x2, Chercher x2, Ecouter x1, Pister x2, Attaque au Poing x2, Dague Attaque et Parade x1, Kenjutsu Attaque et Parade x1, Lance à 2 mains Attaque et Parade x2 ou Arc Long x2 et Esquive x2.

Equipement : Lance à 2 mains ou arc long, wakizashi, 120 mon en biens et 10 mon en pièces, vêtements de coton épais et légers, couteau, sacs, briquet, et amadou.

Prêtre Bouddhiste

Les prêtres bouddhistes font partie d'un temple ou sont prêcheurs itinérants.

Acceptation et Magie : décrites dans RuneQuest.

Compétences : Lancer x1, Bonimenter x2, Eloquence x5, Parler le Japonais x3, Parler le Chinois x1, Lire/Ecrire le Chinois x3, Cérémonie x3, Enchantement x2, Conjuración x2, Premiers Soins x2, Attaque au Poing x2, Bâton long Attaque et Parade x2 ou Arts Martiaux x2, et Parade au Poing x2 ou Esquive x2.

Equipement : robes noires et safran, nécessaire d'écriture, bol de mendiant, couteau, bâton, ballot, chandelles, encens, rosaire, objet réputé saint, 10 mon en pièces, biens divers d'une valeur totale de 100 mon.

Artisan

Les artisans sont réérés pour la qualité et le mérite artistique de leur travail. Ils sont divisés en deux types : ceux qui travaillent à un endroit fixe (comme les fabricants de draps, certains cuisiniers, la plupart des fabricants de meubles et de bibelots, les potiers, les tanneurs et tous les forgerons) et ceux qui voyagent pour pratiquer leur métier. Cette dernière catégorie est parfois divisée en deux groupes : ceux qui conservent un domicile fixe (comme les jardiniers, les herboristes, les couvreurs de chaume, la plupart des fabricants d'armes, et la plupart des bûcherons) et ceux qui errent en quête de travail (comme les artistes, les brasseurs et les laqueurs).

Parfois, un membre d'une profession sédentaire partira à la recherche d'opportunités pour exercer son commerce. En effet, même si un village dispose de personnes douées pour un artisanat donné, l'artisan sait que ses habitants attendent souvent l'arrivée d'un expert pour les travaux importants. Ces artisans errants sont aussi une source de nouvelles, de ragots et de rumeurs. Comme ils ne font que modifier les choses qui sont sur terre, les artisans sont tenus en moindre estime que les fermiers qui font véritablement jaillir une vie nouvelle de la terre. Toutefois, ils sont mieux considérés que les marchands, qui sont improductifs.

Compétences : Lancer x2, Bonimenter x2, Parler le Japonais x1, Lire/Ecrire le Japonais x1, Parler une autre langue x1, Artisanat x5, Evaluer x4, Connaissance des Humains x2, Connaissance du Monde x1, Dissimuler x1, Inventer x4, Voir x1, Chercher x2, Attaque au

Poing x2, Dague Attaque et Parade x1, Cérémonie x2.

Equipement : outils à mains appropriés à l'artisanat pratiqué, 100 mon en biens et 20 mon en pièces, vêtements en coton épais et légers, couteau, sac.

Table des Artisanats Urbains

ID100	Occupation
01	Armurier
02-11	Artiste (sculpteur, calligraphe, etc...)
12-16	Forgeron
17	Brasseur
18-38	Drapier (cordonnier, tailleur, etc...)
39-53	Restaurateur (boucher, profession eta ; cuisinier, etc...)
54-63	Fabricant de mobilier (fabricant de nattes, couvreur de chaume, etc...)
64-67	Jardinier
68-70	Herboriste
71-72	Tanneur (une profession eta)
73-76	Décorateur (joaillier, laqueur, sculpteur de netsuke, etc...)
77-87	Potier
88-92	Fabricant d'armes (fabricant d'arcs, d'armes d'ast, aiguiser de sabres, fabricant de sabre, ...)
93-00	Ebéniste (tonnelier, menuisier, etc...)

Amuseur

Au Nippon, les amuseurs sont considérés comme des eta. Bien qu'ils soient recherchés pour leurs compétences, les classes supérieures ne veulent pas les avoir auprès d'eux plus longtemps que nécessaire à leur représentation.

Compétences : déterminées comme dans RuneQuest.

Equipement : bon instrument, trousse de maquillage, vêtements de coton léger ou épais, vêtements criards, couteau, ballot, briquet, 50 mon en pièces et 70 mon en biens, couvertures pour la nuit, costume si c'est approprié.

Fermiers

Les fermiers cultivent le riz, aliment de base des Nippons. Ils mettent également leurs compétences agricoles, assez développées, au service d'autres plantations (soja, radis, tomates, choux, oignons et fruits).

Compétences et Equipement : déterminés comme dans RuneQuest, mais la compétence en arme longue à deux mains est remplacée soit par l'Attaque d'une Arme de Paysan à

une Main (kama, tonfa, ou jo) x1 et sa Parade x1 ou Esquive x1, soit par Arts Martiaux x1 et Parade au Poing x1 ou Esquive x1.

Pêcheurs

Les pêcheurs vivent des richesses des mers qui entourent le Nippon.

Compétences et Equipement : identiques au Pêcheur Barbare de RuneQuest.

Gardien de Troupeaux

La plupart des gardiens de troupeaux nippons élèvent des chevaux et les entraînent pour les classes supérieures. Il faut un permis spécial pour que les membres des classes inférieures puissent monter à cheval.

Compétences et Equipement : déterminés comme dans RuneQuest mais Lancer remplace Arme de Jet.

Jizamurai

Les jizamurai sont les plus pauvres propriétaires terriens de la caste buke. Ils s'allient parfois avec un clan samurai, mais de tels arrangements sont généralement du type «pacte de défense mutuelle». Certains des plus jeunes de leurs fils, qui ne peuvent hériter des terres fa-

miliales, peuvent accepter un traitement d'un seigneur local. Ils servent alors de milice locale, en cas de troubles. Bien qu'ils respectent la plupart des idéaux de leur caste, les jizamurai sont souvent plus proches de la terre. Ils sont plus rudes et moins cultivés que les véritables samurai, mais tout aussi fiers. Comme ils vivent essentiellement des produits de la terre, ils ont les mêmes problèmes que les heimin. Cela les rend souvent beaucoup plus sympathiques auprès de ceux qui habitent leur propriété. Leur sens de la justice, ou leur peur de perdre leurs biens, peut les pousser à venir en aide aux heimin locaux opprimés par des seigneurs avides de gains. Les autres samurai et les kuge les considèrent souvent comme des personnages grossiers et sans manières.

Compétences : Lancer x2, Premiers Soins x2, Parler le Japonais x1, Connaissance des Animaux x2 ou Connaissance des Plantes x2 ou Connaissance du Monde x2, Dissimuler x1, Voir x2, Chercher x1, Ecouter x1, Pister x1, Equitation x1, Attaque au Poing x2, Dague Attaque et Parade x2, Arc Long x3, Kenjutsu Attaque et Parade x3.

Equipement : Katana et wakizashi, arc long, 200 mon en biens et 100 mon en pièces, vêtements en coton épais ou légers, couteau, armure lamellaire (5 points) pour le torse, la tête et les bras.

Kuge

Les kuge forment la noblesse impériale du Nippon. Ils sont connus pour leur culture et leur sophistication, de même que pour leur dédain envers tous ceux qui n'ont pas ces qualités. Beaucoup, bien qu'ils maintiennent une façade fastueuse, sont en fait extrêmement pauvres.

Ils survivent en acceptant les offrandes des personnes de plus bas rang qui désirent entrer dans leurs bonnes grâces ou gagner de l'honneur en servant de tels nobles, ou en prenant des pots-de-vin pour utiliser leur position dans la bureaucratie impériale.

Le membre typique du kuge a une très grande éducation, c'est un adepte des raffinements de son pays ancestral et il a une grande pratique des arts tortueux de la politique. Il est rare qu'un membre de cette caste excelle dans les dons guerriers qui ont fait la grandeur de ces ancêtres, bien que de tels anachronismes apparaissent de temps à autre.

Compétences : Baratin x2, Eloquence x2, Poésie x2, Parler le Japonais x4, Lire/Ecrire le Japonais x4, Parler le Chinois x2, Lire/Ecrire le Chinois x4, Connaissance du Monde x1, Dissimuler x1, Voir x1, Chercher x1, Equitation x2, Dague ou Tessen (éventail de guerre) Attaque et Parade x2, Cérémonie x2.

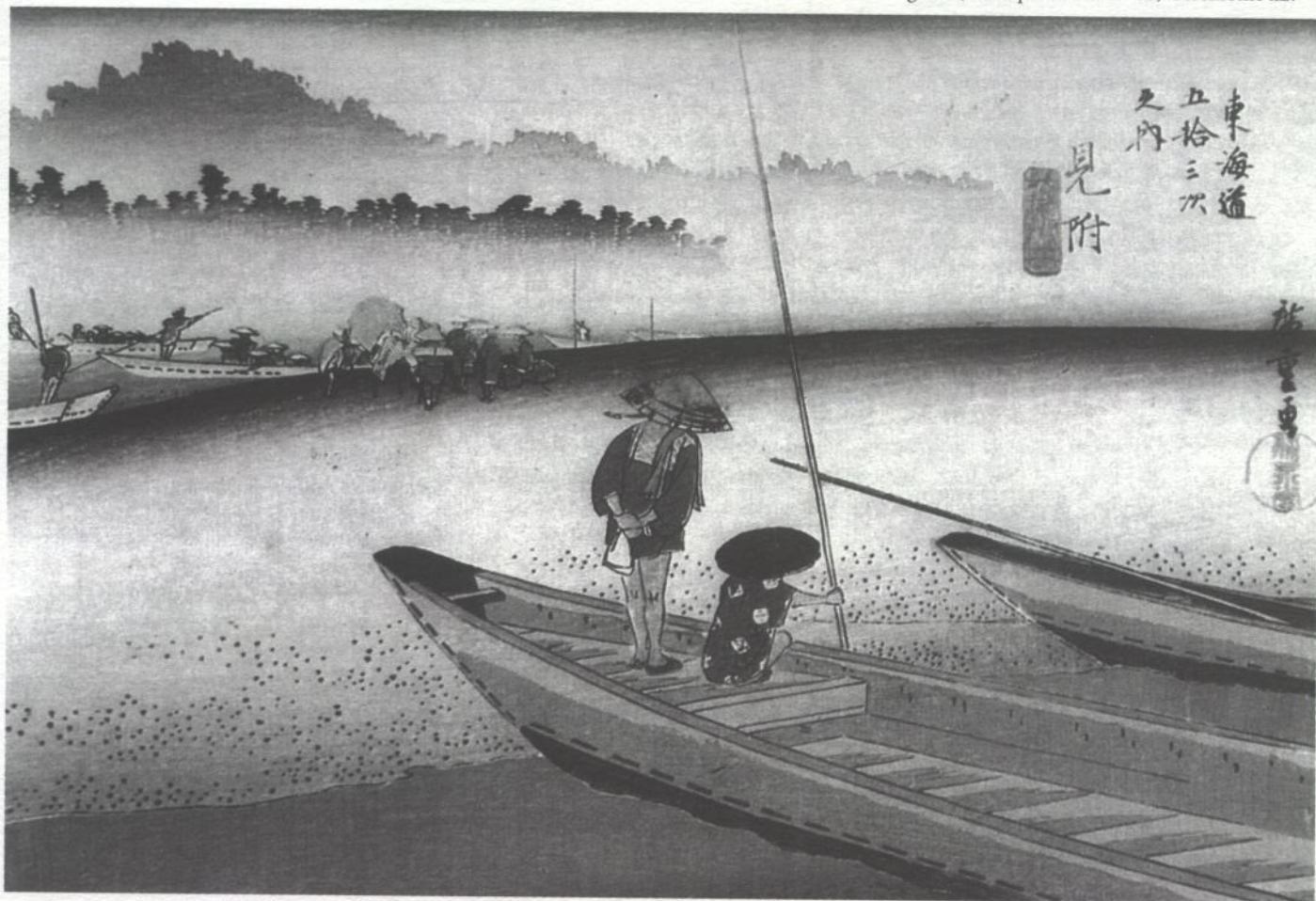


Table d'Occupations pour les Autres Eres

Japon Héroïque : les Tables d'Occupations ne sont pas utiles pour cette époque. Il n'y a pas de Bouddhistes, pas de Marchands, pas de Ninja, d'Ashigaru ou d'Amuseurs. Et pas de Samurai. Cependant, les Kuge ont les compétences des Samurai Soldats au lieu de ceux de Kuge, parce qu'ils formaient encore des familles guerrières à cette époque. Si vous voulez jouer votre campagne dans cette ère, vous devriez utiliser les Tables d'Occupations Barbares de RuneQuest, en les modifiant comme indiqué.

Ere Impériale et Heian : les Ninja et Ashigaru n'existent pas encore - remplacez-les par l'occupation Voleur. Les Amuseurs et les Marchands sont rares - Si vous êtes Amuseur lancez 1D6 ; 1-3 : Amuseur, 4-6 : Marchand. Remplacez l'occupation normale de Marchand par celle de Régisseur, une sorte de bureaucratie locale qui surveillait les activités des territoires des nobles de la capitale et qui envoyait et renvoyait les taxes produites, évoluant par la suite en une sorte de Marchand. Les Samurai n'existent pas dans la Capitale Nationale - remplacez-les par l'occupation Kuge.

Guerres entre Provinces : toutes les classes existent. Les personnages qui ne sont pas buke peuvent porter le sabre lorsque c'est approprié (i.e. s'ils peuvent se le permettre).

Tokugawa : les Jizamurai n'existent plus - Lancer 1D6 ; 1-3 : Rônin, 4-6 : Fermier. Les Rônin ont la pré-expérience d'un Samurai Soldat, mais n'ont pas de seigneur. Les Ashigaru n'existent plus, car le port des sabres est interdit aux heimin. Remplacez Ashigaru par Rônin, qui deviennent modérément communs à cette époque.

Equipeement : Robes de cour en soie de qualité, éventail, nécessaire d'écriture, 500 mon en biens et 200 mon en pièces, vêtements de coton lourds et légers, couteau, 1D3-1 serveurs.

Marchands

Les marchands ne produisent rien et ne servent que d'intermédiaires entre producteurs et consommateurs. Ils sont donc à peine respectés et forment la plus basse classe des heimin. Ils servent fréquemment de prêteurs sur gages aux samurai. Souvent, lorsque les dettes d'un seigneur sont suffisamment élevées, elles peuvent être effacées par l'adoption ou le mariage d'un des enfants du marchand dans la famille endettée, ou, si le seigneur est suffisamment puissant, par l'anoblissement de la famille du marchand en samurai (cela prend généralement effet à la génération suivante).

Compétences : déterminées comme dans RuneQuest.

Equipeement : cheval de bât et son harnachement, coffre de porteur, couteau, briquet, 1000 mon en biens, 400 mon en pièces, vêtements en coton lourds et légers, vêtements fins, nécessaire d'écriture, petite boîte laquée d'excellente qualité.

Ninja

Les ninja sont rejetés de la société normale. Lorsque l'on découvre qu'une personne est un ninja, on l'évite. S'ils sont pris en pleine action de terrorisme ou d'espionnage, ils sont soumis à une exécution immédiate et honteuse. Ils servent d'espions, d'équipes de reconnaissance, de terroristes, de spécialistes de la sécurité et d'assassins aux seigneurs samurai. Les personnages ninja ne devraient être utilisés que dans des

aventures qui leur soient réservées. Si le maître de jeu autorise de tels personnages dans sa campagne, référez-vous au chapitre Ninja à la fin de ce livre pour avoir des informations complètes sur leur création.

Si le maître de jeu n'autorise pas les personnages ninja, choisissez une autre occupation.

Médecin

Les médecins sont très honorés au Nippon. Bien qu'ils appartiennent à la caste des heimin, ils ont le droit de porter le dai-shô (katana et wakizashi), qui est le symbole du statut samurai, parce qu'ils soignent ceux-ci.

Compétences : déterminées comme pour le Guérisseur dans RuneQuest, mais substituer Attaque en Kenjutsu x1 ou Arts Martiaux x1 à Attaque avec une Arme à une Main.

Equipeement : Trousse de soins (avec potions, huiles, cataplasmes, herbes, savons, pinces, aiguilles d'acupuncture), vêtements en coton lourds et légers, couteau, sac, briquet, katana et wakizashi ou arme à une main au choix, 30 mon en pièces, et objets divers d'une valeur totale de 100 mon.

Marin

Les marins parcourent les mers du Nippon en jonques, et s'aventurent rarement en eau profonde. Ceux qui le font souvent sont appelés wako, nom qui s'applique aux corsaires, boucaniers et pirates.

Compétences : déterminées comme dans RuneQuest.

Equipeement : une jarre de sake, couteau, arme à une main au choix, sacs, netsuke en

ivoire représentant une créature marine (au choix), du poisson séché d'une valeur totale de 50 mon, 10 mon en pièces, tatouages.

Samurai Courtisan

Les samurai courtisans passent le plus clair de leur temps en travaux bureaucratiques ou aristocratiques au service de leur seigneur ou du bakufu. Les occupations guerrières ne sont pas leur fort, mais ils ressentent encore les contraintes culturelles du code du Bushidô.

Compétences : Lancer x1, Premiers Soins x1, Parler le Japonais x3, Lire/Ecrire le Japonais x2, Lire/Ecrire le Chinois x2, Poésie x1, Baratin x2, Eloquence x1, Evaluer x2, Connaissance des Animaux x1, Connaissance du Monde x1, Dissimuler x1, Scruter x1, Chercher x1, Ecouter x1, Equitation x3, Attaque au Poing x1, Dague ou Tessen Attaque x1, Arc Long x2 ou Iaijutsu x2, Kenjutsu Attaque et Parade x2, Cérémonie x1.

Equipeement : Armure lamellaire (6 points), katana et wakizashi, harnachement, 1000 mon en biens, 1000 mon en pièces, vêtements nobles, vêtements de coton lourds ou légers, couteau, briquet, sac.

Samurai Soldat

Les samurai soldats forment la plus grande partie des vassaux des seigneurs samurai. Ce sont des guerriers que leur culture oblige à honorer le code du Bushidô. Lorsqu'ils sont au service d'un seigneur, ils reçoivent un traitement annuel d'au moins 5 koku par an.

Compétences : Lancer x2, Premiers Soins x2, Parler le Japonais x1, Connaissance du Monde x2, Dissimuler x1, Ecouter x3, Sauter x3, Chercher x1, Equitation x3, Hojôjutsu x1, Attaque au Poing x1, Dague Attaque et Parade x1, ou Attaque au Tessen x1 et Iaijutsu x1, Arc Long x3, Kenjutsu Attaque et Parade x4, Lance à deux mains Attaque et Parade x2.

Equipeement : armure lamellaire (6 points), katana et wakizashi, arc long, cheval de monte et harnachement, 500 mon en biens, 100 mon en pièces, vêtements en coton lourds et légers, couteau, briquet, sac.

Prêtre Shintô

La plupart des prêtres Shintô ne sont que des prêtres à mi-temps. Ils officient lors des cérémonies, lorsque c'est nécessaire, et dans les sanctuaires lors des fêtes. Le reste du temps, ils agissent comme de simples membres de leur communauté. Le statut d'«initié» (en termes de RuneQuest) auprès d'un kami est celui qui représente le mieux cette prêtrise. Certains

prêtres sont attachés à temps plein aux principaux sites religieux. Ils éduquent leurs enfants de sorte qu'ils prennent leur place.

Acceptation et Magie : déterminées comme dans RuneQuest.

Compétences : Lancer x1, Baratin x2, Eloquence x5, Parler le Japonais x3, Lire/Ecrire le Japonais x3, Premiers Soins x1, Connaissance des Humains x3, Instrument de Musique (koto, flûte ou tambour) x2, Chant x2, Cérémonie x3, Enchantement x2, Conjuratation x2, Attaque au Poing x2, et une arme (appropriée à la caste) Attaque et Parade x1 ou Arts Martiaux x1 et Esquive x1.

Équipement : vêtements rituels, vêtements de coton lourds et légers, nécessaire d'écriture, couteau, chandelles, miroir, talismans religieux, sacs, arme appropriée, instrument de musique de bonne qualité, 200 mon en biens, 100 mon en pièces.

Voleur

Les voleurs sont relativement rares au Nippon. La plupart sont des chapardeurs ou des cambrioleurs. Le véritable brigandage est plutôt le fait des rônin et des ashigaru renégats, alors que l'espionnage et l'assassinat forment le gros du commerce des ninja. Le crime organisé existe sous forme de familles yakuza qui contrôlent le jeu, le racket de protection, et souvent la prostitution. Certaines organisations yakuza sont formées avec des buts nobles - s'opposer aux déprédations des samurai corrompus et arrogants et obtenir pour les hommes du commun leurs droits et opportunités à remplir leurs devoirs.

Compétences : déterminées comme dans RuneQuest, mais remplacer l'option Epée Courte ou Rapière par Attaque au Kenjutsu x1 et Parade ou Esquive x2 - ou Arts Martiaux x2 et Parade au Poing x2 ou Esquive x2.

Équipement : pince-monseigneur, vêtements de coton lourds et légers, couteau, wakizashi, masque, sacs, lanterne à chandelle couverte, 30 mon en objets engageables, tatouages yakuza, 10 % de chance d'avoir perdu la dernière phalange du petit doigt de la main gauche.

Bûcheron

On trouve des bûcherons et des charbonniers à travers tout le Nippon, pour remplir les besoins en bois de chauffage et de construction. Ils transportent généralement leurs charges sur leur dos, mais ils utilisent parfois des chevaux et des charrettes à bras (seulement sur les routes) sur les grandes routes. De tels hommes sont souvent solitaires et proches de la nature.

Compétences : Lancer x2, Premiers Soins x2, Gripper x3, Sauter x2, Connaissance des Animaux x2, Connaissance du Monde x2, Connaissance des Plantes x4, Dissimuler x1, Construire x1, Scruter x3, Chercher x2, Attaque à la Hache à une Main x1, Attaque au Poing x2, Dague Attaque et Parade x1.

Équipement : hache, 40 mon en biens et 10 mon en pièces, vêtements de coton lourds et légers, couteau, sac, briquet, 20 mètres de corde fragile, cadre de sac à dos pour transporter le bois et un chargement complet de bois de chauffage.

Un homme qui dispose d'un nombre considérable de vassaux... devrait avant tout avoir la conscience religieuse et les usages nécessaires pour bien les traiter...

Ceux qui sont sous ses ordres le serviront naturellement avec grande loyauté, de même que ceux des autres clans, et il disposera de nombreux vassaux dignes de confiance.

Dits d'Asakura Sôteki

ヒロワンモルホレミム

Nouvelles Compétences

Les personnages nippons peuvent utiliser les nouvelles compétences suivantes, déjà incluses dans les tables de pré-expérience.

On pourrait en ajouter encore d'autres dans une campagne nippone, tels que la Calligraphie, l'Arrangement Floral, La Création de Jardins, la Stratégie Militaire, la Contemplation de la Lune, Les Danses Sacrées, de Cour ou Populaires, et d'autres encore, en fonction du style et du type de la campagne.

Yadomejutsu

Manipulation 5 %

Cette compétence permet au personnage de parer tout projectile ayant une hampe, y compris les flèches.

Elle est basée sur une discipline rigoureuse, mettant l'accent sur les ressources intérieures du personnage en coordination, équilibre, vitesse et perception. On peut utiliser le poing ou toute arme de mêlée.

Le jet de dés pour la parade doit être inférieur aux scores du personnage en Attaque avec l'Arme utilisée et en Dévier les Flèches. (On n'utilise pas la Parade de l'Arme parce que le personnage essaie effectivement de briser la flèche !).

Un personnage doit être conscient de l'attaque et avoir son arme prête pour utiliser cette compétence.

Il est sujet aux règles habituelles sur le nombre d'actions par round et ne peut donc normalement bloquer qu'une flèche par round, ou deux s'il utilise deux armes et bloque deux flèches séparées dans le temps par au moins 3 rangs de coup.



Hojôjutsu

Manipulation 5 %

Permet à un personnage de ligoter rapidement et d'immobiliser efficacement un adversaire déjà maîtrisé. Une utilisation réussie de cette compétence donne aux liens une FOR égale à la FOR+DEX de celui qui l'utilise. Si la victime ne peut se libérer de ses liens en leur opposant sa FOR ou sa compétence Evasion, elle est immobilisée. Les cordes, bien sûr, n'ont que leur résistance physique normale si on essaie de les rompre ou de les couper.

En combat, l'attaquant peut attacher un membre par round de mêlée, s'il tient lui-même sa victime immobilisée. Si quelqu'un d'autre immobilise la victime, on peut la ligoter complètement en un seul round.

Déguisement

Connaissance 0 %

Cette compétence permet au personnage d'utiliser du maquillage, un costume et des mimiques rudimentaires pour cacher sa véritable identité. Il faut un succès spécial pour imiter une personne donnée.

Le personnage doit être de la même TAI que la personne imitée pour que cela fonctionne. Toute personne connaissant bien la victime de l'imitation peut percevoir ce déguisement en réussissant un jet de Chercher. Ce jet peut être tenté lorsqu'il rencontre le personnage déguisé. Les ninja ont des capacités supplémentaires lorsqu'ils utilisent cette compétence. Un succès spécial leur permet d'imiter une personne dont la TAI est différente d'un point de la leur. Un succès critique leur permet une différence de 2 points.

Tout déguisement peut être percé. Faites un jet opposant l'INT de l'observateur au score de Déguisement du personnage déguisé. S'il est réussi, l'observateur a remarqué quelque chose d'insolite ou de déplacé. Après la première vérification, seules des actions ou des paroles inappropriées peuvent permettre aux observateurs un autre jet.

Iaijutsu

Manipulation 5 %

Cette compétence permet à un personnage qui n'a pas encore tiré son sabre de combiner cette action avec une attaque ou une parade. Le sabre du personnage doit être dans sa ceinture, la pointe vers le haut, pour qu'il puisse effectuer ce mouvement.

Le iaijutsu ne peut être utilisé qu'avec un katana, un ninjatô ou un wakizashi.



Cette compétence est utilisée lorsqu'un joueur annonce que son personnage va tenter de dégainer rapidement. Un jet de dés réussi indique que le personnage ignore les rangs de coup nécessaires pour préparer son arme. Un échec indique qu'il prend un temps normal pour tirer son sabre.

Un succès spécial dans cette compétence permet de traiter son arme comme si elle avait un modificateur de rang de coup de 1 pour ce tour. Un succès critique permet au personnage de frapper au rang de coup de DEX, en ignorant les modificateurs de rang de coup de TAI et de l'arme pour ce round seulement. Une maladresse est traitée comme une maladresse dans l'utilisation de l'arme.

Kenjutsu

Combat 15 % / 10 %

Le kenjutsu est une compétence spécialisée dans les armes qui n'est pratiquée qu'au Nippon. Il couvre l'utilisation de plusieurs armes : katana, ninjatô, nodachi et wakizashi. Ces sabres sont normalement utilisés à deux mains. Cette compétence couvre également leur utilisation de la seule main droite, de même qu'à cheval. Cependant, quand un sabre n'est utilisé que de la main droite, le Kenjutsu de son utilisateur est diminué de 10 %. Le nodachi est une exception. On n'enseigne pas son utilisation à une main et, comme toutes les épées à deux mains, il ne peut pas être utilisé à cheval.

Le kenjutsu ne permet pas d'utiliser un sabre de la main gauche. Pour cela, il faut étudier le ni-to-kenjutsu, séparément. Cette compétence est donc nécessaire à tous ceux qui voudraient imiter Miyamoto Musashi et sa technique des deux sabres. Les professeurs enseignant une telle compétence sont très rares. Toutes les règles normales de RuneQuest sur l'utilisation de deux armes restent applicables. Le kenjutsu est une compétence de combat, avec les modificateurs habituels d'attaque et de parade.

Ni-to-Kenjutsu

Combat 5 %

Comparé à la compétence Kenjutsu décrite ci-dessus, le Ni-to-Kenjutsu concerne l'utilisation simultanée de deux sabres en combat.

Poésie

Connaissance 0 %

La poésie est la connaissance des conventions et formes poétiques. Cette compétence permet de créer et de critiquer des poèmes. Les poèmes courts, comme les haiku ou les waka japonais, peuvent être créés spontanément.

Cha-no-yu

Connaissance 0 %

La cérémonie du thé, ou cha-no-yu, comprend toutes les compétences et connaissances nécessaires pour présenter ou participer à une véritable cérémonie, avec toutes les nuances d'étiquettes adéquates. Les plus grands pratiquants de cette compétence jouissent d'une haute estime au sein de la société japonaise.

Atemi-waza

Combat 15 %

Une des deux formes de combat au corps à corps existant à l'époque médiévale et qui est à la base des formes d'arts martiaux plus modernes. Cette compétence est basée sur des coups frappés par les poings et les pieds. Elle regroupe en une seule les compétences Attaque et Parade aux Poings et Attaque et Parade aux Pieds. Chaque coup non paré occasionne 1D6 points de dégâts.

Ju-jutsu

Combat 15 %

Cette technique de combat au corps à corps privilégie les projections et les immobilisations. Elle se substitue à la compétence Empoignade des règles de base mais il est possible de choisir la localisation immobilisée et en cas de projection, les dégâts sont de 1D6+2 et non de 1D6.

ヒロワンモルホレミム

Les Langues

Pour tous les personnages nippons, leur «propre langue» est le Japonais. Il est parlé à travers toutes les îles. Cependant, il existe des barrières linguistiques - la langue varie avec les régions, les classes sociales et même les sexes. La plupart des heimin sont incapables de comprendre les édits venus d'en haut, même lorsqu'on leur lit. Cependant, ils sont généralement trop terrifiés par l'admettre. Lors d'une discussion entre personnes de classes sociales différentes (eta, buke, etc...) retirez 5 % à la compétence «Sa Propre Langue» de chaque participant. Cette règle ne s'applique pas aux ninja, qui connaissent tous les dialectes de classes. Lors d'un entretien entre personnes d'origines géographiques différentes, retirez 5 % à la compétence «Sa Propre Langue» de chaque participant. Les modificateurs précédents sont cumulatifs : un samurai d'une région donnée essayant de parler à un heimin d'une autre région subit un modificateur de -10 %, appliqué à la fois à ses chances de communication et à celle du heimin. Les kuge, les samurai courtois et le clergé bouddhiste et Shintô de caste Buke ou Kuge ignorent les règles précédentes lorsqu'ils communiquent entre eux. Les langages masculins et féminins sont différents l'un de l'autre dans chaque classe. Hommes et femmes d'une même caste se comprennent les uns les autres, mais n'essaient jamais d'utiliser le langage de l'autre sexe. Les personnes déguisées en membres de l'autre sexe ajoutent 10 % à leurs chances d'être découvertes, à cause de leur difficulté à utiliser la langue opposée. Cette règle ne s'applique pas non plus aux ninja. Les personnages qui ont vécu dans une région différente durant au moins un an peuvent la considérer comme une région connue et ils peuvent y communiquer normalement, comme dans leur région natale. Les autres langues que peuvent connaître les Nippons sont les suivantes : le Chinois (probablement le Mandarin), le Coréen et la langue d'Okinawa. «Lire sa propre langue» fait référence à la maîtrise des deux alphabets syllabaires japonais, les hiragana et le katakana. Chacun comporte une cinquantaine de pictogrammes, auxquels sont associés des sons phonétiques. Les paperasseries quotidiennes et les documents shintô utilisent ces alphabets syllabaires. Un des systèmes d'écriture communs du Nippon est le système des kanji, qui utilise les idéogrammes chinois. Tous les dialectes chinois utilisent les mêmes idéogrammes. Il n'y a donc qu'une seule compétence «Lire le Chinois», bien que chacun des dialectes majeurs puisse compter pour une compétence «Parler une Langue» différente. Les écrits bouddhistes, les documents gouvernementaux importants et les textes de sorcellerie

sont généralement écrits en kanji. Au Nippon, «Lire et Ecrire» (cette dernière compétence étant souvent nommée «Calligraphie») sont deux compétences différentes. Néanmoins, la compétence en Lecture d'un personnage ne peut jamais être inférieure à la moitié de sa compétence en Ecriture, et l'inverse est également vrai. Donc, si Hoichi a une compétence de Lecture à 20 et celle d'Ecriture à 40, et s'il augmente son Ecriture de 4 points, sa Lecture augmentera obligatoirement de 2 points.

ヒロワンモルホレミム

Les Armes

Les tables suivantes répertorient les armes japonaises. Chaque arme a trois pourcentages de base : le premier s'applique aux personnages buke et kuge, le second aux heimin et aux eta. La troisième valeur s'applique aux étrangers utilisant l'arme en question pour la première fois. Les personnages qui désirent utiliser le katana, le wakizashi, le ninjatô ou le nodachi doivent utiliser la compétence Kenjutsu (décrite dans la section Nouvelles Compétences). Les non-japonais qui désirent utiliser ces armes utilisent respectivement leur compétence Epée à 1 M ou 2 M (pour le katana ou le ninjatô), Epée Courte (pour le wakizashi) ou Epée à 2 M (pour le nodachi).

血振り

Armes de Mêlée

Catégorie d'Armes	Arme	Dégâts	FOR/DEX	ENC	%de base	Armure	RC	Prix
Hache, 1M	Masakari	1D8+1	13/9	1.0	10/10/10	8	2	100
Hache, 2M	Masakari	1D8+1	9/9	1.0	5/5/5	8	2	100
	Ono	2D6+2	11/9	2.0	5/5/5	10	1	120
Chaîne	0.5m @@	1D6	7/9	0.5	5/10/5	2/8	2	10/40
	1.5m @@	1D6	7/11	1.0	5/10/5	2/8	1	20/80
	2.5m @@	1D6	7/13	1.5	5/10/5	2/8	0	30/120
Dague	Tanto ##	1D4+2	-/-	0.5	15/20/15	6	3	33
	Jitte **	1D6	-/11	1.0	10/10/10	10	2	50
	Sai * **	1D6	-/11	1.0	10/10/10	10	2	60
Fléau	Nunchaku 1M	1D6	9/-	1.0	5/10/10	6	2	12/25
Masse	Jo 1M	1D6	7/9	0.5	15/25/15	5	2	10
	Kiseru	1D8	7/7	1.0	15/15/15	6	2	10
	Tessen	1D6	7/9	0.5	10/5/5	8	3	60
	Tonfa @	1D6	7/7	1.0	5/15/10	5	2	10
Mailloche	Bô	1D8	9/9	1.5	5/15/10	8	1	20
	Sodegarami #	1D8	9/11	3.0	5/5/5	8	1	150
	Tetsubô	2D8	15/7	4.5	5/10/5	14	1	250
Faucille	Kama*	1D6	-/-	0.5	5/15/5	6	3	40
Lance, 2M	Naginata	2D6+2	7/11	2.0	10/5/5	10	1	150
	Nagamaki	1D8+1	-/11	1.5	10/5/5	8	2	120
	Yari ##	1D8+1	-/9	2.0	15/10/15	10	1	30
	Yarinage ##	1D6+1	-/7	1.5	15/10/15	8	2	100
Kenjutsu	Katana*	1D10+1	11/11	1.5	15/10/5	14	2	350
	Ninjatô	1D8+1	11/11	1.3	15/10/5	10	2	(320)
	Nodachi	2D8	11/13	3.5	15/10/5	12	1	320
	Wakizashi *	1D6+1	7/9	1.0	15/10/5	12	2	150

* Peut être utilisé soit comme une arme de taille, soit comme une arme d'estoc, qui peut empaler. La façon de l'utiliser doit être indiquée avant de faire le jet d'attaque.

** Cette arme peut servir à briser l'arme de l'adversaire.

@ Peut être utilisé comme une sorte de massue, ou pour augmenter les Attaque et Parade au Poing de l'utilisateur. Dans ce cas, ajouter +1 aux dégâts faits par le poing, et utiliser les points d'armure de la tonfa lors d'une Parade au Poing réussie.

@@ Cette arme (appelée manrikigusari) est formée d'une corde ou d'une chaîne lestée à l'une ou aux deux extrémités. C'est une arme flexible et elle peut servir pour immobiliser comme un lasso ou un fouet (en ne causant aucun dégât), ou pour frapper avec le poids, pour 1D6 points de dégâts. Elle ne peut être utilisée en Parade. Elle peut être faite de corde ou de cheveux tressés (armure 2) ou bien de métal (armure 8). Certaines chaînes ont une deuxième arme attachée à leur extrémité. Cette arme nécessite la compétence qui lui est associée pour être utilisée. Son utilisateur doit suivre les règles se rapportant aux armes à deux mains en ce qui concerne ses attaques et parades, mais il peut utiliser sa compétence à la Chaîne ou à l'arme qui lui est attachée, suivant celle qu'il emploie. Les armes les plus communément fixées aux chaînes sont les dagues, les faucilles (appelées avec une chaîne, kusarigamb), les sai et les jitte.

Cette arme est utilisée par la police. C'est une longue perche portant des barbillons à une extrémité, pour accrocher les vêtements de la cible. Une attaque réussie peut servir à immobiliser la victime (seulement si elle est habillée) ou à faire des dommages.

Toutes les réussites spéciales avec ces armes sont des emplacements.

Remarques sur les Prix : tous les prix sont basés sur la disponibilité des armes dans une grande Cité. Si ces armes sont achetées dans un milieu Rural, dans l'Arrière-Pays ou dans une petite Cité, les prix seront différents (généralement plus élevés). Un prix entre parenthèses (ninjatô) indique que cette arme n'est généralement pas disponible et qu'elle doit être achetée au marché noir. Lorsqu'on a indiqué deux prix, le premier prix correspond à une version en corde de l'arme, et le second à une version avec chaîne de métal (qui correspond aussi à des points d'armures plus élevés).

Armes de Jet

Nom de l'Arme	FOR/DEX	ENC	Dégâts	Armure	Portée Eff/Max	Vitesse	Prix
Arc Long, Daikyū	11/9	5 (.05)	1D8+1	6	90/275	1/RC	350
Arc, Hankyū	9/9	5 (.05)	1D6+1	5	90/120	1/RC	150
Fléchette, Uchine	-/9	5	1D6	4	20/30	1/RC	75
Shuriken	-/13	1	1D3	-	20/30	1/RC	25
Javelot, Yarinage	9/9	1.5	1D8	8	20/50	1/RC	100
Mousquet*	9/-	4.0	3D6	8	50/300	1/5RM	400

Chances de Base : tous les arcs, 20/10/10 ; fléchettes et javelots, 10/10/10 ; shuriken 5/5/5 ; mousquets, 15/25/25.

Toutes les armes de jet empaient sur un succès spécial.

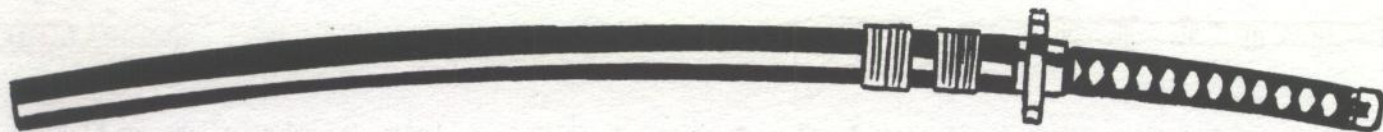
* Les fusils apparaissent au Japon aux environs de 1540. Les fusils japonais sont achetés ou copiés sur les modèles occidentaux. Les fusils du 16ème siècle sont des copies des arquebuses portugaises et espagnoles, et ceux du 17ème siècle sont des mousquets de type hollandais. La production japonaise de fusils n'était pas rare parmi les daimyō progressistes, mais elle était entièrement contrôlée par eux. La production privée ne s'est jamais développée et on n'a jamais entendu parler de possession d'armes à feu par un privé. Les daimyō équipaient leurs armées de fusils à la fin du 16ème siècle. Les samurai n'utilisaient pas de fusils eux-mêmes (c'était en-dessous de leur dignité), mais dirigeaient des régiments de mousquetaires heimin. La paix Tokugawa a sonné le glas des grandes armées heimin et a éliminé les fusils de l'armée (maintenant principalement samurai). Les fusils sont restés en utilisation dans les forces de police. Les pistolets et autres petites armes à feu ont été importées par les portugais et les hollandais en petites quantités. Quelques rônin et bandits Tokugawa portaient des pistolets dissimulés dans les plis de leur kimono, mais ils subissaient des peines sévères lorsqu'ils étaient pris. On n'a pas fondu de canons au Japon jusqu'aux environs de 1850, bien que certaines armées en empruntaient parfois aux vaisseaux portugais et hollandais.



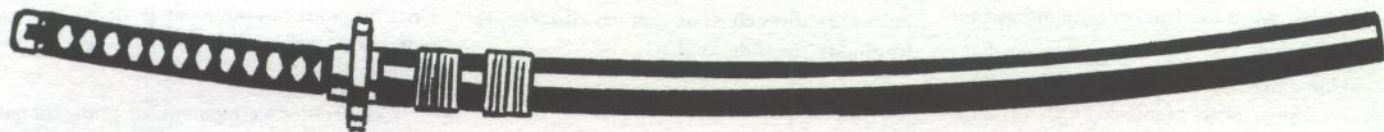


サ
ケ

K
I



Le Ki



La magie au Nippon, qu'il s'agisse de la magie des esprits, de la magie divine ou de la sorcellerie, dérive des myriades de dieux et de kami. Mais il existe une autre capacité «magique», basée sur l'énergie personnelle que chacun possède en lui : le KI. Ce pouvoir se manifeste uniquement chez des gens dont la vie entière est vouée à l'accomplissement suprême de ses compétences et capacités personnelles. Cet accomplissement nécessite une osmose parfaite entre le corps et l'esprit, et se traduit par le contrôle de trois voies : la méditation (représentée dans le jeu par la compétence Cérémonie), la force intérieure (assimilée au POU) et la maîtrise des capacités naturelles.

Les Nippons pensent que l'on peut atteindre ces buts en une unique explosion d'énergie. Quelle que soit la compétence pratiquée, l'action est courte et intense, après une période de préparation extrêmement longue. Un calligraphe peut méditer des heures, puis tracer subitement son caractère en une ou deux secondes. Le résultat est une pièce de maître qui passera à la postérité. Une telle explosion d'énergie est attribuée au Ki. La même règle s'applique aux combats au sabre des grands maîtres, à la pratique du Nô, et même aux Grands Champions de Sumô.

Néanmoins il est impossible aux sorciers et prêtres d'acquérir du Ki, leur temps disponible étant déjà dédié aux études, à la prière et à la méditation.

Tout aventurier qui atteint 90 % ou plus dans une compétence et qui en est digne gagne du Ki. Le Ki se mesure en pourcentage, exactement comme les compétences normales. Le pourcentage de Ki est égal au POU multiplié par un. Ce multiplicateur peut être modifié

par la pratique d'une période plus ou moins longue de méditation avant l'action (voir tableau : Multiplicateur de méditation).

Une fois qu'un aventurier a obtenu du Ki, celui-ci reste dormant et inutile jusqu'à ce qu'il recherche un Maître qui réveille ses capacités. Un Maître du Ki est défini comme étant un individu possédant la compétence spéciale «Maîtrise du Ki» à 90 % ou plus. Cette compétence spéciale est normalement réservée à des personnages non joueurs, car elle représente l'accomplissement total d'une vie dédiée à cette maîtrise, et par là même, ne peut être développée par des aventuriers. Pour trouver ce maître, utilisez les Points d'Honneur (décrits dans le chapitre Samurai de ce livre). Une fois qu'on l'a trouvé, il éveillera volontiers le Ki de la compétence que l'aventurier a maîtrisée. Tant qu'il restera en bonne relation avec son élève. Il faut 50 heures d'entraînement avec un maître pour éveiller son Ki dans une compétence particulière. Un aventurier peut essayer de contacter un kami ancestral ou le kami d'un lieu, pour que celui-ci lui tienne lieu de maître (en supposant que le dit kami ait les connaissances nécessaires). Les autres kami et les bosatsu ne peuvent être d'aucune aide dans ce domaine - seuls ceux qui sont proches de l'aventurier lui enseigneront le Ki. Les créatures fantastiques, comme les tengu ou les kirin, peuvent également enseigner ou éveiller le Ki, mais il faut les convaincre de le faire d'une manière particulière, déterminée par la campagne et le maître de jeu.

Exemple : *Matsuihiroto développe son talent pour jouer du biwa (une sorte de luth japonais). Après s'être renseigné, il apprend qu'il existe un grand «senseï» (maître) dont la réputation dépasse les frontières de sa région. Il va donc le voir*

afin d'en apprendre plus. Le senseï accepte de lui apprendre à utiliser son énergie intérieure, son Ki.

Pendant un mois, Matsuihiroto va devoir accomplir de basses besognes afin de prouver sa bonne volonté. Puis après ce mois, le «senseï» commencera à éveiller son Ki en lui faisant faire de grandes périodes de méditation.

Au bout de quelques jours Matsuihiroto aura réussi, sous la direction attentive de son senseï à éveiller son Ki et sa musique en sera complètement transformée.

Important : si les augmentations de la compétence sont encore possibles, le niveau de Ki ne peut pas être augmenté avec l'expérience. Le seul moyen est de développer la compétence Maîtrise du Ki, mais cet aventurier ne pourra plus dès lors participer aux aventures (sauf accord du maître de jeu).

ヒロワンモルホレミム

Utilisation du Ki

Pour utiliser le Ki d'une compétence, le joueur de l'aventurier annonce son intention d'utiliser son Ki, et lance 1D100 sous sa compétence. Si ce jet est réussi, aussi bien sous sa compétence que sous son niveau de Ki modifié, on considère l'effet du Ki approprié tout en consommant les points de POU nécessaires.

Cette dépense de POU est instantanée. Si le jet de Ki est raté, les points de POU sont tout de même dépensés, et l'utilisateur effectue son action (si le jet de compétence est réussi) comme d'habitude.

On peut utiliser la Cérémonie pour augmenter son Ki. Il suffit pour cela de réussir un jet de pourcentage sous sa compétence en Cérémonie.

Si cette compétence est réussie, on pratique celle-ci normalement, en prenant les heures comme équivalence pour le multiplicateur. Le Ki ne peut donc pas être multiplié par Cérémonie dans une situation de combat. Lorsque la Cérémonie s'achève, le pourcentage de Ki indiqué par l'utilisateur est augmenté selon le multiplicateur obtenu pour une durée égale à son POU en heures. Ce multiplicateur ne peut en aucun cas dépasser celui indiqué sur le tableau.

Une déclaration de Ki ne peut être annulée. En dépensant ses points de POU, l'aventurier s'oblige à utiliser son Ki, et risque de ne pas avoir la possibilité de tenter d'améliorer sa compétence.

Un aventurier qui, durant les Déclarations d'Intentions a déclaré qu'il tentait une attaque en Ki, et qui décide par la suite qu'il ne fera que parer, perd les points de magie ou de POU utilisés.

Table des Modificateurs de Ki

Durée de la Cérémonie	Modificateur
Pas de cérémonie	x 1
1 heure	x 2
3 heures	x 3
6 heures	x 4
8 heures ou plus	x 5

Exemple : Hoichi Sans-Oreille se prépare à donner un concert devant le daimyô lui-même. Il passe la nuit précédente en méditation (équivalent de Cérémonie), pour un total de 8 heures. Lorsqu'il en sort, il effectue un jet sous sa compétence en Jouer Tambour et fait 15. Il réussit donc son jet de compétence et son jet de Ki, puisqu'il a 12 en POU. Son pourcentage de Ki était donc égal à 12×5 , soit 60 %.

Une Cérémonie plus longue ne lui aurait de toutes façons pas permis d'augmenter ce pourcentage maximum. En résultat, sa prestation magnifique émeut le daimyô qui le récompense généreusement.

ヒロワンモルホレミム

Ki des Compétences

Les compétences décrites ci-dessous possèdent du Ki. Les maîtres de jeu qui ajouteront de nouvelles compétences, telles que Contempler la Lune, Origami, Kadô (ou Ikebana, arrangement floral), etc..., peuvent en prévoir pour ces compétences.

Ki de Combat

On peut obtenir du Ki en attaque avec toutes les armes japonaises et en corps à corps, en parade avec toutes les armes de mêlée, et en Esquive. Le Ki ne peut être utilisé avec des armes étrangères.

Le Ki de parade est le même pour toutes les armes. Il en est de même avec les attaques, quelle que soit l'arme utilisée. Les résultats d'une attaque en Ki avec une arme de jet différent de ceux obtenus avec une arme de mêlée, mais sont tous semblables. Les attaques, parades et esquives en Ki ne sont pas affectées par les modificateurs de combat.

Ki d'Attaque

Le combattant annonce en début de round son intention d'utiliser son Ki en attaque. Il effectue son jet d'attaque à son RA. Si celui-ci réussit aussi bien sous son pourcentage de compétence que sous son Ki, il peut alors tenter une attaque supplémentaire à chaque RA à son pourcentage normal, et ce jusqu'au RA-10. Chaque attaque supplémentaire lui coûte 1 point de POU, mais il ne subit pas de malus pour ces attaques.

Ces attaques ne peuvent être dirigées que sur une personne. Une attaque sur deux personnes divise le pourcentage de la compétence par deux, mais pas celui du Ki. Les attaques supplémentaires acquises en cas de Ki pourront être divisées ou non, au choix du joueur, et ne coûteront que 1 point de magie.

Attaque avec une Arme de Jet : le combattant dépense un point de POU au début du round pour chaque projectile pour lequel il veut invoquer son Ki. S'il a l'intention de tirer deux flèches, il doit invoquer son Ki pour les deux. Si, lors de son attaque, il réussit une attaque en Ki, c'est-à-dire que le résultat de son dé est inférieur à sa compétence et à son pourcentage de Ki, le projectile touche exactement l'endroit qu'il désire.

En termes de jeu, le projectile ignore toute armure que la cible peut posséder, et le tireur peut choisir la partie du corps qu'il désire toucher.

Attaque au Corps à Corps, Atemi-waza : Lorsque cette compétence est utilisée, le combattant peut décider d'utiliser son Ki pour provoquer une paralysie temporaire de son adversaire. En dépensant 1D3 points de POU, l'adversaire est paralysé pour un round complet, et ne pourra donc bouger qu'à son RA, le round suivant.

Ou, il peut décider de le repousser pour le même coût de points de pouvoir. L'adversaire se retrouve alors projeté à 1D6 mètres et subit 1D6 points de dégâts supplémentaires.

Attaque au Corps à Corps, Ju-jutsu :

Lorsque le combattant utilise son Ki dans le cadre d'une immobilisation, il peut en dépensant un point de magie, bloquer son adversaire de manière à ce que ce dernier ne puisse se libérer qu'en effectuant un critique en ju-jutsu, ou qu'il utilise son Ki dans cette même compétence.

Ki de Parade

Le combattant annonce sa volonté d'utiliser son Ki en parade au début du round. Lorsqu'il effectue sa parade à son RA et qu'elle est réussie aussi bien sous sa compétence que sous son pourcentage de Ki, il peut tenter une autre parade à chaque RA, et ce jusqu'au RA-10.

Ces parades s'effectuent au pourcentage normal. Chaque parade supplémentaire coûte 1 point de magie.

Ki d'Esquive

Le combattant annonce en début de round son intention d'utiliser son Ki en Esquive. S'il réussit une esquive sous son Ki, il peut tenter une Esquive supplémentaire par RA et par attaquant, en dépassant la limite normale de deux actions de RuneQuest.

Il peut continuer ainsi jusqu'au RA 10, du moment qu'il dépense 1 point de POU par esquive. Il ne peut toutefois pas tenter plus d'une esquive par attaquant.

Ki en Iaijutsu (Dégainer)

Le combattant doit dépenser un point de POU au début du round. Si son jet de dés est inférieur à son Ki en Iaijutsu, il est traité comme une réussite critique dans cette compétence (consultez la description de la compétence Iaijutsu dans le chapitre Création du Personnage). Il a donc automatiquement l'initiative pour ce round, et son RA est égal à 1.

Si deux coups portent dans le même RA, l'individu ayant la plus grande base de Ki en Iaijutsu (sans tenir compte des bonus temporaires dus à la Cérémonie, et indépendamment des DEX relatives) frappe le premier, tuant ou amputant peut-être son adversaire, et évitant ainsi une riposte éventuelle. Les Maîtres combinent généralement leur Ki en Iaijutsu et Kenjutsu.

Ki en Yadomejutsu (Parer Flèches)

Le combattant doit annoncer au début du round son intention d'utiliser son Ki pour sa compétence en Yadomejutsu.

Si son premier jet de compétence réussit l'est aussi sous son pourcentage en Ki, il peut alors tenter une parade par flèche à tout RA, depuis son RA de départ jusqu'au RA 10. Chaque parade de flèche lui coûtera 1 point de magie.

Exemple d'Utilisation du Ki de Combat

Trois ninja tendent une embuscade au jeune Miyamoto Musashi, qui va contempler la lune. Musashi n'a pas d'armure, et son arme est au fourreau, mais placée pointe vers le haut, pour lui permettre de frapper en Iaijutsu. Les ninja portent leurs cottes de mailles matelassées spéciales et ils ont déjà tiré leurs lames, prêts à frapper.

Le pouvoir de Musashi étant de 16, son Ki en Iaijutsu (Dégainer) en instantané est donc de 16 %. Son Ki en attaque au Kenjutsu (à une main) est aussi de 16 %, et son Ki en parade au Kenjutsu est de même à 16 %. Son Iaijutsu est de 120 %, et ses Attaque/Parade en Kenjutsu sont de 150 %. Musashi annonce au début du round sa volonté d'utiliser son Ki pour ces trois compétences.

Musashi décide de frapper deux des ninja en divisant son attaque. Son arme n'est pas dégainée, il utilise donc sa compétence Iaijutsu (Dégainer). Son joueur fait 08 sur le jet de dés. Ordinairement, ce n'est pas un succès critique, mais comme Musashi a invoqué son Ki en Iaijutsu, tout jet inférieur ou égal à 16 est un résultat critique. Musashi frappe donc à un RA de 1.

Au rang d'action 1, il doit encore faire un jet d'attaque. Son joueur lance les dés et fait 04

- son attaque en Ki réussit. Le ninja pare la première attaque, mais le jet de Musashi indique que son katana fait des dégâts critiques, soit 22 points plus le bonus de force de Musashi, 1D4.

Le ninjatô de l'assassin ne bloque que 10 points et sa cotte de mailles est inutile contre un coup critique. Le ninja tombe, mortellement blessé. D'après les règles normales de RuneQuest, la seconde attaque de Musashi ne peut avoir lieu moins de 3 RA après la première. Grâce à son Ki, Musashi fait sa seconde attaque au rang d'action 2 - avant que les ninja n'aient pu faire leur première attaque (remarquez les avantages du Ki). Son joueur fait 48, c'est un succès normal, puisque que Musashi a divisé son attaque, ce qui réduit son attaque à 75 %. Avec sa cotte de mailles et une parade réussie, le second ninja ne subit aucun dégât.

Au rang d'action 3, Musashi dépense un point de POU et tente une attaque divisée par 2 sur les 2 ninja restants. Ses deux jets de dés sont de 85 -un manqué- et 62, une réussite, mais parée par le dernier ninja. Au rang d'action 4 Musashi dépense de nouveau un point de POU et fait une attaque complète sur un des deux ninja restants. Son jet de 48 est une réussite simple que le ninja ne peut parer et il prend donc des dégâts normaux, moins son armure. Musashi décide d'arrêter là ses actions afin d'économiser ses points de magie.

Les deux ninja restant frappent finalement au rang de coup 6. Musashi bloque l'attaque avec un jet de parade de 12 ; son résultat étant inférieur à son Ki, il peut tenter un second jet de parade contre l'autre ninja en dépensant un point de magie. Son joueur fait 05. Ce résultat n'est pas seulement inférieur à son Ki, c'est aussi une parade critique, puisque la parade normale de Musashi est de 100 % (le Ki en parade de Musashi n'augmente pas ses chances de faire une parade critique, mais lui permet de faire plusieurs parades). Il pourrait tenter une troisième parade, s'il subissait d'autres attaques durant ce round. La bataille continue.

Au début du second round, Musashi annonce qu'il utilisera son Ki en attaque uniquement. Les deux ninja frappent au rang de coup 6, mais Musashi repousse sa riposte jusqu'au rang de coup 10 - il prépare un Coup Visé, ce qui réduit son attaque à 75 %, mais pas son Ki (qui n'est pas réduit par les modificateurs de combat).

Les deux ninja frappent et Musashi en pare un, faisant 52, un succès. Il ne peut donc pas tenter une autre parade de round. Le premier ninja qui touche, est paré, et fait 13 points de dégâts, qui sont facilement absorbés par les points d'armure du katana de Musashi. Cependant, l'attaque du deuxième ninja est de 89, un échec, et Musashi a la chance d'éviter d'être blessé.





Au rang d'action 10, Musashi fait 12 pour son attaque, ce qui est bien en dessous de son Ki. Le ninja pare désespérément, mais son ninjatō ne bloque que 10 points de dégâts sur les 24 qu'il subit. Comme il a visé, Musashi décide de toucher la poitrine. Avec quatorze points de dégâts, le ninja est pratiquement coupé en deux, et Musashi se tourne vers son dernier adversaire. Musashi dépense donc un point de POU pour invoquer son Ki en attaque au katana.

L'unique ninja survivant décide de jouer le tout pour le tout, frappant avec son ninjatō et au pied trois rangs d'action plus tard (deux attaques mais pas de parade, ce qui est bien permis à RuneQuest). Musashi et le ninja frappent tous les deux au rang de coup 6, mais la DEX de Musashi est de 18, alors que celle du ninja n'est que de 16, et c'est Musashi qui donne le premier coup. Son joueur fait 92, un

succès normal. Seuls 3 points de dégâts traversent la cote de mailles du ninja. Le joueur de Musashi fait 18 pour parer le sabre du ninja, mais le coup de pied en Arts Martiaux qui suit au rang de coup 9 lui fait 7 points de dégâts dans la jambe droite et il tombe. Musashi ne peut rien faire pour empêcher cela, car il n'a pas essayé d'utiliser son Ki pour une parade supplémentaire. La tactique désespérée du ninja a fait ses preuves.

Au troisième round de combat, il semble que les choses vont mal pour Musashi, couché sur le dos, avec la jambe droite inutilisable. Il dépense un point de POU pour son Ki d'attaque, et frappe à son rang de coup normal. Le ninja a décidé d'attaquer à nouveau deux fois, en utilisant le sabre et le pied, comme précédemment. A nouveau, Musashi frappe le premier, son joueur fait 05, ce qui est inférieur à son Ki en attaque. L'attaque du ninja est brisée

nette par le sabre de Musashi, qui lui sectionne le bras gauche. Le ninja manque son jet sous CONx1, ce qui lui aurait permis de continuer à combattre, et il tombe. Il réalise qu'il a échoué dans sa mission et, de ses dernières forces, il s'empale sur son ninjatō. Il meurt rapidement, de sa propre main. Le point de pouvoir dépensé n'aura donc servi à rien. Musashi se relève et, utilisant son sabre comme une béquille, part en boitillant dans la direction du médecin le plus proche.

Ki en Artisanat

L'utilisateur dépense un point de POU avant de faire son jet de Ki en Artisanat. Si le Ki est réussi, l'objet n'est pas seulement un objet d'art de valeur, mais il a aussi des propriétés assimilables au niveau des règles à des propriétés «magiques» mineures. Les propriétés exactes qu'il possède dépendent de l'objet et de l'artisan, et sont choisies par le maître de jeu, mais sont en général un bonus de +1 en relation avec le type de l'objet, pour un point de POU dépensé. Les oeuvres d'un même artisan devraient toutes avoir des propriétés similaires ou proches. A la rigueur, un maître artisan possédant du Ki pour ses compétences artisanales pourra l'utiliser pour créer un défaut ou une nécessité particulière. Un Kimono peut augmenter l'APP de celui qui le porte d'un point. Un sabre peut être assoiffé de sang - il fait toujours au moins un point de dégâts sur une attaque réussie si il n'est ni paré ni esquivé, quelle que soit l'armure de sa victime, mais chaque fois qu'il est tirée, il doit goûter le sang, sous peine de s'émousser.

S'il le désire, un artisan peut dépenser plus d'un point de POU lorsqu'il crée un objet. Dans ce cas, le bonus de celui-ci augmente en conséquence.

Artisans possédant du Ki

- Bonsai** - Jardinage miniature.
- Chokokujutsu** - Sculpture et gravure.
- Gahō** - Peinture.
- Kadō** - Arrangements floraux.
- Kenchiku** - Architecture.
- Création d'instruments de musique.
- Ningyōjutsu** - Création de poupées.
- Origami** - Papier plié.
- Orimono** - Tissage.
- Ryōri** - Arts culinaires.
- Shodō** (Ecrire Japonais ou Chinois) - Calligraphie.
- Teienjutsu** - Création de jardins.
- Togei** - Poterie et laque.
- Washi** - Création de papier.
- Création d'armes.
- Yoroi** - Création d'armures.

Tous les artisanats ne possèdent pas un Ki associé. Seuls les artisanats pouvant être raisonnablement considérés comme des «arts» ont du Ki. Les tanneurs (qui manipulent des cadavres d'animaux, ce qui est un travail répugnant au Nippon) n'ont pas de capacités de Ki. Les tâches telles que l'entretien d'une ferme, la cuisine, etc, n'en ont pas non plus. S'il y a un doute sur l'existence de Ki pour un artisanat donné, c'est le maître de jeu qui a le dernier mot.

Ki en Spectacle

Le Ki fonctionne de la même manière pour toutes les compétences de spectacle. L'artiste dépense 1D6 points de POU au moment où il écrit son poème, chante, joue d'un instrument, etc...

Si le jet de compétence est inférieur ou égal au Ki de l'artiste dans cette compétence, le spectacle qu'il offre est d'une qualité exceptionnelle. Cela peut aussi agir comme un type de Divination spéciale pour l'artiste ou, si c'est approprié, pour l'individu à qui le spectacle ou le poème est dédié.

Cette Divination spéciale devrait être fournie par le maître de jeu sous la forme d'un mot ou d'une courte phrase qui fasse allusion au futur, au présent, ou au passé. Contrairement à la Divination normale, l'artiste ne pose aucune question.

Arts possédant du Ki

Théâtre.

Bunraku - Spectacles de marionnettes.

Buyo - Danse.

Cha-no-yu - Cérémonie du thé.

Kado - Arrangements floraux.

Jouer (d'un instrument), y compris le koto (harpe nipponne), fue (flûte), shakuhachi (clarinette nipponne), shamisen (banjo nippon), biwa (mandoline nipponne), taiko (tambour), tsutsumi (petit tambour).

Shi - Poésie.

Uta - Chant.

Ki en Agilité

Grimper

Le grimpeur dépense un point de POU juste avant de tenter son jet. Un Ki réussi en Grimper permet à un personnage d'escalader des parois à pic (ou même surplombantes), de s'accrocher et de se déplacer aux plafonds, et d'autres faits similaires normalement impossibles avec la compétence normale de Grimper.

La plupart, pour ne pas dire tous, les Maîtres du Ki en Grimper sont des ninja.

Sauter

L'utilisateur dépense un point de POU juste avant de tenter son jet de Saut. S'il invoque son Ki avec succès, le personnage peut sauter jusqu'à quatre fois sa taille horizontalement et deux fois sa taille verticalement, avec ou sans élan. Le Ki en Saut peut aussi être utilisé lorsqu'un aventurier tombe d'une grande hauteur - un Ki en Saut réussi permet non seulement de choisir la localisation sur laquelle il atterrit, mais réduit aussi les dommages de la chute de 3D6.

Il faut donc que son utilisateur chute de plus de 9 mètres pour subir des dégâts. La plupart, sinon tous les Maîtres du Ki en Sauter sont des ninja.

Equitation

Le Ki d'équitation peut être invoqué pour l'une des trois raisons suivantes. Dans chaque

cas, le cavalier dépense 1D3 points de magie, puis tente un jet de Ki en Equitation. Si son Ki réussit, il peut choisir l'un des trois effets suivants :

1) Pendant une heure, ni le cheval ni son cavalier ne perdront de la fatigue.

Cet effet prendra fin lorsque le cavalier descendra de cheval ou à la fin de l'heure, suivant l'événement qui surviendra le premier.

2) Pendant une heure, la vitesse du cheval augmente de 1, mais il n'y a pas de perte de fatigue supplémentaire.

Si le cavalier le désire, il pourra dépenser 2D3 points de POU et augmenter la vitesse du cheval de 2 points. 3D3 points de POU augmenteront la vitesse du cheval de 3 points et ainsi de suite.

3) Pendant cinq minutes, on ajoute 20 pour cent à toutes les compétences du cheval.



Nager

Le nageur dépense un point de POU lorsqu'il tente un jet de Nager. Si son Ki réussit, il peut nager à une vitesse de 10 mètres par round (1 mètre par rang d'action) jusqu'à son prochain jet de Nager. Sinon, il peut utiliser son Ki pour essayer de retenir son souffle sous l'eau. Si son Ki en Nager est réussi, sa CON est doublée pour tout ce qui concerne les jets de survie à l'asphyxie, jusqu'à ce qu'il soit forcé de reprendre sa respiration.

Lancer

L'utilisateur dépense un point de POU lorsqu'il tente son jet de Lancer. Si son Ki réussit, il peut placer l'objet lancé exactement où il le désire, ou même le faire ricocher sur d'autres objets pour arriver exactement à son but. La portée maximum normale d'un lancer est doublée pour lui.

Ki de Connaissance

Artisanat

Les effets du Ki en artisanat ont déjà été décrits plus haut.

Premiers Soins

L'utilisateur doit dépenser un point de POU au moment où il tente son jet de

Premiers Soins. Si son Ki réussit, il a le même effet qu'une réussite critique, et permet de récupérer 1D3+3 points de dégâts.

En dépensant deux points de POU, l'effet peut être augmenté et permettre de récupérer 2D3+3 points de dégâts. La dépense de deux points est la maximale autorisée pour cette utilisation du Ki.

Navigation

Le capitaine doit dépenser 1D6 points de POU lorsqu'il tente son jet de Navigation. Si son Ki est réussi, la Navigabilité de son vaisseau est améliorée de 5 points pour un nombre d'heures égal au POU du capitaine.

Ki de Manipulation

Dissimuler

L'utilisateur dépense un point de POU au moment où il tente son jet en Dissimuler. Si son Ki réussit, l'objet dissimulé devient complètement invisible et intangible jusqu'à ce qu'il soit remarqué par un jet en Rechercher ou que l'individu qui l'a dissimulé désire le montrer.

S'il le désire, l'utilisateur peut ne cacher qu'une partie de l'objet. Cette compétence est souvent utilisée associée à un Ki en Artisanat.

Inventer

L'utilisateur dépense un point de POU lorsqu'il tente son jet en Inventer. Si son Ki réussit, l'objet assemblé possède une capacité magique mineure choisie par le maître de jeu, en accord avec le personnage et l'objet. Cet effet peut être combiné avec le Ki en artisanat approprié, afin d'en augmenter le POU.

Parmi ces effets magiques, on peut trouver une serrure qui ne s'ouvre que par une manipulation particulière connue seulement de son propriétaire légitime, une porte qui grince lorsqu'on la force, ou un piège qui ne se déclenche que lorsqu'un samurai du clan Taira peut en être la victime.

Un piège ou une serrure créé avec le Ki d'Inventer ne peut être circonvenue ou désassemblée en toute sécurité que par son créateur ou par un autre jet en Ki d'Invention.

Ki de Perception

Ecouter

L'utilisateur de cette compétence doit dépenser un point de POU au moment où il tente son jet d'Ecouter. Si son Ki réussit, il peut entendre des bruits normalement inaudibles pour un humain. Il peut entendre des battements de coeur, écouter l'herbe pousser, etc...



Scruter

L'utilisateur doit dépenser un point de POU lorsqu'il tente son jet de Sauter. Si son Ki réussit, il peut remarquer des objets normalement imperceptibles aux humains. Il peut voir des mouches voler à plus de cent mètres ou les taches solaires, ou détecter un ninja entièrement vêtu de noir dans l'obscurité la plus absolue, etc...

Chercher

L'utilisateur dépense un point de POU au moment où il tente son jet de Chercher. Si son Ki réussit, il peut voir des choses qui ne sautent pas aux yeux des humains. Il peut dire la caste et le métier d'un individu déguisé (s'il tente de démasquer un ninja déguisé grâce au Ki, c'est la plus haute valeur de Ki qui l'emporte) ou bien si une personne donnée possède du Ki ou non. Il peut dire si une porte a été ouverte depuis la dernière fois qu'il l'a vue, etc...

Pister

L'utilisateur doit dépenser un point de POU lorsqu'il tente son jet de Pister. Si son Ki réussit, il peut suivre une piste dans des condi-

tions normalement impossibles pour un humain. Il peut suivre une personne dans une rue pavée et bondée, ou suivre la piste d'un serpent dans l'herbe haute, etc...

Ki de Discrétion

Déguisement

L'utilisateur doit dépenser 1D6 points de POU au moment où il se déguise. Si le jet sous son Ki de Déguisement est réussi, celui-ci devient réel pour un nombre d'heures égal à son POU. Si un homme se déguise en femme, il deviendra réellement une femme pour cette durée. S'il a voulu se donner une apparence plus jeune ou plus vieille, il deviendra réellement plus jeune ou plus vieux. On ne peut diminuer sa TAI en-dessous de la moitié de la TAI d'origine, ni faire plus que la doubler. Les altérations apparentes des caractéristiques par le Ki de Déguisement n'ont aucun effet sur les véritables caractéristiques du personnage ou sur ses modificateurs. On ne peut imiter que des humains ou des créatures humanoïdes. Tous les Maîtres du Ki en Déguisement sont des ninja.

Evasion

L'utilisateur doit dépenser 1D3 points de POU lorsqu'il essaie de Se Cacher. Il faut que des ombres soient présentes pour qu'il puisse s'y enfoncer.

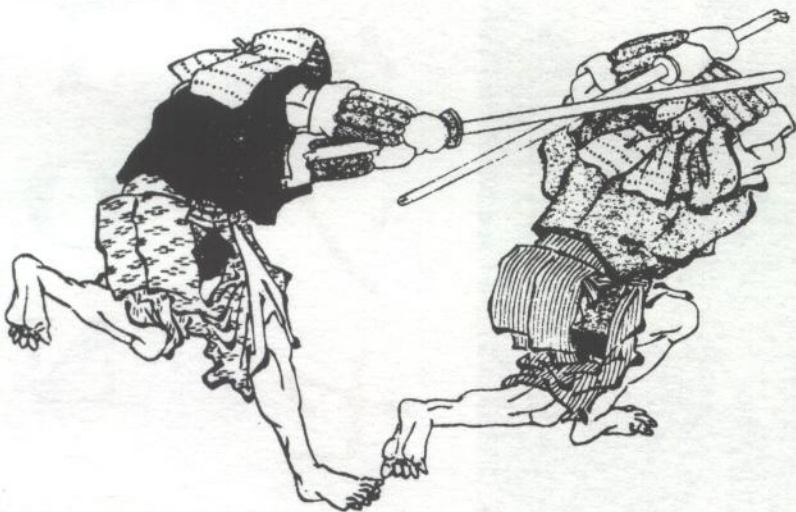
Si son Ki en Se Cacher est réussi, il devient invisible et intangible et reste invisible jusqu'à ce qu'il décide de se déplacer, de lancer un sort ou de préparer une arme.

Il reste invisible même si par la suite la zone est éclairée, dispersant tout ou partie des ombres présentes. Tous les Maîtres du Ki en Se Cacher sont des ninja.

Mouvement Silencieux

L'utilisateur doit dépenser 1D3 points de POU lorsqu'il tente son Mouvement Silencieux. Durant les cinq minutes qui suivent, il ne laisse absolument aucune trace, même dans la boue ou dans le sable. Il peut même marcher sur des oeufs sans les briser.

Les planchers rossignols sont absolument inefficaces contre lui, à moins que leur constructeur n'ait réussi son propre Ki lorsqu'il les a construits.



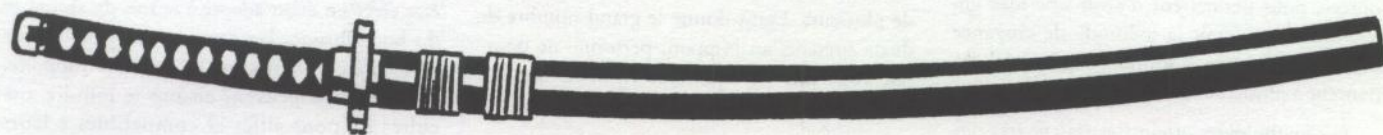
RELIGION

ツオシケキケソセ





Religion et Magie



Sorcellerie

La sorcellerie nipponne est basée sur les enseignements mystiques et éthiques du Tao, originaire de Chine. Le monde, et tout ce qu'il contient, est vu comme le résultat d'interactions entre les cinq éléments : le feu, l'eau, l'air ou le vent, la terre et le vide. Le dernier de ces éléments, omniprésent et contenant tout le reste, ne peut être manipulé directement par la magie.

Le sorcier nippon sait que l'ordre de l'univers est soumis à des règles métaphysiques rigoureuses. À la différence des sorciers européens, il perçoit le contrôle de ces principes comme une discipline interne de l'esprit plutôt que comme une maîtrise externe qu'on lui enseigne. Il recherche ce contrôle par des exercices mystiques austères et lui permet de se manifester par son commandement des forces de la sorcellerie.

Toutefois, tous les sorciers ne sont pas taoïstes. Beaucoup sont plutôt des sages confucianistes, qui se spécialisent dans l'utilisation du Ching et de la divination. Ces sages sont très demandés dans toutes les cours des daimyô importants, pour leurs capacités de divination et de perception des jours favorables. Néanmoins, un général samurai audacieux interdisait formellement ces consultations parce qu'elles causaient des retards pouvant amener la défaite de son armée. Certains fonctionnaires refusaient de sortir de chez eux les jours qui avaient été jugés de mauvais augure pour eux.

Les véritables pratiquants de la sorcellerie (par opposition à ceux qui se limitent principalement à la divination) sont regardés avec sus-

picion par la plus grande partie de la population, et ils sont loin d'être appréciés par les Nippons de tradition religieuse.

Heureusement pour les sorciers, il est commun au Nippon de séparer ses croyances publiques et privées. Ils peuvent donc aisément cacher leurs pratiques ésotériques derrière une façade publique de pratiques religieuses.

Beaucoup de contes populaires portant sur des événements magiques les attribuent à la «sorcellerie». Il arrive bien souvent que la magie de ces contes soit de la magie des esprits ou divine.

Magie des Esprits

Cette magie prend sa source dans les kami et dans la magie latente du pays lui-même. Elle est disponible pour tous ceux qui la cherchent. Ses sorts peuvent être appris dans les nombreux sanctuaires et temples qui parsèment le Nippon, où les prêtres l'enseigneront à tous ceux que les déités accepteront, en échange d'une donation appropriée.

Sinon, on peut contacter de vieux prêtres ermites ou les kami eux-mêmes, afin qu'ils enseignent à ceux qui ont soif de savoir.

Magie Divine

Certains dieux nippons ont un culte suffisamment organisé pour constituer une religion de RuneQuest. À l'époque féodale, la plupart des dieux de la mythologie nipponne n'ont pas ou peu de serviteurs du culte. De tels dieux n'ont donc pas grand-chose à faire avec le monde nippon et sont ignorés dans le jeu.

La magie divine n'est disponible que pour ceux qui se dédient à un culte et suivent ces restrictions. La magie des esprits d'un culte peut toutefois être apprise par les Nippons sans qu'ils se dédient complètement à celui-ci.

Magie Rituelle

Magie rituelle et cérémonie font partie de tous les types de magie pratiqués au Nippon. Toutes les magies d'enchantement sont présentes.

Les conjurations existent également, mais la liste normale des êtres conjurés est légèrement différente : kami ancestraux, bakemono, baku, esprits de maladie, fantômes élémentaires, esprits de guérison, hellions, esprits d'intellect, kami des éléments, kami des lieux, Myô-ô, oni, esprits de passion, esprits de pouvoir, esprits de sorts, Ten, spectres.

ヒロワンモルホレミム

Mythologie et Religion

La religion est un système de croyances qui, d'une manière ou d'une autre, relie l'individu à un monde supérieur. Les nippons se rattachent à ce monde supérieur par leur croyance aux kami et à d'autres déités et esprits de puissance et d'importance variables. La religion comprend une certaine révérence envers ces dieux (exprimée par les sacrifices), et elle sous-entend une contrepartie du dieu pour son adoration, exprimée à RuneQuest par les sorts de magie.

La mythologie est un ensemble de connaissances apportant des explications importantes sur les déités. Pour la plupart des lecteurs modernes, les contes mythologiques restent intéressants, bien qu'ils soient naïfs et souvent incompréhensibles. Notre connaissance des mythes provient d'anciennes sources manuscrites, elles-mêmes tirées de traditions orales encore plus anciennes. Le but originel de la tradition était d'expliquer la religion, mais ces faits ont été oubliés il y a longtemps par les auteurs qui ont finalement pris note des récits. Des extrapolations à partir de plusieurs sources, nous permettent d'avoir une idée générale de ce qu'était la méthode de croyance active. Ces formes d'adoration générales remontent à plusieurs milliers d'années.

Les mythologies originelles étaient très différentes de celles qui furent retranscrites, parce qu'à cette époque, les adorateurs comprenaient le sens véritable des contes. Le passage de l'étape des révélations sensées à celle d'histoires à demi-oubliées est graduel et reflète l'incapacité croissante de la religion à satisfaire les besoins spirituels des masses. De telles forces ont travaillé tout au long de l'histoire du Japon, comme le démontre amplement l'apparition constante de nouvelles philosophies religieuses. Mais simultanément, certains éléments des croyances japonaises sont restés inchangés, ou ont influencé les changements qui ont eu lieu. L'existence même de la doctrine religieuse du Ryôbu-shintô en est un excellent exemple. Plus tard, certains Japonais purent intégrer certaines des croyances chrétiennes dans leur foi, sans

voir aucune contradiction entre les croyances du bouddhisme, du christianisme et du shintô. Le monde des samurai de RuneQuest considère que les Nippons vivent encore leur ancienne foi, et que cette foi leur donne accès à la magie. La nature exacte des sorts disponibles varie avec la déité et la façon dont on l'adore.

La plupart des Nippons sont polythéistes : ils suivent les dogmes de plusieurs religions à la fois. En même temps, ils ne se sentent tenus par aucune des interdictions d'une religion donnée. En termes de RuneQuest, ils ne sont ni initiés ni prêtres d'aucun culte, mais adeptes de plusieurs. Etant donné le grand nombre de dieux présents au Nippon, personne ne pourrait avoir une vie équilibrée en se dévouant à un dieu et en ignorant les autres.

Cela ne signifie pas que les Nippons n'aient pas de relations avec leurs déités ou qu'ils n'adorent aucun dieu. bouddhisme et shintô sont importants dans la vie et les croyances d'une personne. Chaque foi se rapporte à des aspects spécifiques de l'existence. Une secte historique, la secte bouddhique Tendai, a formalisé cette approche de la religion dans la doctrine du Ryôbu-Shintô, ou de la double voie du bouddhisme et du shintô. Cette philosophie religieuse cherche les correspondances existant entre les anciennes déités animistes du shintô et les dieux du bouddhisme, importés d'Inde par la Chine. L'étude de ces correspondances montre que le bouddhisme et le shintô ne forment en fait qu'une seule et même religion.

Au Nippon, la voie de la religion est celle de l'équilibre homme et femme, bien et mal, actif et passif. De fait, on dit que les kami ont deux «âmes», l'une bonne et l'autre mauvaise, qui reflètent la dualité des forces de la nature. Il a fallu deux déités pour créer les îles du Nippon, Izanagi (l'homme qui invite) et Izanami (la femme qui invite). Toute chose a sa place dans l'ordre naturel et l'harmonie est atteinte en maintenant cet ordre dans la société et dans la vie de chacun.

Naître Japonais (c'est-à-dire naître au Nippon et être de race japonaise), c'est donc être élevé en étant adepte à la fois du shintô et du bouddhisme. Les étrangers ne peuvent bénéficier de l'orientation polythéiste nipponne. Toutefois, ils peuvent encore se joindre aux cultes nippons alliés et compatibles à leurs propres cultes, qu'ils soient natifs ou adoptifs.

La plupart des Initiés conservent cette orientation toute leur vie. Cela leur permet de bénéficier de la magie des esprits des deux religions, tout en ne subissant pas leurs restrictions de comportement et les risques de pollution ou de péché qu'encourent les initiés ou les prêtres.

Toutefois, il y a encore au Nippon des personnes qui suivent une voie unique. Ceux qui choisissent cette voie sont tenus de suivre strictement les enseignements et les restrictions de la foi qu'ils se sont choisie. A la différence de leurs semblables qui ne se sont pas dédiés à un culte et qui peuvent recevoir les bénéfices de la magie des esprits de tout culte allié au shintô



ou au bouddhisme, ils sont limités à la magie de leur propre culte. Au Nippon, une personne peut avoir à la fois une religion publique et une religion privée. Beaucoup professent que leur famille est de religion shintô ou Bouddhiste en public, alors qu'en privé, ils professent le contraire, le complément ou parfois n'ont pas de religion du tout. Beaucoup de samurai, bien qu'ils soient polythéistes en privé (ce qui n'est que prudent), professent une adhérence publique au shintô ou au bouddhisme.

Le Shintô

Le shintô est une religion panthéiste. Toute chose et tout phénomène naturel est adoré, ou au moins révééré. Les shintôistes pensent que toute chose, animée ou non, a son propre kami.

Le shintô n'a ni loi ni doctrine écrite. Ses dogmes sont passés de bouche à oreille. Il met l'accent sur la propreté de corps, d'esprit et d'âme, et encourage la fertilité. Ses pratiquants vénèrent les kami, transmettent les enseignements de leurs ancêtres sur l'essence des kami, et travaillent au bonheur de l'humanité. C'est une foi positive favorisant l'harmonie, le bien-être et une approche constructive de notre monde.

Les kami sont adorés dans des sanctuaires (jingû). Leur taille varie de celle d'un simple rocher de forme étrange, à celle de la grande enceinte contenant plusieurs bâtiments du Grand Sanctuaire d'Ise. Seuls les plus grands temples abritent des prêtres à temps complet.

Les sanctuaires sont généralement face à l'est, jamais à l'ouest ou au nord. Leur entrée se distingue par une arche particulière, appelée torii. Celle-ci est constituée de deux poteaux verticaux et de deux traverses horizontales à son sommet.

On peut trouver des torii supplémentaires dans un grand temple ou exceptionnellement dans un petit. Ces torii sont souvent installés par des adeptes à leurs propres frais, pour essayer de gagner les faveurs divines. A certains endroits, on trouve même parfois ces torii multiples devant des temples bouddhistes.

Derrière cette porte et légèrement de côté, on trouve un endroit réservé aux rituels de purification, où un adorateur peut se purifier, ou s'il est techniquement pur, se laver les mains et se rincer la bouche avant de communiquer avec les kami. Des futaies de sasaki sacrés sont communes. Les bâtiments, construits en bois de hinoki (le cyprès japonais), sont de ligne simple et austère. Le mobilier est pratiquement inexistant et on ne trouve aucune image des kami dans le sanctuaire intérieur. Les sanctuaires de kami «adorés» ont un style de toit et de torii particuliers.

Les prêtres (en termes de RuneQuest)



shintô sont rares. La plupart des «prêtres» shintô sont des acolytes ou des prêtres laïques. Ils officient à temps partiel, pour les mariages ou les cérémonies de purification. Ils ne pratiquent jamais de rites funéraires ou pour une naissance, parce que ce sont des événements impurs, et qui relèvent donc du bouddhisme. Ils entretiennent également les sanctuaires locaux. Leur prêtrise ne leur donne aucun statut particulier.

Tous les nouveaux bâtiments sont purifiés par le prêtre laïque shintô local, pour que l'on puisse y entrer en toute sécurité. En un sens, le prêtre présente le kami du site à la nouvelle construction. Les habitations familiales reçoivent la protection des kami ancestraux de la même manière. De tels rites ne protègent pas réellement la maison contre le malheur, mais y installent les kami ancestraux, que l'on peut ensuite appeler à l'aide.

Les acolytes et prêtres shintô doivent éviter de devenir rituellement impurs. Lorsqu'ils sont dans un tel état, ils sont considérés inactifs, mais pas sacrilèges. Un shintôiste est rendu impur par le toucher du sang, la présence de la mort, la maladie, la naissance ou la mort d'un parent proche et la pratique de la sorcellerie. Pour retrouver sa pureté, un shintôiste doit retirer la présence source de pollution (soit physiquement, comme pour le sang, soit par l'action du temps, comme pour un deuil après une mort) et pratiquer un rituel de purification. La pollution rituelle est visible par tous ceux qui utilisent la Vue Spirituelle.

Le Bouddhisme

Le but ultime de la religion bouddhiste est d'atteindre l'Illumination. Un Illuminé (un Bouddha) est spirituellement libre et a une compréhension totale des relations entre l'homme et l'univers. Cet état divin de délivrance des peines humaines (le nirvâna) peut être atteint par une vie et une auto-discipline correctes.

Le bouddhisme est divisé en un grand nombre de sectes, à ne pas confondre avec les cultes de RuneQuest. Les sectes interprètent les enseignements bouddhiques chacune à sa manière, bien qu'elles soient toutes en accord sur certains préceptes fondamentaux. Les divergences peuvent se produire sur des points mineurs de leur doctrine ou dans leurs ambitions politiques. En ce qui concerne les bénéfices magiques que l'on peut y trouver, ce sont les mêmes pour toutes les sectes. Par contre, leur position politique est loin d'être partout identique. Il existe souvent des différences ouverts entre les sectes, même si elles fournissent leurs services à tous les adeptes de leur religion. La plupart des mésententes entre établissements Bouddhistes proviennent de controverses à propos de leurs terres, mais certaines ont une orientation politique. Ces différences ont plus d'une fois dégénéré en bain de sang. Il arrive aussi parfois que d'importants établissements shintô se jettent dans la mêlée. Il y a très peu de rivalités doctrinales entre le bouddhisme et le shintô. Il arrivait parfois qu'une secte bouddhiste, la secte Nichiren ou Hokke,

lance une dispute religieuse, mais c'était exceptionnel, et les autres sectes bouddhistes conventionnelles l'évitaient.

Les bouddhistes n'ont pas de dieu au sens où l'entendent les Occidentaux. Cependant, de nombreux esprits, qui fonctionnent dans le jeu comme des « déités », sont associés aux croyances bouddhistes. Souvent, ces esprits sont des individus qui ont atteint le nirvâna, mais qui conservent des liens avec le monde physique pour aider les autres à atteindre l'illumination.

Les plus grandes sectes ont un temple ou un monastère important qui leur sert de quartier général. Ces sites regorgent de moines et de prêtres. Les sectes les plus militantes ont également des guerriers religieux prêts à répondre à leur appel. Ces temples se suffisent généralement à eux-mêmes, car ils sont exemptés d'impôts et vivent des produits de leurs terres, cultivées par des paysans heimin. Leur mode de fonctionnement est très proche de celui des clans samurai.

Les temples bouddhistes (jiin), comme les sanctuaires shintô, varient énormément en taille. Dans beaucoup de foyers, on trouve de petits « temples » familiaux (butsudan), alors que les grands temples fondés sur les montagnes sacrées du Nippon sont souvent de véritables domaines féodaux. Comparés aux sanctuaires shintô, les temples bouddhistes sont fastueux et tapageurs depuis leurs toits de tuiles (par opposition au chaume ou au bois) jusqu'à leurs pagodes à plusieurs étages abritant un sanctuaire intérieur bourré de représentations des Bouddhas et des esprits qui leur sont associés. Le temple est toujours délimité par un mur. La porte principale est gardée par de féroces statues de Ten, de Myô-ô ou de shishi. Les temples les plus importants sont formés de plusieurs sanctuaires. Ceux-ci se trouvent généralement dans différents bâtiments, séparés par des murs à l'intérieur de la muraille externe.

Le chef du temple est un abbé (sôjô). Il y a différents rangs de diacres (risshi) chargés des différents aspects du temple et de ses terres. Ensuite viennent les prêtres ordinaires (soryô) et les initiés résidant dans le temple. Il y a également une population supplémentaire de gens de passage, composée de moines d'autres institutions ou d'autres sectes, de prêtres errants n'ayant aucun temple ou secte particulier, et de pèlerins.

Les moines guerriers, ou yamabushi, sont associés à de nombreuses sectes. Ce sont des hommes qui ont fait leurs vœux religieux en tant qu'initiés, mais qui continuent à suivre la voie de la guerre. Il existe un autre type de moines guerriers, les sohei, qui n'étaient généralement rien de plus que des mercenaires payés par les temples pour défendre leurs inté-

rêts. Ce pouvait donc être de simples adeptes qui s'étaient rasés la tête. Toutefois, certains vénéraient Fudô. Les sectes qui disposaient de tels moines outrepassaient la doctrine bouddhiste et croyaient que les luttes et les massacres pouvaient être justifiés lorsqu'ils servaient la religion (et, généralement, le temple ou la secte en question) et qu'ils soulageaient la masse des opprimés. Les moines eux-mêmes pouvaient attendre un pardon total de la part de leurs supérieurs pour leurs actes violents ou ceux qu'ils pouvaient justifier devant ces mêmes supérieurs. Les sohei sont soumis à toutes les restrictions placées sur les bouddhistes qui ont péché s'ils ont commis un tel acte, qu'il ait été sanctionné ou non par un supérieur, jusqu'à ce qu'ils se soient purifiés par un rituel de repentir.

Les bouddhistes cherchent à éliminer la haine, la jalousie et toute autre émotion violente et à les remplacer par la tolérance, la compréhension et l'amour. Cette approche, ainsi que leur croyance en la réincarnation continue jusqu'à l'illumination, les pousse à éviter tout meurtre. Beaucoup sont végétariens pour éviter les mises à mort d'animaux inhérentes à tout autre régime plus varié.

Les croyances bouddhistes sont telles que leur religion s'attache plus aux choses spirituelles qu'à la réalité de la vie quotidienne. Les péchés comprennent l'acte de manger de la nourriture d'origine animale, la participation à un acte de violence, la rupture de ses vœux, et le meurtre accidentel d'une personne. En état de péché, les prêtres sont considérés comme inactifs, mais pas sacrilèges. Pour se purifier, le pécheur doit pratiquer un rituel de repentir.

Les bouddhistes considèrent le viol et le meurtre comme étant sacrilèges.

ヒロワンモルホレミム

Les Déités

Les déités du Nippon sont nombreuses et variées. Les kami sont les esprits de la nature, nés d'un animisme primitif. Ils portent en eux le bien et le mal, tout comme la nature peut se montrer clémentine ou hostile face à l'homme. Les dieux bouddhistes sont plus raffinés. Ils personnifient les émotions et les attributs les plus estimables chez l'homme. A la différence des kami, il existe une race d'esprits qui leur est opposée, les oni, qui représentent la nature mauvaise du monde.

Les Kami

Le terme kami est aussi souvent traduit par « être supérieur » que par « dieu » ou « sacré ». Les kami sont les êtres sacrés du shintô. Par nature,

ils sont omniprésents, bien qu'un kami particulier puisse être associé à un objet, un site ou un ensemble de qualités particulières. Les kami sont considérés comme étant les parents de tout le monde en général, et les ancêtres des Japonais en particulier.

Le Nippon abrite huit cent myriades (8 millions) de kami et leurs rangs continuent à se peupler. Certains sont des esprits célestes qui restent dans les cieux, à l'écart du monde. D'autres sont des esprits terrestres qui dispensent bénéfices ou discipline aux peuples de la terre. Les kami ne sont ni omniscients ni omnipotents.

On dit que les kami ont deux âmes. L'une est bonne (nigi-ni-tama) alors que l'autre (arani-tama) est, sans être maléfique, tout au moins malfaisante. La plupart des kami sont dominés principalement par l'une ou l'autre. Les kami célestes sont bons. Les mauvais kami habitent le Yomi, l'Enfer shintô. Les kami résidant sur la terre tendent à être les plus variés en ce qui concerne leur nature dominante.

Amaterasu est la plus puissante des kami. Elle est la déesse brillant dans les cieux, le soleil. Bouleversée par les espiègleries de son frère Susano-O, elle s'est autrefois cachée dans une caverne, privant le monde de lumière. Les autres kami l'ont encouragée à risquer un coup d'oeil à l'extérieur et lui ont fait observer involontairement son propre reflet dans un miroir. Quittant la caverne pour découvrir l'identité d'un aussi beau kami, elle a ramené la lumière au monde. Les autres kami ont scellé l'entrée de la caverne, pour s'assurer que le soleil brillerait toujours. Le miroir a continué son chemin et est devenu l'une des trois pièces de l'insigne impérial. Amaterasu a envoyé son petit-fils Ninigo-no-Mikoto régner et protéger le Pays des Huit Iles, le Nippon. C'est d'elle et par lui que descendent les empereurs du Nippon.

Hachiman était à l'origine un kami des pêcheurs et des cultivateurs. Alors que ses adorateurs devenaient les samurai guerriers et armés, il devenait le kami de la guerre. On raconte qu'un tiers des sanctuaires du Nippon lui sont dédiés.

Inari est le kami du riz, et donc de la richesse. Il assure la prospérité de la terre, fonction qu'il partage avec Uke-Mochi-No-Kami. Ils partagent également souvent les mêmes sanctuaires. Le messenger d'Inari est le renard et les temples qui lui sont dédiés ont souvent des renards de pierre assis près du torii.

Les Esprits bouddhistes

Les dieux bouddhiques peuvent être divisés en quatre types, chacun ayant des fonctions spécifiques dans les croyances de la religion : les Bouddhas, les Bosatsu, les Myô-ô et les Ten.



Un Bouddha, ou *nyôrai*, est un individu distinct et indépendant. Toutefois, tous les Bouddhas sont unis dans le *nirvâna* alors que chacun personnifie une variante du concept unique de Bouddha. Les bénéfices qu'ils apportent à leurs adeptes sont donc similaires. Les Bouddhas les plus populaires au Nippon sont le *çakyamouni*, *Amida*, *Dainichi* et *Yakushi*.

Le *çakyamouni* est le Bouddha historique (*Gautama*). Il est souvent considéré comme étant le Bouddha principal. Bien qu'on le révère beaucoup, il est rarement appelé à l'aide, parce qu'il s'intéresse peu aux choses matérielles de la terre.

Amida est le Seigneur du Paradis Occidental (aussi appelé le Pays de la Pureté). Il est le seigneur miséricordieux des morts et le Bouddha le plus vénéré au Nippon.

Dainichi est le Bouddha cosmique et solaire. On l'identifie souvent au *kami Amaterasu*. Certains de ses adorateurs le considèrent tout-puissant. Il est populaire parmi les ascètes et les érudits.

Yakushi est le Seigneur du Paradis Oriental (aussi appelé le Monde d'Émeraude Pure). Il est le patron des guérisseurs (grâce aux douze vœux qu'il a fait de soulager l'humanité de la souffrance et de la maladie).

Les *Bosatsu* sont des individus qui ont atteint l'illumination mais qui ont repoussé leur entrée dans le *nirvâna* pour aider d'autres personnes à en trouver le chemin. Il y a beaucoup de *Bosatsu*. Deux des plus populaires sont *Kannon* et *Jizô*.

Kannon, surnommée la miséricordieuse, a juré de sauver tous les êtres humains par sa miséricorde, sa compassion et son amour. Elle est le seul esprit important du panthéon bouddhique qui soit généralement représenté sous les traits d'une femme.

Jizô est le *Bosatsu* que l'on rencontre le plus souvent au Nippon. Il est associé aux bénéfices matériels de notre monde physique, telles que les bonnes récoltes, une longue vie et la prospérité, ainsi qu'à la renaissance au paradis. Ces caractéristiques le rendent très populaire auprès des *heimin*. *Jizô* est le patron des enfants et considéré comme le gardien de leurs âmes.

Les *Myô-ô* sont les vainqueurs du mal. Ils servent les esprits bouddhiques supérieurs en utilisant leur grande force pour repousser le mal et pour aider les humains à résister à la tentation. Le plus grand des *Myô-ô* est *Fudô*. Il est souvent adoré séparément.

Les *Ten* sont les gardiens et les défenseurs célestes de la foi bouddhiste. De féroces statues de *Ten* gardent souvent les portes des temples, et les esprits peuvent les animer pour le défendre.

Les Autres Déités

D'autres déités apparaissent relativement rarement et sont pourtant l'objet de cultes. De tels dieux ont des pouvoirs qui poussent les hommes à échanger leur adoration contre des faveurs ou des bénédictions.

Tsukiyomi est le kami de la lune et règne sur la nuit. Son messenger est la jument.

Suitengu est un kami de la mer, patron des marins et des pêcheurs.

O-kuni-nushi est le patron des guérisseurs. Il descend de Susano-O, et est le plus grand des kami de la Terre (Dieu du Pays). Il est adoré au Sanctuaire d'Izuma.

Uke-Mochi-No-Kami est un ancien kami agricole. Beaucoup de ses fonctions (et donc de ses adorateurs) ont été reprises par Inari.

D'autres dieux encore sont importants dans la mythologie, sans être réellement vénérés. Les fonctions cosmiques sont reconnues, mais on ne leur donne aucun pouvoir matériel en les adorant ou les respectant.

Susano-O est le maître du Yomi, l'enfer shintô. De plus, c'est un kami guerrier, un kami du feu, et le kami des orages. C'est lui qui a tué le serpent aux neuf têtes et qui a découvert dans sa queue le grand sabre Kusanagi, «le Coupeur d'Herbe». Il l'a présenté à sa soeur Amaterasu, et il est devenu l'un des trois éléments de l'insigne impérial du Nippon. En échange, elle lui a offert des bijoux, qui forment la troisième et dernière partie de l'insigne. Plus tard, sa nature rude, ses farces continuelles et ses mauvaises manières lui valurent son exil des cieux.

Emma-Hoo est le juge bouddhique des morts et le seigneur des enfers bouddhiques. C'est lui qui décide si l'âme d'un mort renaîtra immédiatement, si elle subira une période de tourment en enfer pour brûler une dette de karma, ou si elle sera bannie sur terre sous forme de fantôme tant qu'elle n'aura pas payé cette dette.

Les Oni ne sont jamais adorés. Ils vont du plaisantin pathétique à des adversaires à la puissance immense que seul un dieu pourrait vaincre. La plupart des humains ne peuvent espérer les battre qu'en comptant sur leur ingéniosité, et leur intelligence, plutôt que sur leur puissance guerrière. Les Oni dirigent de mystérieux royaumes souterrains et des îles mystiques perdues dans la brume. Certains servent aussi de bourreaux pour les morts dans les enfers bouddhiques, ou comme officiers dans le Tribunal de Emma-Hoo.

Un grand nombre de créatures mineures mais puissantes rôdent dans le monde : bake-mono, kappa, kitsune, tengu et autres créatures féériques.

Certaines sont vénérées localement, d'autres sont craintes et certainement pas adorées, d'autres encore ajoutent une touche inoffensive aux collines sauvages qui bordent les rizières. Aucune n'est importante dans la mythologie, bien qu'elles soient toutes actives parmi les humains.

ヒロワンモルホレミム

Pratiques Religieuses

Les Nippons semblent être extrêmement religieux, tout en étant très matérialistes à la base. Les croyances et les doctrines du shintô et du bouddhisme sont si inextricablement mêlées à leur vie quotidienne et à leur culture séculaire qu'ils ne s'embarrassent pas de la pompe et de l'apparat d'une religion. Ils semblent souvent insouciantes et inintéressés par les pratiques religieuses. En même temps, les dieux abondent dans leur pays, et il faut leur accorder un certain respect. La nature polythéiste et non-violente de la religion indigène shintô a permis aux Nippons d'accepter les dieux des autres pays sans qu'il y ait de contradiction ou de substitution. Tout le monde a accès à tous les dieux et seuls ceux dont la vocation est la plus forte cherchent à établir des liens plus étroits.

Les pratiques religieuses nippones prennent plusieurs formes. L'adoration privée de kami ancestraux ou d'esprits bouddhistes se pratique souvent chez soi, dirigée par le chef de famille ou par un initié ou un prêtre membre de la famille. Ces pratiques sont quotidiennes, mais on ne peut tenter de communiquer avec les esprits, pour obtenir de la magie des esprits, que durant certaines périodes particulières de l'année.

La plupart des démarches religieuses effectuées hors de chez soi se font sur une base individuelle plutôt que sous forme de cérémonie rituelle. Les adorateurs visitent un sanctuaire ou un temple et pratiquent les rituels appropriés eux-mêmes, rarement avec l'aide d'un prêtre.

L'année calendaire est parsemée de fêtes variées qui sont dédiées aux nombreux esprits et dieux du Nippon. Tous les adorateurs, qu'ils soient adeptes, initiés ou prêtres, assistent aux festivités, pour révéler l'esprit honoré et obtenir de la magie des esprits. Les initiés et les prêtres du culte peuvent, en participant et en dirigeant ces rituels, communiquer avec leurs dieux pour obtenir de la magie divine.

On peut obtenir un acolyte shintô en se présentant à un kami dans un lieu sacré et en jurant de suivre les croyances et les règles du shintô strictement. On peut alors devenir un acolyte du shintô en général ou d'un kami en

particulier. Lorsqu'il ne pourvoit pas aux besoins du kami ou qu'il ne médite pas sur la meilleure façon de le servir, un acolyte a une vie normale, tout en étant toujours attentif à la voie du shintô. Les véritables prêtres shintô (au sens RuneQuest du terme) sont rares, et leur nomination est aussi politique que religieuse.

Pour entrer dans une secte bouddhiste, il faut passer un certain temps dans un monastère, pour se tourner vers les dieux et vers les nouvelles restrictions de sa vie quotidienne. Les acolytes se rasent entièrement la tête et vouent leur vie à l'Illumination de soi et des autres. La plupart des membres du clergé bouddhiste sont des acolytes de RuneQuest. Beaucoup sont itinérants et certains n'ont pas de déité préférée. On ne trouve de véritables prêtres que dans les grands temples des sectes bouddhistes organisées. Les religieux bouddhistes abandonnent généralement leur vie précédente derrière eux, acte symbolisé par leur changement de nom.

Tous les prêtres et acolytes peuvent obtenir de la magie divine de manière standard, en pratiquant leur religion dans les lieux sacrés de leurs déités. Les acolytes qui ne se sont pas voués à un dieu particulier ne peuvent normalement obtenir que des sorts divins communs, mais ils peuvent le faire dans n'importe quel temple dont le dieu enseigne le sort recherché. Les acolytes qui se sont voués à un dieu particulier ne peuvent obtenir que la magie de leur propre dieu, et ils ne peuvent l'obtenir que dans des lieux dédiés à celui-ci.

Il est impossible d'être acolyte (ou prêtre) à la fois dans le culte shintô et le culte bouddhiste. Un acolyte bénéficie des avantages suivants pour chaque année de pré-expérience

Compétences : Eloquence x1, Lire et Ecrire x1 (le Japonais pour les shintô ; le Chinois pour les bouddhistes) et Cérémonie x1 ou Enchantement x1 ou Conjuración x1.

Magie : Augmentation de 1 point en POU tous les trois ans, qui peut être sacrifié pour obtenir de la magie divine.

Équipement : amulette ou charme du dieu d'une valeur de 10 pièces.

Pèlerinages

Les pèlerinages font partie intégrante de la vie religieuse nipponne. Il n'y a pas de date pour les pèlerinages. Cela consiste essentiellement à décider de voyager jusqu'à un site religieux particulier, et à s'y rendre. Un pèlerinage attire l'attention d'un dieu sur le personnage. En achever un permet au personnage de tenter d'augmenter son POU. Traverser la ville pour se rendre dans un temple n'est pas considéré comme étant un pèlerinage - il faut que le chemin soit relativement difficile, à l'appréciation du maître de jeu.

Un pèlerinage peut aussi consister à visiter plus d'un site. Ces endroits doivent être liés de manière évidente, comme par exemple pour la visite des 33 temples de Kannon, et ils doivent tous avoir un lien avec le dieu dont on cherche à attirer l'attention. Un pèlerinage vers plusieurs sites donne à un adepte une chance d'obtenir de la magie divine. Il donne à un acolyte ou à un prêtre une chance d'obtenir de la magie divine de la part d'un kami ou d'une déité bouddhique à laquelle il ne s'est pas particulièrement voué. Le pourcentage de chance pour que cela se produise est égal au double du nombre de sites visités. Ainsi, la visite des 33 temples de Kannon donne, lorsqu'elle est achevée, 66 % de chance au personnage d'obtenir le sort recherché, via le sacrifice de POU normal dans un site approprié. Il faut que le dieu dont on a cherché à attirer l'attention puisse enseigner la magie divine désirée. Le sort obtenu ne pourra être utilisé qu'une seule fois.

Adoration lors des Fêtes

Au cours de l'année, beaucoup de fêtes ont lieu qui honorent les dieux du Nippon. Certaines ont lieu sur tous les sites religieux du pays, d'autres n'ont lieu qu'en un unique endroit. Ces fêtes offrent aux personnages la possibilité d'adorer leur dieu et d'obtenir ainsi la magie appropriée à leur déité. La magie recherchée doit être en accord avec la fête et le site religieux où l'adoration a lieu.

Certaines fêtes offrent des opportunités d'apprendre des sorts spéciaux de kami gardiens plutôt que de déités particulières. De tels sorts sont transmis par communication spirituelle, en utilisant le processus décrit dans Obtenir la Magie des Esprits. Le message enseignant le sort varie suivant le type de sort. Les types de sorts dont la liste est donnée dans la Table des Fêtes correspondent aux catégories d'esprits qui peuvent les enseigner.

Les fêtes sont ouvertes à tous les adeptes d'un culte. Rappelez-vous que, par leur naissance, tous les Nippons sont adeptes de tous les cultes shintô et bouddhistes. Ils peuvent participer librement aux cérémonies de ces cultes, à moins qu'ils n'aient rejoint un culte particulier qui interdise l'appartenance à la religion shintô ou bouddhiste.

Les adeptes peuvent tenter d'obtenir de la magie des esprits par communication spirituelle. Les initiés et les prêtres peuvent utiliser la communication spirituelle pour obtenir des sorts divins.

Dieux Mineurs et Majeurs

Beaucoup de déités participent aux mythes et légendes, mais leur importance varie énormément.

Les dieux shintô ont rarement été adorés de manière organisée comme dans RuneQuest. Certains ont développé ce que l'on peut appeler des cultes. Les dieux boud-

dhistes ont développé plusieurs cultes au cours des temps. Comme ces différences ont une importance dans le jeu, on utilise les catégories suivantes :

Fêtes (Matsuri)

Fête	Date	Dieu	Sorts Spéciaux Disponibles (Majeur/Important/Mineur)
Ganjitsu (Nouvel An)	1-3 jan.	Kami des Éléments Dieux Bouddhiques	Aucun
<i>Au cours de cette fête, l'Empereur purifie la nation toute entière.</i>			
Jour de la Fondation	11 fév.	Ancêtres Impériaux Ancêtres Amaterasu	Aucun
Mina Matsuri (Jour des Filles)	3 mars	Aucun	Blocage Spirituel, Soins Contremagie, Protection
Higan (Printemps) (Equinoxe de Printemps) (Fête Agricole)	21 mars	Kami du Lieu	Aucun/Soins/Bénir les Récoltes
Hanamatsuri (Fête des Fleurs) Anniversaire de Bouddha	8 avril	Inari Bouddhas	Aucun
Tango-no-Sekku (Jour des Garçons)	5 mai	Aucun	Fanatisme/Force/Endurance Vigueur
Tanabata (Fête des Étoiles)	7 juil.	Aucun	Balayer les Nuages Longue Vue/Lumière/Miroir
O-Bon (Fête des Morts)	11-13 juil.	Ancêtres	Aucun
Tsukimi (Fête de la Lune)	Pleine lune d'août	Tsuki	Folie/Seconde Vue/Lumière
Iwashimizu (Fête de Hachiman)	15 sept.	Hachiman	Aucun
Higan (Automne) (Fête Agricole)	23 sept.	Kami du lieu	Aucun/Soins/Bénir les Récoltes
Kanname-Sai (Récolte)	15-17 oct.	Inari	Aucun
Kami-na-zuki (le Mois sans Dieu)	20 oct-20 nov	Aucun	Aucun
<i>A cette époque, les dieux s'assemblent au Sanctuaire d'Izuma. On ne peut les adorer qu'à cet endroit.</i>			
Grande Purification	31 déc.	Aucun	Spécial**
Kami Local	1 par an	Kami du Lieu	Aucun
<i>La date varie avec le lieu et le kami</i>			

** Les personnages peuvent se purifier de leurs péchés ou de leur pollution en réussissant une communication spirituelle (Voir Obtenir la Magie des Esprits). Le maître de jeu devra ajuster la force de l'esprit combattu en fonction de la gravité des transgressions du personnage.

Déités Majeures : Amaterasu, Amida, Dainichi, Sakyamuni, Yakushi.

Déités Importantes : Hachiman, Inari, Jizô, Kannon, Suitengu.

Déités Mineurs : Fudô, O-kuni-nushi*, kami locaux, la plupart des Bosatsu.

Déités Inférieures : Susano-O, Tsukiyomi, Uke-mochi-no-kami, la plupart des Myô-ô, les Ten.

* O-kuni-nushi est un cas particulier. Il est en quelque sorte un super «kami local», et il a un culte qui dépasse de beaucoup ceux des autres déités mineures.

Les déités majeures sont celles qui ont un statut de culte à part entière, y compris temples, prêtres à temps complet, et adoration du public à grande échelle.

Elles peuvent aussi être vénérées en privé, spirituellement et sans prêtre. Les déités importantes sont celles qui reçoivent une adoration certaine, sans qu'elle soit très étendue. Elles n'ont que des temples mineurs, avec des prêtres à temps complet ou partiel, qui peuvent être traités comme des temples normaux à RuneQuest.

Ces déités peuvent elles aussi être adorées sans l'aide d'un prêtre. Les déités mineures sont celles qui ne peuvent être adorées que par des individus utilisant la communication spirituelle, ou lors de cérémonies spéciales sur des sites particuliers. Les déités inférieures sont celles qui n'ont aucun culte organisé mais qui peuvent être importantes dans la mythologie. On ne retire aucun bénéfice de leur adoration.

ヒロワンモルホレミム

Temples

Les temples religieux nippons existent dans toutes les tailles habituelles de RuneQuest. Le maître de jeu devra déterminer la taille et la capacité exactes de chaque temple dans ces limites. Bien qu'au Japon les lieux religieux shintô, quelle que soit leur taille, soient toujours appelés «sanctuaires» et que le mot «temple» soit réservé aux sites bouddhistes, ce supplément utilisera les termes définis dans RuneQuest pour désigner tous les lieux religieux nippons.

Temples Majeurs : Il n'y a que quelques temples majeurs au Nippon. Le dieu principal est servi par un prêtre à temps complet, qui est le Grand Prêtre du temple. Les autres cultes importants présents sont servis par des temples mineurs avec au moins un véritable prêtre. Les dieux mineurs y ont un sanctuaire avec au moins un initié du culte.

Temples Mineurs : On peut trouver plusieurs temples mineurs dans chacune des villes indiquées sur la carte. Ces temples peuvent être dédiés à un dieu majeur ou à un dieu important. Le Grand Prêtre appartiendra à ce culte. Il peut également y avoir des sanctuaires dédiés aux autres dieux, avec ou sans prêtre à temps complet, au choix du maître de jeu.

Sanctuaires : Des sanctuaires, habituellement shintô, peuvent être trouvés en de nombreux endroits au Nippon. Chaque ville a un sanctuaire dédié au kami local. D'autres, avec ou sans prêtre à temps complet, peuvent être situés au gré des envies du maître de jeu.

Sites : On trouve des sites shintô pratiquement partout au Nippon. C'est, somme toute, le pays aux huit cent myriades de dieux. Ces sites peuvent n'être indiqués que par un bol d'offrande ou une corde sacrée. Certains ont pu tomber en désuétude, alors que d'autres sont soigneusement entretenus. La plupart n'ont pas de rites d'adoration fixés régulièrement.

Localisation

(Cité, Province, Ile)

Ise, Ise, Honshû

Temple Majeur : Amaterasu

Temples Mineurs : Hachiman, Inari.

Sanctuaires : Kami des Eléments, Ancêtres Impériaux.

Izumo, Izumo, Honshû

Temple Mineur : O-kuni-nushi (ce temple devient un Temple Majeur durant le Kami-nazuki, parce que tous les kami locaux du Nippon s'y rendent pour le mois).

Hiei-zan, Yamashiro, Honshû

Temple Majeur : tous les Bouddhas

Temple Mineur : Fudô

Sanctuaires : Kannon, Jizô

Nara, Yamato, Honshû

Temple Majeur : Dainichi

Temples Mineurs : autres Bouddhas

Sanctuaires : Fudô, Kannon, Jizô

Nara, Yamato, Honshû

Temple Majeur : tous les Bouddhas

Temple Mineur : Jizô

Sanctuaires : Kannon, Fudô

Equivalences RQ-shintô

Les cultes standards indiqués dans RuneQuest sont analogues aux déités nippones suivantes. Il n'y a pas d'équivalent au dieu de la chasse. Remarquez que certains de ces dieux équivalents ne sont pas adorés.

Dieu de la Terre	O-kuni-nushi
Déesse de la Nuit	Tsukiyomi
Dieu Régnant	Amaterasu
Dieu de la Mer	Suitengu
Dieu de l'Orage	Susano-O
Dieu du Soleil	Amaterasu
Dieu des Enfers	Susano-O
Dieu de la Guerre	Hachiman
Dieu de la Tromperie	Susano-O

Qui Adorez-Vous ?

La table suivante indique quelles déités un personnage d'une éducation donnée adorera le plus probablement.

Occupation	Dieu
Ashigaru	Hachiman
Artisan	kami local, dieu bouddhique
Amuseur	Inari, dieu bouddhique
Fermier	Inari, kami local, dieu bouddhique
Pêcheur	Suitengu
Pâtre	kami local, dieu bouddhique
Jizamurai	Amaterasu, Hachiman, Inari
Kuge	Amaterasu, les Bouddhas
Marchand	Inari, dieu bouddhique
Médecin	Yakushi
Marin	Suitengu
Samurai Courtisan	Amaterasu, Hachiman
Samurai Soldat	Hachiman
Voleur	Inari
Bûcheron	kami local

ヒロワンモルホレミム

Description des Cultes

Plusieurs dieux peuvent dispenser la magie divine. Celle-ci fonctionne comme la magie divine normale de RuneQuest, pour les initiés et les prêtres.

Contrairement à ce qui est indiqué dans les règles de base de RuneQuest, certaines déités nippones fournissent plus d'un sort dans leurs sanctuaires. C'est une autre manifestation de la magie exceptionnelle du Nippon.

Remarque : un nom en caractères gras indique un nouveau sort ou une nouvelle compétence, un nom en italiques indique les sorts enseignés dans les sanctuaires.

Amaterasu (shintô)

Compétences : Danse, Evaluer, Arc Long (Dai-kyû), Eloquence.

Magie Divine Commune : tous

Magie Divine Spéciale : Bénir les Récoltes, *Ecarter les Nuages*, Illusion Visuelle, Briser l'Esprit, Restaurer la Santé (tous),

Conjurer le Vent, Lance du Soleil, Epée de Vérité, Adoration d'Amaterasu, Adoration (d'un kami).

Magie des Esprits : Contremagie, Démoralisation, Détecter la Magie, Dissiper la Magie, Longue Vue, Ignition, Lumière, Mur de Lumière, Protection, Seconde Vue, Miroir, Blocage Spirituel, Visibilité.

Amida (bouddhiste)

Compétences : Connaissance des Humains, Eloquence, Parler le Japonais, Connaissance du Monde.

Magie Divine Commune : tous ; *Guérison des Blessures* et *Vision de l'Ame* sont enseignés dans les sanctuaires.

Magie Divine Spéciale : Créer un Fantôme, **Exorcisme**, Guérison Totale, tous les sorts d'Illusion, Réflexion, Restaurer la Santé (tous), Bouclier, Adoration (d'un dieu bouddhique).

Magie des Esprits : Contremagie, Détecter Ennemi, Détecter la Magie, Dissipation de la Magie, Soins, Lumière, Protection, Seconde Vue, Blocage Spirituel.

Dainichi (bouddhiste)

Compétences : Connaissance des Humains, Eloquence, toutes les compétences de Perception, Connaissance du Monde.

Magie Divine Commune : tous ; *Dispersion de la Magie*, *Trouver Ennemi* et *Vision de l'Ame* sont enseignés dans les sanctuaires.

Magie Divine Spéciale : *Absorption*, **Exorcisme**, Guérison Totale, tous les sorts d'Illusion, Réflexion, Bouclier, Adoration de Dainichi.

Magie des Esprits : Contremagie, Démoralisation, Détecter Ennemi, Détecter la Magie, Dissipation de la Magie, Longue Vue, Lumière, Communication de l'Esprit, Protection, Seconde Vue, Blocage Spirituel.

Fudo (bouddhiste)

Compétences : Esquive, Attaque au Kenjutsu, toute Attaque ou Parade avec une autre arme, Arts Martiaux.

Magie Divine Commune : *Trouver Ennemi*, Vision de l'Ame.

Magie Divine Spéciale : Commander aux Onis, **Exorcisme**, Peur, Trait Mortel, Adoration (d'une déité bouddhique).

Magie des Esprits : Démoralisation, Détecter Ennemi, Mortelame, Fanatisme, Seconde Vue, Ralentissement, Force.

Remarque : Pour les membres de ce culte, participer à un acte violent contre le mal (attention aux supercheries) ou pour défendre la foi bouddhiste ou ses adhérents n'est pas un péché.

Hachiman (shintô)

Compétences : Attaque au Kenjutsu, Parade au Kenjutsu, Arc Long (Dai-Kyû), toute autre Attaque ou Parade avec une arme.



Magie Divine Commune : Trouver Ennemi.

Magie Divine Spéciale : Berserk, Peur, Bouclier, Trait Mortel, Lance de Vérité, Epée de Vérité, Adoration de Hachiman.

Magie des Esprits : Vivelame, Laminer, Coordination, Démoralisation, Détecter Ennemi, Mortelame, Endurance, Fanatisme, Main de Fer, Multimissiles, Protection, Dardart, Force, Vigueur.

Remarque : les membres du culte restent purs s'ils versent le sang dans un combat honorable.

Inari (shintô)

Compétences : tous les Artisanats, Invention, Evaluer, Baratin.

Magie Divine Commune : Conjuré un Renard, Conjuré un Kitzune.

Magie Divine Spéciale : Bénir les Récoltes, Commander Renard, Restaurer la Santé (tous), Epée de Vérité, Adoration d'Inari.

Magie des Esprits : Confusion, Vivelame, Contrôler Renard, Détecter la Magie, Mortelame, Séduction, Protection, Seconde Vue, Invocation (Renard).

Jizo (bouddhiste)

Compétences : Connaissance des Humains, Eloquence, Parler le Japonais, Passe-Passe.

Magie Divine Commune : Trouver Ennemi, Guérison Blessure, Sanctification, Vision de l'Ame, Blocage Spirituel, Sauvegarde.

Magie Divine Spéciale : Absorption, Exorcisme, Bouclier, Adoration (d'un dieu bouddhique).

Magie des Esprits : Détecter Ennemi, Détection de la Magie, Soins, Lumière, Protection, Seconde Vue.

Kannon (bouddhiste)

Compétences : Premiers Soins, Connaissance des Humains, Eloquence, Parler le Japonais.

Magie Divine Commune : Guérison Blessure, Sanctification, Vision de l'Ame, Sauvegarde.

Magie Divine Spéciale : Absorption, Exorcisme, Guérison Totale, Restaurer la Santé (tous), Bouclier, Adoration (d'un dieu bouddhique).

Magie des Esprits : Détecter Ennemi, Détection de la Magie, Endurance, Soins, Lumière, Protection, Seconde Vue, Vigueur.

Sakyamuni (bouddhiste)

Compétences : Connaissance des Humains, Eloquence, Parler le Japonais, Connaissance du Monde.

Magie Divine Commune : tous ; Destruction de la Magie et Vision de l'Ame sont disponibles dans les sanctuaires.

Magie Divine Spéciale : Absorption, Incarnation d'un Ten, Exorcisme, tous les sorts d'Illusion, Réflexion, Bouclier, Adoration (d'un dieu bouddhique).

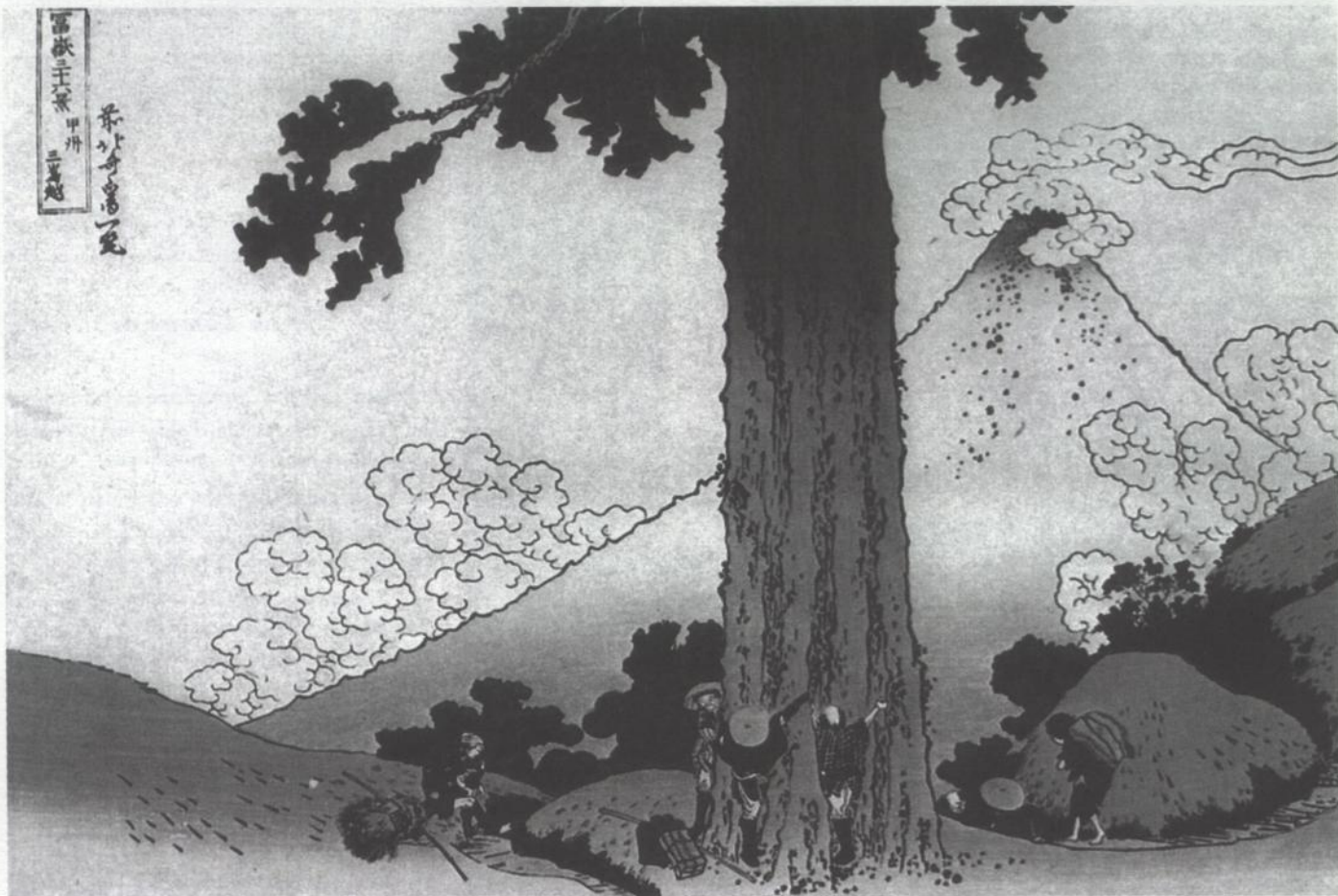
Magie des Esprits : Contremagie, Détecter Ennemi, Détection de la Magie, Dissipation de la Magie, Longue Vue, Séduction, Lumière, Protection, Seconde Vue, Miroir, Ecran Spirituel.

Suitengu (shintô)

Compétences : Canoter, Artisanat du Bois, Nager, Connaissance du Monde.

Magie Divine Commune : Aucune.

Magie Divine Spéciale : Respirer Air/Eau, Commander à (une Créature



Marine), *Flotter*, **Conjurer le Vent**, Adoration de Suitengu.

Magie des Esprits : Coordination, Détecter Orages, Endurance, Extinction, Glue, Réparation, Force.

Yakushi (bouddhiste)

Compétences : Premiers Soins, Connaissance des Humains, Eloquence, Parler le Japonais.

Magie Divine Commune : tous ; *Guérison Blessures* et *Vision de l'Ame* sont disponibles dans les sanctuaires.

Magie Divine Spéciale : Absorption, Incarnation d'un Ten, Exorcisme, Guérison Totale, tous les sorts d'Illusion, Réflexion, Régénérer un Membre, Restaurer la Santé (tous), Bouclier, Adoration (d'un dieu bouddhique).

Magie des Esprits : Confusion, Démoralisation, Détecter Ennemi, Détecter la Magie, Dissipation de la Magie, Endurance, Longue Vue, Soins, Lumière, Protection, Seconde Vue, Miroir, Ecran Spirituel, Force, Vigueur.

ヒロワンモルホレミム

Nouveaux Sorts Divins

Pour connaître la définition des différents termes, reportez-vous à l'introduction du chapitre Magie du Livre de la Magie de RuneQuest.

Etreinte de la Terre 1 point

Rayon, temporaire, cumulable, réutilisable.

Agit sur un cercle de terre de 1 m de rayon, en la faisant s'amollir, recouvrir les pieds de toutes les créatures qui s'y tiennent, puis durcir à nouveau. La FOR de l'Etreinte de Terre est égale à 1D10. La ou les victime (s) doivent vaincre la FOR de l'Etreinte de Terre pour libérer leurs pieds. On peut tenter cette action une fois par round - les camarades libres peuvent aider à se libérer. En tout cas, il faudra probablement abandonner les chausses des victimes. Ce sort n'amollit pas la roche, mais fonctionne parfaitement avec les sols normaux marécageux ou boueux, et même avec le sable. Chaque point de sort supplémentaire augmente le diamètre de la zone affectée d'un mètre, ou la FOR de l'Etreinte de Terre de 1D10.

Exorcisme 1 point

Toucher, instantané, cumulable, réutilisable.

Permet au lanceur du sort de se purifier soi-même ou un tiers de tout péché et de reve-



nir à un statut actif dans la religion bouddhiste. Le sort conjure un Myô-ô qui engage le personnage en combat spirituel. Chaque round gagné par le personnage symbolise son repentir pour un péché donné.

S'il vainc le Myô-ô, il est absout de tous ses péchés passés. Le Myô-ô ne peut être ni capturé ni lié. Si le personnage est vaincu par le Myô-ô mais que tous ses péchés ont été effacés, il est libre de partir.

Cependant, s'il reste encore des péchés qu'il n'a pas expiés, le Myô-ô le possède et utilise son corps pour réaliser des actes qui contrebalanceront ses péchés.

Cela peut être très pénible pour le pécheur, car la vision du Myô-ô est beaucoup plus dure que la philosophie humaine normale. Une fois la balance du karma du personnage équilibrée, le Myô-ô le quitte.

Purification 1 point

Cérémonie rituelle, cumulable, réutilisable.

Permet à la personne sur qui est lancé le sort de se purifier de toute pollution rituelle et de revenir à un statut actif dans la religion shintô sans attendre la fin de la période normale de purification. On ne peut l'utiliser sur

soi-même. La purification doit être lancée par un prêtre, et il faut une heure pour l'achever. Si un personnage est particulièrement pollué, il peut être nécessaire d'utiliser plus d'un point de Purification.

Conjurer le Vent 1 point

100 m de rayon autour du lanceur du sort, temporaire, cumulable, réutilisable.

Lève un vent d'une FOR de 1D3 pour la durée du sort. Le vent souffle dans la direction désirée par le sorcier.

Si la direction choisie est contraire à celle d'un vent déjà existant, les deux brises s'affrontent, en créant des turbulences et de petits tourbillons.

Chaque point de sort supplémentaire ajoute 1D3 à la FOR du vent ou 100 m de rayon d'effet, au choix du lanceur du sort.

Incarnation d'un Ten 1 point

Rayon, temporaire, cumulable, réutilisable.

Permet à l'esprit d'un Ten d'animer une statue gardienne d'un temple. Voir la description d'un Ten dans le chapitre : Créatures.

ヒロワンモルホレミム

Magie des Esprits

La plupart des cérémonies sont privées. Elles peuvent avoir lieu soit chez soi, soit sur un site religieux sans l'aide d'un prêtre, soit dans un service religieux public. Pour en tirer un certain bénéfice, dieux et esprits doivent être vénérés à des endroits et à des moments particuliers.

Types d'Esprits

Le Nippon introduit ces nouveaux types d'esprits dans l'univers de RuneQuest. Les maîtres de jeu qui désirent jouer une campagne «véritablement» nippone se limiteront à ceux-ci. Ce sont les types d'esprits décrits dans la section «Obtenir la Magie des Esprits».

Dieux

Un dieu peut être vénéré dans n'importe quel site religieux qui lui est dédié, au cours d'une fête. Il peut aussi être vénéré sur tout site sacré de sa religion (shintô ou bouddhiste), durant les fêtes nationales qui lui sont dédiées. Les sorts disponibles sont ceux indiqués dans les descriptions des cultes. Le dieu envoie un esprit messager communiquer avec son disciple.



Classe du Dieu	POU de l'Esprit	INT de l'Esprit
Majeur	3D6+10	2D6+6
Important	3D6+6	3D6
Mineur	4D6	2D6

Kami Ancestral

Ce sont les esprits des ancêtres ayant quitté ce monde et d'autres personnes du passé. Ils sont invoqués pour leur demander conseil ou leur assentiment, ou tout simplement pour les informer des derniers événements. Les ancêtres familiaux peuvent être contactés le jour de l'anniversaire de leur mort, ou durant la fête publique des morts, et ils sont contactés dans le kamidana familial. Un personnage public déifié ne peut être contacté que dans le sanctuaire qui l'honore.

POU 3D6
INT 2D6+6

Sorts des Esprits Connus : 2D6 points

Sorts Divins Connus : 10 % de chance pour 1D6 points, plus 50 % de chance que le kami connaisse Enseigner <une Compétence>.

Kami de Lieu

Déités inférieures qui s'occupent de la zone où elles résident. Un kami de Lieu ne peut être contacté qu'à un endroit qui lui est

consacré et à un moment qui lui est spécial. Les sorts dont il dispose doivent être appropriés à l'endroit et à ses alentours.

Les habitants de la région devraient pouvoir connaître les capacités du kami.

POU 3D6+6

INT 4D6

Sorts des Esprits Connus : toute son INT.

Sorts Divins Connus : 6D6 points.

Sorts des Esprits Possibles : Confusion, Contrôler (une Espèce), Coordination, Contremagie, Démoralisation, Détecter l'Ennemi, Détecter la Magie, Détecter de l'Orage, Détecter (une Substance), Dissipation de Magie, Endurance, Extinction, Fanatisme, Séduction, Glue, Soins, Lumière, Mur de Lumière, Mobilité, Protection, Réparation, Seconde Vue, Miroir, Ralentissement, Ecran Spirituel, Force, Invocation (d'une Espèce), Vigueur, Visibilité.

Sorts Divins Possibles : tous les sorts communs, Bénir les Récoltes, Appeler les Nuages, Balayer les Nuages.

Kami des Éléments

Déités inférieures qui règnent sur les cinq éléments qui composent l'univers. Ils peuvent être contactés n'importe quand sur des sites qui leur sont spécialement dédiés, ou sur n'importe quel site shintô durant la fête du Ganjitsu.

POU 4D6

INT 2D6

Sorts des Esprits Connus : toute son INT

Sorts Divins Connus : 10D6 points.

Kami de l'Air

Sorts des Esprits Possibles : Confusion, Coordination, Extinction, Mobilité, Ralentissement, Daredart.

Sorts Divins Possibles : tous les sorts communs, Balayer les Nuages, Conjuré le Vent.

Kami de l'Eau

Sorts des Esprits Possibles : Confusion, Mur de Ténèbres, Extinction, Miroir.

Sorts Divins Possibles : tous les Sorts Communs, Flotter, Respirer Air/Eau.

Kami du Feu

Sorts des Esprits Possibles : Coordination, Disruption, Flèche de Feu, Lame de Feu, Ignition.

Sorts Divins Possibles : tous les Sorts Communs, Lame du Soleil.

Kami de la Terre

Sorts des Esprits Possibles : Contremagie, Dissipation de la Magie, Endurance, Soins, Ralentissement, Force.

Sorts Divins Possibles : tous les Sorts Communs, **Etreinte de Terre**.

Kami du Vide

Sorts des Esprits Possibles : Contremagie, Démoralisation, Longue Vue, Seconde Vue, Ecran Spirituel, Visibilité.

Sorts Divins Possibles : tous les Sorts Communs.

Obtenir la Magie des Esprits

Chaque fête ou sacrifice anniversaire offre l'opportunité d'apprendre de nouveaux sorts de magie des esprits ou, pour les initiés, de magie divine. La magie des esprits est apprise en entrant dans le rituel et en communiquant avec l'esprit présent. Cela se fait par un proces-

sus similaire au combat spirituel, et il est nécessaire de vaincre l'esprit chaque round pour obtenir de la magie. On peut gagner un point de sort de magie des esprits par round, avec les limitations suivantes :

1) Aucun esprit ne peut enseigner un sort qu'il ne connaît pas. Les limitations d'un esprit local sont généralement connues d'avance.

2) On ne peut tenter d'apprendre qu'un seul sort par fête.

3) Les points de sorts ne s'ajoutent que s'ils sont supérieurs à la valeur du sort déjà connu par l'aventurier. Exemple : votre personnage connaît Soin 4, et veut l'augmenter au cours de la fête. Le kami de la terre vient à lui et ils entrent en combat-communication spirituelle. Votre personnage doit vaincre les points de magie de l'esprit au moins cinq fois pour apprendre un nouveau point de sort. Les quatre premiers rounds ne lui permettant pas d'en obtenir de nouveau. Si votre personnage continue à vaincre pour plus de 5 rounds, disons sept, il obtiendra un Soin 7, si l'esprit en connaît autant de points. Rappelez-vous que ce n'est pas un combat, mais une communication spirituelle. Aucun participant ne perd réellement ses points de magie. L'esprit a donc tous ses points de magie à chaque round.

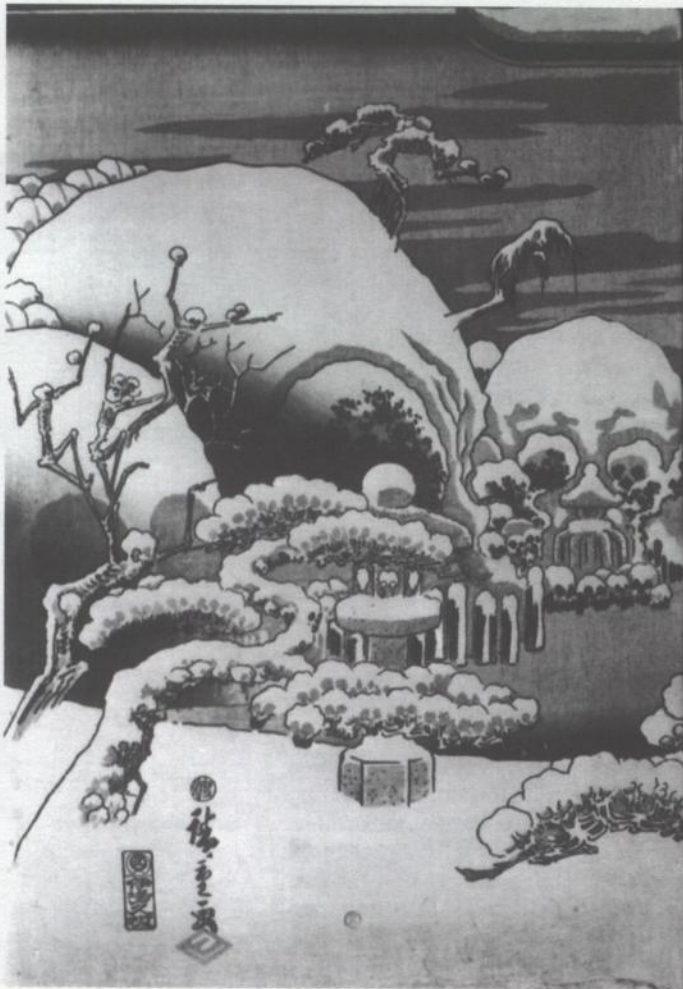
Une personne ne peut tenter d'apprendre qu'un sort par fête. Cependant, toutes les personnes présentes peuvent tenter d'apprendre le sort de leur choix durant la même fête, s'il est disponible.

Les personnages peuvent automatiquement conférer avec les kami ancestraux de leur famille. Les membres adoptifs doivent faire un sacrifice approprié avant de pouvoir apprendre auprès du kami. Un rituel présente le nouveau membre de la famille aux ancêtres. Durant ce rituel, il sacrifie 1 point de POU et il peut ensuite participer à tous les rituels familiaux.

Les personnages peuvent également communiquer automatiquement avec le kami du lieu où ils sont nés. Les nouveaux membres d'une communauté et les errants doivent sacrifier un point de POU au kami avant de participer à une fête ou de tenter d'obtenir un nouveau sort.

Aucun sacrifice particulier n'est nécessaire pour qu'un personnage puisse communiquer avec les kami des Eléments.

Les esprits ne peuvent changer leurs sorts une fois que le maître de jeu les a déterminés. Ils ne peuvent connaître plus de points de magie des esprits que leur INT.



Nouveau Sort des Esprits

Détecter Orages

Variable

Rayon, instantané

Le lanceur du sort est conscient de la présence d'un orage, de son type (il sait aussi s'il est naturel ou induit) et de l'heure approximative de son arrivée à sa proximité. Le rayon est de 8 kilomètres par point de sort.

ヒロワンモルホレミム

Sorcellerie

Comme dans RuneQuest, la sorcellerie est passée de maître à élève. Les meilleurs étudiants deviennent apprentis auprès de leurs maîtres, puis éventuellement de véritables adeptes. A la place du type habituel de familier, les adeptes nippons peuvent créer un «familier» inanimé, appelé mandala.

L'image des grands sorciers existent au Nippon, mais le but ultime de tout magicien puissant est de résoudre l'énigme de l'immortalité. Ceux qui y sont parvenus sont dits «immortels» et on pense qu'ils possèdent des pouvoirs quasi-divins. Leur nouvelle perspective sur l'existence les pousse à se retirer de la société, et ils s'enferment sur des îles retirées ou sur les pics de montagnes éloignées. Ils sont rarement impliqués dans les affaires des mortels.

Les règles portant sur les étudiants et les apprentis suivent celles de RuneQuest, avec une seule exception importante. Comme les origines de la sorcellerie nipponne reposent dans la sorcellerie chinoise, les textes des sorts et des rituels sont presque toujours écrits en caractères chinois. La nécessité de Lire Sa Propre Langue à 25 % devient donc Lire le Chinois à 25 %.

Il n'est pas rare qu'un maître sorcier (ou le maître de n'importe quelle discipline, en fait) craigne qu'un étudiant ambitieux cherche un jour à se faire une réputation en renversant son maître. Un maître oriental conserve donc toujours certaines connaissances par devers lui. Celles-ci sont généralement du genre à lui permettre de vaincre adroitement un étudiant qui le défierait. Ce peut être un sort secret qui est particulièrement adapté à un étudiant dont il connaît la nature ambitieuse, ou un objet magique qui se déclenchera s'il est attaqué par l'un de ses anciens disciples.

Variations sur les Sorts Standards

Les sortilèges de RuneQuest suivants n'existent normalement pas au Nippon : Créer un Basilic, Créer un Vampire.

Tous les autres sortilèges sont disponibles aux sorciers nippons. Pour certains, il existe des variantes décrites ci-après. Il est important de se rappeler que l'élément taoïste du Vide n'est pas une substance et qu'il ne peut donc

pas être manipulé par des sortilèges qui Détectent, Forment ou Animent (une Substance).

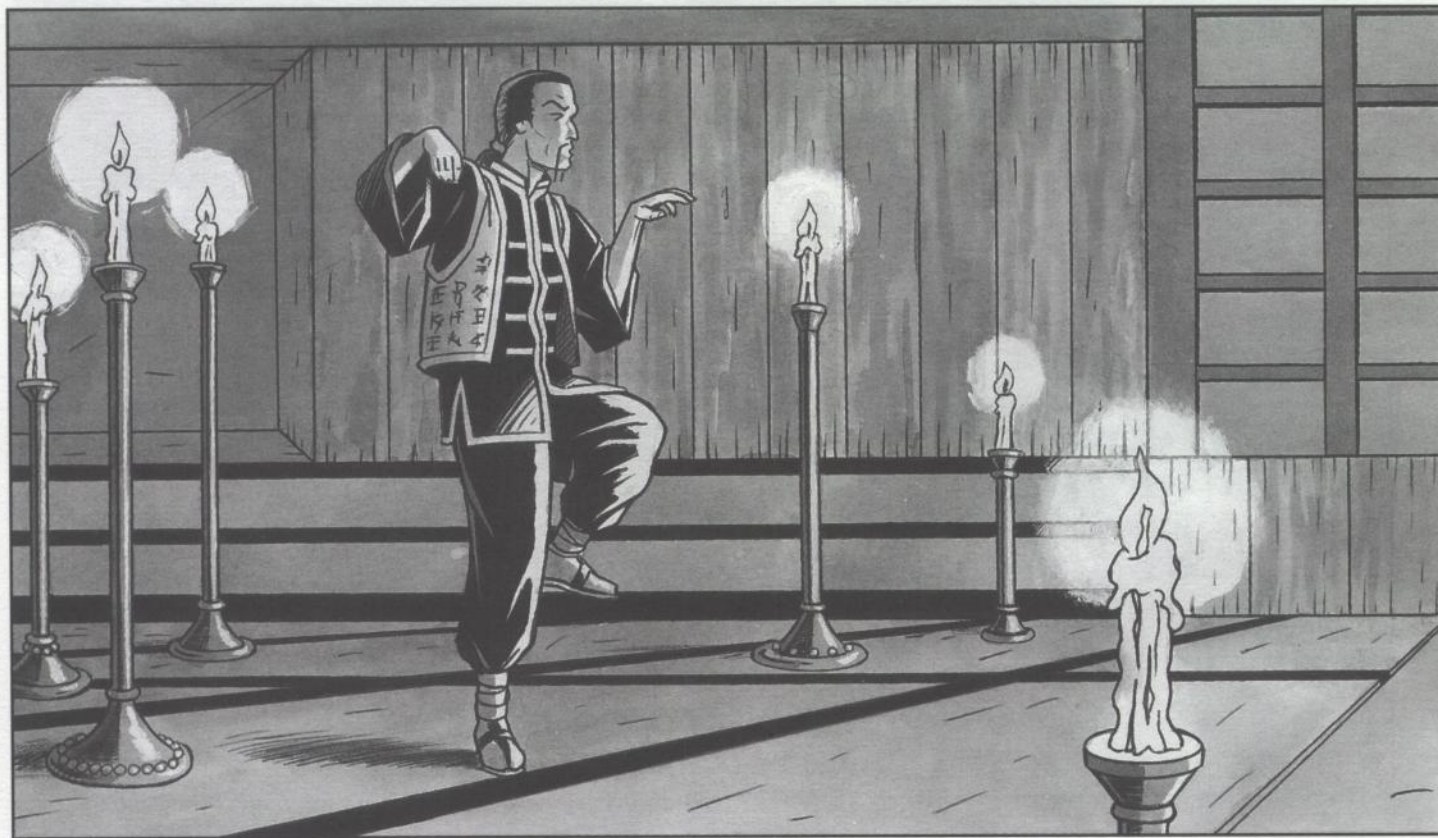
Création d'un Familier

Le sort fonctionne exactement comme la version standard de RuneQuest. Les attitudes envers les familiers devraient être soigneusement notées par les adeptes en herbe.

Au Nippon, l'utilisation d'un animal comme familier est socialement inacceptable. Comme beaucoup de kami et de bouddhas utilisent des animaux comme messagers, leur utilisation par des mortels est jugée présomptueuse. En fait, la plupart de la population considère que c'est le signe d'un magicien mauvais, qui étale son pouvoir devant les dieux. Les animaux familiers traditionnels au Nippon sont les renards (INT 5), les serpents (INT 3), les chiens (INT 5) et, rarement, les mille-pattes venimeux (INT 2).

Les esprits incarnés peuvent être rencontrés comme familiers au Nippon. Cette pratique n'est courante que parmi les sorciers isolés, qui n'ont rien à faire de la société. Croyant que le familier est en fait un kami, les gens de la région et les passants voient souvent le sorcier comme un saint ermite plutôt que comme un magicien.

La plupart des sorciers nippons préfèrent créer un mandala plutôt qu'un familier classique, afin de pouvoir rester actif dans la société et de pouvoir voyager plus librement à travers le pays.



Domination (d'une Espèce)

Naturellement, les sorciers nippons auront rarement accès aux sorts faits pour des créatures n'existant pas au Nippon. La disponibilité des autres sorts de Domination est tout à fait normale. La liste suivante donne les sorts de Domination (d'une Espèce) pour les créatures nippones connues des sorciers nippons, et leur disponibilité.

Domination des Bakemono	Commun
Domination des Humains	Exotique
Domination des Kappa	Commun
Domination des Kirin	Exotique
Domination des Kitsune	Exotique
Domination d'un Kami mineur	Commun
Domination d'un Kami majeur	Indisponible
Domination des Mujina	Exotique
Domination (d'un Animal Mythique)	Exotique
Domination des Oni	Commun
Domination des Ryū	Exotique
Domination des Tengu	Exotique
Domination des Tenuki	Exotique

Immortalité

La version nipponne du sortilège d'Immortalité est plus rare et plus puissante que la forme standard de RuneQuest. Un sorcier ne peut tenter ce sort qu'une seule fois. Ou bien il réussira, ou bien il mourra. Le maître de jeu devrait réfléchir soigneusement avant de l'autoriser dans sa campagne, sans ou-

blier que l'Illumination qui accompagne son achèvement devrait le conduire à se retirer virtuellement du jeu.

S'il est autorisé, ce sort devrait être interdit aux apprentis, et les adeptes ne devraient pas pouvoir commencer le jeu avec ce sort dès le départ.

Obtenir l'immortalité implique que le sorcier choisisse une chose ou une activité dont il devra se priver ou un acte qu'il devra répéter périodiquement. Ces conditions ne doivent pas être triviales. Si l'abstinence est levée ou si l'acte n'est pas pratiqué, le sorcier perd son immortalité et succombe immédiatement à son âge réel. Certaines conditions communes sont indiquées ci-dessous.

- Le sorcier doit s'abstenir de tout contact intime avec une personne du sexe opposé.

- Le sorcier doit s'abstenir de prendre toute nourriture d'origine animale telle que poisson, viande, lait, beurre, etc. Le sort le préservera des effets d'un régime aussi déséquilibré.

- Le sorcier doit régulièrement sacrifier une ou plusieurs créatures en utilisant le sort Drainer (une Caractéristique). Il doit obtenir autant de points de magie que son âge actuel, bien qu'il n'ait pas besoin de les prendre tous à la même personne. Le sorcier ne peut conserver ces points de magie, car ils vont immédiatement alimenter le sort d'Immortalité. La période habituelle est de 8 ans, à partir de l'anniversaire du lancement du sort. Les sacrifices doivent tous être achevés au bout d'un

mois. C'est de la magie maléfique, puisqu'elle nécessite la mort des victimes.

- Le sorcier doit avoir des relations intimes avec un certain nombre de vierges pendant qu'il utilise le sortilège Drainer (une Caractéristique). Mis à part le fait qu'il n'est pas nécessaire de tuer ses partenaires, les obligations et interdictions sont les mêmes que ci-dessus. Toute relation intime en dehors du rituel de renouveau est habituellement interdite.

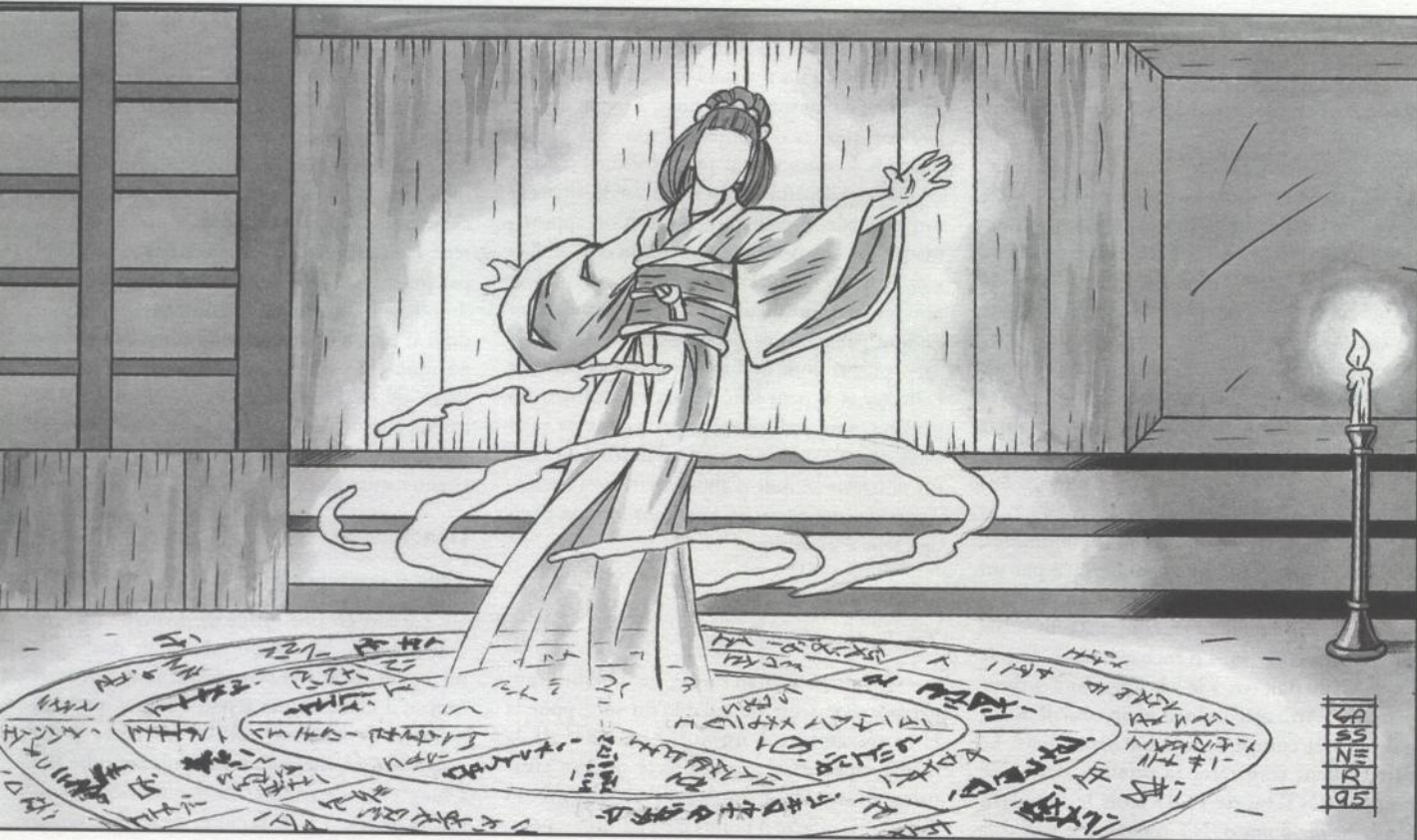
Le sort lui-même implique un véritable défi contre la mort. Il doit être lancé à une intensité égale à la CON du sorcier. Il doit sacrifier autant de POU qu'il a de CON pendant le rituel. La durée de base du rituel est un nombre de jours égal à la CON du sorcier.

Durant cette période, le sorcier est totalement occupé. Si l'enchantement est abandonné ou interrompu, le sorcier perd 1 point de POU pour chaque jour passé en rituel, et il doit le recommencer depuis le début.

Une fois que le sorcier a achevé le rituel, lancez 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal à la compétence du sorcier dans le sort d'Immortalité, il a réussi.

En plus des bénéfices associés à son Immortalité dans RuneQuest, il obtient une compétence de 100 dans le sortilège de son choix. Ce sort n'intervient pas dans le calcul de son INT libre.

Si le sorcier manque son jet, il meurt. Son corps desséché et consumé par des énergies gigantesques est au-delà de toute guérison possible.





Projection (Sens)

Un sorcier nippon qui projette ses cinq sens avec un multisort peut, s'il le désire, faire apparaître une image fantôme de lui-même au point où il les a projetés. L'image est invulnérable et ne transmettra ni dommages ni magie au lanceur du sort. De même, elle ne pourra faire aucun dommage ni lancer de sorts depuis la position de l'image.

Métamorphose (Espèce) en (Espèce)

Une version nipponne commune de ce sort comprend la transformation de créatures vivantes en arbres et vice-versa.

Nouveaux Sortilèges

Créer un Mandala (INT ou POU)

Rituel (Enchantement)

C'est une variante nipponne du sort de Création de Familier. Elle comprend en fait deux sorts : Création de l'INT d'un mandala et Création du POU d'un mandala. Elle transforme un objet inanimé en familier, mais pas en créature complète, à la différence des règles normales de RuneQuest. La forme visible d'un mandala est celle d'un symbole mystique représentant divers concepts taoïstes. L'objet peut être fait de n'importe quel matériau et le symbole tracé par n'importe quel moyen. Les sculptures de bois et d'ivoire et les parchemins peints en sont les formes les plus communes. Un sorcier peut utiliser un objet créé par un artisan, mais il doit dépenser un point de POU supplémentaire pour se l'accorder. Le mandala est créé lors d'un rituel d'enchantement, mais le jet de D100 doit être à la fois inférieur à la compétence d'Artisanat utilisée pour créer le mandala et à la compétence d'Enchantement. Le sorcier peut transférer le nombre désiré de points d'INT ou de POU dans le mandala. Pour chaque point d'INT transféré, le mandala

gagne 1D10 INT. Pour chaque point de POU transféré, il gagne 1 POU. Donc, si un sorcier met 1 point d'INT et 3 points de POU dans son mandala, il aura une INT de 1D10 et un POU de 3. Chaque point de caractéristiques pris au sorcier nécessite une heure de rituel d'enchantement. Un mandala est automatiquement créé avec la condition qu'il ne peut être utilisé que par son créateur.

Le sorcier peut utiliser l'INT du mandala pour stocker des sorts, ses points de magie pour en lancer et son POU en l'ajoutant au sien pour résister aux sorts qu'on lui lance. Pour ce faire, il doit toucher le mandala ou l'avoir clairement en vue. Le mandala ne peut pas lancer de sorts par sa propre volonté (il n'en a pas) mais on peut lui ordonner de lancer un sort qu'on y a stocké, à un moment ou dans des circonstances données. Le mandala le fera lorsque les conditions seront satisfaites, même si le sorcier n'est pas présent. Il n'existe qu'un lien télépathique mineur entre le sorcier et son mandala. Il connaîtra la direction approximative dans laquelle il se trouve tant que celui-ci sera à moins de 10 kilomètres. Les sorts affectant les émotions n'affectent pas le mandala, et ne sont pas transmis à son possesseur. Seuls les sorts prévus pour détruire le mandala peuvent l'affecter et il peut leur résister en utilisant ses propres points de magie. Un sorcier ne peut avoir qu'un mandala à la fois. S'il désire en créer un nouveau, il doit d'abord détruire l'ancien. Toutes les ressources stockées dans l'ancien mandala sont alors perdues.

Déguisement

Toucher, passif, temporaire

Ce sort permet au sorcier de modifier l'apparence extérieure de la cible du sort, pour la faire ressembler à un autre membre de la même espèce. Ce sort n'affecte que les créatures vivantes qui ont une TAI. Un niveau d'Intensité affecte 3 points de TAI.

La nouvelle apparence de la cible peut avoir n'importe quel âge, sexe, TAI ou APP apparente. Seule son apparence est modifiée, ses caractéristiques et ses compétences ne le sont pas. Un vieil homme perclus d'arthrite continuera à clopiner même s'il ressemble à un jeune homme agile. C'est le sorcier qui choisit la nouvelle apparence à donner au sujet du sort. S'il veut utiliser les traits d'un personnage existant, il peut faire une erreur. Le maître de jeu doit lancer 1D100 en secret. Si le jet est supérieur à 5xINT du sorcier, il y a des erreurs dans le déguisement qui peuvent être repérées par des personnes connaissant le modèle. Faites un jet sous l'INTx5 de ces personnes chaque fois qu'elles passent un temps appréciable en présence du personnage déguisé. La Vision Mystique des sorciers, la Vue de l'Âme des prêtres ou la Seconde Vue d'un chaman démasqueraient automatiquement le sortilège de Déguisement.

Cacher sa Vie

Rituel (Enchantement)

Le sorcier crée un réceptacle dans lequel il cache sa vie. N'importe quel objet peut être enchanté de la sorte. Le sorcier doit sacrifier autant de POU qu'il a de CON. Lorsque l'enchantement est achevé, la vie du sorcier est «cachée» dans l'objet. Un sorcier ayant caché sa vie est insensible à la plupart des dommages physiques. Il se remettra même de blessures mortelles, au rythme de 1 point par zone de coup blessée par round de combat. Seule une destruction totale et instantanée de son corps (par une flamme intense ou par immersion dans l'acide) peut le détruire. Cependant, si le réceptacle contenant sa vie est détruit ou même sévèrement endommagé, le sorcier périra. Le sorcier ne peut augmenter sa CON au-delà de la valeur placée dans le réceptacle. Il peut augmenter la CON dans le réceptacle par des enchantements supplémentaires. Si le sorcier est séparé du réceptacle, il perd 1 point de CON par jour, bien qu'il soit encore insensible aux dommages physiques. La distance maximum dont il peut s'en éloigner doit être déterminée au moment où l'objet est enchanté. Chaque point de POU supplémentaire sacrifié par le sorcier augmente son rayon d'action d'un kilomètre. Il peut aussi être augmenté par des enchantements supplémentaires.

Oracle

Rituel (Cérémonie)

Ce sort est une forme de divination. Le rituel nécessite 50 tiges d'achillée et une copie du I Ching, ou «Livre des Changements». Lorsqu'il cherche une réponse à une question précise, le sorcier utilise les tiges pour construire un «hexagramme» puis consulte le I Ching pour déterminer sa signification. Le rituel demande 5 à 10 minutes de totale concen-

tration. Le maître de jeu lance secrètement un D100. Il doit être inférieur à la fois aux scores en Cérémonie et Lire/Ecrire le Chinois du sorcier, et à son POUx5 pour qu'il obtienne une réponse correcte. Dans le cas d'un échec, le maître de jeu devrait fournir une réponse fallacieuse ou même complètement erronée. On peut poser des questions sur n'importe quel sujet, mais elles doivent être courtes, précises et construites de façon à ce qu'on puisse y répondre par oui ou par non. Une seule question est permise par sujet et on ne peut pas poser de questions supplémentaires pour clarifier une réponse vague ou douteuse. Le maître de jeu devrait limiter ses réponses à un ou deux mots qui résument la nature générale de la réponse. Cela donnera l'impression d'être une véritable réponse du I Ching. Il faut fournir des réponses qui demandent à être interprétées. Des réponses telles que «Grand Péril» ou «Chercher de l'Aide» ou une réponse équivoque (mais réelle) telle que «Il n'y a pas de mal» sont à prévoir. Le maître de jeu peut lire le véritable I Ching pour se faire une idée des réponses possibles. Il devrait également faire tous les jets de divination, afin que le joueur ne connaisse pas l'étendue de son succès. Les sages confucianistes qui se spécialisent dans la divination et l'utilisation du I Ching peuvent obtenir des réponses plus utiles. Une telle utilisation de ce sort devrait être laissée à la discrétion du maître de jeu, puisque de tels sages seront rarement des personnages joués.

Contrôle (du Temps)

Rayon, actif, temporaire

Le sorcier peut affecter un aspect particulier du temps. Le sort affecte une zone autour du sorcier de rayon égal à celui du sort. Les différentes formes de Contrôle peuvent être combinées en multi-sorts. Toutes les modifications se font relativement aux conditions régnant avant l'incantation. A la fin du sortilège, ces conditions reprennent le dessus. Plus grand est le rayon du sort ou plus longue est sa durée, plus il faudra de temps pour que le temps naturel se réinstalle. Une modification affectant quelques centaines de mètres s'effacera pratiquement immédiatement alors qu'un sort affectant plusieurs kilomètres carrés repoussera le retour des conditions naturelles d'une heure ou plus. Si le sort est maintenu pendant un jour ou plus, les conditions naturelles elles-mêmes seront modifiées. Un Contrôle (du Temps) utilisé pour dissiper un orage ne sera donc efficace que s'il est maintenu suffisamment longtemps pour que l'orage se soit dissipé naturellement.

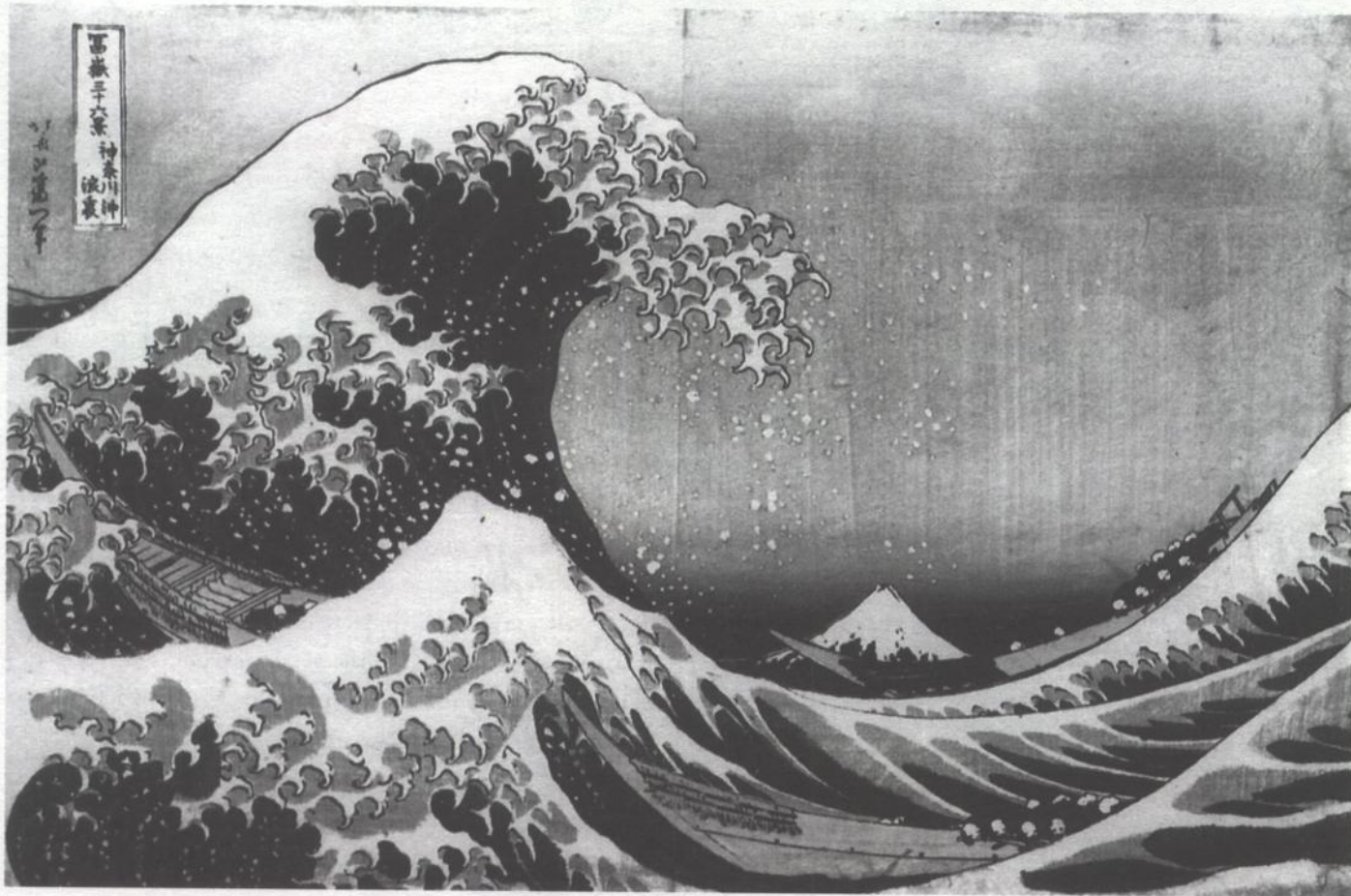
Contrôle du Vent permet au sorcier de modifier la FOR du Vent de 1D3 points par niveau d'Intensité.

Contrôle des Nuages permet au sorcier de modifier la couverture nuageuse de 1 pour cent par niveau d'Intensité. A la différence du sort divin Appeler les Nuages, le Contrôle des Nuages n'augmente pas les chances de précipitation.

Contrôle de la Pluie peut être utilisé pour déclencher ou arrêter la pluie. S'il est utilisé pour déclencher une averse, il permet au sorcier de vérifier le début des précipitations chaque minute, tant que le sort est en effet. Il peut vérifier une fois par niveau d'Intensité. Les chances d'augmenter les précipitations sont, comme d'habitude de 1 % par point de couverture nuageuse.

Une fois déclenchées, les précipitations durent jusqu'à la fin du sort. La force de la pluie dépend de la couverture nuageuse : s'il n'y a que de petits nuages, la pluie n'est qu'une ondée passagère ; si le ciel est lourd d'énormes nuages orageux, la pluie peut être un véritable typhon. Si le Contrôle de la Pluie est utilisé pour stopper des précipitations, il permet au sorcier de vérifier la fin des précipitations chaque minute où le sort est en effet. Il peut faire cette vérification une fois par niveau d'Intensité. Les chances de stopper une averse sont de 100 % moins la couverture nuageuse du moment. Une fois stoppée, la pluie ne peut reprendre avant la fin du sort. La force de la pluie dépend de la couverture nuageuse. Au-dessus de 1 degré Celsius, il pleut. En-dessous, il neige.

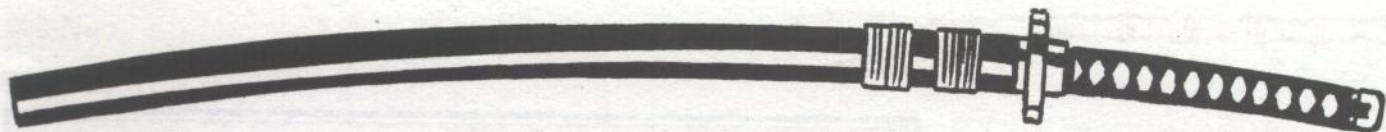
Contrôle de la Température permet au sorcier de modifier la température de 1D3 degrés Celsius par point d'Intensité.



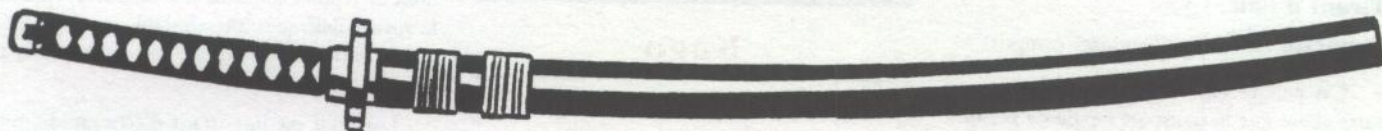
V
O
Y
A
G
E
S

ニ
ソ
ノ
ア
キ
オ
テ





Voyages



Au Nippon, les voyages se font généralement grâce au plus ancien des moyens de locomotion, la marche. Même les samurai voyagent à pied dans la plupart de leurs déplacements.

ヒロワンモルホレミム

Bateaux

Nation insulaire, le Nippon accorde une grande importance aux bateaux pour son commerce. Le type le plus commun de vaisseaux est de loin la jonque. On en trouve de plusieurs tailles mais elles ont toutes le fond plat (pour la navigation fluviale) et des extrémités carrées. Elles sont généralement propulsées par des voiles latines faites de lattes, mais les plus petites utilisent également les rames. Transportant marchandises et passagers, elles encombrement les routes commerciales côtières. Beaucoup sont spécialement construites pour le transport de cargaisons particulières, tels que le riz ou le sake.

Jonque Côtière ou Fluviale

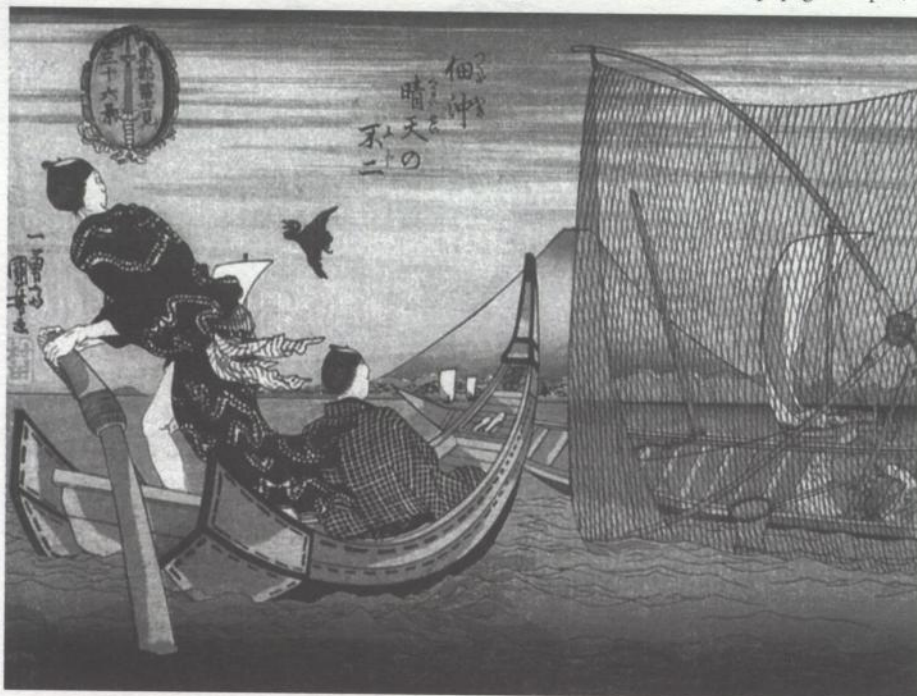
Type de Coque : marchande
Navigabilité : 18
Longueur : 14 m
Qualité de la Coque : 2D6
Travers : 4 m
Points de Structure : 30
Franc-Bord : 2 m
Equipage : 10 officiers et marins
Tirant d'Eau : 2 m
Capacité : 10 tonnes (équipage compris)

Bateau de Pêche Classique

Type de Coque : Marchande
Navigabilité : 16
Longueur : 4 m
Qualité de la Coque : 1D3+2
Travers : 1,2 m
Points de Structure : 16
Franc-Bord : 1 m
Equipage : 2-3 hommes
Tirant d'Eau : 0,4 m
Capacité : 1 tonneau (équipage compris)

Jonque-Cargo

Type de Coque : Marchande
Navigabilité : 26
Longueur : 24 m
Qualité de la Coque : 2D6+6
Travers : 6 m
Points de Structure : 75
Franc-Bord : 4 m
Equipage : 25 officiers et marins
Tirant d'Eau : 3 m
Capacité : 75 tonnes (équipage compris)



Galère Samurai

Type de Coque : Vaisseau de guerre

Navigabilité : 12

Longueur : 20 m

Qualité de la Coque : 1D6+8

Travers : 3 m

Points de Structure : 50

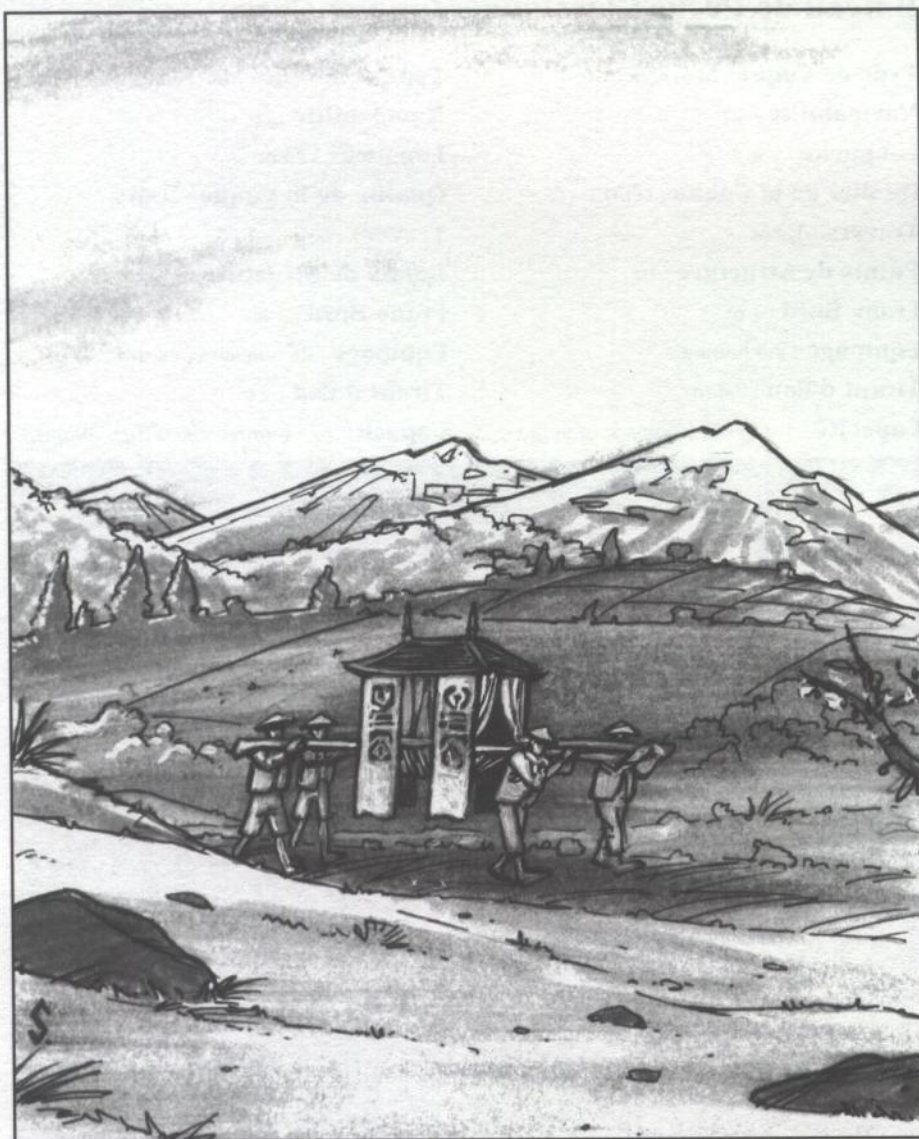
Franc-Bord : 1 m

Équipage : 50 rameurs, 10 officiers et marins

Tirant d'Eau : 1,5 m

Capacité : 1 tonneau (équipage compris)

Ces galères sont rarement utilisées pour autre chose que le transport rapide de personnels ou de messages le long des côtes. Les rameurs sont tous samurai et donc tout à fait formidables en combat. Les officiers sont également tous samurai, mis à part les pilotes qui guident les vaisseaux à travers les mers. Les marins sont heimin et traités avec le dédain typique à leur caste.



Vitesse de Déplacement des Kago

Vitesse	Distance	Remarques
Pas normal	60 km/jour	Compter une moyenne de 10 heures de voyage par jour.
Pas «double»	80 km/jour	Porteurs épuisés. Ils ne peuvent transporter la kago qu'à demi-vitesse le lendemain. Le passager est complètement fatigué.

Si un groupe de porteurs de rechange est disponible, la vitesse augmente de 50 %. La paie est normalement de 5 pièces par porteur par kilomètre parcouru.

ヒロワンモルホレミム

Kago

Les kago sont des palanquins utilisés par les buke et par les riches marchands. Les plus petits ne sont rien de plus que des paniers fermés pendus à des perches et transportés par deux porteurs. Les plus grands peuvent compter jusqu'à huit porteurs et transporter deux ou trois personnes.

Les porteurs se déplacent au trot et doivent donc se reposer souvent. Les secousses rendent le voyage tellement inconfortable que le passager est souvent aussi épuisé que les porteurs à l'arrivée.

Lorsqu'il est important d'être rapide, on prévoit un ou deux groupes de porteurs supplémentaires qui accompagnent et se relaient à la kago.

Les porteurs sont des heimin ou des eta et peuvent être engagés dans n'importe quel relais ou dans n'importe quelle ville.

Certains gangs yakuza contrôlent le trafic des kago dans certaines régions. Un des méfaits préférés de ces bandits est de s'arrêter loin de tout et de demander un paiement supplémentaire avant de continuer.

ヒロワンモルホレミム

Chevaux

Au Nippon, l'utilisation des chevaux est réglementée. Seuls les officiels gouvernementaux et les samurai peuvent les monter librement.

On peut parfois délivrer à un heimin un permis spécial lui permettant de monter un cheval afin d'accomplir un voyage d'ordre particulier.

Les fermiers nippons utilisent les boeufs plutôt que les chevaux comme animaux de trait. C'est pourquoi ceux-ci ne sont pas courants parmi les heimin. Les marchands les utilisent comme des animaux de bât ou pour tirer leurs chariots.

Les samurai se servent essentiellement des chevaux comme montures pour le transport de messages et pour la guerre.

Les samurai de haut rang s'en servent pour voyager, mais ils se déplacent au pas, parce que c'est la vitesse à laquelle leur entourage important (non monté) se déplace.

Quoi qu'il en soit, il est coûteux d'entretenir des chevaux dans un pays où les récoltes servent avant tout à nourrir les hommes et où il y a peu de place disponible pour laisser s'ébattre des animaux.

ヒロワンモルホレミム

Routes

Les différentes régions du Nippon sont reliées par de grandes routes. Le daimyô local y instaure des patrouilles, sous le commandement du shôgunat, et elles sont donc relativement sûres. La plupart des échanges commerciaux à travers le Nippon se fait par ces routes.

Elles sont formées d'un ruban de poussière de cinq mètres et demi de large sur presque toute leur longueur.

Lorsqu'il pleut, cette surface dure se transforme en fondrière boueuse. Les daimyô locaux sont sous l'obligation d'entretenir ces routes en les bordant de pins ou de saules et en y maintenant un système de bornes.

Il y a peu de passages de chariots et les rares à passer sont généralement réservés à la famille impériale et aux nobles. Ces routes sont donc généralement vierges de toute ornière.

Beaucoup de daimyô y maintiennent des «barrières», particulièrement aux frontières de leur domaine, où ils peuvent inspecter le trafic et lever des impôts sur les biens qui traversent la province.

Les voyageurs doivent y présenter des papiers d'identification et expliquer les raisons de leur déplacement. Comme la plupart des hei-

min ne peuvent quitter leurs terres sans un passe spécial de leur propre daimyô, ces barrières servent à maintenir l'ordre social en identifiant et capturant les heimin en fuite.

De plus, le propriétaire demande souvent un droit minime aux passants pour l'entretien de la barrière. Les Tokugawa ont sévèrement limité le nombre de ces barrières parce qu'elles interféraient avec l'autorité centrale, mais la période des Guerres entre Provinces a vu leur prolifération, à un point tel que cela en devenait presque comique.

Par exemple, la route qui joignait la ville de Uji-Yamada au sanctuaire d'Ise, qui ne devait pas faire plus de 7 kilomètres, portait plus de 200 barrières. Disons-le encore une fois, le nombre de barrières et, inversement, leur taille dépendent de la force du shôgunat central.

Le long des grandes routes, on peut trouver des relais séparés par environ une journée de marche (7 ri ou 28 kilomètres). Ils vont du simple abri à des villages entiers destinés aux besoins des voyageurs, en passant par de petits complexes d'auberges et d'écuries.

La taille et la complexité de ces facilités est directement liée à l'importance du trafic sur la route.

Certains de ces relais comprennent des postes maintenus par le gouvernement. Ceux-ci sont établis tous les 30 ri (environ 115 kilomètres). Là, le maître de station et ses vingt employés s'occupent des chevaux et organisent

les porteurs pour leur utilisation par des officiels. Les postes se trouvant sur une route importante doivent entretenir au moins 20 chevaux. Ceux qui se trouvent sur des routes moins importantes ont moins d'hommes et de chevaux.

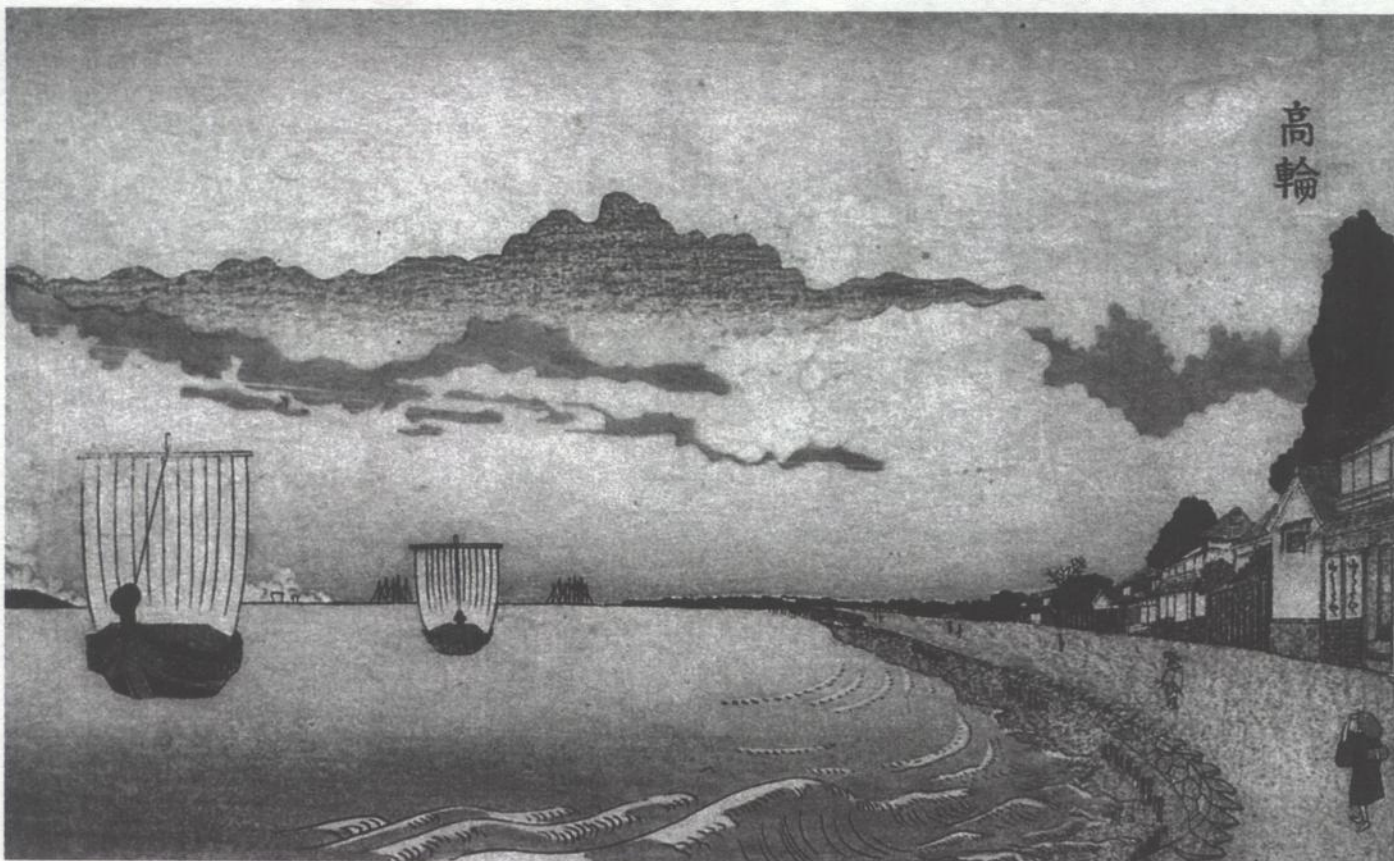
Les officiels gouvernementaux reçoivent généralement un mandat leur permettant d'utiliser un cheval et 3 porteurs gratuitement. Des hommes et des animaux supplémentaires peuvent être engagés aux prix normaux.

La condition des routes secondaires du Nippon varie énormément, car elles dépendent des autorités locales.

Elles sont généralement moins bien entretenues et, l'utilisation des chariots tirés par des animaux n'étant pas prohibée, souvent marquées de profondes ornières.

Certaines ne sont pas patrouillées ni surveillées d'aucune manière, d'autres sont encore plus strictement surveillées que les grandes routes. Dans presque tous les cas, les relais y sont moins nombreux et plus éloignés les uns des autres.

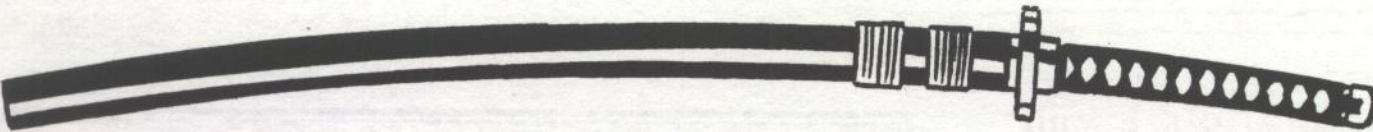
Sur toutes les routes, les voyageurs de statut inférieur sont supposés laisser passer ceux de plus haute classe. Cette pratique crée parfois des embouteillages, et même des combats, lorsque des samurai conscients de leur statut refusent de laisser passer d'autres samurai qu'ils jugent de rang inférieur.



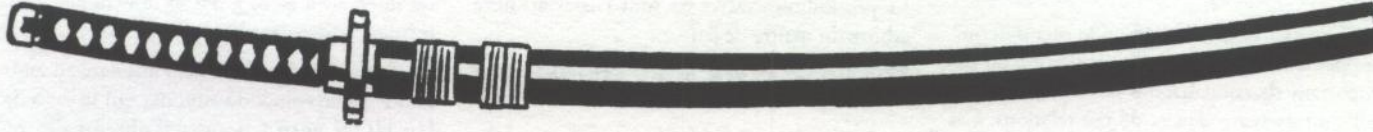
S
A
M
U
R
A
I

テ
ア
ス
ソ
ナ
ツ
ア
ケ





Le Samurais



Sa famille et son clan sont très importants pour un samurai. Leur histoire est son histoire et leur honneur est son honneur. Un personnage appartenant à une petite famille aura tendance à être moins arrogant qu'un autre appartenant à une famille importante. Les relations entretenues par la famille peuvent augmenter son arrogance indépendamment de sa taille. Il y a là un grand potentiel d'injustice, mais des personnages héroïques feront face à toute adversité.

La taille et les relations d'une famille déterminent les ressources d'entraînement, de marchandises et de richesses dont dispose un personnage qui reste en bons termes avec elle. Plus une famille est grande, plus elle est riche et pleine de ressources.

Rappelez-vous que les ressources d'une grande famille doivent être réparties entre un grand nombre de ses membres, aussi un individu n'aura-t-il pas toujours ce qu'il désire. Une grande famille s'attendra également plus à ce que chacun contribue à sa richesse par ses efforts. Un personnage peut de même s'attendre à servir les intérêts de sa famille plus souvent qu'à son tour.

Les familles moins importantes ont des ressources inférieures, mais un individu donné pourra plus facilement tirer avantage de celles qui lui sont disponibles. Les membres des petites familles apprennent à compter les uns sur les autres et développent ainsi des liens de confiance beaucoup plus forts.

Il existe une véritable toile de liens et de devoirs entre les familles samurai. Elles se regroupent en clans pour partager et augmenter leur influence politique et militaire. Elles peuvent alors s'attendre à une considération et une

entraide mutuelles. Serments, mariages, adoptions, dons de terres et de pensions, et échanges de leurs plus jeunes membres à des fins d'entraînement rapprochent encore ces familles. Les familles «en relation» utilisent ces mêmes méthodes pour s'assurer certaines faveurs et augmenter leur influence.

Une famille peut utiliser ses «connections» pour ses propres gains. Elle doit toutefois s'attendre à ce que ces mêmes «connections» fassent appel à ses services ou à ses devoirs en contrepartie.

Les vassaux, que ce soient de simples individus ou des familles entières, peuvent être inclus dans la structure d'une famille ou d'un clan. Ils reçoivent la plupart des droits, privilèges et responsabilités des véritables membres du groupe.

Ils peuvent attendre respect et soutien de leurs seigneurs en retour de leur loyauté et de leurs services. Dans la plupart des cas, un seigneur est responsable de ses vassaux devant la loi, comme si ceux-ci faisaient partie de sa famille.

Un maître ne devrait jamais réquisitionner sans raison les possessions de ses vassaux, que ce soit leurs chevaux et leurs faucons, ou leurs sabres, leurs naginata, leurs peintures ou leurs oeuvres d'art chinoises.

En général, si les vassaux possèdent des articles de prix, c'est comme si leur maître les possédait lui-même.

Dits de Asakura Sôteki

mille. En contrepartie, le vassal doit obéir aux ordres de son seigneur comme un fils loyal suivrait les vœux de son père.

Les clans samurai se regroupent souvent en alliances plus importantes. La structure d'une telle alliance ressemble à celle des clans, mais ceux-ci y prennent la place des familles.

Ces alliances utilisent les mêmes méthodes pour s'attacher leurs membres que celles utilisées à l'intérieur de chaque clan. Les Taira et les Minamoto de la Guerre de Gempei étaient des clans de ce genre, comme l'étaient beaucoup de puissances rivales qui s'affrontèrent dans les guerres qui ont conduit à l'unification du Japon par Tokugawa.

Le clan est autant une organisation politique qu'un groupe familial. Les lois du clan sont les lois civiles. Le clan dispense la justice, maintient l'ordre, fournit la puissance militaire et collecte les taxes.

Sur son territoire, le clan règne avec la plupart des prérogatives qu'avait un roi en Europe médiévale. Seul un shōgun puissant peut imposer une autorité extérieure à un clan puissant.

Le seigneur du clan est secondé par un conseil des anciens, des généraux et des membres du clan les plus importants. Les membres en qui il a confiance sont nommés hatamoto, un rang noble et fier réservé à ses vassaux préférés, qui détiennent des positions ou des fiefs importants.

Le rang de gokenin est donné aux membres du clan les plus anciens et les plus éprouvés. En dessous d'eux se trouvent les troupes samurai, qui forment le cœur et la force du clan.

Création de la Famille

Chaque joueur lance 1D100 et consulte la Table des Tailles de Famille. Chaque joueur dont le personnage samurai a une famille avec des «relations» lance ensuite deux D100 et se réfère à la Table des Relations.

Le premier jet détermine la force de celles-ci (première colonne de la Table des Relations) et le second leur source (seconde colonne de la Table). Le maître de jeu peut spécifier la source de relations d'une famille d'après sa campagne plutôt que de se reposer sur un jet de dés.

La taille exacte de la famille sera déterminée par le maître de jeu. A ce point, il n'est pas important de connaître les tailles de votre famille ou de votre clan et de vos relations. Ces détails ne deviendront importants qu'en fonction des événements militaires et politiques de la campagne.

Table des Tailles de Famille

1D100	Résultat
01-11	Très grande famille
12-16	Très grande famille avec «relations»
17-41	Grande famille
42-46	Grande famille avec «relations»
47-80	Famille moyenne
81-82	Famille moyenne avec «relations»
83-99	Petite famille
00	Petite famille avec «relations»

Table des Relations

1D100	Force de la relation	Source de la Relation
01-35	faible (faveurs dues où la famille et la source sont voisines)	Daimyô mineur
36-65	modérée (relation vassale)	Daimyô majeur
66-90	forte (mariage entre la famille et la source)	Noblesse impériale
91-00	très forte (alliés traditionnels)	Famille du Shôgun

Comme ce genre de choses dépend énormément de la structure politique, militaire et aventurière de chaque campagne, le nombre et les possibilités exactes en sont laissés au libre arbitre du maître de jeu.

ヒロワンモルホレミム

La Société Samurai

L'Honneur

Pour un samurai, son honneur représente tout. Il recouvre sa caste et son poste, ainsi que ses accomplissements et ses hauts faits. C'est en un sens très réel, sa réputation. Dans la Voie du Sabre, chaque personnage a une caractéristique d'honneur (HON), qui a différents effets sur ses relations sociales.

Pour tous les personnages, l'HON commence à 0.

L'HON peut monter au-dessus de zéro, et il représente alors l'estime positive que les autres personnages et la société ont pour le per-

sonnage, ou bien il peut descendre en dessous, et il représente alors un dédain général pour son éthique et ses actions. Qu'il soit supérieur ou inférieur à zéro, le HON fonctionne de la même manière dans les règles du jeu.

On utilise donc sa valeur absolue, en ignorant le signe «plus» ou «moins» qui le précède. Un HON positif permet d'obtenir des réponses fournies avec bonne volonté et respect. Un HON négatif peut arriver au même résultat par la peur et l'intimidation.

Il n'est pas bon d'être craint de ses propres vassaux.

Depuis des temps immémoriaux, on sait qu'il est fondamental de mériter la profonde dévotion de ses vassaux.

Si tel n'est pas le cas, lorsque viendra le temps pour eux de prouver leur valeur, il leur sera difficile de sacrifier leur vie.

Dits d'Asakura Sôteki

Schéma de la Structure d'un Clan

Les lignes indiquent les voies de l'autorité. Les lignes continues sont des «relations» fortes ou très fortes à l'intérieur du clan. Les tirets indiquent des «relations» plus faibles. Les différents cadres montrent les statuts relatifs comparés aux rangs samurai.



** Les koshigumi sont des individus favorisés que le seigneur tient en haute estime. Astrologues, magiciens, prêtres, conseillers intimes, maîtres espions, gardes du corps spéciaux et guerriers d'élite peuvent jouir d'un tel statut dans le clan. Ces personnes ne sont pas forcément membres du clan.

Le HON peut augmenter avec ses succès personnels, et diminuer avec ses échecs. Il ne peut être modifié que suite à une action du personnage. On ne peut pratiquer ni entraînement ni recherche pour l'améliorer. Le HON positif devrait être accordé lorsqu'un personnage réalise quelque chose qui lui permet de se distinguer, comme vaincre un ennemi puissant, achever une vendetta, vaincre seul plusieurs adversaires, maîtriser une compétence (obtenir un score de 91 ou plus), ou gagner un nouveau rang social (par exemple, être nommé gokenin ou hatamoto).

Le HON négatif devrait être infligé pour des actions illégales, des démonstrations publiques de stupidité ou d'impolitesse, la violation du code du bushidô, un échec dans la réalisation d'une promesse ou une cruauté ou une violence excessive. Le maître de jeu ne devrait pas accorder de HON pour un bon jet de dés, la résolution d'une énigme simple, un succès dans un combat ordinaire, ou tout autre accomplissement mineur qui a lieu au cours d'une aventure.

Le HON ne devrait être obtenu ou perdu que pour des choses qui affectent de façon significative la façon dont les autres voient le personnage. Il n'est pas nécessaire qu'il y ait des témoins de l'acte qui fera perdre ou gagner du HON au personnage. Dans chaque cas, honorable ou non, qui pourrait affecter le HON d'un personnage, faites lancer 1D20 à son joueur. Si le jet est supérieur à son HON actuel (rappelez-vous que l'on ignore le + ou le -) ou si le jet de dé est de 20, le HON du personnage est modifié. Ajoutez-lui 1 si l'expérience était honorable, retirez-lui 1 sinon. Il est recommandé aux joueurs de conserver une trace des circonstances dans lesquelles le HON de leur personnage a été modifié. Cela aidera le maître de jeu à déterminer les réactions des autres personnages, puisque ce sont ces événements qu'ils connaîtront.

Il est important d'avoir une attitude compréhensive en toutes choses mais généralement, peu d'hommes de notre époque sont parvenues à une compréhension totale de cela.

Tout d'abord, un homme qui vit par les armes ne devrait pas penser puis agir en fonction de sa seule gloire, mais aussi en fonction de celle de ses descendants. Il ne devrait pas déshonorer son nom à jamais en s'accrochant trop fort à sa seule et unique vie. D'un autre côté, considérer cette vie qui ne nous ait donnée qu'une fois comme rien de plus que de la poussière et des cendres, et la perdre lorsqu'il ne faudrait pas, ne ferait que gagner une réputation qui ne vaut pas la peine d'être mentionnée. Lorsqu'on sacrifie sa vie, il faut le faire soit pour le bien de l'Empereur, soit dans une grande entreprise militaire. C'est cela qui créera l'immense gloire de ses descendants.

S'impliquer dans une querelle éphémère démontrera l'indiscrétion de sa maison et n'ajoutera rien à sa gloire, que l'on soit dans le vrai ou dans le faux.

Chikubashô de Shiba Yoshimasa

Utiliser l'Honneur dans le Jeu

Le HON est utilisé pour les interactions sociales entre les joueurs et les PNJ. Cela se produit principalement lorsqu'un personnage essaie d'en reconnaître un autre ou lorsqu'il essaie d'influencer sa décision.

Reconnaissance : lorsqu'on rencontre un nouveau personnage, on peut tenter un jet de Reconnaissance pour voir s'il est connu pour ses actes et ses accomplissements. Cela peut donner à ceux ou celles qui le rencontrent une idée de ce à quoi ils doivent s'attendre. Si le nouveau personnage est de la même caste (juge, buke, heimin ou eta), multipliez son HON par 5 et lancez 1D100. Un succès indique que sa réputation l'a précédé. Les personnages qui le rencontrent connaîtront tout ou partie des actes qui ont fait sa réputation. Lorsque le personnage est de caste différente, multipliez son HON par 3. S'il est de la même

profession que ceux qui le rencontrent (soldat, forgeron, prêtre, etc), ajoutez 1 au multiplicateur. Si le personnage est déguisé ou s'il voyage incognito, retirez 2 au multiplicateur.

Influence : le HON peut être utilisé pour influencer d'autres personnages, afin d'obtenir faveur ou considération. Le multiplicateur de HON du personnage variera en fonction de la nature de ses désirs et de la différence en rang social entre lui et la personne capable de réaliser ses vœux. Le premier de ces deux modificateurs est déterminé par le maître de jeu en utilisant les indicateurs ci-après. Le second peut être trouvé dans la Table d'Influence Sociale. Un jet réussi permettra généralement d'obtenir la réalisation de ses vœux. Les personnages joués soumis à cette influence peuvent refuser, mais cela peut leur ap-



porter du HON négatif, si le maître de jeu décide que la requête était justifiée. Un échec lors d'une tentative d'Influence signifie que le personnage a commis une ou plusieurs gaffes sociales - une expérience tout à fait déshonorante. Il doit vérifier si son HON n'est pas réduit.

Les exemples de situations où l'on peut utiliser son influence sont nombreux :

Se faire accepter par un Maître Artisan : le maître artisan doit être influencé pour qu'il daigne vendre ses meilleures productions. Il ne vendra pas ses meilleurs travaux à n'importe qui. Le modificateur de base est x5.

Se faire accepter par un Maître : un professeur fameux et/ou doué doit être influencé avec succès par un élève en puissance avant qu'il ne le prenne comme pupille. Le modificateur de base est x4.

Obtenir une faveur d'un supérieur : lorsqu'on cherche à obtenir une faveur d'un de ses supérieurs, il faut utiliser son influence. Si la requête est faite dans un clan samurai, n'utilisez pas les modificateurs dûs au rang social. Le modificateur de base variera en fonction de la nature et de l'ampleur de la faveur recherchée.

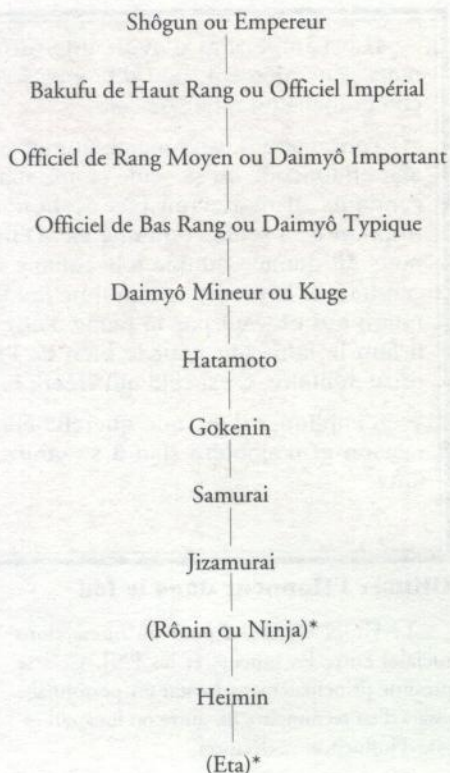
Voici quelques exemples : pour la permission d'entreprendre une tâche dans l'intérêt de son supérieur x6, pour une seconde chance de résoudre une certaine situation x3, pour une augmentation de pension modeste x4, pour être déchargé d'une obligation de giri x2, pour plus de clémence dans une affaire criminelle x1, pour une demande d'armes, d'armures ou d'équipement x5, pour la requête d'un héritage x3.

Contrats de mariage : les familles cherchent toujours le meilleur parti possible, aussi réputation et honneur sont-ils importants. Les mariages se font généralement dans la même caste. Le modificateur de base est x5. Pour les mariages entre deux castes, le modificateur est de x2.

Etre choisi par un maître ou un employeur : un personnage désirant un devoir spécial ou l'attribution d'un poste pour une mission particulière de son maître, ou cherchant un emploi chez un employeur potentiel, peut influencer cette personne pour arriver à ses fins. Le modificateur de base est x5.

Table d'Influence Sociale

Pour chaque degré au-dessus du demandeur, retirez 1 au modificateur d'HON. Pour chaque degré en dessous, ajoutez 1. Si le modificateur est réduit à zéro ou moins, le personnage doit trouver un intermédiaire qu'il puisse influencer pour que celui-ci utilise sa propre influence sur quelqu'un qui puisse pourvoir à sa requête.



** Pour qu'elles ne fassent pas officiellement partie de la structure sociale, de telles personnes peuvent avoir de l'influence. Un ninja ou un rônin particulièrement connu ou puissant peut avoir une influence fonctionnelle supérieure à la moyenne.*

ヒロワンモルホレミム

Vertus Personnelles

Pour un samurai, les vertus les plus importantes sont le respect du code du bushidô et l'accomplissement des obligations du giri.

Le code du bushidô repose énormément sur le giri, alors que la réalisation des devoirs demandés par le giri est souvent modifiée ou renforcée par les ordres du bushidô. Tous deux sont influencés par l'éthique confucéenne et les croyances religieuses.

Le bushidô est la «Voie du Guerrier». Il est devenu un code de conduite personnel et professionnel parmi les samurai, et son influence s'étend sur tous les aspects de la vie japonaise. Ses concepts étaient transmis par les anciens du clan et les guerriers exceptionnels sous forme d'enseignements et de listes de préceptes.

Aucune version du code n'a été écrite avant le seizième siècle. Grâce à ces sources, et à d'autres explications postérieures ainsi qu'à d'anciennes représentations littéraires des nobles vertus du samurai, on peut brosser un tableau relativement précis des différents éléments du bushidô.

S'il fallait définir la condition de samurai en un mot, je dirais que sa base repose sur le dévouement total de son corps et de son âme à son maître. Et si l'on me demandait ce qu'il faut faire de plus, ce serait de s'armer d'intelligence, d'humanité et de courage. La combinaison de ces trois vertus peut sembler hors de portée d'un homme ordinaire, mais elle est très simple.

L'intelligence, ce n'est rien d'autre que discuter des choses avec les autres. Cela vous enseignera une sagesse sans borne. L'humanité, c'est faire quelque chose pour les autres, simplement en se comparant à eux et en les faisant passer au premier plan. Le courage, c'est grincer des dents ; cela suffit si on avance sans tenir compte des circonstances. Tout ce qui semble se situer au-delà de ces trois actes ne mérite pas d'être appris.

Pour ce qui est de l'aspect extérieur, il y a l'apparence personnelle, sa façon de parler et la calligraphie. Et comme toutes ces choses sont quotidiennes, elles progressent par une pratique assidue. A la base, il faut percevoir leur nature comme étant une force tranquille. Si quelqu'un accomplit toutes ces choses, alors il devrait avoir connaissance de l'histoire et des coutumes de notre région. Ensuite, pour se divertir, il pourra étudier les différents arts. Lorsqu'on y pense, il est simple d'être un vassal. De nos jours, si vous observez une personne, aussi peu utile soit-elle, vous verrez qu'elle a accompli ces trois aspects extérieurs.

Hagakure de Yamamoto Tsunetomo

Le giri est la toile d'obligations et de devoirs qui se crée entre une personne et ceux qui l'entourent : parents, famille et amis aussi bien que supérieurs et inférieurs féodaux.

Les Éléments du Bushidô

Le Bushidô, le code éthique du samurai, est composé de plusieurs éléments : la Loyauté, l'Honneur, le Courage, le Raffinement et l'Excellence.

Loyauté

La loyauté est la plus importante des vertus pour le samurai. Il la donne d'abord à son supérieur féodal, puis à son clan, puis à sa famille. La loyauté envers l'Empereur est, bien sûr, très importante mais elle a rarement un effet pratique sur les actes d'un samurai. Il est fréquent que ces différentes loyautés entrent en conflits, mais il est rare que ceux-ci soient résolus simplement. Dans les cas les plus graves, un samurai ne peut résoudre ces conflits qu'en se faisant seppuku.

Lorsque l'on a un rôle officiel ou que l'on sert à la cour du maître, il ne faut pas penser à cent ou mille personnes, il ne faut considérer que l'importance du maître. Toutefois, il ne faut pas renoncer à sa propre vie ou à ce que l'on chérit. Même si votre maître est flegmatique ou s'il ne vous remarque pas, vous devriez savoir que vous bénéficiez de la protection divine des kami et des bouddhas.

Message de Gokurakuji-dono

C'est le devoir du samurai de servir son supérieur, que ce soit un commandant militaire, un seigneur féodal, un officiel du clan ou le chef de sa famille. Il ne faut pas discuter les ordres d'un supérieur. Ils doivent être exécutés immédiatement au mieux des capacités du samurai, même si cela le conduit à la tristesse ou à la mort. La vie d'un vassal appartient à son seigneur. C'est lui qui décide si elle doit être préservée ou non.

Tout cela n'est qu'un idéal. En pratique, on désobéit aux ordres, on les ignore ou on les modifie. Les raisons pour lesquelles un samurai agit ainsi peuvent varier. Un samurai déloyal mais ambitieux peut chercher à améliorer sa position ; s'il y arrive, on oubliera peut-être son infraction au code.

Un samurai loyal peut également désobéir. Il peut le faire parce qu'il sait (ou parce qu'il craint) que son maître a eu tort de donner un tel ordre, ou parce qu'il voit une meilleure façon d'agir.

S'il a raison, s'il arrive à son but et s'il maintient l'honneur de son seigneur, on pourra lui pardonner ces événements. S'il a tort, il peut en résulter un seppuku.

Il est évident que tout cela forme les fondations du bushidô, et pourtant, pratiquement toutes les batailles importantes au Japon se sont décidées suite à des défections ou des trahisons soudaines. Les daimyô les plus importants le savaient parfaitement, et en tenaient compte dans leurs décisions, puisque cela se produisait si souvent. Si une famille samurai



gagnait davantage en changeant de faction, elle le faisait souvent sans hésitation. C'était un problème endémique, particulièrement au 14^{ème} siècle. En fait, certaines familles se divisaient en deux pour s'assurer qu'une partie suffisamment importante de leurs membres se trouveraient du côté du vainqueur.

Honneur

L'honneur pour un samurai, est une combinaison d'intégrité et de réputation. Mentir, revenir sur sa parole et tricher sont des actes déshonorants.

En fait, beaucoup considèrent le mensonge comme un acte de couardise. La parole d'un samurai engage son honneur, bien qu'il suive parfois la forme plutôt que le fond apparent de ses déclarations.

Suite à certaine affaire, Morooka Hikeomon fut appelé à jurer devant les dieux la vérité d'une certaine chose. Mais il dit : «La parole d'un samurai est plus dure que le métal. Comme je suis imprégné de ce fait, que peuvent faire de plus kami et bouddhas ?» et le serment fut annulé. Cela eut lieu alors qu'il avait vingt-six ans.

Yamamoto Tsunetomo

L'intérêt que les Japonais portent à la réputation et aux apparences est bien connu. L'excellence dans les vertus martiales ou les arts, de même que les actes en accord avec le bushidô ou les demandes du giri amènent de l'honneur, alors que les performances inférieures, l'absence d'attention à ses devoirs et les actes en opposition au bushidô le diminuent.

Un samurai doit conserver son honneur, et il entreprendra des actes longs et difficiles pour restaurer son honneur perdu. Pour lui, mourir avec son honneur terni est un véritable cauchemar.

L'honneur d'un vassal et de son seigneur sont liés, et tout ce qui touche l'un touche l'autre. Un samurai loyal fera passer l'honneur de son seigneur avant le sien.

Un homme n'existe que pour une génération, mais son nom dure jusqu'à la fin des temps.

Yamamoto Tsunetomo

Courage

Le courage est plus que de la simple bravoure. Lorsque c'est nécessaire, ou que son seigneur le lui demande, un samurai doit faire

face à l'adversité, sans remords ni hésitation. La douleur physique doit être supportée sans émotion. Un samurai n'a pas peur de la mort. Mourir au combat est certainement honorable. Mais le courage d'un samurai ne doit être ni de la témérité, ni de l'imprudence.

Mourir sans nécessité alors que la cause de son seigneur est encore en jeu, c'est manquer de loyauté envers celui-ci.

Raffinement

On attend d'un samurai qu'il soit raffiné en toute chose. Sa profession de guerrier l'oblige à maîtriser les arts martiaux.

Il doit également développer son appréciation et sa maîtrise des arts. Ses manières et son étiquette doivent être sans défaut.

On dit que la voie du guerrier est la double Voie de la Plume et du Sabre, et il devrait prendre goût aux deux Voies.

Même si un homme n'a aucune capacité naturelle, il peut devenir un guerrier en s'attachant assidûment aux deux parties de la Voie.

Livre des Cinq Anneaux

Excellence

Le code du bushidô pousse fortement à l'excellence. On attend toujours d'un samurai qu'il cherche à être le meilleur possible dans tout ce qu'il tente.

Cette course vers l'excellence donne au samurai la détermination nécessaire pour qu'il lutte bravement et atteigne ses buts.

Bien que la moyenne soit le standard de toute chose, dans les affaires militaires, un homme doit toujours chercher à dépasser les autres...

Dans les contes des anciens guerriers, on dit que si, sur le champ de bataille, on cherche à vaincre des guerriers de renom, et que nuit et jour on espère abattre un puissant adversaire, on devient infatigable et fier de cœur et l'on fait acte de courage.

On devrait également utiliser ce principe dans notre vie quotidienne.

Yamamoto Tsunetomo

Les Obligations du Giri

Le giri fait référence aux obligations et aux responsabilités du samurai, qui doit faire ce que l'on attend de lui dans tous les aspects de sa vie. Il est parfois simplement traduit par «devoir». Le giri demande au samurai d'obéir et de suivre les coutumes traditionnelles (telles que celles qui sont en rapport avec ses devoirs familiaux, le mariage et les cadeaux) et d'exécuter toutes les tâches qui lui sont assignées. Les exigences de la justice, de l'honneur et de la réputation sont étroitement liées au giri. Un samurai est déshonoré s'il manque à ses obligations de giri.

On attend d'un samurai qu'il se décharge de toutes ses obligations de giri, même si cela lui déplaît ou résulte en tristesse pour lui ou ceux qu'il aime. Toutefois, les exigences du giri peuvent entrer en conflit avec d'autres de ces exigences ou avec les désirs ou les sentiments du samurai. Les conflits habituels opposent devoir et «sentiments humains» (ninjô) tels que pitié ou amour. Cela ne peut laisser au samurai d'autre choix que d'agir en désaccord avec l'une de ses obligations pour remplir les autres. Dans les cas extrêmes, le conflit peut être résolu honorablement par un seppuku.

La mort est une plume, le devoir est une montagne.

Vieux proverbe japonais



Autrefois, un samurai nommé Kanzaki Shikibu se trouva confronté à un conflit de giri. Il avait reçu l'ordre d'escorter le fils de son seigneur jusqu'aux îles Chinshima.

Le fils unique de Shikibu, Katsutarô, l'accompagnait dans son voyage. En cours de route, un ami samurai chargea Shikibu de s'occuper de l'un de ses fils, Tanzaburô, qui désirait voyager vers les îles.

Au passage d'une rivière, le fils du samurai se noya accidentellement. Shikibu dut réparer son échec dans son obligation de protéger Tanzaburô.

Shikibu aurait pu remplacer la perte du samurai en lui donnant Katsutarô, mais cela aurait pris du temps et le giri de Shikibu envers son seigneur le forçait à poursuivre immédiatement son chemin. Shikibu faisait face à un dilemme.

Il réfléchit quelques temps puis appela son fils. «Le père de Tanzaburô m'a chargé de sa sécurité», dit-il, «mais je l'ai laissé mourir. Si tu restes vivant, je ne pourrai pas remplir mon devoir envers le seigneur Tango et préserver mon honneur de samurai. Tu dois donc mourir immédiatement.»

Katsutarô, en véritable samurai, ne montra pas la moindre hésitation. Il fit demi-tour et plongea dans les vagues bouillonnantes, et on ne le revit plus jamais.

Shikibu resta quelque temps près de la rivière, à contempler la façon dont va le monde.

«En vérité, rien n'est aussi déchirant que de remplir les revendications du devoir... J'aimerais moi aussi mourir ici, mais il serait terrible de désobéir aux ordres de mon seigneur, qui sont d'accompagner son fils.»

Contes de l'Honneur Samurai

Politesse

Tous les Japonais doivent être polis dans tous les aspects de leur vie. Beaucoup de verbes ont à la fois une forme normale et une forme polie.

Des suffixes honorifiques sont souvent ajoutés aux noms pour indiquer que le locuteur montre un respect adéquat envers la personne dont il parle. Les bonnes manières et une étiquette correcte sont fort appréciées dans tout ce que l'on fait.

Il y avait beaucoup de points difficiles à évaluer chez le seigneur Eirin, mais, d'après les anciens, le plus important de ceux-ci était sa façon de gouverner la province par sa civilité.

Il va sans dire qu'il agissait ainsi envers les membres de la classe samurai, mais, il était également poli lorsqu'il écrivait aux paysans et aux citadins, et même lorsqu'il rédigeait ces lettres, il était d'une gracieuseté supérieure à la normale.

Ainsi, tous étaient prêts à sacrifier leur vie pour lui et à devenir son allié.

Dits de Asakura Sôteki

Fatalisme

Le fatalisme est courant chez les Japonais. Ce qui est considéré comme un coup ou un manque de chance chez les Européens, est considéré comme étant le destin, ou le karma, chez eux.

Ce sont les conséquences d'une bonne ou d'une mauvaise action dans la vie antérieure. Néanmoins, c'est un fatalisme pratique qui s'attend à ce qu'un samurai essaie de faire de son mieux.

Après tout, un échec amènera un mauvais karma à une future réincarnation.

Attitudes face à l'Argent

Les samurai se préoccupent très peu de leur argent. C'est en dessous de leur dignité de marchander avec un commerçant.

C'est pourquoi les samurai paient souvent des prix exorbitants sans discuter lorsque des marchands sans scrupules exploitent leur attitude. Les affaires monétaires sont le domaine de la femme qui dirige la maison.

Les femmes samurai conscientes de leur honneur ont plus d'une fois vendu secrètement leurs propres richesses pour maintenir l'apparence, le style de vie et les dépendances de leur seigneur. Le samurai trouve ses richesses dans la beauté et d'autres choses.

Cependant, opprimer le peuple et convoiter les possessions des samurai dans son désir de devenir rapidement prospère, c'est poser la première pierre de la destruction du fief.

Les métaux précieux et les bijoux ne sont pas nécessairement des trésors. Il faudrait plutôt considérer ces samurai et le commun des mortels comme ses richesses, et les élever avec gentillesse et bienveillance.

L'or et l'argent ne doivent pas forcément être amassés à tout prix ; lorsque l'on reçoit richesses et distinction naturellement, par des années d'efforts méritoires, on ne risque aucun désastre.

Réflexions sur les Lois de Kuroda Nagamasa

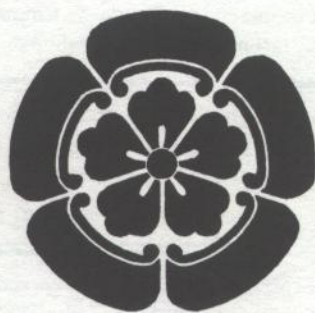
Les heimin trouvent ce dédain de l'argent déraisonnable. Pour eux, marchander est un plaisir.

C'est principalement l'argent qui ouvre la route vers une plus haute position sociale, pour leurs descendants si ce n'est pour eux.

Appartenance à un Groupe Social

Chez les Nippons, le groupe en tant qu'entité est un concept central à tous les niveaux de la société. Un groupe peut être un clan, une famille, un commerce, un voisinage, une strate économique, ou une combinaison de ces éléments. Les étrangers sont l'objet de suspicion et de méfiance. Les lettres d'introduction par un membre ou un ami du groupe forment un moyen commun de passer les barrières de l'acceptation.

L'individu est subordonné au groupe. Ses désirs et ses vœux ne peuvent être satisfaits qu'après que le bien-être du groupe soit assuré. Ce qui est bon pour le groupe est bon pour l'individu.



En contrepartie, le groupe est souvent responsable des actes de ses membres. Une telle responsabilité se cristallise souvent sur le plus ancien ou sur le chef du groupe. Des villages ou des familles entières sont parfois punis pour les actes de l'un de leurs membres.

Le résultat habituel de cette responsabilité du groupe est que les groupes japonais choisissent de juger et de punir eux-mêmes leurs propres membres avant que le problème n'atteigne les étrangers. Une action rapide peut restaurer l'honneur perdu suite aux actes du fautif.

On ne peut assez insister sur l'importance du groupe social. Il existe d'une extrémité à l'autre de la société, et chaque groupe est lui-même divisé en strates. Il y a très peu d'égaux dans la société japonaise. On est toujours l'inférieur de quelqu'un.

ヒロワンモルホレミム

La Famille

Un samurai tient sa famille en haute estime. C'est sa maison, son histoire et son futur. Il est dit que, quelle que soit l'action d'un fils ou d'une fille envers ses parents, aussi important que soit le sacrifice, il ne peut rembourser la moindre fraction de la dette qu'il leur doit. Les lois célestes imposent le devoir filial. Un

enfant ne peut désobéir aux désirs de ses parents, même après avoir grandi, à moins qu'il ne recherche le déshonneur et la honte.

La famille samurai est très étendue. Les parents, leurs enfants et les enfants de leurs enfants, ainsi que les oncles et tantes partagent souvent le même toit. Une femme abandonne sa famille pour entrer dans celle de son mari, et ne retourne jamais chez ses parents sauf pour leur rendre visite ou si elle est renvoyée comme veuve sans enfant ou en disgrâce. Les riches samurai accueillent souvent leurs concubines sous leur toit. De telles demoiselles servent sa femme, qui à son tour sert la maîtresse de maison (habituellement, la mère de son mari). L'autorité ultime de la famille est entre les mains du patriarche. Il prend ou approuve toutes les décisions familiales importantes. Devant la loi, il est responsable des actes de tous les membres de la famille. Sa femme est la maîtresse incontestée des affaires domestiques.

Un homme ne peut vivre sous le même ciel que le meurtrier de son père.

Confucius

Les enfants sont traités avec beaucoup de gentillesse et d'indulgence. La tradition condamne tout traitement abusif infligé à un enfant. Jusqu'à sept ans, les enfants ne sont pas soumis aux restrictions de la société. C'est à cet âge que commence leur scolarité et que le poids de la société nippone commence à peser sur eux. Les jeunes hommes samurai se rasant le dessus de la tête au cours de leur cérémonie d'émancipation, qui peut avoir lieu n'importe quand entre 13 et 21 ans.

C'est le seigneur qui décide des héritages. C'est généralement

le premier né qui est nommé héritier afin d'éviter la dispersion des biens de la famille. Ce principe a été puissamment renforcé durant l'ère Tokugawa. Avant cela, les héritages se faisaient au mieux au petit bonheur. Au 14^{ème} siècle, il était commun de diviser ses terres entre ses fils (et parfois entre ses filles). En d'autres temps, les propriétés étaient cédées au fils le plus compétent, quelle que soit sa position. Les disputes à propos des successions éclataient donc parce qu'il n'y avait pas de règles fixes.

Un héritier en puissance est parfois adopté dans la famille pour s'assurer qu'il y aura toujours une main solide au contrôle des terres de la famille. De tels fils adoptifs, qui peuvent même ne pas être du tout des enfants mais de véritables adultes, rejoignent la famille comme s'ils y étaient nés. Le plus important des membres de la famille Uesigi, Uesigi Kenshin, était en fait un vassal nommé Nagao, qui sauva son maître (plus jeune) de la destruction, à condition d'être nommé héritier. Il amena ensuite la famille Uesigi plus haut que jamais. Les adoptions, parfois forcées, sont souvent pratiquées par des seigneurs guerriers qui se sont faits seuls afin de légitimer leurs terres et d'améliorer leur statut social.

Des liens très étroits lient un samurai à sa famille. Lorsqu'un samurai prend son service en dehors de sa famille ou de son clan, la plus grande partie de sa loyauté est transférée envers son nouveau maître. La loyauté due à son seigneur est intense, souvent plus forte que celle due à l'Empereur ou au Shôgun. Cela est juste et correct d'après le code du

bushidô, mais cela peut mener à des conflits. Plus d'un samurai s'est retrouvé dans une position où, pour obéir à son seigneur, il a dû faire souffrir ou laisser faire souffrir lui-même ou un membre de sa famille. Parfois un seigneur doit être désobéi pour préserver l'honneur familial. C'est un conflit de giri et, s'il ne peut être résolu honorablement des deux côtés, la seule solution est le seppuku.

Les familles samurai se regroupent en clans. Une seule famille dirige le clan et lui donne son nom. La plus grande partie du clan est formée de ses branches cadettes : familles de relations, proches ou distantes, et vassaux samurai de tous les niveaux. Tous ses membres jurent loyauté au seigneur du clan, chef de la famille principale.

ヒロワンモルホレミム

Structure Sociale

Au Nippon, un individu sait toujours comment il se situe par rapport aux autres individus. Respect envers ses supérieurs, reconnaissance de ses obligations envers ses inférieurs et courtoisie sont attendus de tous.

Mais dans cette société apparemment rigide, il y a une tradition de récompense du mérite personnel qui peut amener de l'avancement et améliorer la position sociale de son bénéficiaire. L'ambitieux attend de se faire remarquer par ses supérieurs ou construit sa propre puissance jusqu'à ce que cela ne puisse être que remarqué.

La structure de la société est faite en sorte que l'homme soit aussi libre que possible. Au Nippon, la plupart des femmes acceptent cet élément culturel. Mais il y en a, bien sûr, qui sortent de cet ordre. De telles femmes creusent leur propre niche dans la société. Au Nippon, elles sont respectées pour leurs compétences et leur courage.

Les femmes de la période Tokugawa étaient les plus opprimées, mais même alors une femme décidée pouvait fort bien tirer son épingle du jeu. Dans les périodes précédentes, les femmes avaient beaucoup de liberté pour remuer et influencer leur entourage. Le pouvoir réel derrière Minamoto Yoritomo était sa femme Hôjô Masako. Ce n'est pas une coïncidence si la famille Hôjô est devenue régente auprès d'un shôgun faible presque immédiatement après la mort de Yoritomo.

Les Castes

La société nippone a une structure de castes. Les plus hauts en prestige, mais pas en pouvoir, sont les kuge, la noblesse impériale. Ce groupe comprend la famille immédiate et



les relations plus distantes de l'empereur, les empereurs «à la retraite» (qui ont officiellement abdicé mais qui sont encore souvent influents) et l'ancienne noblesse nippone. La personne de l'empereur transcende toutes les questions de caste puisqu'il est l'incarnation même des divins kami et un descendant d'Amaterasu.

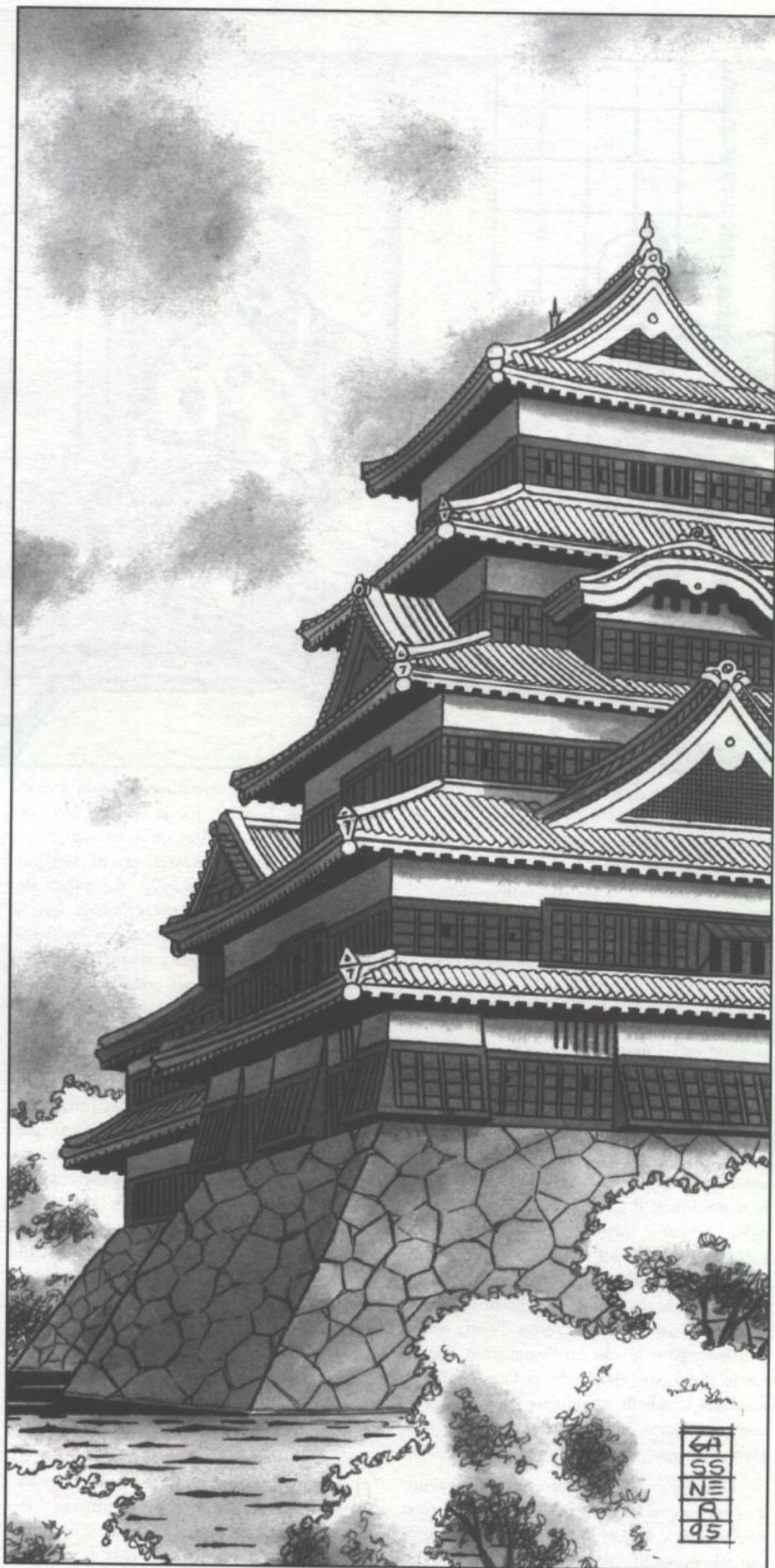
L'empereur manque de pouvoir politique direct mais son approbation est nécessaire pour qu'un samurai puisse prendre le titre de shōgun. Son influence et sa bénédiction doivent être recherchées à Kyōto, où il préside au centre d'un cercle intellectuel qui fixe la forme de l'expression artistique, de la mode et de la philosophie.

L'influence de l'empereur est limitée par la pratique samurai d'introniser un enfant impérial à la place d'un empereur qui a abdicé. Le shōgun ou un autre samurai très puissant prend la fonction de régent jusqu'à ce que l'enfant arrive à l'âge adulte et qu'on le force à abdicuer en faveur d'un autre enfant impérial. L'empereur passe ses jours en rituels religieux et en poursuites artistiques, interagissant parfois avec le monde réel pour échanger son approbation officielle du Shōgun contre un privilège ou un bénéfice quelconque.

Il y a souvent plusieurs empereurs à la retraite encore vivants. Bien qu'ils n'aient pas le statut semi-divin de l'empereur régnant, leur influence politique est encore forte à la cour, et cela peut être une force avec laquelle il faut compter. Souvent, ces empereurs retirés ou les membres de leurs cercles de nobles s'impliquent dans des complots en vue de renforcer l'influence impériale ou de reconstituer une base politico-militaire pour le trône.

Durant l'ère Heian, les empereurs «retirés» formaient parfois le véritable gouvernement. Souvent un jeune empereur abdiquait de lui-même pour éviter le rituel de sa position et commençait son véritable rôle dans le gouvernement.

En dessous des princes et princesses de la famille impériale, il y a les rangs des nobles plus ou moins importants, des ministres et des bureaucrates de la cour impériale. Puisque chez les kuge, le statut dépend de l'ancienneté de la ligne familiale, les nouveaux venus sont très rares. Ces nobles, immensément éduqués et sophistiqués, sont souvent pauvres en termes de richesse matérielle ; bien plus pauvres que les buke régnant sur le pays, qui leur sont socialement inférieurs. Beaucoup en sont réduits à colporter leur influence à la cour en retour des richesses nécessaires pour maintenir leur style de vie. Cela n'est pas toujours vrai. Les kuge étaient très riches à l'ère Heian, et même par la suite, beaucoup étaient encore suffisamment riches. Leur principal problème était le contrôle de la terre. Les kuge avaient de vastes





étendues de terre durant la période Heian, dirigées par des intendants pendant qu'ils se relaxaient dans la capitale. Finalement, les intendants cessèrent d'envoyer les taxes vers la capitale et la puissance des nobles déclina. Toutefois, même dans les temps les plus durs, de nombreux kuge avaient encore des terres leur donnant un revenu.

Les véritables dirigeants du Japon sont les buke, la caste des samurai. Celle-ci inclut les samurai et les jizamurai. On peut aussi, avec certaines réserves, y inclure les rônin. Un candidat au titre (et au rang) de shôgun doit être né dans un clan samurai.

Le gouvernement des samurai, appelé le bakufu, est dirigé par le shôgun. Pour tous les buts pratiques, il est le dirigeant suprême du pays. Lorsque le shôgun et son clan sont puissants, sa parole fait loi, renforcée par les armées du clan. Lorsqu'ils sont faibles, différents seigneurs samurai règnent librement sur leurs propres domaines. Les plus forts d'entre eux se préparent pour le jour où ils pourront renverser le shôgun et demander à l'empereur de nommer le rebelle vainqueur (qui, à ce moment, campe généralement autour de Kyôto avec son armée) nouveau shôgun.

Comme tous les gouvernements, le bakufu a sa bureaucratie. Comme beaucoup de gouvernements à travers l'histoire, plus l'autorité centrale devient faible, plus la bureaucratie de-

vient complexe et corrompue. Les ministres du bakufu sont nommés par le shôgun, généralement à vie ou jusqu'à ce qu'ils encourrent son déplaisir. Certains ministres servent de représentant personnel du shôgun, surveillant des zones importantes du pays. D'autres servent dans un conseil consultatif, chacun étant responsable d'un bureau gouvernemental traitant un intérêt particulier tel que l'économie, la planification agricole, la maintenance des routes ou les forces militaires. Députés et ministres sont servis par différents subordonnés, qui vont des administrateurs de provinces entières jusqu'aux forces de police et percepteurs locaux. Même sous un shôgun puissant, plus on est loin du siège du gouvernement, plus il y a de chances pour que les officiels exercent leur autorité pour leurs propres fins et leur confort. La plupart des shôgun maintiennent un réseau d'espions, de magistrats et d'informateurs qui opèrent en dehors de la bureaucratie régulière et qui servent de garde-fou contre les excès et les rebellions.

En bien des façons, le shôgun et son clan sont les premiers parmi des égaux. Les grands seigneurs possédant des terres, les daimyô, ont leur propre clan, conseil consultatif, forces militaires, et même leur propre bureaucratie, copiant ceux du bakufu. Sur leurs terres, les daimyô sont la loi. Seuls les plus puissants des shôgun osent les dominer. Pour se qualifier pour le statut de daimyô, un chef de clan doit

être samurai, avoir un revenu dû à ses terres d'au moins 10000 koku par an, et recevoir la sanction officielle du shôgun ou de l'empereur. De nouveaux daimyô étaient créés périodiquement, et d'anciens disparaissaient, lorsque leur clan perdait son pouvoir ou éclatait. A n'importe quelle époque, il y a toujours eu 200 à 300 daimyô dans tout le Japon.

Les samurai servent leur clan, jurant fidélité soit directement au seigneur du clan (qui peut être lui-même un daimyô ou être simplement inféodé à un daimyô) soit à un de ses subordonnés. Ils sont les soldats de son armée et les gardes de ses palais et de ses châteaux, de même que ses intermédiaires et sa main d'œuvre pour les mille et une tâches de la vie quotidienne du clan. Les revenus et les statuts des samurai varient énormément à l'intérieur de leur classe.

En dessous des «véritables samurai», il y a les jizamurai. Ce sont des propriétaires terriens, semblables aux châtelains de campagne et aux propriétaires terriens appauvris européens. Les jizamurai sont très possessifs pour leurs propriétés, et craignent toujours les désirs rapaces de plus grands seigneurs. Parfois, ils se regroupent pour se défendre mutuellement des tentatives des daimyô voisins pour s'emparer de leurs terres. Parfois, ces regroupements deviennent permanents et il en naît un nouveau clan samurai. Les jizamurai ont virtuellement disparu durant l'ère Tokugawa, lorsqu'on leur

a donné le choix entre devenir de véritables samurai ou de véritables paysans (ce qui leur faisait perdre leur sabre). Avant cela, ils formaient une force avec laquelle il fallait compter.

Dans les anciens temps, le terme de rônin était utilisé pour désigner un paysan qui avait abandonné la terre, généralement pour devenir ashigaru. Le sens récent, plus utilisé, désigne un samurai ayant perdu son maître et/ou ses terres. Beaucoup de jizamurai sont devenus rônin après 1600 après J.C.



La caste heimin est l'épine dorsale de l'économie nipponne. Elle comprend les fermiers, les artisans et les marchands. Dans la caste, le plus haut rang social est accordé à la classe la plus pauvre, celle des paysans. Ils produisent le riz qui fait vivre la nation. Ensuite viennent les artisans, qui, par leur travail, produisent un résultat tangible. Les plus bas, et les plus riches, sont les marchands, qui sont considérés comme des parasites qui s'engraissent sur le travail des autres.

Les heimin opprimés forment souvent des ligues appelées ikki afin de résister à leurs conditions insoutenables. Lorsque les ouvertures pacifiques échouent, de telles ligues peuvent se résoudre à la rébellion armée. De telles rébellions sont presque toujours vouées à l'échec, avec des pertes en vies humaines importantes pour ses adhérents et avec l'exécution de ses dirigeants. Mais même lors de telles défaites, les heimin obtenaient parfois gain de cause, lorsque le seigneur samurai embarrassé accédait à leur requête originelle une fois l'ordre restauré. Certains fermiers étaient très riches. A la fin des Guerres entre Provinces, ils ont prospéré et sont devenus presque indépendants de la classe dirigeante (qui était impliquée dans des conflits internes mortels). Certaines ikki se sont montrées si puissantes qu'elles ont contrôlé des districts et des provinces entières durant des années. L'oppression de l'ère Tokugawa a été une réaction du bakufu à cet esprit de liberté.

Parmi les heimin vivent les yakuza : criminels, joueurs, brutes et « Robin des Bois » occasionnels. Le chef de gang est appelé oyabun, un titre qui a toutes les connotations du « dieu le père » de la mafia. Les membres sont liés par un code à la loyauté envers le groupe et à l'obéissance au oyabun, et ils le servent comme

un samurai servirait son seigneur. Un yakuza faisant défaut à son oyabun ne se fait pas seppuku comme un samurai, mais il se coupe une phalange en suicide symbolique, et l'offre au oyabun. Si celui-ci l'accepte, le yakuza conserve la vie. Sinon, cela signifie que le oyabun juge que l'échec mérite la mort et qu'il attend un véritable suicide.

En dessous des heimin se trouvent les eta, une caste de gens dont les moyens d'existence sont jugés impurs ou incorrects. Tout métier ayant trait aux animaux morts, tels que boucher et tanneur, ainsi que tous ceux qui ont rapport avec les morts ou la prise de la vie, comme entrepreneur de pompes funèbres, bourreau ou fossoyeur, tombent dans la catégorie impure. Les amuseurs, les acteurs itinérants et même les courtisanes très prisées du « monde des saules » ont des commerces qui ne conviennent pas aux gens corrects. La vie des eta est pleine de misère, et il y a peu d'espoir d'amélioration, à moins qu'ils ne s'enfuient dans une autre région et cachent leurs origines. Joueurs et maître de jeu devraient beaucoup réfléchir avant de charger un joueur du poids d'un personnage eta.

On trouve plusieurs groupes importants en dehors de la structure formelle de la société. Les clercs bouddhistes n'ont pas de statut, mais ils sont pourtant généralement mieux considérés que les heimin. Les médecins et les érudits célèbres tombent dans une niche sociale similaire. Les samurai montrent leur estime pour de tels individus en leur accordant la permission de porter deux sabres et deux noms.

Les rônin (samurai sans maître) n'ont pas de caste, eux non plus. Le respect qu'on leur montre est plus inspiré par la peur que par l'admiration. Beaucoup les considèrent comme étant pires que les bandits et les criminels qui rôdent aux frontières de la société nipponne.

Les plus craints des sans-caste sont peut-être les ninja, les habitants de l'ombre. Cette peur rend beaucoup de gens précautionneux et circonspects à l'approche de quelqu'un qui a

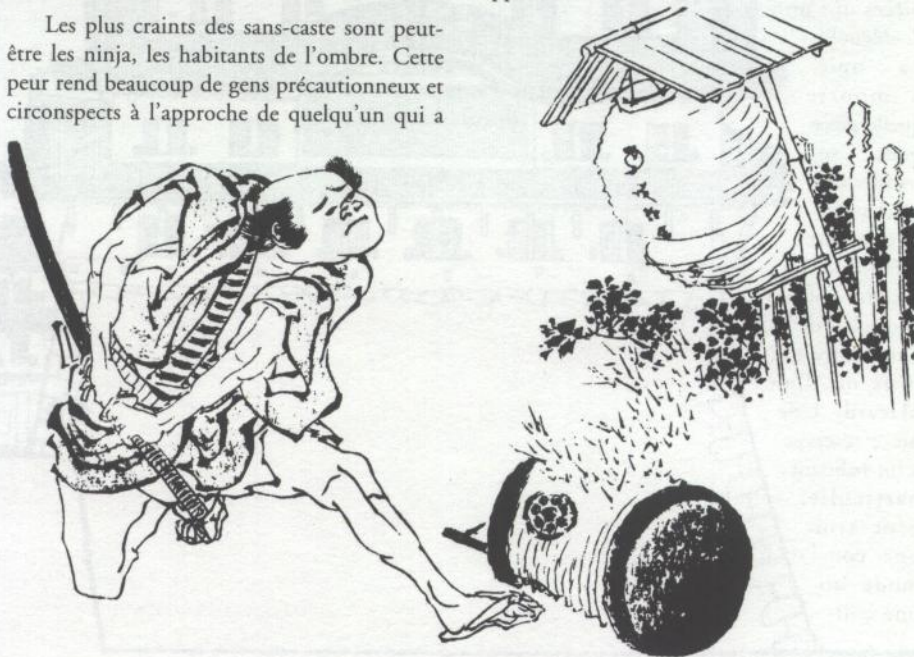
démonstré des compétences ninja, ou qu'ils suspectent d'être un ninja. Si la personne n'en est pas un, toute accusation ouverte sera payée par la honte et le déshonneur. Si elle en est un, l'accusateur n'a peut-être plus longtemps à vivre, même si l'accusé est exécuté. Les ninja ont des relations pour les venger et des méthodes mystérieuses pour apprendre les secrets de leurs ennemis.

Etre un ninja ou en employer un n'est pas un crime. Toutefois, un ninja, ou toute personne qui lui est ouvertement associée, est suspect et évité par la plupart des gens. Un ninja pris en flagrant délit de crime ou de trahison est soumis à une exécution immédiate et infamante. Toute personne louant les services d'un ninja pour un acte criminel est aussi coupable que lui, si on peut prouver leur relation.

ヒロワンモルホレミム

Conditions de Vie

Les maisons nipponnes sont généralement petites, avec une charpente de bois et des murs extérieurs en plâtre. Elles sont construites sur des piliers bas qui la séparent du sol pour permettre à l'air de circuler. On trouve d'autres espaces vides entre le plafond et le toit. De nombreux murs extérieurs sont mobiles, ce qui permet d'ouvrir la maison aux éléments. En cas de mauvais temps, les fenêtres et les portes extérieures disposent de couvertures en bois coulissantes ou à charnières appelées amado. En cas de temps agréable, portes et fenêtres sont ouvertes durant la journée pour aérer la maison et décourager les moisissures amenées par le climat humide. Le chauffage est fourni par des brûleurs à charbon mobiles appelés hibachi.



L'entrée principale offre un abri couvert où l'on enlève ses chaussures et ses vêtements d'extérieur avant d'entrer dans la maison proprement dite. La moitié extérieure de cette zone est couverte de terre battue. Après avoir retiré ses chaussures, un visiteur monte sur le sol de bois de la maison. Juste à l'intérieur de la maison proprement dite se trouve un support prêt à recevoir les katana des invités.

Les planchers des pièces sont couverts de nattes en paille de riz appelées tatami. Ceux-ci mesurent 90 cm sur 1,80 m et ont 7 centimètres d'épaisseur. La taille des pièces se mesure au nombre de nattes nécessaires pour en couvrir le sol (par exemple, on dit une pièce de 4, 6 ou 8 tatami). Leur forme est toujours telle qu'elle permet le placement d'un nombre entier de tatami. Les pièces sont séparées par des murs de bois ou par des panneaux coulissants formés d'un cadre de bois et de panneaux de papier. De lourds panneaux tendus de papier opaque (fusuma) servent à diviser les pièces alors que des panneaux plus légers, tendus de papier translucide (shôji), servent de portes et de fenêtres. Parfois, certains rails supplémentaires sont disponibles, pour réarranger la disposition des murs dans la maison. Le sol des couloirs entre les pièces est en plancher poli.

Le mobilier d'une maison nipponne est assez limité. Une pièce typique ne comprend pas grand-chose de plus qu'une table basse et des coussins pour s'y asseoir. Les pièces ont un double rôle. La nuit, n'importe quelle pièce peut se transformer en chambre à coucher lorsqu'on sort matelas (futon) et oreillers de bois d'un coffre à tiroirs ou d'un placard. Une pièce réservée à un habitant particulier peut avoir une commode ou une coif-

feuse où il conserve ses objets personnels. Des objets décoratifs ou des souvenirs sont très souvent exposés sur les murs. La pièce principale de la maison comporte toujours une petite alcôve, légèrement surélevée, appelée tokonoma. Elle est prévue pour l'exposition d'objets d'arts, de fleurs ou de parchemins décoratifs. Dans les foyers religieux, une autre alcôve abrite les sanctuaires de la famille, le kamidana pour les shintô et/ou le butsudan pour les Bouddhistes. Une étagère, plus haute qu'un homme, fait souvent le tour de la pièce. Elle est utilisée pour le rangement. La maisonnée d'un guerrier disposera généralement d'un coffre à armure laqué où est stocké l'équipement guerrier du propriétaire. L'armure elle-même peut être exposée dans un coin ou pliée dans le coffre.

La cuisine est habituellement située à l'arrière de la maison et a une porte qui donne sur le jardin familial. Le sol de la cuisine est fait de bois poli du côté de la maison et de terre battue du côté jardin. Un cellier donne souvent sur cette partie de la pièce.

Un bâtiment plus ou moins complètement séparé abrite le bain et les toilettes.

Manoir Typique

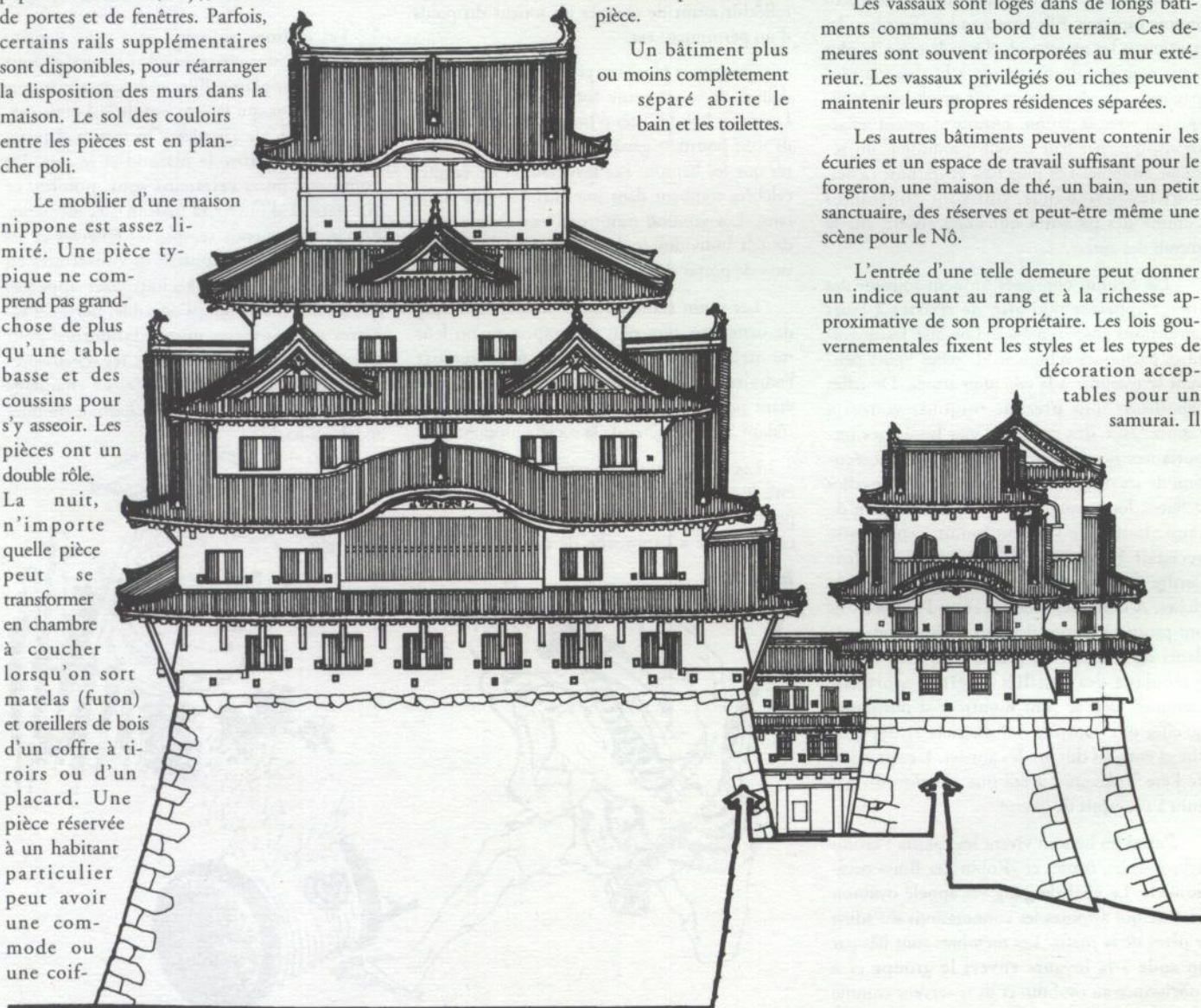
Le manoir typique où réside un seigneur samuraï consiste en plusieurs bâtiments et jardins, délimités par un mur de 2,50 m à 3 m de haut. La taille et l'élégance de ces différents éléments varie en fonction de la richesse et du rang social de son propriétaire. Les demeures des seigneurs les plus riches ont plus de pièces des types décrits ci-dessus, ainsi que d'autres spécialement réservées pour certaines fonctions. Toutes les pièces sont bien sûr plus grandes et plus riches dans leur décoration, mobilier et matériaux.

Le bâtiment principal contient des pièces réservées aux réceptions et aux audiences, des chambres d'amis, et les pièces habituellement utilisées par la famille. Souvent, les femmes sont séquestrées dans une partie séparée de la maison. Les quartiers des serviteurs sont situés près du centre, à côté de la cuisine et des autres utilitaires. Une véranda longe généralement le bâtiment.

Les vassaux sont logés dans de longs bâtiments communs au bord du terrain. Ces demeures sont souvent incorporées au mur extérieur. Les vassaux privilégiés ou riches peuvent maintenir leurs propres résidences séparées.

Les autres bâtiments peuvent contenir les écuries et un espace de travail suffisant pour le forgeron, une maison de thé, un bain, un petit sanctuaire, des réserves et peut-être même une scène pour le Nô.

L'entrée d'une telle demeure peut donner un indice quant au rang et à la richesse approximative de son propriétaire. Les lois gouvernementales fixent les styles et les types de décoration acceptables pour un samuraï. Il



peut aussi y avoir des portails secondaires, mais ceux-ci ne sont généralement pas ostentatoires. Toutes les entrées sont gardées par les samurai du seigneur, même après qu'elles soient closes une fois la nuit tombée.

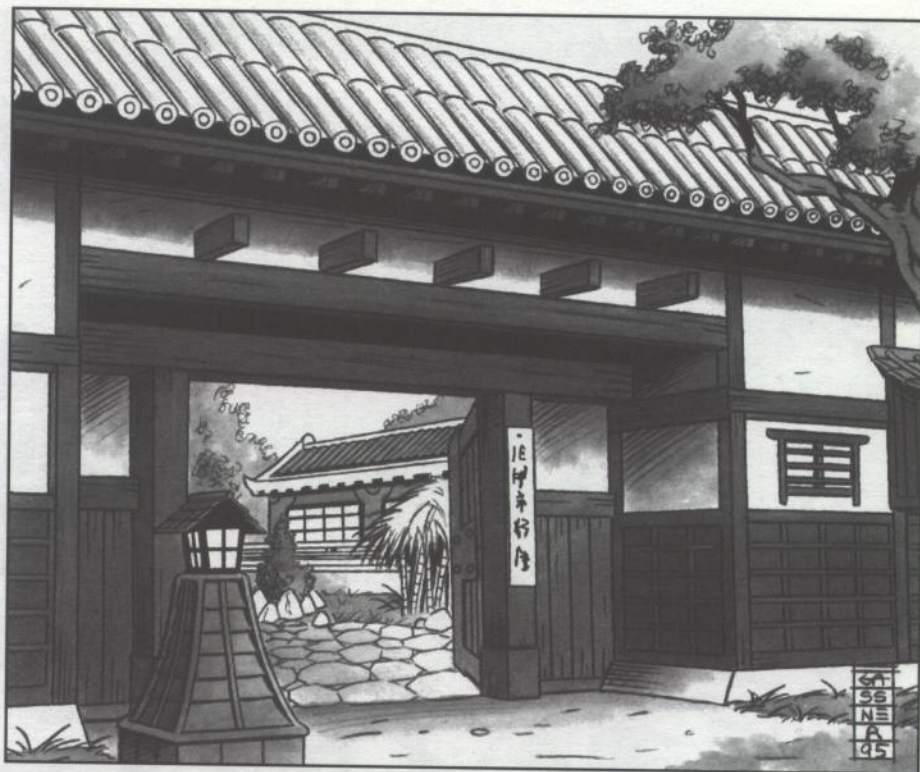
Château Typique

Les premiers châteaux du Japon sont construits comme de simples forteresses militaires fournissant des points de défense stratégiques. La plupart sont construits sur des collines ou dans les montagnes. Ensuite, les châteaux ont été construits pour être des résidences autant que des forts, beaucoup d'entre eux se trouvant sur de petites buttes ou même sur un sol plat. En tout cas, les ingénieurs japonais ont travaillé pour maximiser les avantages du terrain fournis par le site du château.

Les défenses extérieures consistent en douves (aussi souvent sèches qu'inondées) et en hauts murs de bois ou de pierre du côté intérieur. Murs et douves sont disposés en « anneaux », avec des passages supplémentaires et des zones découvertes pour leur donner une apparence de labyrinthe. Les portes des différents anneaux sont souvent décalées pour dérouter encore plus les adversaires et les retarder. Les remparts supportent des murs de bois ou de plâtre qui protègent les défenseurs. Ces murs sont percés d'ouvertures qui permettent d'utiliser les arcs. Ils sont parfois doublés et comportent un toit pour fournir une protection supplémentaire et permettre un harcèlement continu des attaquants, même après que ceux-ci aient enfoncé les portes. Le donjon principal est souvent renforcé de donjons moins importants incorporés dans la structure générale du château.

Au centre du château s'élève le donjon principal, un bâtiment de plusieurs étages. Il s'appuie sur de hautes fondations en pierre aux murs en pente, dans lesquelles sont parfois creusés des couloirs et des pièces afin d'y entreposer réserves, trésors et armoiries, ou pouvant servir d'issues de secours. Les étages supérieurs sont construits en bois et en plâtre. Comme pour tout le plâtre utilisé dans la construction des châteaux, sa surface externe est ignifugée, ce qui lui donne un fini blanc brillant. Le premier étage du donjon supérieur est percé d'innombrables trappes et glissières qui permettent aux défenseurs de lancer des rochers et autres débris pour ralentir les attaquants. Les niveaux supérieurs sont progressivement moins fortifiés, parce qu'ils sont généralement hors d'atteinte des archers ennemis. Ils sont utilisés comme résidence.

Au Nippon, des défenses magiques sont incorporées dans la plupart des châteaux. Vu la grande taille des châteaux nippons, les seigneurs ne peuvent pas toujours fournir une telle protection à tout le château. Les sorts les



plus communs empêchent les assauts magiques des attaquants ; d'autres sorts permettent de donner l'alarme lorsqu'il y a des intrus armés. La véritable force d'un château, ce sont les samurai qui le défendent.

ヒロワンモルホレミム

Habillement

Un samurai porte normalement un vêtement à manches larges semblable à une robe (kimono) et une jupe divisée (hakama). Il porte une écharpe (obi) autour de la taille, dans laquelle sont glissés ses sabres. Le hakama peut être porté libre ou serré sous le genou et noué autour de la jambe. Les chaussettes fendues (tabi) sont portées avec des sandales de paille (wariji). Dans les grandes occasions, on ajoute un vêtement semblable à une veste, le kamishimo, qui porte le symbole héraldique (mon) de l'allégeance du samurai.

Les dames ne portent ni le hakama ni le kamishimo. Par contre, leur kimono descend jusqu'au sol, parfois avec une traîne. Elles portent souvent un second kimono, de couleurs complémentaires, pour donner un effet de couches. Leurs écharpes sont très larges et généralement nouées de façon élaborée. Les grandes occasions demandent une version plus chère du style quotidien et un plus grand nombre de couches. Les femmes aventurières s'habillent souvent comme des hommes.

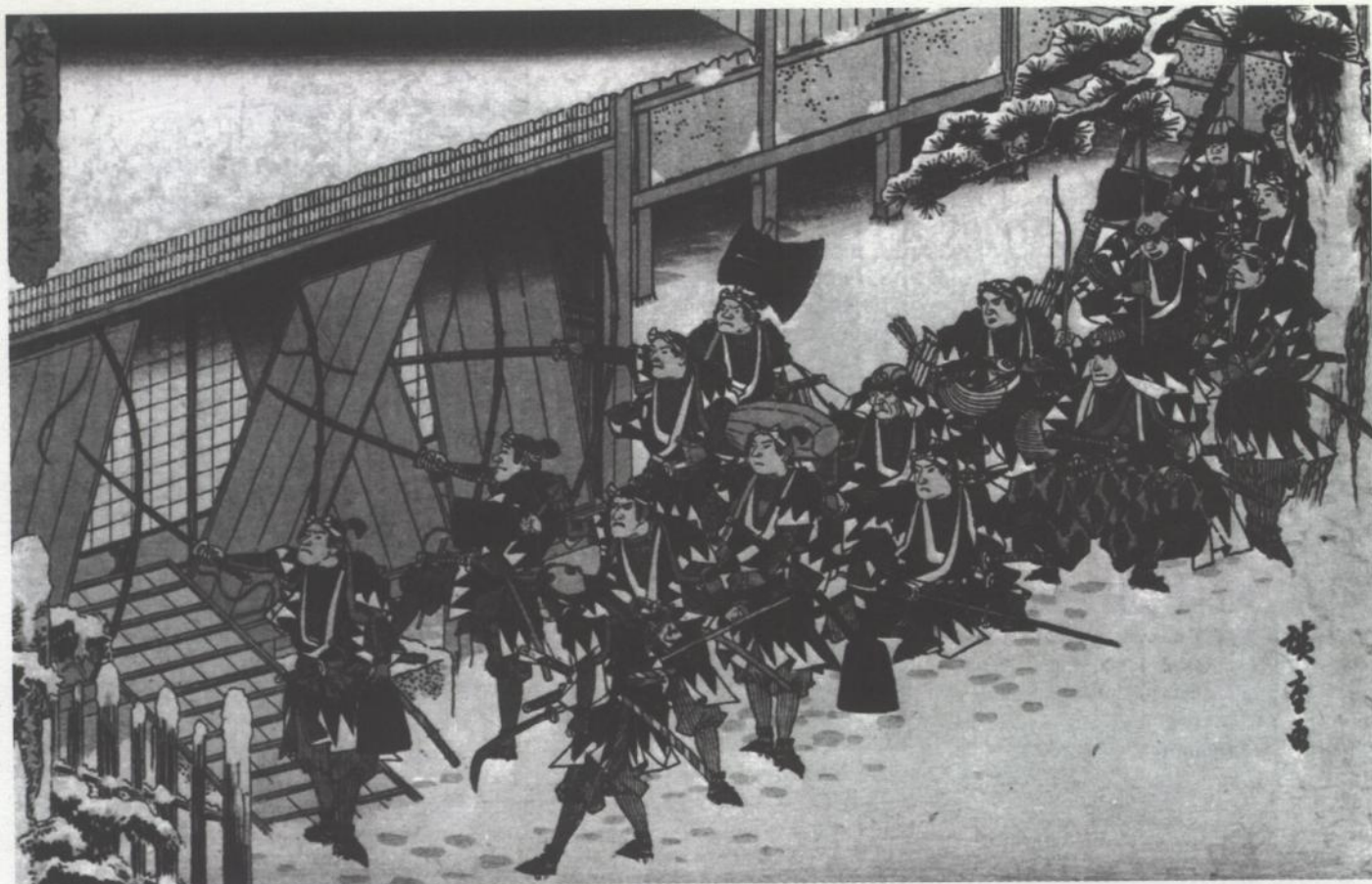
Les vêtements quotidiens sont en coton ou parfois en soie mais les habits de cérémonie sont en soie importée de Chine. Tous ces ma-

tériaux sont souvent imprimés de dessins décoratifs ou répétitifs. Le kimono peut être de n'importe quelle couleur mais les guerriers préfèrent les tons neutres. Le hakama varie également en couleur mais il est généralement plus sombre que le kimono. On préfère le noir et les autres couleurs très sombres. Le obi d'un samurai est presque toujours blanc. Les dames portent généralement des tons pastels et des couleurs vives. Le obi d'une dame est souvent aussi coloré que le reste de sa tenue. Au Japon, le blanc est la couleur de la mort aussi bien que de la pureté. Il est porté lors des cérémonies de seppuku. Un samurai qui s'attend à mourir au combat attache souvent son armure avec des lacets blancs.

Pour se vêtir, tout ce qui va du coton à la soie convient. Un homme qui gaspille son argent pour se vêtir et ruine les finances de sa maisonnée est bon pour être puni. Généralement, on s'équipe d'une armure appropriée à sa position sociale, on entretient ses vassaux et on utilise son argent pour les affaires de la guerre.

Préceptes de Kato Kiyomasa

En cas de mauvais temps, les vêtements consistent en un manteau de pluie en paille, qui fait ressembler celui qui le porte à un tas de paille ambulant, et en une paire de sabots de bois à semelles surélevées, qui remplacent les sandales habituelles. Les sabots permettent d'éviter de se mouiller les pieds dans les flaques,



mais peuvent demander un équilibre délicat pour rester sur ses pieds. On utilise également des parapluies en papier huilé. On ne se sert pas du tout des boutons. Les vêtements sont noués pour qu'ils restent en place. Les Nippons portent très peu de bijoux. Des peignes et des épingles élaborées dans la chevelure d'une dame en sont les seuls types à être portés régulièrement. Les anneaux sont inconnus et les autres bijoux (boucles d'oreilles, colliers, médaillons, etc) sont rares. Des ornements peuvent être portés sous forme d'éventails, de parasols, de fourreaux élaborés, de petites boîtes laquées ou émaillées pour divers petits articles, et de barrettes (netsuke) qui empêchent les bourses de glisser à travers la ceinture.

Les hommes samurai se rasent le devant et le dessus du crâne, ce qui fait qu'ils semblent chauves. Le reste des cheveux est gardé long mais noué en une queue derrière la tête ; celle-ci est portée vers le haut en une courte queue, ou repliée en avant puis en arrière, en un style plus populaire. Les garçons et les jeunes hommes conservent une mèche sur le front, qui est divisée en deux et coiffée vers chaque temple.

Cette mèche est rasée lors de la cérémonie au cours de laquelle le garçon devient adulte. Les dames portent les cheveux longs, en une seule queue de cheval descendant souvent jusqu'à la taille. Lors des grandes occasions, il est normalement nécessaire de se coiffer de façon élaborée, avec de nombreuses boucles.

ヒロワンモルホレミム

Coutumes

Les Nippons adhèrent fortement à plusieurs coutumes étrangères aux Occidentaux.

Rônin

Les rônin, ou «hommes-vagues», sont nommés ainsi parce qu'ils errent sans but au Nippon, allant et venant comme les vagues de la mer. Ce sont des samurai qui n'ont plus de maître.

Un samurai peut se retrouver dans une telle situation après avoir été déchargé de ses fonctions pour des crimes réels ou imaginaires, le réassignement de ses terres à un rival, la destruction de son clan ou la mort de son seigneur. Devenir rônin n'est pas irréversible ; un rônin peut trouver un autre seigneur et redevenir samurai. Plutôt que d'affronter le déshonneur de devenir rônin à la mort de leur seigneur, certains samurai préfèrent se faire seppuku.

Les rônin sont en dehors de la structure normale, mais ils conservent leurs attitudes supérieures de samurai. Dans le Nippon des groupes, ce sont d'éternels laissés pour compte. Cela fait que l'on s'en méfie et qu'on va même

jusqu'à les craindre. Leurs capacités guerrières les rendent dangereux pour ceux qui se mettent en travers de leur route, étant donné qu'ils ne sont pas dirigés par un seigneur et en dehors des contraintes de comportement habituelles.

Beaucoup de rônin sont des hommes désespérés, ayant perdu toute richesse matérielle et toute tranquillité spirituelle. Certains essaient de gagner leur vie honnêtement en enseignant leurs compétences guerrières ou en louant leurs services en tant que gardes du corps. D'autres se contentent de survivre ou se tournent vers le véritable brigandage. La plus fameuse histoire de rônin est le Chûshingura, le conte des quarante-sept rônin. Ces quarante-sept hommes étaient vassaux d'un seigneur qui fut forcé de se faire seppuku par un rival. Un an durant, ses vassaux vécurent comme des rônin, attendant leur chance d'attaquer la demeure du seigneur rival. Leur attaque fut un succès et ils présentèrent la tête du rival sur la tombe de leur seigneur. Le shôgunat leur ordonna de se faire seppuku. C'est ce qu'ils firent, ayant rempli leur devoir envers leur maître. Ils ont été honorés depuis comme étant de véritables samurai.

Katakiuchi

Au Nippon, il y a des règles très strictes à observer pour conduire un katakiuchi, une vendetta légale. La vendetta ne peut être dirigée que contre la personne qui a tué ou causé

la mort d'un proche du vengeur. Le bien ou le mal de la première mort n'a aucune importance une fois que le permis de katakiuchi a été délivré. Le vengeur doit être d'un rang social inférieur ou égal à celui de la personne qu'il désire venger. Un seigneur ne peut donc pas venger son vassal, ni un frère aîné son cadet, ni même un père son fils. Une fois le katakiuchi enregistré, le vengeur ne peut retourner chez lui sans la preuve de son succès. Il doit demander l'autorisation de s'absenter à son seigneur pour faire enregistrer et achever son katakiuchi.

Le permis de katakiuchi est délivré par le seigneur de la province dans laquelle réside la cible. S'il refuse, aucune vendetta ne peut avoir lieu dans cette province et la cible est en sécurité tant qu'elle y reste. Lorsque l'autorisation de katakiuchi est donnée, toute information pertinente est notée sur un document que le vengeur devra conserver et présenter aux officiels une fois la vendetta achevée. Le meurtre doit être délibéré, et non accidentel, de la part du vengeur sinon le katakiuchi n'est pas achevé. Le meurtre délibéré de la cible par un tiers rend impossible l'accomplissement du katakiuchi. Un meurtre de katakiuchi non enregistré ou mal enregistré laisse le vengeur sujet à une accusation de meurtre, bien que des officiels samurai sympathiques abandonnent souvent ces accusations. Ce sont les lois gouvernementales et les coutumes des clans qui fournissent les motivations des katakiuchi. Un fils risque souvent de ne pouvoir hériter tant que l'assassin de son père est vivant. De même, un jeune frère peut avoir à venger un aîné pour obtenir sa part du fief. Dans beaucoup de clans, la personne à venger est considérée comme ayant perdu tout honneur pour avoir été si mal préparée et si peu douée qu'elle ait été tuée. Cet honneur perdu se reflète sur ceux qui sont éligibles pour la venger. Le katakiuchi restaurera leur honneur.

Les samurai qui ont achevé un katakiuchi avec succès sont souvent récompensés par leur seigneur par des cadeaux ou une augmentation de pension. On peut leur offrir de meilleures positions chez d'autres seigneurs. Les vengeurs couronnés de succès ont démontré leurs compétences et leurs vertus de samurai.

D'autres vendettas sanguinaires, plus étendues, (fukushu) existent dans le Nippon des clans. Un groupe peut choisir d'enregistrer une vendetta contre le ou les assassin(s) d'un membre de leur groupe ou pour une insulte. La ou les cible(s) doivent être averties du fukushu et des noms de tous ceux qui sont indiqués comme cibles. Ceci mis à part, les règles du katakiuchi s'appliquent. Les officiels limitent souvent le nombre de vengeurs qui peuvent tenter le fukushu, ou appliquent d'autres limitations pour minimiser ce qui pourrait facilement devenir un massacre.

Les règles décrites ci-dessus datent de la période Tokugawa. Les ères précédentes étaient plus souples, et il était fréquent que l'auteur de la vendetta ne cherche la permission de personne.

Kirisutegomen

Le kirisutegomen est la coutume de «tuer et s'en aller». Elle fait référence au droit des samurai de tuer un membre des castes eta ou heimin qui ont agi autrement que «ce que l'on attendait». Un air bourru, un manque de courtoisie ou un comportement inapproprié ne sont pas «attendus» des castes inférieures. Les samurai peuvent être retenus par des officiels, en attendant une enquête pour déterminer si la victime méritait réellement l'action du samurai.

Au Nippon, n'importe qui peut se défendre d'une attaque. Un membre d'une caste inférieure qui réussit à se défendre contre un samurai sera questionné mais généralement libéré parce que le samurai, ayant

perdu, n'incarnait certainement pas les vertus de sa caste. La plupart des seigneurs n'accepteront pas des katakiuchi contre une personne d'une aussi basse caste.

Le kirisutegomen, comme le katakiuchi formel, est un produit de l'ère Tokugawa. Bien que les samurai pouvaient tuer (et ils le faisaient souvent) des roturiers pour des raisons mineures auparavant, le kirisutegomen était moins commun lorsque ceux-ci avaient également des sabres. En 1590, Hideyoshi déclencha une chasse au sabre qui priva tous les heimin, prêtres et autres de leurs armes. Cela préparait la voie à une distinction plus stricte entre les classes, qui suivit rapidement.

Etiquette et Coutumes du Sabre

Le sabre et plus particulièrement le katana, est considéré comme «l'âme» du samurai. Les meilleures lames sont transmises de génération en génération dans les clans et les familles, chaque propriétaire successif ajoutant à la gloire



de l'épée. Les samurai demandent souvent les lames célèbres de leurs ennemis défaits au cours des batailles comme récompense pour leurs services envers leur seigneur victorieux. Comme l'honneur d'un samurai est lié à son sabre, sa perte le met dans un état lamentable. S'il ne le récupère pas, son honneur est également perdu.

Normalement, seuls les buke portent les deux sabres (le «dai-shô», ou «long-court»). Les kuge en ont le droit mais dédaignent souvent un étalage si vulgaire d'attitude guerrière. Les médecins en ont également le droit, mais ils en ont rarement les moyens, aussi s'en passent-ils ou bien portent-ils des imitations en bois. Les heimin (autres que les soldats ashigaru servant un seigneur) ont parfois le droit de porter un seul sabre, habituellement un wakizashi, lorsqu'ils voyagent. Un tel voyageur doit également avoir une permission écrite, indiquant son point de départ et sa destination. Avant la période Tokugawa, dans les zones où le contrôle était assez relâché, les heimin portaient fréquemment des sabres. Le port du sabre par les heimin était en fait inversement proportionnel à la puissance du gouvernement central et du daimyô local, (ie, sont-ils assez forts pour supprimer les paysans de leur district ?).

Même les policiers ne portaient généralement pas de sabre. A l'ère Tokugawa, seuls les chefs de la police étaient des samurai. Tous les autres étaient heimin et n'étaient pas tous autorisés à porter le sabre. Tous portaient des jitte, insigne de leur fonction doublé d'un brise-lame bien utile. Auparavant, la police était ainsi. Celle de l'ère Heian était dirigée par la noblesse, mais le véritable travail était également fait par des heimin, parce que les nobles n'appréciaient pas un travail aussi fougueux. Pour eux, cette position n'était qu'une sinécure.

Les sabres sont portés glissés dans le obi (écharpe enroulée autour de la taille). La lame rengainée est généralement portée avec le tranchant vers le sol, signe d'intentions pacifiques, ou au moins non-hostiles. Porté le tranchant vers le haut, le sabre est en position pour dégainer en iaijutsu et a donc une signification plus hostile. Tourner sa lame d'une position normale en position d'attaque est souvent considéré comme un geste agressif.

On laisse son katana (et ses autres armes telles que lances, arcs, etc) à l'entrée des habitations. Souvent un serviteur est là avec un linge pour recevoir le sabre rengainé sans le souiller, et le placer sur un présentoir. Un samurai conserve son sabre court, qu'il porte dans la main droite ou qu'il place à sa droite, afin de ne pas pouvoir dégainer aisément. Lorsqu'il entre dans un bâtiment appartenant à un autre seigneur que le sien, un samurai doit s'attendre à ce qu'on lui retire toutes ses armes, pour les lui rendre lorsqu'il partira.

Les sabres bénéficient d'un grand respect. Lorsqu'il montre une lame célèbre, son possesseur la présente avec le tranchant tourné vers lui. Le spectateur ne devrait pas la sortir de plus de quelques centimètres de son fourreau, à moins que son possesseur ne l'invite à le faire.

Il faudra encore des invitations supplémentaires pour le dégainer complètement, et dans ce cas, la lame ne devra jamais être tournée vers quelqu'un.

Seppuku

Le seppuku, aussi appelé harakiri, est une forme de suicide rituel pratiqué par les samurai. Il peut être infligé par un seigneur en guise de punition ou choisi par un individu pour un certain nombre de raisons. Un samurai doit demander la permission à son supérieur féodal pour pouvoir se faire seppuku.

Les samurai reconnus coupables de crimes importants sont habituellement condamnés à se faire seppuku. C'est un privilège de leur caste, qui leur permet de se suicider plutôt que de subir une exécution infamante. Pour les crimes particulièrement atroces (comme les incendies ou la trahison de l'empereur), on peut interdire à un samurai de se faire seppuku et l'exécuter comme un roturier.

Le seppuku n'est pas la solution correcte à tous les dilemmes auxquels un samurai doit faire face, surtout si cela laisse des méfaits invengés, ou si c'est une tentative d'éviter une tâche déplaisante. C'est l'acte d'un couard que de se faire seppuku pour éviter un duel ou une vendetta.

Les conflits insolubles (tels qu'être obligé de commettre une action amenant une honte intolérable, alors que ne pas la commettre serait déshonorant) et la volonté d'éviter une tâche déshonorante imposée par son supérieur féodal



sont des occasions raisonnables de seppuku. Le seppuku est une solution que l'on accepte pour préserver son honneur. Le cas le plus commun est celui où l'on cherche à éviter la capture ou une mort déshonorante aux mains de l'ennemi. Sur les champs de bataille, les seppuku sont souvent pratiqués sans grande cérémonie. Il est recommandé aux joueurs de créer des personnages qui ne pratiquent pas le seppuku dans ce cas, dans l'espoir de pouvoir s'échapper et de pouvoir retrouver son honneur.

On ne doit pas se torturer pour une erreur commise. L'essentiel est de conserver sa présence d'esprit par la suite. Dans le Lun Yu, il est dit : «Lorsqu'on fait une erreur, il ne faut pas hésiter à la corriger.» Il est aussi dit : «Faire une erreur et ne pas la corriger, c'est cela la véritable erreur.»

**Opinions en 99 Articles par
Takeda Nobushige**

On considère généralement que le seppuku restaure l'honneur perdu lorsqu'il est pratiqué pour se racheter d'actions ou d'inactions qui ont amené le déshonneur.

Le kanshi est un type de seppuku pratiqué pour réprover son maître. Un samurai loyal et pensant au bien de son clan peut choisir cet acte pour ouvrir les yeux de son seigneur sur des actes pervers, ridicules ou déshonorants. La dévotion parfaite aux intérêts de son seigneur qu'il montre ainsi est tenue en haute estime. Un samurai n'a pas besoin de l'autorisation de son seigneur pour commettre le kanshi.

Le funshi est un seppuku dont le but est de montrer sa haine envers un adversaire que le samurai ne peut atteindre physiquement. Celui-ci fait une déclaration publique des torts commis par son adversaire, dans l'espoir que cette attaque publique servira son besoin de vengeance. Les officiels refusent rarement le droit de vendetta aux proches d'un samurai ayant pratiqué le funshi.

Un autre type de seppuku est le junshi. Lorsque meurt un grand seigneur, beaucoup de ses loyaux serviteurs se suicident plutôt que de survivre à leur maître bien-aimé. Cette pratique était souvent involontaire durant l'histoire légendaire.

Le Shôgunat Tokugawa a déclaré le junshi hors-la-loi, à cause du gaspillage de vies humaines, et il a renforcé cette décision par la mise à mort de la femme et des enfants de ceux qui le pratiquaient. Cette pratique est réapparue dans le Japon Moderne. Lorsque l'Empereur Meiji est mort en 1912, le Général Nogi de la guerre russo-japonaise s'est suicidé avec sa femme pour suivre les traces de l'Empereur.



La cérémonie a généralement lieu dans un endroit calme, entouré des beautés de la nature. Tous les participants et observateurs portent des vêtements formels.

L'auteur du seppuku, habillé de blanc, est à genoux, son second, choisi par lui, légèrement derrière lui et à sa gauche. Après s'être concentré, il s'ouvre l'estomac avec un sabre court ou une dague.

La cérémonie complète comprend trois coups, en travers de gauche à droite, vers le haut, et en diagonale vers le coeur. Le second, pour empêcher toute démonstration inconvenante de douleur, frappe avec son katana, décapitant la victime du seppuku.

Les dames samurai en pratiquaient une variation appelée jigai. Avant d'entamer cet acte, elles se nouaient les chevilles ensemble, afin de conserver une posture modeste dans la mort. Au lieu de s'ouvrir le ventre, elles s'ouvraient la gorge avec une dague.

Dans les cas désespérés, n'importe quelle forme de suicide, lorsqu'il est effectué volontairement et avec une véritable attitude de samurai, peut être considéré comme un seppuku.

Les Duels

Les duels sont communs au Nippon. Ils peuvent être effectués pour mettre fin à une querelle, venger une insulte (réelle ou imaginaire), gagner de l'honneur ou du renom, ou prouver la supériorité de son approche martiale favorite. Tant qu'il y a des témoins pour prouver que le duel a été accepté librement par les deux partis, celui-ci est légal.

Les duels peuvent se dérouler sur le champ ou être arrangés à une heure et dans un lieu donné. Souvent, on s'arrange pour qu'ils aient lieu dans un endroit où les combattants ne seront pas dérangés. On ne suit pas la coutume européenne des seconds qui servent d'intermédiaires et des remplaçants, mais les supporters des duellistes peuvent être présents pour leur support moral et pour s'assurer que le combat est loyal.

Les duels peuvent avoir lieu avec des armes véritables ou des armes d'entraînement en bois. Dans les deux cas, le combat peut continuer jusqu'au premier sang, jusqu'à ce que l'un des participants concède la supériorité à l'autre, ou jusqu'à la mort, au choix des combattants.

Certains clans interdisent les duels entre leurs membres pour éviter des effusions de sang qui pourraient les affaiblir.

L'inimitié et la jalousie entre leurs vassaux les amènent parfois tout de même au duel, bien qu'en général, la plupart de ces rivalités se résolvent plutôt par des luttes politiques.

Vantardises

Les samurai sont fiers de leur lignée et de leurs hauts faits. Au début d'un combat ou d'une bataille, un samurai annoncera souvent son nom et son clan, ainsi qu'une courte liste des hauts faits que ses ancêtres ou lui ont faits.

Son adversaire fera probablement de même. Cela encouragera le premier à ajouter d'autres hauts faits à ses déclarations, de préférence aux dépens du clan de son adversaire. Considérez plutôt ce défi de la guerre Hôgen :

«J'ai autrefois capturé Ono Shichirô, le chef des brigands du Mont Suzuka de la province d'Ise, et j'ai reçu en récompense l'ordre de l'Empereur de devenir vice-commandeur en chef de son armée. Mon nom est Kagetsuna. Prenez garde à ma flèche et nous verrons si elle vous touche ou non.»

Hôgen Monogatari

Cette vantardise sert à identifier le samurai qui, espère-t-il, fera quelque chose de valable dans le combat. Elle renforce son propre courage et peut énerver l'adversaire qui devra combattre ce descendant farouche et accompli d'une lignée guerrière très crainte.

Divertissements

Les compétitions de toutes sortes sont populaires parmi les samurai. Elles prennent habituellement la forme de démonstrations de prouesses, dans les arts martiaux ou plus calmes. Les concours de tir à l'arc, de poésie et d'équitation sont parmi les plus connus. Certains sports populaires ont commencé sous forme de rituels religieux. Le sumo s'est développé à partir d'un rite de fertilité, pour devenir un sport à paris ayant des champions populaires. Les concours de précision pour les archers montés se sont développés à partir d'une ancienne forme de divination par l'étude des empreintes de sabots de cheval.

Les jeux de stratégie à deux, tels que le go et shôgi, sont populaires. Le go occupe une niche sociale similaire à celle des échecs en Europe médiévale. On joue à certains jeux de cartes, de même qu'à différents jeux de dés. Presque toutes les formes de jeu impliquent un pari sur leur dénouement ou font des paris une partie intégrante de leurs règles. Les salles de jeu sont communes dans les cités et même les auberges peuvent avoir une véritable salle de jeu. Ces salles sont souvent dirigées par des professionnels contrôlés par les yakuza.

La danse et le chant sont populaires lors des fêtes et des célébrations. Des acteurs et des marionnettistes itinérants voyagent librement à travers le Nippon en montant des spectacles. Les grandes cités ont des théâtres où l'on joue régulièrement des pièces.

Les cités ont des quartiers de plaisir où l'on peut trouver toutes sortes d'amusements. Les plus remarquables parmi ceux-ci sont les élégantes maisons de geisha où un homme peut se trouver toute une soirée de dîners, boissons et divertissements ainsi que d'autres sortes d'amusements.

La contemplation de la lune est un passe-temps que les samurai ont appris des kuge. Les participants passent la soirée à dîner et à boire dans une atmosphère raffinée. Ils sortent ensuite pour observer la lune. Ceux qui ont un penchant pour la poésie doivent alors composer des vers improvisés pour l'occasion.

Un autre passe-temps tranquille est le chanoyu, ou cérémonie du thé. C'est un rituel élaboré aux règles très strictes pour la préparation et la boisson du thé. Beaucoup de maisons samurai ont un petit bâtiment dans leur jardin réservé à de telles cérémonies.

Règles sur les Boissons

Le degré d'alcool des boissons est calculé en points de puissance par demi-litre (pinte) de liquide. Ces points de puissance s'accumulent dans le corps du buveur tant qu'il continue à boire. Lorsqu'il se repose, son organisme travaille à l'élimination de l'alcool de son système.

Effets de l'Alcool

Les points de puissance accumulés diminuent les fonctions physiques et mentales et font perdre certaines inhibitions - effets recherchés par les alcooliques.

Réduction des Jets de Pourcentage : chaque point de puissance accumulé réduit tous les jets de pourcentage faits par le joueur du buveur d'un pour cent (y compris les jets de Compétences, de Magie, d'INT et de CON, mais les jets de Chance sont exclus).

Camaraderie des Buveurs : lorsque des buveurs sérieux s'assemblent, ils développent fréquemment un sens de la camaraderie. On peut donc facilement leur soutirer des informations, en leur offrant plusieurs tournées, puis en les questionnant habilement.

Cependant, il arrive parfois que des habitués sérieusement ivres s'attaquent à l'aventurier s'ils se dévergondent ou s'ils commencent à se battre.

Si un personnage boit souvent, son joueur devrait décider des effets de l'alcool sur sa personne : est-ce que cela le rend prolixe, introverti, vantard, triste, belligérant ou stupide.



Puissance des Boissons

Boisson	Puissance
Bière de riz coupée d'eau	1
Bière de riz légère	2
Bière de riz forte	3
Mauvais sake	3
Sake moyen	6
Excellent sake	9
Eau-de-vie de fruit	12
Shôchû	18

Tomber malade et s'évanouir : trop de boisson peut rendre un buveur malade ou le faire s'effondrer. Chaque fois que la somme des points de puissance accumulés excèdent un multiple des points de vie actuels du buveur, son joueur doit faire un jet de CONx5 %.

La première fois que ce jet échoue, l'aventurier se sent pris d'une vague de nausée. Il se sent un peu étourdi, mais il n'y a pas d'autre effet. Si le jet est une maladresse, la personne s'évanouit.

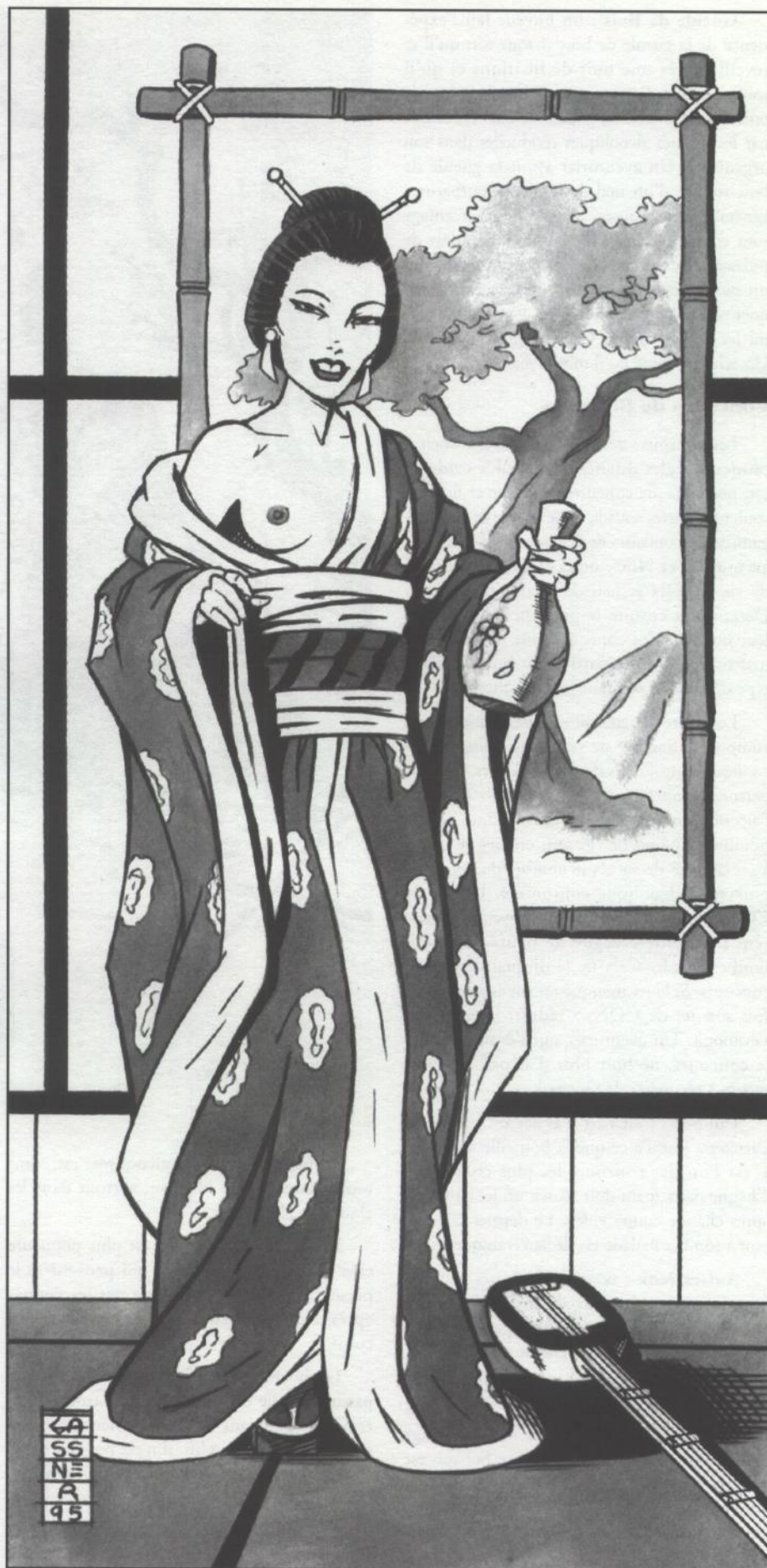
La seconde fois que le joueur du buveur manque son jet, l'aventurier tombe malade. Si le résultat du jet manqué est supérieur à deux fois son jet de CONx5 % réduit, alors le personnage s'évanouit plutôt que de tomber malade. Si le jet est une maladresse, le personnage s'évanouit et tombe malade. Lorsque les réductions de pourcentage amènent le jet de CONx5 % de santé du personnage en dessous de 0 (suite à l'accumulation des points de puissance de l'alcool), l'aventurier s'effondre.

Récupération des Effets de l'Alcool

Les aventuriers ayant beaucoup bu doivent récupérer des différents effets de l'alcool : évanouissement, puissance de l'alcool et gueule de bois. En dépit des contes populaires vantant le contraire, la meilleure façon de récupérer d'une gueule de bois, c'est de bien manger et de dormir.

Récupération de l'Evanouissement : un buveur évanoui reste inconscient pendant 1D10+2 heures. Pendant ce temps, il sera pratiquement impossible de le réveiller. Après que cette période soit passée, le buveur passe dans un sommeil naturel qui dure lui aussi 1D10+2 heures.

Récupération de la Puissance de l'Alcool : après qu'un buveur arrête de boire et qu'il s'évanouisse ou qu'il s'endorme, retirez la CON actuelle de l'aventurier au total des points de puissance de l'alcool absorbé. L'organisme de l'aventurier aura besoin d'une heure par point de puissance restant pour purger l'alcool de son système. Pendant ce temps, l'aventurier souffrira de la gueule de bois.



Gueule de Bois : un buveur fait l'expérience de la gueule de bois chaque fois qu'il se réveille après une nuit de libations et qu'il souffre encore d'une accumulation de points de puissance d'alcool. La gueule de bois est causée par les toxines alcooliques résiduelles dans son organisme. Un aventurier ayant la gueule de bois souffre d'un mal de tête, de courbatures générales et de nausée. Ses jets de pourcentage sont encore diminués du nombre de points de puissance de l'alcool restant. De plus, s'il subit un mouvement brusque ou s'il essaie de pratiquer une activité fatigante, son joueur doit faire un jet de dés sous la CONx5 de l'aventurier. Un échec indique qu'il tombe malade.

Concours de Boissons

Les concours de boissons peuvent obéir à plusieurs règles différentes. La plus évidente est, pour chaque concurrent, d'essayer de faire rouler les autres sous la table. Lorsque vous organisez un concours de boisson entre plusieurs aventuriers et NPC, notez d'abord les points de vie + CON actuels de chaque participant. Déterminez ensuite la puissance d'alcool de leur boisson. Ces concours sont plus faciles à maîtriser si chaque participant boit le même type de boisson pendant tout le concours.

Le maître de jeu doit ensuite commencer à compter le nombre de points de puissance alcoolique consommés dans le concours. Chaque personne doit faire un jet de CONx5 lorsque l'alcool accumulé dépasse un multiple de son nombre de points de vie, sans oublier de retirer à ses chances de succès le nombre de points de puissance alcoolique consommé. Un jet de CONx5 manqué indique que l'aventurier ressent la première vague de nausée où qu'il tombe malade. Cela ne le disqualifie pas du concours. Si le jet manqué est supérieur à deux fois son jet de CONx5 réduit, l'aventurier s'évanouit. Un aventurier qui s'évanouit perd le concours, ne boit plus d'alcool, et commence à récupérer de ses effets.

Cul-Sec : c'est l'art d'avalier un verre sans s'arrêter - jusqu'à ce que la bouteille soit vide. C'est l'un des concours les plus communs. Chaque participant doit réussir un jet de CON après chaque coupe vidée. Le dernier concurrent à tomber malade est déclaré vainqueur.

Autres Jeux : certains concours peuvent faire intervenir des jeux d'habileté (archerie, poésie, go, équitation, etc) pratiqués alors que tout le monde boit furieusement.

Ménager un Verre : la plupart des boissons ne demandent pas plus de 10 minutes pour la boire. Un aventurier mettant vingt minutes ou plus pour achever une boisson est considéré comme ménageant son verre. Cela diminue la puissance de la boisson de moitié. Les aventuriers les plus pauvres ménagent toujours leur coupe.



Liqueur

La bière de riz, peu alcoolisée, est commune dans tout le Nippon, surtout dans les classes les plus basses.

Le sake, un vin de riz, est plus populaire chez les buke et chez ceux qui peuvent se le permettre. Il est bu dans de petites coupes après avoir été chauffé à la température du corps.

Le shōchū est une boisson forte distillée à partir de la lie du sake. On ne le trouve couramment que dans les établissements de boissons spécialisés. De plus, il n'est populaire que chez les véritables alcooliques ce qui n'est pas courant chez les samurai.

Il existe également plusieurs eaux-de-vie de fruits.

Retraite

Il est commun pour un membre du kuge ou du buke de se retirer de la vie quotidienne à partir d'un certain âge, pour se raser la tête et se faire moine. La personne fait les vœux de prêtre de la religion de son choix, habituellement le bouddhisme.

Plutôt que de se charger de l'activité religieuse normale d'un prêtre, la personne qui s'est retirée voue son temps à la méditation et aux arts. En termes de RuneQuest, la personne ne devient qu'un initié.

Se faire moine de cette façon indique que l'on veut préparer sa mort plutôt que s'embarquer dans une nouvelle vie. Une telle action est admirable pour un samurai qui a vécu une vie pleine et aventureuse.

Certains samurai (des seigneurs retors, orientés vers la politique) annoncent qu'ils se retirent et sont «moines», mais restent actifs dans le monde. De tels personnages peuvent devenir initiés ou prêtres de leur religion tout en continuant à mener une vie politique et militaire active. Les réalités d'une telle vie conduiront souvent ces personnages au péché ou à la pollution, leur interdisant ainsi la magie divine. En cela, ils ressemblent aux sohei de certaines sectes bouddhistes mais, à la différence de ceux-ci, ils ont leur libre-arbitre et ne subissent pas les sanctions de supérieurs religieux pour des actions qui ne sont pas en accord avec les doctrines religieuses communes. De telles actions peuvent en fait leur attirer l'inimitié des supérieurs religieux en question, ce qui les

coupe des «dieux» -bien que leurs pouvoirs militaires et politiques puissent combler largement la différence. Un personnage peut, à un certain point de sa vie, désirer suivre une voie plus religieuse, pour des raisons autres que sa retraite. Un tel choix fait librement peut être suivi tant que le personnage répond aux caractéristiques nécessaires pour devenir prêtre ou initié de la religion qu'il s'est choisie. Il reçoit les bénéfices et doit suivre les restrictions de sa religion. Certains samurai offrent ou reçoivent l'ordre de «se raser la tête» en punition, plutôt que de se faire seppuku. De tels moines choisissent généralement des sectes recluses, et luttent pour oublier leur vie précédente. Un personnage forcé de suivre cette voie quitte effectivement la campagne.

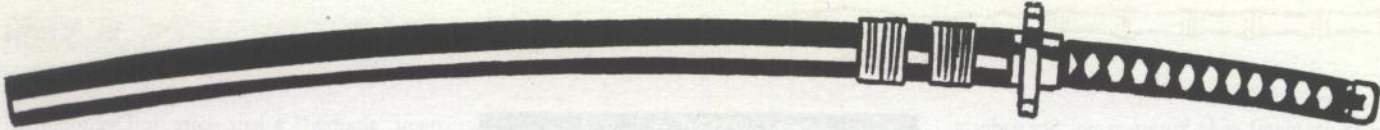
Un personnage forcé de suivre une voie religieuse suite à une rencontre avec un dieu peut être considéré comme ayant reçu l'ultime punition, ou simplement comme ayant choisi une nouvelle direction à sa vie, suivant les circonstances et les actions du personnage jusqu'alors. Dans le premier cas, le personnage quitte le jeu comme si on lui avait ordonné de se «raser la tête». Dans le second, le joueur doit s'efforcer de faire progresser son personnage pour qu'il puisse entrer dans la prêtrise et dévouer ses efforts à la religion du dieu rencontré. Un joueur qui ne désire pas avoir un prêtre comme personnage peut opter pour l'entrée de son personnage dans une secte de reclus et commencer un nouveau personnage.



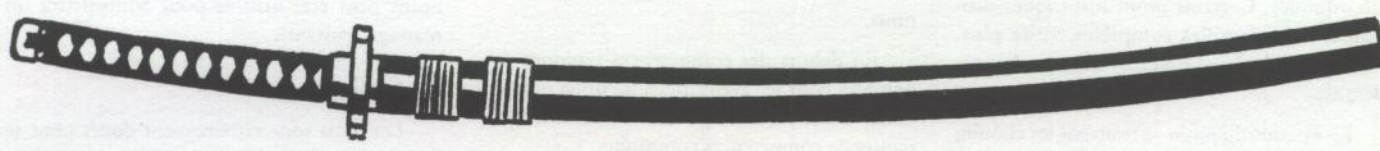


セ
ケ
セ
コ
ア

N
I
N
J
A



Le Ninja



C'est au maître de jeu de choisir s'il autorisera ou non les personnages ninja dans sa campagne. Demandez-le lui avant de lire ce chapitre.

Les ninja se sont développés suite aux guerres nippones continues dès 1330 après J.C. Il est presque certain qu'ils n'existaient pas avant cela.

Les ninja forment une contre-culture fonctionnelle des samurai. Ils sont rejetés de la société normale. Ceux que l'on découvre être des ninja sont évités. Les ninja pris alors qu'ils accomplissent des actes de terreur ou d'espionnage sont soumis à une exécution immédiate et infamante. En dépit de cela, on trouve souvent les ninja au service de seigneurs samurai pour qui, ils accomplissent des actions que ces guerriers se sentent incapables de tenter dans les limites de leur honneur. Les ninja deviennent les espions, les équipes de reconnaissance, les terroristes, les spécialistes de la sécurité et les assassins de leur seigneur samurai.

Les ninja, eux, se considèrent à l'écart de la culture des classes dirigeantes du Nippon. Leurs buts et leurs méthodes diffèrent bien que certaines de leurs attitudes soient les mêmes. Ils ne se considèrent pas particulièrement liés par le code du bushidô, bien qu'ils adhèrent à une version ninja de loyauté, d'honneur et de courage.

Les ninja sont divisés en «clans» ou en «traditions» qui partagent leurs techniques martiales et leurs philosophies sociales. De tels clans imitent les clans samurai dans leur structure et leur réseau d'obligations. Certains sont nobles et ont développé leurs arts pour leur propre protection, pour aider les opprimés, et pour maintenir un équilibre correct entre les

différentes puissances du monde. Il est recommandé que les personnages ninja joués appartiennent à un clan. D'autres, s'étant séparés de la société, se considèrent libérés de ses sanctions et de ses restrictions et opèrent sur une base amoralisée et mercenaire.

Quelles que soient leurs motivations, les ninja aiment garder le secret sur leur nature. Ils passent la plus grande partie de leur vie isolés, sous une fausse identité comme membre normal de la société, ou sous une incroyable succession de déguisements. Ils conservent leurs compétences à l'intérieur de leur clan. Il est rare qu'ils enseignent leurs secrets à un étranger. Comme tout japonais, ils sont intensément loyaux envers leur clan.

Déchirer le voile de leur secret est considéré comme une trahison envers le clan, ce qui laisse le traître seul et en instance de peine de mort.

Bien sûr, un code basé sur la vérité est incompatible avec les opérations secrètes des ninja. Ils sont cependant scrupuleusement honnêtes en matière de contrats. Echouer dans l'exécution correcte d'un contrat signifie que l'on paie son erreur de sa vie. Une telle responsabilité ne s'étend pas au reste du clan comme pour les familles ou les clans samurai. Seuls les véritables fautes seront châtiées, même si le clan lui-même doit punir les survivants.

Le ninja n'est pas gêné par le code de l'honneur inflexible des samurai. L'échec d'un stratagème peut être rattrapé par le succès d'un autre. A la différence d'un samurai, il n'est pas disgracié par la capture, si on peut lui arranger une évasion. Toutefois, sa capture le force souvent à se suicider -pour éviter de révéler des secrets importants. Il est préférable que sa mort

laisse son corps impossible à identifier parce que la reconnaissance d'un ninja pourrait conduire à l'identification des autres membres ayant opéré avec lui.

Les ninja sont pragmatiques. Ils utiliseront n'importe quel moyen pour arriver à leurs fins. Ils évitent le combat et, s'ils sont obligés de combattre, ils essaient de gagner par tous les moyens, qu'ils soient honnêtes ou non. On en connaît qui ont simplement fui leur adversaire, ce qui aurait été déshonorant pour un samurai.

ヒロワンモルホレミム

Structure du Clan

Comme on l'a déjà fait remarquer, les «clans» ninja sont copiés sur les clans samurai. Chaque clan a une philosophie particulière telle que la non-intervention avec la société en général, le maintien de l'équilibre en aidant ceux qui sont dans le besoin, ou la vente mercenaire de leurs compétences à tout ceux qui peuvent payer leur prix. Dans beaucoup de cas, le clan aura une ou plusieurs compétences ou objets de préférence. Prière au maître de jeu de développer des clans spécifiques pour les personnages ninja et pour les NPC.

Pour vous guider, voilà un aperçu du Togakure-ryû historique, de la province de Iga. Le clan tend à l'isolement mais il entreprendra des missions «nobles», préférant les contrats de combat et d'espionnage. Ses compétences préférées sont le Déguisement, les Arts Martiaux et le Lancer. Ses armes préférées sont le ninjato, le bo, le shuriken, la lance, le bisento (une arme particulière ; utilisez les caractéristiques

de la naginata) et le kusari-gama. Ses gadgets préférés comprennent les explosifs, un shuriken à quatre pointes, les tetsubishi, les shinobizue et les nekode.

Le maître du clan est appelé jônin. Il décide de la politique du clan, approuve les contrats et règle les régimes d'entraînement. Sa véritable identité est habituellement dissimulée.

Parfois un jônin peut même cacher son identité à son clan en laissant et en recevant des messages identifiables ou codés dans des endroits isolés pour transmettre ses ordres à ses subordonnés. Certains jônin historiques dirigeaient deux familles complètes, voire plus, dans des endroits différents, sous de fausses identités.

En dessous du jônin se trouvent les chûnin, les intermédiaires. Ce sont les anciens du clan à la retraite ou les agents rendus incapables de continuer leur travail, les spécialistes de certaines compétences et les professeurs. Les chûnin dirigent l'entraînement des agents et administrent les affaires quotidiennes du clan. Lorsque quelqu'un désire louer les services d'un ninja, il doit négocier avec un chûnin. Bien sûr, le chûnin admettra rarement être un ninja. Les chûnin partent rarement en mission eux-mêmes.

Les agents sur le terrain et les membres normaux du clan sont appelés genin. Les genin sont les «soldats» du clan. La plupart des personnages joués ninja seront genin.

ヒロワンモルホレミム

Entraînement et Compétences

Les ninja sont entraînés depuis leur enfance par leur famille. Durant leurs premières années, on développe leur résistance, leur souplesse et leurs compétences athlétiques générales. Plus tard, on ajoute à leur entraînement les compétences de combat et les spécialités ninja.

En dehors des compétences typiques disponibles pour les aventuriers, les ninja ont certaines compétences spéciales et certaines variantes de compétences communes.

Variations sur les Compétences Standards

Déguisement

Un ninja a certains avantages particuliers lorsqu'il utilise cette compétence. Voir la description de la compétence dans le Livre des Joueurs. En dehors du fait de pouvoir se déguiser en une personne donnée, les ninja sont particulièrement doués dans cinq déguisements généraux. Lorsqu'ils utilisent un tel déguise-

ment, ajoutez 5 à leur score de Déguisement. Ces déguisements sont appelés : «les cinq voies de l'être». Ce sont : un amuseur itinérant (les compétences de Passe-passe, de Chant, ou d'Instrument de Musique peuvent aider), qui peut voyager librement dans tout le pays ; un prêtre bouddhiste ou un yamabushi errant bien accueilli dans tout le Nippon ; un simple paysan, souvent ignoré par les samurai ; un marchand, libre de voyager et de se renseigner sur les événements d'actualité ; et un masseur «aveugle», libre de voyager et à qui ses clients parlent librement (la compétence de Premiers Soins peut être utilisée pour administrer un massage apaisant).

Se Cacher

Les ninja sont extrêmement doués pour se cacher. Le maître de jeu devra leur laisser une chance de se dissimuler réduite, là où un personnage normal n'aurait aucune chance : dans un champ, dans une pièce vide, dans un arbre sans feuille, etc.

Si on ne suspecte pas la présence du ninja, ses chances de se cacher s'améliorent, pouvant atteindre 100 %. Les modifications exactes des chances de succès du ninja doivent être déterminées par le maître de jeu, en fonction des circonstances. Rappelez-vous cependant, qu'un ninja peut se cacher dans les poutres du plafond d'une pièce vide, là où un éventuel observateur ne penserait pas à regarder.



Parler le Japonais

Les ninja peuvent utiliser un langage par signes appelé *kuji-kuri* pour faire passer des messages silencieux à leurs confrères. Le score dans cette compétence est égal à la moitié du score du personnage en Parler le Japonais. Un personnage peut choisir d'étudier spécifiquement le *kuji-kuri*, et augmenter son score au-delà de la moitié de son pourcentage en Parler le Japonais. Suivez alors les règles normales d'amélioration des compétences.

Compétences Particulières

Nawanukejutsu (5 % - Agilité)

Permet à un personnage de s'échapper de ses liens. Chaque round durant lequel le personnage peut travailler sans être interrompu et où il réussit un jet d'évasion, il peut opposer sa FOR+DEX à la FOR des liens. Un échec indique que le personnage est encore ligoté. La tentative d'évasion peut facilement être remarquée par un garde, qui peut l'interrompre et ainsi l'annuler.

Suite à l'entraînement qu'il a subi depuis son plus jeune âge, un ninja peut utiliser cette compétence pour s'insinuer dans des ouvertures normalement trop petites pour une personne de sa TAI. Il faut un round complet pour passer une telle ouverture. Un succès simple permet de passer par une ouverture trop petite d'un point de TAI, un succès spécial autorise une différence de 2 points, et un succès critique une différence de 3 points de TAI. Cette compétence ninja est parfois enseignée à des étrangers, mais la souplesse nécessaire pour passer dans les petites ouvertures ne peut être acquise que par entraînement durant l'enfance.

Yogen (0 % - Connaissance)

Le yogen est la connaissance des mystérieux composés, poudres, poisons et potions utilisés par les ninja. Un jet réussi permet à un personnage d'identifier une substance par ses effets ou ses caractéristiques physiques. Un personnage peut aussi préparer toutes les substances ninja communes ou concocter un antidote à une substance connue. Le yogen n'est jamais enseigné aux étrangers. Le yogen est une compétence de Connaissances, et ne peut donc jamais être augmentée par expérience.

Hypnose (0 % - Communication)

Cette compétence n'est utilisable que sur les humains. Pour utiliser Hypnose, le sorcier doit pouvoir utiliser ses mains et être capable de fixer les yeux de sa victime. Le jet de dés doit être inférieur ou égal au score en Hypnose. En cas de réussite, le POU du ninja est opposé au POU de la victime. Si le ninja l'emporte, la compétence fonctionne.



La compétence peut être utilisée au cours d'une conversation normale, ce qui nécessite un jet d'INTx5 de la part de la victime ou de tout témoin pour le remarquer. Interrompre le ninja brise l'hypnose.

Si la compétence est utilisée avec succès, la victime entre en transe. Elle reste immobile, à moins que le ninja ne lui ordonne de bouger. Il peut lui ordonner de faire certaines actions ou de répondre à des questions. Une utilisation populaire de la compétence est de dire à la victime d'ignorer la présence du ninja, sauf en ce qui concerne ses ordres. Pour elle, le ninja sera donc invisible.

Tout ordre de réaliser une action physique ou violente permet à la victime d'essayer de sortir de sa transe (POUx5 pour réussir). Une victime ne suivra pas un ordre lui demandant de se blesser ou de blesser une personne qu'elle aime. Tous les ordres doivent être donnés verbalement et la victime doit, bien sûr, pouvoir comprendre la langue parlée.

Yeux de la Nuit (5 % - Perception)

Cette compétence permet à un personnage de voir aussi bien dans l'obscurité qu'en plein jour. Chaque tranche de 10 % dans la compétence diminue les pertes de pourcentage dues à l'obscurité, y compris l'obscurité magique, de 05 %. Par conséquent, 150 % dans la compétence suppriment tout effet indésirable de l'obscurité complète.

Disparition (0 % - Agilité)

Cette compétence permet l'utilisation d'effets pyrotechniques et autres qui font diversion suffisamment longtemps pour que le ninja puisse s'enfuir et se cacher un peu plus loin en utilisant sa compétence Se Cacher. Les grands maîtres dans cette compétence ont contribué au développement et à l'entretien de légendes sur les facultés de téléportation des ninja.

ヒロワンモルホレミム

Equipement Ninja

Armure

L'armure ninja est une cotte de mailles. Les plus communes comportent une cagoule et une chemise (qui protège les bras, la poitrine et l'abdomen) qui peuvent être portées sous la combinaison noire des ninja. Pour les attaques et les batailles majeures, on peut ajouter des pantalons de mailles à l'ensemble. Les ninja peuvent obtenir des armures silencieuses pour le double du prix normal. Les bandes de cuir et de tissu utilisées pour envelopper le métal ajoutent 25 % au poids de l'armure. Une armure silencieuse ne retire rien au score de Mouvement Silencieux de celui qui la porte.

Perche d'Escalade

C'est une perche de 3 mètres avec des échelons repliables. On peut lui ajouter un gros grappin à une extrémité. Elle est démontable, chaque section se glissant dans les autres, et peut être ramenée à une longueur d'un mètre, pour être plus facilement transportée ou dissimulée. Cette perche peut être utilisée comme échelle ou comme sonde. Une perche d'escalade prend environ 3 ENC assemblée et 1 ENC repliée. Son prix de base est de 100 mon.

Uniforme

Le vêtement des agents ninja est une variante noire ou noire rougeâtre des vêtements japonais standard. Il est coupé un peu plus large à certains endroits, afin de pouvoir dissimuler la silhouette humaine du ninja. Les tabi (chausses) ont des semelles souples pour les

mouvements silencieux, et on porte un tissu sur la tête pour masquer son visage. Différentes poches et courroies sont dissimulées dans le vêtement, afin d'y camoufler armes et gadgets. La couleur sombre ajoute 5 % aux chances de tout personnage qui essaie de se cacher la nuit.

Il existe des variantes de cet uniforme dans d'autres couleurs, pour se dissimuler dans des circonstances spéciales. Le blanc sert dans la neige, le vert sombre dans les zones de végétation importante, et le brun dans les zones de terre nue. Utilisée dans de bonnes conditions, la couleur aide à se camoufler. Parfois, l'uniforme est réversible, ayant un côté noir standard et une couleur normale (pour un déguisement rapide) ou un second camouflage de l'autre côté.

Le prix de base d'un uniforme ninja complet est de 50 mon.

Doka

Une doka est un petit récipient qui permet de transporter des braises rouges. Cet objet est utile pour allumer des mèches avec un minimum de bruit. Lorsque la nuit est froide, il peut être utilisé pour se réchauffer les doigts avant une tâche délicate.

Le prix de base est de 15 mon.

«Oeufs»

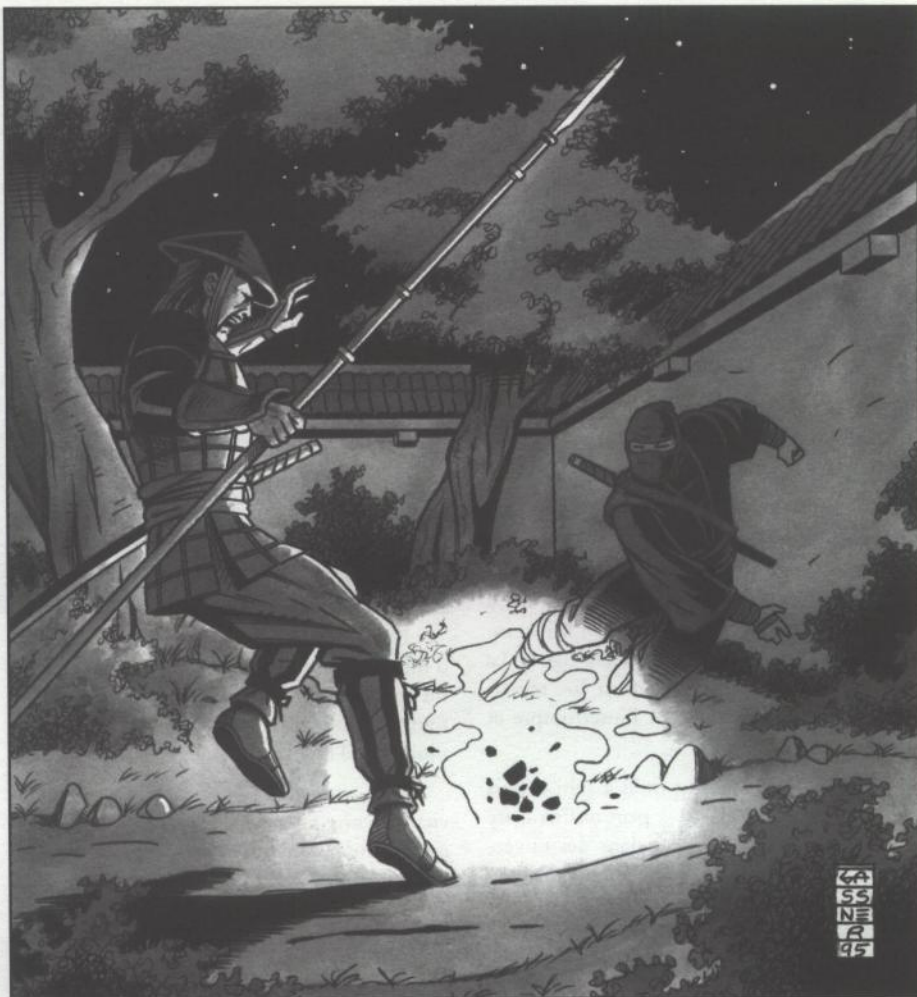
Les «oeufs» sont de petits récipients utilisés pour délivrer les différentes poudres ninja en combat. Ils éclatent à l'impact, libérant un nuage de poudre qui affecte la cible. Un ninja utilisera sa compétence Lancer pour utiliser ses «oeufs». Un «oeuf» pèse 0,2 ENC.

Le prix de base d'un «oeuf» prêt à être chargé est de 10 mon.

Armes Explosives

Les ninja se servent de différentes armes utilisant la poudre à canon ou des produits chimiques incendiaires, secrets jalousement gardés parmi les clans. Ces armes se répartissent en quatre types : les bombes, les bombes aveuglantes, les grenades et les incendiaires.

Certaines explosent au contact, d'autres utilisent des mèches. Les mèches brûlent durant un nombre de rounds déterminé par leur longueur. Elles peuvent être allumées par une source de feu telle qu'un briquet et de l'amadou, une doka ou une chandelle. Elles ne sont pas très fiables et peuvent s'éteindre. Un ninja qui allume une doit faire un jet de POU pour éviter ce manque de chance. Faites un jet de POUx3 si l'objet est lancé, POUx4 s'il est roulé vers la cible, et POUx5 s'il est positionné avec précaution.



Un ninja doit réussir un jet de Lancer pour projeter l'objet et toucher sa cible. Faire rouler une grenade nécessite un jet de DEXx5 pour qu'elle atteigne sa cible.

Les Bombes

Elles sont volumineuses et difficiles à dissimuler. Elles sont utilisées pour défendre les territoires du clan et pour certaines missions spéciales de sabotage.

Elles utilisent des mèches et ne peuvent être lancées. Une bombe typique est une arme à zone d'effet qui inflige 6D6 points de dégâts à quiconque se trouve à moins de 6 mètres du centre de l'explosion. Elle pèse 3 ENC. Le prix de base d'une bombe avec une mèche de 30 rangs d'action est de 500 mon.

Les Bombes Aveuglantes

Elles sont petites et faciles à dissimuler. Elles explosent lors de l'impact, créant un flash lumineux qui aveugle tous ceux qui le regardent pour 1D3 rounds, à moins qu'ils ne fassent un jet de POUx5.

Les créatures dont les yeux sont adaptés à la vision de nuit sont aveuglées deux fois plus longtemps. Les bombes aveuglantes pèsent 0,3 ENC. Le prix de base est de 100 mon.

Les Grenades

C'est une version de bombes mais elles sont plus petites et plus faciles à dissimuler. Elles ont une zone d'effet de 2 mètres de rayon, et font 2D6 points de dégâts. Une grenade pèse environ 0,5 ENC. Le prix de base d'une grenade typique avec une mèche de 10 rangs d'action est de 150 mon.

Les Incendiaires

Elles sont disponibles sous forme de bombes ou de grenades. Lorsqu'elles explosent, elles émettent un flash comme les bombes aveuglantes, mais ne causent aucun dommage. Par contre, elles ont une certaine chance d'enflammer tout matériau inflammable se trouvant dans leur zone d'effet. Les chances exactes dépendent du matériau, comme indiqué ci-dessous. Le prix de base d'une grenade incendiaire est de 225 mon et celui d'une bombe incendiaire est de 750 mon.

Matériau	% de Chance d'Ignition
Huile	75
Papier	80
Tissu	50
Bois	30

Kawanaga

Le kawanaga est un grappin à une ou trois dents attaché à une corde. En dehors de son utilisation évidente, les ninja apprennent à s'en servir avec la compétence Combat à la Chaîne. Un coup porté par le grappin cause 1D4+1 points de dégâts. Le reste est identique aux caractéristiques d'une chaîne typique. Le prix de base d'un kawanaga et de 10 mètres de corde est de 30 mon.

Kyotetsu-shoge

Le kyotetsu-shoge est une «arme à chaîne» ninja. Il est formé d'une dague, avec un ergot recourbé d'un côté, fixé à une corde de 3 mètres. L'autre extrémité est fixée à un anneau de métal d'environ 15 cm de diamètre. L'anneau agit comme un poids normal à l'extrémité d'une chaîne, et la dague peut être utilisée avec la compétence Dague. En dehors de son utilisation en tant qu'arme, l'ergot recourbé de la dague permet au kyotetsu-shoge de servir de grappin de fortune. Le prix de base d'un kyotetsu-shoge est de 40 mon.

Nekode

Le nekode est la version ninja des cestu. Les griffes se fixent dans la paume de la main, sur une bande de métal. Cette bande permet

au ninja de parer avec le nekode (10 points d'armure). Le nekode et un objet similaire qui se fixe aux pieds peuvent être utilisés pour faciliter une escalade. Ajoutez 5 % à la compétence Grimper d'un ninja pour chacun de ses pieds ou mains ainsi équipé. Le prix de base d'une paire de nekode est de 60 mon.

Poudres

Les ninja concoctent plusieurs poudres pour leur utilisation. Certaines sont efficaces de façon externe alors que d'autres doivent être absorbées par la victime. Certaines ont des effets immédiats et temporaires alors que d'autres agissent à retardement, mais avec des effets permanents. Les poudres se mesurent en «doses». Chaque dose est la quantité nécessaire pour obtenir l'effet désiré et/ou remplir le récipient de livraison. Les poudres à usage interne doivent être glissées dans la nourriture de la victime, ou alors il faut lui faire absorber de force. Les poudres à usage externe peuvent être chargées dans des «oeufs» ou utilisées dans un metsubishi. Un metsubishi est un petit instrument en forme de boîte avec une embouchure d'un côté et une ouverture de l'autre. Le ninja place la poudre dans la boîte, met ses lèvres contre l'embouchure et souffle pour faire sortir la poudre par l'ouverture. La portée est égale à la moitié de la CON du ninja en mètres. Un metsubishi pèse 0,3 ENC. Son prix de base est de 25 mon.

Poudre Aveuglante

Externe, immédiate : rend la victime momentanément incapable d'agir, à moins qu'elle ne réussisse une Esquive pour éviter d'en recevoir dans les yeux et le nez.

Pendant 1D3 rounds de combat, la victime est aveuglée par ses larmoiements. Le prix de base d'une dose de poudre aveuglante est de 30 mon.

Poudre de Sang

Externe, immédiate : prévue pour recouvrir une victime et la rendre attirante pour les animaux carnivores. Un ninja peut ensuite libérer de tels animaux pour qu'ils attaquent sa victime. Le prix de base d'une dose de poudre de sang est de 20 mon.

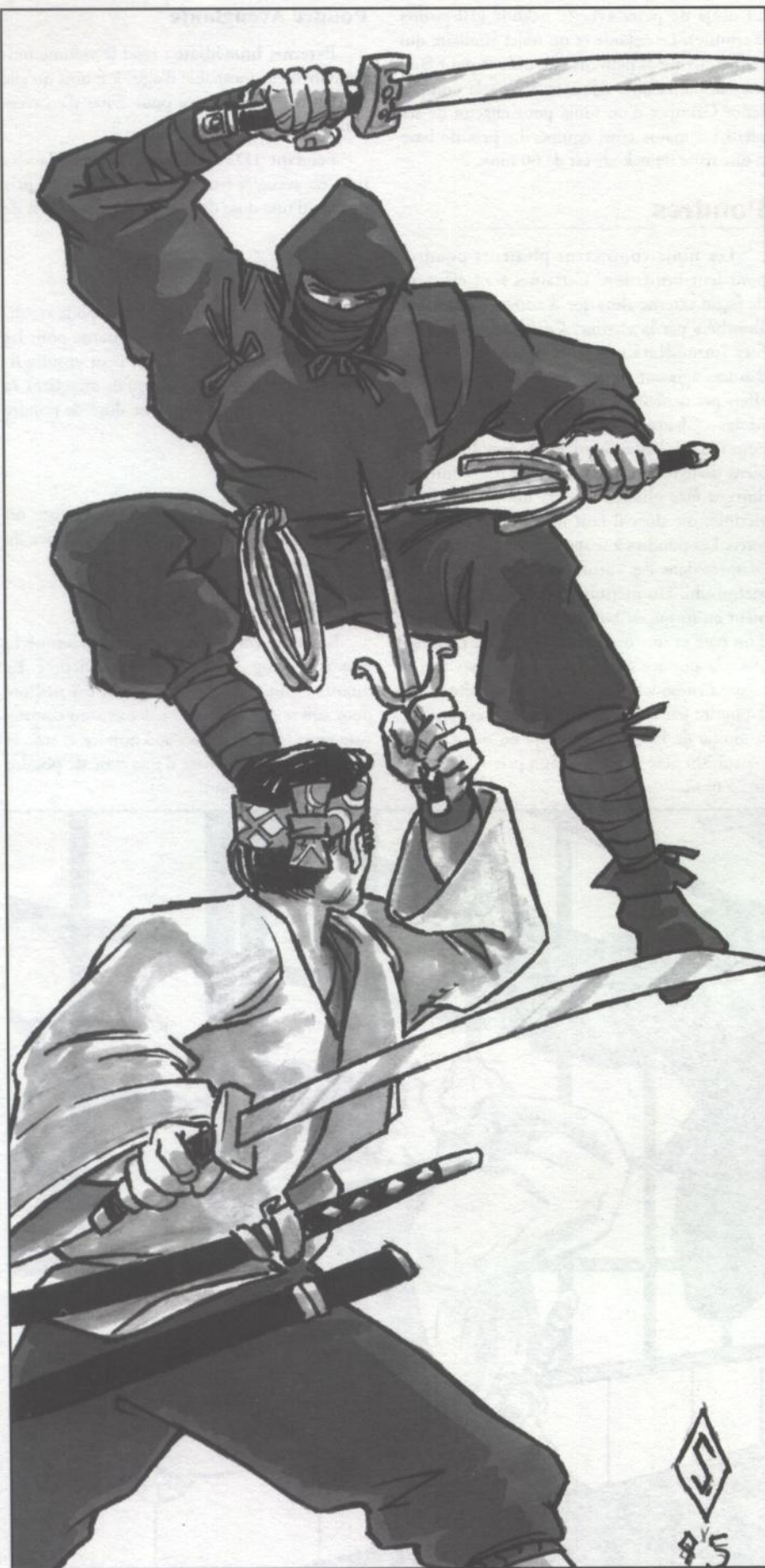
Poison

Interne, temps variable : il en existe un grand nombre de variétés. Voir les règles de RuneQuest.

Poudre puante

Externe, immédiate : utilisée comme la poudre de sang pour recouvrir une victime. La puanteur qui s'attache à celle-ci est utilisée pour suivre sa piste plus facilement ou comme ruse pour lui faire retirer son armure et ses vêtements. Le prix de base d'une dose de poudre puante est de 15 mon.





Shinobi-zue

Le terme de shinobi-zue s'applique à toute une série d'instruments constitués d'une arme dissimulée dans un bâton, court ou long. De telles armes cachées passent toute inspection superficielle à moins qu'on ne les manie. Et même alors, seul leur poids inhabituel est apparent.

Les sabres et dagues dissimulés sont les plus simples et leur utilisation est évidente. Un bâton creux peut dissimuler une chaîne lestée qui jaillira lorsqu'on portera une attaque avec.

Des lames à ressort peuvent être installées pour jaillir en position de combat ou pour être tirées depuis le shinobi-zue comme un shuriken. Cette dernière technique nécessite un jet de DEXx5 pour toucher sa cible. La portée de telles armes est faible, environ 5 mètres.

Certains shinobi-zue peuvent libérer une dose de poudre avec un mouvement du poignet. Un jet de DEXx5 est nécessaire pour toucher sa cible et la portée n'est que de 3 mètres.

Le prix de base d'un shinobi-zue dépend de l'objet dissimulé. Il est habituellement de 300 % du prix d'une version ordinaire de l'objet.

Fourreau de Sabre

Le fourreau d'un ninjato a de nombreuses utilisations. L'extrémité est amovible pour pouvoir l'utiliser comme tuba. Le sageyo (lien) peut en être retiré pour servir de garrot. La corde peut être utilisée pour remonter le sabre et son fourreau après s'en être servi comme «marche» pour escalader un mur.

Avec le fourreau en équilibre sur l'extrémité du sabre et la corde tenue entre les dents, il peut être utilisé comme sonde dans une pièce obscure. Cela sert une double fonction : un ennemi touché ne connaîtra pas la véritable position du ninja, et le sabre du ninja reste prêt à l'action.

Un fourreau peut être équipé pour expulser une dose de poudre lorsqu'on dégaine en iaijutsu (la cible de la poudre et de l'attaque au sabre seront les mêmes).

Le fourreau avec son extrémité retirée peut servir de sarbacane pour lancer des fléchettes. Celles-ci ne font aucun dégât à moins qu'on ne réussisse un succès spécial, auquel cas elles font 1D3 points de dégâts.

Elles sont plus utiles pour introduire un composé d'utilisation interne dans l'organisme d'une victime. Trois fléchettes pèsent 0,1 ENC et ont un prix de base de 10 mon. La portée de la sarbacane est la CON de son utilisateur en mètres. Le fourreau est inclus dans le prix du sabre.

Tetsubishi

Les tetsubishi sont de petits clous à quatre pointes ou plus, disposés de telle sorte qu'ils présentent toujours une ou plusieurs pointes vers le haut. Ces pointes pénètrent facilement les pieds nus ou les sandales de paille de samurai au pas de course. En termes de jeu, ils font 1 point de dégâts à chaque pied qui marche sur le tetsubishi, plus les effets du poison dans lequel il a été trempé.

Ils peuvent détourner l'attention d'une personne ou la faire tomber. Quiconque marche sur un tetsubishi doit réussir immédiatement un jet de CON x5, sinon il tombe, incapable de marcher tant que le tetsubishi n'a pas été retiré. On peut répandre minutieusement une douzaine de tetsubishi sur un mètre carré, ce qui donne un pourcentage de chance égal à l'INTx5 du ninja pour que quiconque passant dans la zone marche sur l'un d'eux. S'ils sont répandus rapidement, utilisez la compétence de Lancer du ninja. S'il manque son jet, aucun ne sera efficace. S'il le réussit, le jet de dés est le pourcentage de chance qu'un poursuivant marche sur un tetsubishi. Pour chaque tetsubishi ayant rempli son rôle, retirez dix pour cent à la chance de marcher sur les autres dans cette zone. Le prix de base d'une douzaine de tetsubishi est de 25 mon.

Objets permettant la Traversée d'Etendues d'Eau

Divers objets peuvent permettre à un ninja de traverser une étendue d'eau.

Sacs d'Air

Ils sont utilisés par les ninja pour se cacher sous l'eau ou nager sous la surface sur de longues distances. Une fois que le ninja n'a plus d'air, selon les règles de RuneQuest, il peut prendre une autre «inspiration» dans le sac à air et continuer comme s'il venait de plonger. Un sac à air de fortune ne contient qu'une seule «inspiration», alors qu'une peau spécialement traitée en contient 1D3+1. Le prix de base de ces peaux prévues pour être utilisées comme sacs à air est de 50 mon. Elles pèsent 1 ENC.

Les Flotteurs

Ils sont aussi utilisés, mais ils ne mettent pas l'équipement du ninja à l'abri de l'eau. Celui-ci n'a pas besoin de faire l'habituel jet de Nager pour progresser dans l'eau, et il n'a pas à avoir peur de se noyer, sauf s'il perd son flotteur. Il se déplace à la même vitesse que s'il nageait. Un ninja peut construire un flotteur à partir d'une peau d'animal ou de plusieurs gourdes vides. Un flotteur prêt à l'emploi peut être obtenu pour un prix de 25 mon.

Les Chausse d'Eau

Ce sont de grands objets semblables à des paniers que l'on porte au-dessus du pied et du mollet. Le ninja se tient debout en équilibre et se propulse avec une pagaie. Il marche donc sur l'eau. Les chausse d'eau ne peuvent être utilisées qu'en eau calme, comme dans les douves d'un château ou sur une rivière lente. Cette méthode permet au ninja de traverser une étendue d'eau sans mouiller les diverses poudres et armes explosives qu'il transporte. Il se déplace à une vitesse de 1 mètre par rang d'action. Si on lui porte une attaque avec succès, ou s'il esquive, attaque ou pare, il doit faire un jet de DEXx5 ou chavirer. Il doit faire un second jet de DEXx5 pour se libérer des chausse ou bien tous ses mouvements seront gênés (à la moitié de leur valeur). Les chausse d'eau pèsent 3 ENC et ont un prix de base de 100 mon (pagaie comprise).

ヒロワンモルホレミム

Les Ninja et la Magie

Les ninja ne s'intéressent pas à la magie et se reposent sur leurs objets technologiques et sur leurs compétences extrêmement raffinées. L'utilisation du Ki par les ninja et un sens théâtral très poussé ont souvent poussé les gens du commun à croire que les ninja recourraient à la magie. Il est dans l'intérêt des ninja de laisser perdurer cette fausse croyance.

ヒロワンモルホレミム

Pré-Expérience

Conditions

Le personnage doit, soit être né dans un clan ninja, soit réussir à influencer le chef d'un clan pour qu'on lui enseigne des compétences.

Les ninja sont entraînés depuis le moment où ils quittent leur berceau. Un personnage né dans une famille ninja commence à s'entraîner à 10 ans, au lieu de 15. Un ninja de 23 ans a donc 13 années de pré-expérience. Cet entraînement lui fait perdre toute chance de jamais avoir une vie normale, et en fait véritablement une créature de son clan.

Compétences de Base

Grimper x1, Sauter x1, Nager x1, Lancer x2, Premiers Soins x1, Arts Martiaux x2, Dissimuler x1, Ecouter x2, Scruter x3, Chercher x1, Pister x1, Se Cacher x2, Mouvement Silencieux x2, Evasion x2, Spécialité du Clan ou Attaque avec une Arme Ninja x2.

Un ninja doit également choisir une spécialisation. Chaque spécialité amène des compétences supplémentaires au personnage.

Compétences des Agents de Terrain

Grimper x2, Nager x1, Lancer x1, Connaissance du Monde x1, Se Cacher x2, Attaque à la Dague x1, Kenjutsu Attaque et Parade x2.

Compétences des Agents Clandestins

Connaissance des Humains x1, Connaissance du Monde x1, Déguisement x3, Chercher x1, Grimper x1, Lire le Chinois x2, Ecrire le Chinois x2, Passe-passe x1, Kenjutsu Attaque et Parade x1.

Compétences des Savants

Connaissance des Animaux ou Connaissance des Plantes ou Connaissance des Minéraux x1, Evaluer x1, Connaissance des Humains x2, Lire le Chinois x2, Ecrire le Chinois x2, Connaissance du Monde x1, Passe-passe x1, Inventer x2, Déguisement x2.

Équipement

Ninjatô et fourreau, uniforme ninja, déguisements, 9 shuriken, doka, 100 mon en objets, 100 mon en biens, 50 mon en pièces.

忍術

M
A
Î
T
R
I
S
E
R

ス
ア
モ
ツ
ケ
テ
オ
ツ

山下全作

里紅

鳥居清廣圖



久顔

華の臺

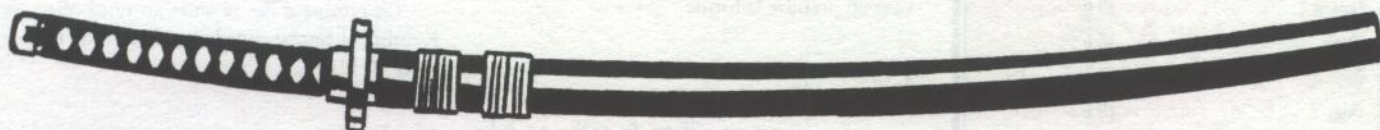
源氏

雲





Maîtriser



Ce supplément devrait fournir un certain nombre d'informations qui aideront le maître de jeu dans ses efforts pour communiquer l'ambiance et les mystères du Nippon à ses joueurs.

La carte qui suit indique tout ce qu'une personne quelconque sait du Nippon. D'autres informations seront recueillies en cours de jeu, et celui-ci ne pourra que s'améliorer si le meilleur artiste du groupe retrace ses aventures sur la carte.

La plupart des aventures au Nippon se limiteront aux Iles Natales, car les Nippons forment un peuple centré sur eux-mêmes et sur leur pays.

Ce supplément fournit plus d'informations sur des choses que les personnages devraient savoir (et qui peuvent leur être fournies lorsqu'ils en ont besoin), mais il fournit aussi au maître de jeu certaines informations sur d'autres parties du monde qui pourraient briser l'harmonie sereine du Nippon flottant au milieu de la mer.

ヒロワンモルホレミム

Les Nippons

Les Nippons sont des gens centrés sur eux-mêmes. Leur connaissance du monde extérieur aux Iles Natales est, au mieux, superficielle. L'exactitude de ces connaissances diminue lorsque la distance par rapport aux îles augmente, pour se dissoudre enfin dans les royaumes mythiques et légendaires au-delà de la mer.

C'est dans les Iles Natales qu'existe la civilisation. Tous, même les créatures surnaturelles, parlent Japonais. La plupart des plaines sont énormément peuplées, mais même dans les provinces couvertes de villages, il existe des endroits reculés, des vallées cachées et des montagnes isolées dissimulant mystères et créatures étranges.

Au-delà des Iles Natales vivent des humains aux coutumes et à la langue bizarres. La plupart n'ont aucune culture et montrent leur barbarisme dans leurs actions, leur langage, leurs attitudes et leurs habitudes personnelles. Des monstres inquiétants rôdent également dans ces pays.

La mer elle-même cache de nombreux royaumes mystérieux sous sa surface ridée de vagues. Les Nippons consacrent peu de temps à ces lieux étrangers mais des aventuriers en reviennent parfois avec des contes d'aventures périlleuses et de hauts faits glorieux qui embrasent l'imagination de la jeunesse.

Votre campagne peut englober toutes ces régions, depuis les Iles Natales bien connues jusqu'à des lieux mystérieux et mythiques tels que le Yomi et le Royaume des Dragons.

ヒロワンモルホレミム

L'Année Nippone

Les tables suivantes donnent une idée des saisons et du temps au Japon. Les températures et les précipitations indiquées reproduisent approximativement les conditions régnant sur la plus grande partie de l'île de Honshû. Les températures sont généralement plus élevées au

sud (il gèle rarement à Kyûshû) et plus basses au nord (A Ezo, il gèle tard au printemps et tôt en automne). Excepté en hiver, le nord est généralement plus sec que le reste du Nippon, surtout comparé aux régions côtières pacifiques, particulièrement humides.

La plupart de la neige tombe au nord et le long des côtes de la Mer du Japon. Les précipitations sont généralement plus longues et plus importantes durant la saison des pluies. Remarquez que les saisons nippones sont de durées inégales.

Cycle des Années

Les Nippons mesurent le passage des années de deux manières différentes. Tout d'abord, les années sont regroupées en nengo, ou ères. Une nouvelle nengo commence lorsqu'un nouvel empereur est intronisé ou par décret impérial, pour marquer un événement de grande importance.

Deuxièmement, les années suivent un cycle de douze ans, chaque année portant le nom d'un animal du zodiaque. Le cycle de 12 ans fait partie d'un cycle de 60 ans, au cours duquel il passe par les cinq éléments.

Cycle des Heures

Les journées nippones sont divisées en douze intervalles égaux nommés «toki» ou «heures».

Comme les années, les toki portent le nom des animaux du zodiaque. Chaque toki était divisé en deux moitiés égales, créant les heures «supérieures» et «inférieures» pour un animal donné.

Animaux du Zodiaque

Animal	Début du toki
Rat	23 h
Boeuf	1 h
Tigre	3 h
Lièvre	5 h
Dragon	7 h
Serpent	9 h
Cheval	11 h
Chèvre	13 h
Singe	15 h
Coq	17 h
Chien	19 h
Sanglier	21 h

ヒロワンモルホレミム

Survol du Monde

Le monde connu des personnages joués est en grande partie décrit dans le Livre des Joueurs et sur la Carte des Joueurs. Quelques informations supplémentaires sont fournies ci-dessous, qui peuvent être transmises aux joueurs lorsque la campagne le demande. D'autres informations sont plutôt réservées au maître de jeu. Suivez la règle suivante : si un lieu est sur la carte des joueurs, les informations données ci-dessous sont généralement connues.

Biwa-Kô

Le lac Biwa est un grand lac d'eau douce (674 km carrés) qui coupe pratiquement en deux l'île de Honshû. On dit qu'il a été créé par le petit tremblement de terre qui a donné naissance au Fuji-san dans la cinquième année de l'empereur Korei (286 av. J.C.). Il est connu pour ses paysages et chanté par les poètes.

Chine

La Chine est une des sources et des inspirations majeures de la culture japonaise. Suivant les périodes, le commerce avec la Chine a été encouragé ou interdit. Même lorsque le commerce était illégal, les seigneurs de Kyûshû et de la mer intérieure ainsi que les pirates et les boucaniers (wako) continuaient à mener à bien leurs missions commerciales, leur franche piraterie ou leur pillage à la viking pour préserver leurs réserves de biens tels que riz, ouvrages artistiques, soies et pièces de cuivre. Lorsque le commerce était légal, la Chine recherchait les objets artisanaux, les sabres, le soufre, les perles et l'or du Japon.

Le Royaume des Dragons

Le Royaume des Dragons est un pays mystérieux et magique, sous la mer. On peut y entrer depuis pratiquement n'importe quel point des côtes nippones, si on a un bon guide. Le temps y passe plus lentement et ceux qui le visitent reviennent souvent pour se rendre compte que ce qu'ils connaissaient autrefois est parti avec le temps. Différentes parties de ce royaume sont gouvernées par divers dieux de la mer, de grands kami qui sont presque toujours accompagnés par un ryû (dragon) et qui peuvent en prendre la forme.

Edo

À l'origine petit village de pêcheurs, Edo est devenu important suite à sa position centrale dans la plaine du Kantô. Il a été choisi par Tokugawa Ieyasu pour devenir la capitale de son shôgunat. Il s'est développé rapidement et reste une cité importante. On la connaît maintenant sous le nom de Tôkyô. Au Nippon, Edo est encore une ville fortifiée d'importance moyenne mais croissante. On peut la qualifier de petite cité.

Ezo

Ezo (Hokkaidô) est la plus septentrionale des principales îles japonaises. Ce n'est pas avant le quinzième siècle que Takeda Nobuhiro a conduit une tentative importante de colonisation, bien que Abe-no-Hisafu y ait établi une garnison en 662. Le descendant de Nobuhiro, Matsumae Yoshihiro, en fut reconnu gouverneur légitime en 1604. Au Nippon, la garnison de Hisafu se perd dans la légende et l'île est une forteresse d'Ainu hostiles et un havre pour les samurai rebelles, les principaux ninja, les ermites sauvages et les magiciens mystérieux. Le climat y est semblable à celui du Nord de l'Europe centrale et connu pour ses hivers très froids et ses chutes de neige abondantes.

Fuji-San

Le mont Fuji est le plus connu, et avec ses 3776 mètres, la plus haute des montagnes du Japon. C'est un volcan endormi dont le cône élégant a inspiré d'innombrables oeuvres d'art. La montagne peut être vue depuis très loin dans la plaine du Kantô ou depuis la mer. Des pèlerins y viennent de tout le Japon pour l'escalader, tâche ardue qui leur permet d'honorer le grand kami de la montagne. La saison d'escalade ne s'étend que de juillet à août, à cause des basses températures et des vents importants qui règnent sur les pentes supérieures tout le reste de l'année. Le festival annuel du kami a lieu le 26 août.

Gifu

Gifu est la capitale de la province de Minô et une ville fortifiée majeure contrôlant le flot du trafic dans un goulot d'étranglement sur les routes est-ouest importantes entre Kyôto et Kamakura. Le seigneur de la ville a une influence considérable et son château est l'un des mieux fortifiés du Nippon. Gifu est une cité moyenne.

Goto

Ce groupe d'îles se situe au nord-ouest de Kyûshû. Il tombe sous la juridiction de la province de Hizen.

Hakata

Hakata est une cité portuaire de la province de Chikuzen. Ce fut le site des deux invasions mongoles. Hakata est une petite cité.

Les Montagnes Hida

Les Montagnes Hida forment l'un des trois groupes de la chaîne des «Alpes japonaises». Elles sont réputées pour être hantées par toutes sortes de créatures légendaires et surnaturelles.

Hiei-San

Le mont Hiei se situe au nord-est de Kyôto, très proche, à la frontière entre les provinces de Yamashiro et d'Omi. Ses flancs couverts de forêts dissimulent de nombreux monastères, écoles et temples bouddhistes. Suivant certains contes, il y aurait là 3000 sites religieux, y compris les temples principaux de nombreuses sectes importantes ; et tout particulièrement le Enryaku-ji, temple principal de la secte Tendai. Beaucoup des temples du Hiei-san, y compris le Enryaku-ji, maintiennent des troupes sohei (moines-soldats). Ces guerriers et ces moines descendent périodiquement à Kyôto en grand nombre, emportant avec eux un mikoshi, une sorte de sanctuaire portable. Sur le chemin, ils accostent les passants pour recueillir leurs dons et pour les exhorter à une plus grande foi. Il arrive souvent que ces activités aient un but politique : les maîtres des sohei les rappellent et font cesser l'agitation causée par ceux-ci lorsque la bureaucratie accède à leurs demandes ou retire des décrets déplaisants aux seigneurs des temples.

Souvent les moines laissaient le mikoshi devant la résidence d'un officiel (ou même devant le palais) et repartaient attendre sur le Hiei-san. C'était une sorte de chantage inversé : les moines se retiraient et défiaient les citoyens de profaner leur mikoshi et d'appeler ainsi la colère des dieux appropriés. Habituellement les



bureaucrates du gouvernement plient sous la tension et acceptent les demandes des moines. Les grands sanctuaires shintô comme celui de Hachiman, utilisaient parfois cette ruse à Kyôto.

Les Iles Natales

Les Iles Natales comprennent Honshû, Kyûshû et Shikoku.

Honshû

Honshû est la plus grande des îles japonaises, représentant environ 61 % de la surface de l'archipel. C'est là que le gros de la population réside.

C'est le centre politique autant qu'intellectuel, artistique et martial du pays. Le nord est plus sauvage. Même les Japonais qui y résident sont considérés comme sauvages et pas très civilisés. Des Aïnu y vivent encore et on dit que des créatures étranges y abondent.

Iki

Cette île est un territoire indépendant et abrite souvent les wako. Elle a été dévastée par les Mongols en 1274 et à nouveau en 1281.

La Mer Intérieure

La Mer Intérieure ou «Mer dans des Canaux» (Seto Naikai) est composée des étendues d'eau reliant Honshû, Shikoku et les innombrables petites îles entre elles. Elle a des zones de pêche merveilleuses et forme une voie de communication majeure pour le trafic et le commerce marins. Les innombrables petites îles fournissent d'excellentes bases et sites d'embuscade aux pirates et aux boucaniers qui harassent le trafic marin. Les détroits de Naruto entre Awaji et Shikoku sont connus pour les tourbillons géants qu'y causent les courants de retour (ou peut-être les dragons).

Ise

Ise est une «cité sainte» shintô. La cité elle-même existe d'abord pour abriter et nourrir les pèlerins qui viennent prier au Grand Sanctuaire. Le Grand Sanctuaire est le plus ancien et le plus vénéré de tous les lieux saints shintô. Par tradition, les bâtiments y sont entièrement reconstruits tous les 20 ans. Le sanctuaire est principalement dédié à Amaterasu et aux ancêtres impériaux, mais il y existe des facilités et des prêtres à temps complet pour les adorateurs de toutes les déités shintô majeures ou mineures. La ville est une cité moyenne.

Japon (Nippon)

Le Japon est composé de quatre îles principales : Ezo (Hokkaidô), Honshû, Shikoku et Kyûshû, et de près de 4000 îles plus petites. L'archipel s'étend d'Ezo dans la zone sub-arctique à l'extrémité sud de Kyûshû dans la zone subtropicale. Environ 71 % de la surface terrestre est composée de montagnes. Le terrain se caractérise par de nombreux petits lacs, des volcans (actifs ou dormants), des ravins, des gorges profondes, des vallées étroites et des sources chaudes. Les chaînes de montagnes s'étendent sur toute la longueur des îles, les séparant en deux régions : les sites occidentaux qui font face à la Mer du Japon et les sites orientaux faisant face à l'Océan Pacifique. Les étés sont généralement chauds et humides, sauf à Ezo où il ne fait jamais très chaud. Le long de la Mer du Japon, les habitants subissent des étés secs et froids et des hivers venteux, avec d'importantes chutes de neige. Les courants de l'Océan Pacifique et de la Mer Intérieure fournissent un effet modérateur sur les températures pour les côtes orientales et Shikoku.

Kamakura

Kamakura a été la seconde capitale shôgunale du Japon. Du petit village qu'avait choisi Minamoto Yoritomo, elle est devenue une

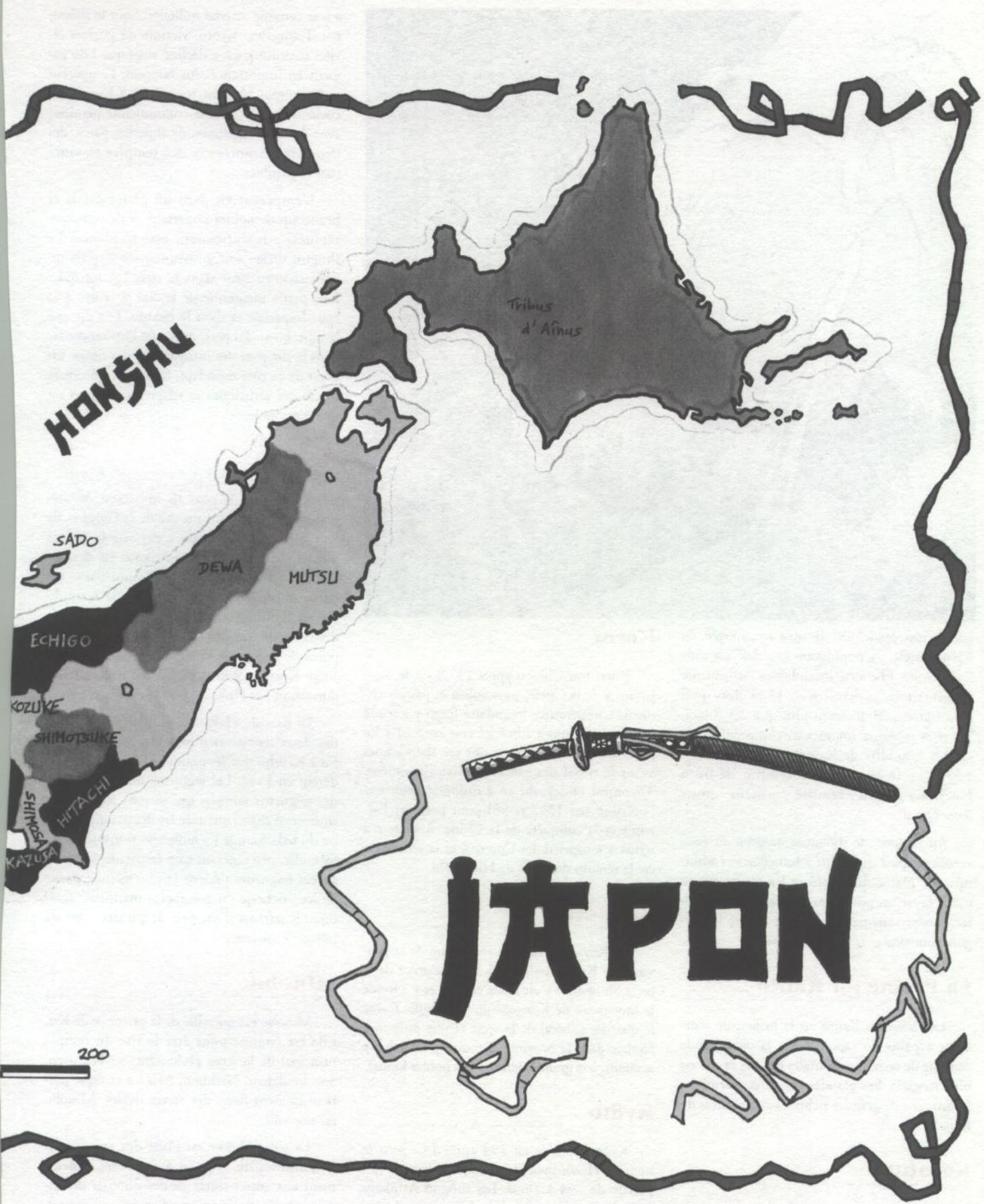
KYUSHU

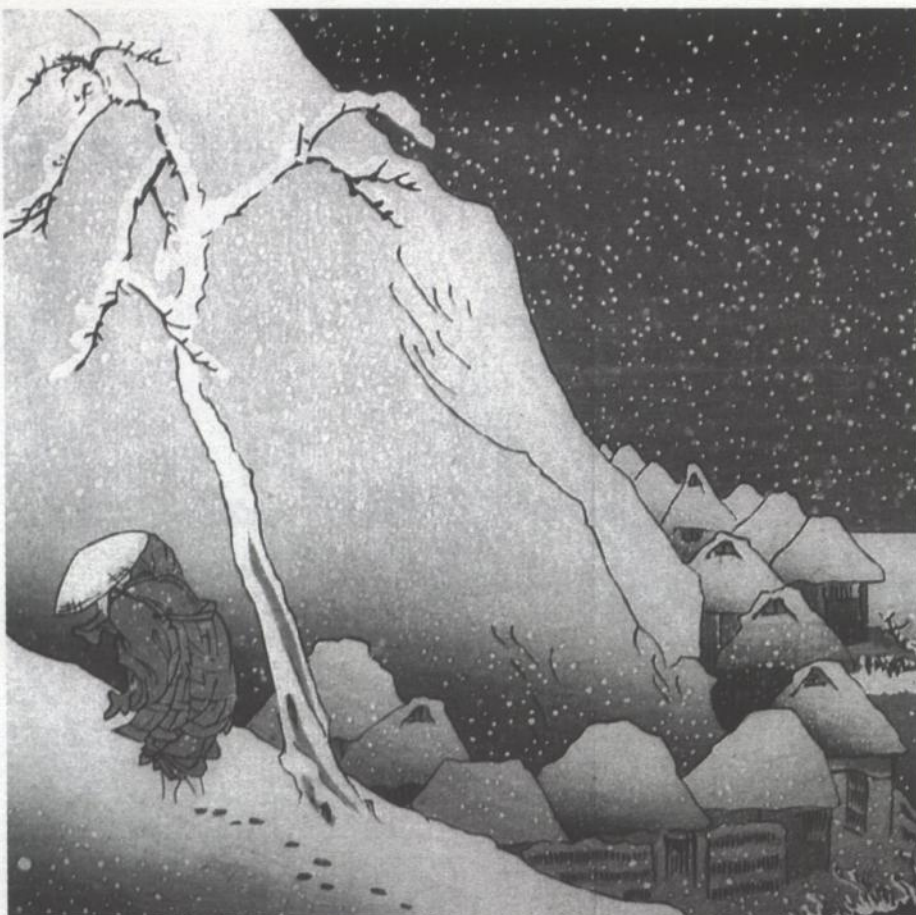
MER DU JAPON

SHIKOKU



0 50 100
KM





grande métropole. On dit qu'à son apogée, au 13^{ème} siècle, sa population excédait un million d'âmes. Elle a été incendiée et reconstruite plusieurs fois, la dernière en 1526 alors qu'il n'en restait pratiquement plus que des ruines. Ses sites religieux importants comprennent le Grand Bouddha de Kamakura, consacré en 1252, et le plus grand temple dédié à Hachiman (un temple mineur pour RuneQuest).

Au Nippon, le shōgunat nomme un gouverneur délégué qui réside à Kamakura et administre la plaine du Kantō et les territoires du nord. C'est un poste très important et ses détenteurs se sont parfois révoltés contre le shōgun. Kamakura est une métropole.

La Plaine du Kantō

La Plaine du Kantō est la principale «corbeille à pain» du Japon. C'est la plus grande étendue de terres horizontales des îles et elle est bien irriguée. Ses grandes ressources fermières fournissent de grandes richesses aux maîtres du Kantō.

Karafuto

Karafuto est une grande île au nord de Hokkaidō. À l'époque du Nippon, elle est pratiquement inhabitée.

Korai

Korai (ou Chōsen après 1392) est le nom japonais de la Corée, pays voisin et parfois ennemi. L'impératrice légendaire Jingo y a mené une invasion qui a forcé les rois coréens à lui payer tribut, mais ceux-ci ont été abandonnés avant le réveil des samurai. Historiquement, Toyotomi Hideyoshi en a ordonné deux fois l'invasion (en 1592 et 98) pour préparer l'attaque et la conquête de la Chine. Aucune n'a réussi à soumettre les Coréens, et la seconde a été le témoin du décès de Hideyoshi.

Koya-San

Le Koya-San est une montagne de la province de Kii. Kobo Daishi, l'importateur de la secte Shingon, s'y est retiré en 816 et y a fondé le monastère de Kongobu-ji. Ce temple forme le quartier général de la secte et une puissance féodale dans la province. Beaucoup de sohei y résident, à la grande détresse des nobles locaux.

Kyôto

Kyôto, fondée en 794 après J.C. sous le nom de Heian-kyô, était le site de la cour impériale de 794 à 1868. Les shōgun Ashikaga ont régné sur la cité dans les années 1192-1333. La cité fut détruite et reconstruite plusieurs fois suite à des catastrophes naturelles et

à une certaine activité militaire. Sous le shōgunat Tokugawa, Kyôto, victime de guerres civiles tumultueuses, a décliné alors que Edo gagnait en importance. Au Nippon, l'empereur et le shōgun résident tous deux à Kyôto. Le cœur de la cité est une communauté planifiée avec des rues régulières, de superbes parcs, des demeures élaborées et des temples et sanctuaires paisibles.

L'empereur vit dans un grand palais et beaucoup de nobles impériaux et de puissants samurai y maintiennent une résidence. Le shōgun dirige son gouvernement depuis un petit château situé dans la cité. Les intrigues font partie intégrante de la cité, à la fois à la cour impériale et dans le bakufu. On dit que la nuit, les seules personnes que l'on rencontre dans la rue sont des intrigants et des ninja. En dépit de ce côté mondain, Kyôto est un centre d'activités artistiques et religieuses. Kyôto est une métropole.

Kyûshû

Kyûshû est la plus au sud-ouest des îles principales, et la plus proche de la Corée et de la Chine. On dit que c'est sur le Mont Takachido que Ninigi-no-Mikoto est descendue sur terre. Son petit-fils Jimmu-tenno est parti de cette île pour conquérir le reste du Japon. Kyûshû est, de par son importance, la deuxième île de l'archipel japonais. Ce fut le point de départ de l'invasion de la Corée par Jingo Kogo en 200 et de la première tentative d'invasion par Hideyoshi en 1592.

La baie de Hakata a soutenu le plus fort des deux tentatives d'invasion mongoles. Ce fut à Kyûshû que les premiers Européens abordèrent en 1542. Les seigneurs de Kyûshû sont des seigneurs samurai qui se sont souvent retrouvés en désaccord avec les décrets impériaux ou du bakufu, que les indigènes trouvaient mal formulés, peu sages ou trop restrictifs. Certains de ces seigneurs tiraient la plus grande partie de leur richesse du commerce maritime, agrémentés parfois d'un peu de piraterie ou de pillages outremer.

Minobu

Minobu est une ville de la province de Kai. Elle est connue pour être le site du temple principal de la secte Hokkeshu, ou Nichiren. Son fondateur, Nichiren, était un critique particulièrement franc des sectes rivales. Minobu est une ville.

La secte Hokke est l'une des rares sectes bouddhistes du Nippon à s'opposer violemment aux autres sectes en des disputes doctrinales (par opposition aux disputes politiques). Un adhérent à la foi Hokke ne peut prier dans d'autres temples bouddhistes.

Nagasaki

Nagasaki, à l'extrémité de Kyûshû, dans la province de Hizen, est l'un des ports les plus importants pour le commerce avec la Chine. Du treizième au seizième siècle, il s'est retrouvé sous la domination de la famille Nagasaki, qui lui a donné son nom.

Dans le Japon historique, il est devenu le site principal de commerce avec les Européens, qui en a fait une cité impériale sous contrôle gouvernemental direct en 1587. Son importance a encore augmenté par la suite lorsqu'en 1640, tout commerce extérieur (qui était alors le domaine exclusif des Hollandais et des Chinois) a été limité à ce port. La cité a ensuite quelque peu décliné lorsque tout commerce extérieur a été interdit, en 1859. Nagasaki est une cité moyenne.

Nagoya

Nagoya est la capitale de la province d'Owari et un port important. C'est une grande cité.

Nara

Nara fut la capitale du Japon de 710 à 784. Lorsque la capitale a été déplacée à Kyôto, la cité a gardé une certaine importance comme centre religieux. Nara est l'équivalent bouddhiste d'Ise, en tant que lieu de pèlerinage. Le grand Daibutsu (Dainichi), la plus grande statue bouddhiste du Nippon (16 mètres), est abrité dans le plus grand bâtiment en bois du monde, le Todai-ji, quartier général de la secte Kegon. Les temples principaux de la secte Hosso (Kofuku-ji) et Shotoku (Horyu-ji) s'y trouvent également. Le kofuku-ji maintient des troupes sohei pour poursuivre ses fins en matière civile et pour supporter sa rivalité religieuse contre la secte Tendai. Sur une colline à l'est de la cité se trouve le Kasuga-jingu, un ancien sanctuaire shintô (temple mineur de RuneQuest) dédié aux ancêtres impériaux. Nara est une petite cité.

Oki

Oki est un archipel de quatre îles au nord de la province d'Izumo. Ce fut le site d'exil de l'empereur Go-Toba en 1221 et de l'empereur Go-Daigo en 1332.

Osaka

Osaka est la capitale de la province de Settsu. Ce fut une résidence impériale de 313 à 342, de 645 à 654 et de 744 à 748. Osaka sert de port à Kyôto. En 1583, Hideyoshi choisit cette cité pour résidence et y fit construire un

immense château. Son fils et héritier y fut assiégé en 1615 par Tokugawa Ieyasu. Osaka est une métropole.

Auparavant, Osaka était connue sous le nom de Naniwa. Au 16ème siècle elle fut le quartier général du Ishiyama Honganji, une secte bouddhiste radicale semblable à la secte Hokke (voir «Minobu»). Celle-ci faisait appel aux classes inférieures et disposait de grandes étendues de terre par une sorte de dictature prolétaire. La secte fut détruite par Hideyoshi en 1581, qui reconstruisit le Château d'Osaka sur les ruines du Honganji.

Otsû

Otsû est la capitale de la province d'Omi et fut une résidence impériale de 667 à 673. Au nord-ouest de la cité se trouve le principal temple de la branche Jimon de la secte Tendai. Ce temple, le Onjô-ji ou Miidera, maintient des troupes sohei et une rivalité intense avec le temple Enryaku-ji du Hiei-san. Otsû est une petite cité.

Les Iles Ryûkyû

Ce sont les îles qui se trouvent entre Kyûshû et Takasago, mais elles ne comprennent pas le groupe septentrional (Satsuma-shoto) qui appartient aux provinces Setsuma et Osumi. Ces îles forment trois groupes qui sont du nord au sud : Okinawa, Miyako et Yaeyama. Ces îles entrent dans l'histoire japonaise en 1187 lorsqu'on mentionne le couronnement d'un nouveau roi, Shunten, qui aurait été le fils de Minamoto Tametomo. Une ambassade du roi de ces îles fut envoyée à Kyôto en 1451 et cette pratique continua jusqu'au début du dix-septième siècle. La fin de ces ambassades déclencha une invasion en 1609 par le daimyô de Kagoshima (Shimazu Iehira), qui conquiert les îles et annexe Okinawa. La Chine réclamait également ces îles depuis le quinzième siècle.

Sado

Sado est une grande île au large de la côte ouest de Honshû. Ce fut le lieu d'exil de l'ancien empereur Jontoku en 1221 et du prêtre Nichiren en 1271. Sado est également célèbre pour ses mines d'or, exploitées par des prisonniers et qui furent découvertes en 1601. La plus grosse agglomération se qualifie par le statut de ville.

Sakai

Sakai est la cité principale de la province d'Izumi. Durant le moyen-âge japonais, elle fut son principal port. Sakai est une grande cité.

Shikoku

Shikoku est la plus peuplée des principales îles japonaises. La politique de l'île suit celle de Honshû.

L'île est le site d'une célèbre route de pèlerinage, un circuit de 88 temples dédiés à Kobo Daishi (Kukai), fondateur de la secte Shingon au Japon.

Takasago

Takasago est connu sous le nom de Taiwan par les Chinois et Formose par les Portugais.

Tanegashima

L'île de Tanegashima appartient à la province d'Osumi. Ce fut là que Fernand Mendez Pinto, le premier Européen à mettre le pied au Japon, accosta.

Le seigneur de l'île apprit ce qu'était une arme à feu et commença à en produire des copies. Les fusils furent appelés des tanegashima.

Tsushima

Tsushima est un archipel situé entre le Japon et la Corée, constitué d'une île importante et de cinq autres plus petites.

La ville principale, Izuno-Hara, est une petite cité. Tsushima fut un repaire de seigneurs wako (pirates de type viking).

Les îles furent dévastées lors des invasions mongoles de 1279 et 1281.

Yomi

Le Yomi, ou plus exactement le Yomi-tsu-kuni (pays de l'obscurité) est l'enfer shintô, gouverné par Susano-O.

Il est aussi connu sous les noms de Ne-no-kuni (le pays des racines) et de Soko-no-kuni (le pays profond). Ce pays est parsemé des résidences et des palais qui abritent les kami du mal et les morts. Les véritables shintôistes pensent que les esprits des morts y résident.

La plupart des Nippons le voient comme un lieu de séjour (si le juge bouddhiste des morts ne requiert pas un séjour dans les enfers bouddhiques) pour un esprit jusqu'à sa prochaine réincarnation, habituellement 40 jours plus tard.

On raconte que quelque part dans la province d'Izumo, une route toute en pente et en épinglé à cheveux s'enfonce sous terre jusqu'au Yomi. Près des côtes de la province, on dit aussi qu'il y a un abîme menant au Yomi.

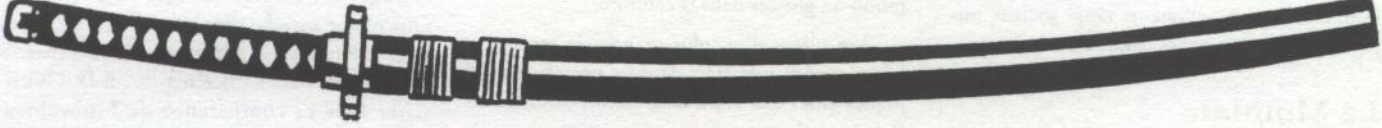
C
I
V
I
L
I
S
A
T
I
O
N

ウ
ケ
ニ
ケ
シ
ケ
テ
ア
ト
ケ
ソ
セ





La Civilisation Nippone



Le Nippon diffère sur plusieurs points des règles de civilisation générales données dans RuneQuest.

Cette section fournit quelques indices sur ces différences et développe certaines sections présentées dans le Livre du Maître de Jeu de RuneQuest, pour y inclure les nouveaux éléments présentés dans ce supplément.

ヒロワンモルホレミム

Taille des Groupes

Le Nippon est extrêmement peuplé. Les distances entre des agglomérations équivalentes sont bien inférieures à celles données dans les règles de base de RuneQuest.

La taille de ces agglomérations est aussi plus importante. Pour déterminer dans quel groupe de la classification de RuneQuest se trouve une agglomération, il faut multiplier la population qui est indiquée dans les règles par 10.

Les sorciers sont rares au Nippon, tout du moins ceux qui pratiquent leur art au vu et au sus de tout le monde.

Réduisez la probabilité d'en trouver un dans une cité. Il n'existe aucun collège de sorcellerie.

Chaque ville et cité du Nippon a des lieux saints équivalents pour le shintô et le bouddhisme.

Beaucoup auront un grand nombre de «sites» et de «sanctuaires», en plus de ceux auxquels on peut s'attendre d'après les descriptions d'agglomérations de RuneQuest.

ヒロワンモルホレミム

Economie

L'économie nippone fonctionne sur des bases différentes de celles décrites dans RuneQuest. Pour l'utiliser dans le jeu, il n'y a cependant que quelques modifications minimes à y apporter. Elles sont indiquées dans cette section.

Standards de Vie

Chaque classe sociale du Nippon maintient un certain standard de vie. Celui-ci est défini par la quantité d'argent qu'une personne peut dépenser pour elle-même. Un pauvre ne gagne qu'à peine de quoi vivre. On attend d'un daimyô qu'il maintienne une certaine prodigalité, sinon il risque de perdre son rang et son honneur.

Ces standards de vie sont généralisés dans la table des Standards de Vie. La première colonne de cette table donne un certain nombre de revenus moyens, en mon (pièces) par an. Si vous comparez ces valeurs à celles données dans le Livre du Maître de Jeu de RuneQuest, vous vous apercevrez qu'elles diffèrent à haut niveau. Avec ces terres limitées et sa population abondante, un membre moyen de la noblesse nippone gouverne plus de personnes que son équivalent européen. Chacun supporte un nombre à peu près égal d'hommes d'armes mais, alors que le noble occidental a des troupes de moindre qualité (de simples hommes d'armes), le seigneur nippon ne dispose que de samurai (de meilleure qualité mais plus chers à l'entretien). La structure sociale nippone impose également plus d'obligations sur les revenus des nobles. Un pauvre daimyô avec un revenu de 10.000 koku par an peut maintenir une armée de 1.500 samurai, qui dévore une grande partie de ses revenus (il supporte aussi leurs femmes et leurs enfants), et il

Standards de Vie

Revenus Moyens (mon)	Valeur en Koku	Classe Sociale maintenant ce Revenu
360	1	Eta
1 440	4	Artisan pauvre, fermier
1 800	5	Revenu minimum pour un samurai
36 000	1 000	Hatamoto pauvre, petit temple bouddhiste, kuge, marchand
1 800 000	5 000	Revenu officiel de l'empereur
3 600 000	10 000	Daimyô pauvre, temple bouddhiste important
36 000 000	100 000	Riche hatamoto
180 000 000	500 000	Riche Daimyô
360 000 000	1 000 000	Shôgun

doit pourvoir aux besoins de ses hatamoto, d'autres vassaux importants, faire don de cadeaux de valeur, etc... L'argent qu'il dépense réellement pour lui-même le place au même niveau de vie qu'un comte ou un duc de RuneQuest.

La seconde colonne fournit l'équivalent per diem en koku des revenus indiqués en mon. 1 koku est la quantité de riz nécessaire pour nourrir un homme durant 1 an.

Donc le nombre indiqué dans cette colonne représente le nombre d'hommes que ce revenu peut faire vivre. La troisième colonne donne la liste des différents rangs sociaux nippons qui maintiennent chaque niveau de vie.

La Monnaie

L'économie monétaire du Japon s'est développée très tard. Avant 1200 après J.-C., pratiquement toutes les transactions se faisaient par troc. Toutes les pièces de cuivre utilisées au Japon de 1200 à 1600 environ étaient de fabrication chinoise.

Au Nippon, une pièce de cuivre est appelée un mon. C'est l'équivalent d'une «pièce» à RuneQuest. Les mon font environ 2,5 cm de diamètre, et sont percés d'un trou carré en leur centre. On les conserve souvent sur un anneau de corde contenant 100 ou 1000 pièces. Les taux de change pour les autres métaux sont donnés ci-après.

Monnaie

360 mon (pièces de cuivre) = 1 koku

1 bu (pièce d'argent) = 1 koku

1 koban (pièce d'or) = 3 koku

1 oban (pièce d'or) = 10 koku

1 once d'argent = 5 koku

1 once d'or = 100 koku

Les pièces de cuivre et d'argent sont transportées dans une bourse dans la manche du kimono ou glissées dans la ceinture.

Les pièces d'or, plus grandes et rectangulaires, sont transportées dans un portefeuille de papier plié. Les transactions importantes se font généralement en argent ou en or.

Les pièces sont emballées dans un papier épais, avec leur valeur imprimée sur celui-ci, ainsi que le nom ou le sceau du daimyô les mettant en circulation. Les lingots sont généralement coulés en longues barres étroites de 5 onces.

Méthodes Anti-Ninja

La menace des activités ninja a conduit les samurai à développer des contre-mesures pour ces sombres agents de la nuit. Certaines sont des objets mécaniques passifs alors que d'autres reposent sur des agents humains actifs.

Certaines de ces méthodes servent également à découvrir des signes de trahison ou d'activité suspecte de la part des samurai ou d'autres personnes.

Planchers Rossignols

Les planchers rossignols sont une utilisation rusée de certaines formes de planches tordues, prévues pour grincer lorsque quelqu'un marche dessus. Ils signalent ainsi la présence d'un intrus dans la nuit par le bruit qu'ils font. Dans le jeu, on donne à une section d'un tel plancher un degré de «grincement». Ce degré est égal à l'INTx5 de son constructeur. Quiconque marche simplement dessus sans essayer d'être discret fait grincer le plancher. Si on essaie de passer discrètement, il faut lui résister avec sa compétence de Mouvement Silencieux. Si on échoue, le plancher remplit son rôle et fait du bruit, ce qui devrait alerter les sentinelles ou réveiller les dormeurs. Si un ninja pense trouver un plancher rossignol, il peut tenter d'étouffer les bruits qu'il fera avec un tissu (tel que son obi ou sa ceinture). Un tel rembourrage réduit de moitié le degré de grincement du plancher.

Cordes à Cloches dans les Greniers

Les ouvertures des maisons japonaises, principales voies d'entrée des ninja, peuvent être protégées par un réseau de fils rattachés à des cloches. Ces cloches sonneront et alerteront les sentinelles ou réveilleront les dor-



meurs, si les fils sont déplacés. Les ninja qui essaient d'entrer doivent réussir à la fois un jet de Chercher et de Scruter pour remarquer la présence de ces fils avant de se prendre dedans. Une fois qu'ils les ont découverts, ils doivent réussir un jet d'Evasion ou un jet sous une demi-fois leur Esquive pour éviter de les déclencher.

Sentinelles

Les sentinelles sont le système de protection contre les ninja le plus commun au Japon. Un ninja qui essaie de passer discrètement un garde alerte doit opposer son Mouvement Silencieux à la compétence Scruter du garde, comme indiqué dans RuneQuest.

Un garde négligeant ne peut utiliser que la moitié de sa compétence de Scruter pour rechercher un ninja. Les heures tardives et une garde prolongée réduisent la vigilance. Réduisez la valeur de résistance d'un garde de 5 % par heure de garde, pour représenter sa perte d'attention.

Les ninja peuvent utiliser des diversions générales (explosions ou alertes dans d'autres parties du bâtiment), des distractions mineures (un caillou lancé) ou une couverture naturelle (la pluie ou le tonnerre) pour dissimuler leur passage. De telles diversions réduisent un garde alerte à l'état de garde négligeant et un garde déjà négligeant peut être passé par un simple succès en Mouvement Silencieux.

Si le ninja ne réussit pas à passer le garde discrètement, un jet de Mouvement Silencieux réussi lui permet de dissimuler sa position exacte. Le garde, cependant, se sera rendu compte de la présence d'un intrus et pourra déclencher une alerte générale. La sentinelle pourra alors utiliser sa compétence Chercher pour localiser le ninja caché.

Les Marchés

La table des Armes indique les coûts (en mon) des différentes armes sur les différents marchés. Après cette table se trouve une remarque sur la disponibilité des armures. Convertissez les prix des armures donnés dans RuneQuest en mon.

Armes

La table ci-dessous vous indique quelles armes on peut trouver dans une cité suivant sa taille et son importance.

Armures

Certains types d'armures ne sont pas disponibles ou d'une utilisation limitée. Le Cuirbouilli, la Bizantine et la Cotte d'Ecailles ne sont pas disponibles. On ne trouve que des casques ou des cuirasses de plaques.

La cotte de maille n'est généralement trouvée que pour les manches (qui peuvent être portées séparément), bien que l'on connaisse des casques et des corps d'armure en cotte de maille. Les ninja utilisent parfois des armures de mailles qui couvrent de la tête aux pieds, mais de telles armures ne sont généralement pas disponibles.

Les noms des équivalents des différentes pièces d'armure sont les suivants :

- **Jambières** : Sune-ate.
- **Pantalons** : Kobakama (seulement en cuir).
- **Jupes** : Haidate ou plaques du Do.
- **Haubert** : Kusari-do.
- **Byrnie** : Kusari-do.
- **Cuirasse** : Do.
- **Manches** : Kote.
- **Coiffe/Cagoule** : Kusari-kabuto.
- **Casque** : Kabuto.

Armes

Type	Milieu Sauvage	Milieu Rural	Petite Cité	Grande Cité
Arme à chaîne (3m)**	80	60	40	40
Katana (m)	3750*	1250*	500	300
Naginata (m)	1500*	600*	250	250
Ninjato (m)	(900)*	(350)*	(150)	(150)
Nunchaku	6	6	9	12
Sai/Jitte(m)	200*	75*	50	50
Shuriken	40	20	10	10
Tessen (m)	375*	150*	60	60
Tonfa	5	5	7	10
Wakizashi (m)	900*	350*	150	125

* 25 % de disponibilité dans les milieux sauvages, 50 % dans les milieux ruraux.

** ajouter le coût de toute arme attachée autre qu'un simple poids.

(!) Cet objet n'est normalement pas disponible - il doit être acheté discrètement.

ヒロワンモルホレミム

Une Histoire Aventureuse

660 av. J.C. - L'empereur Jimmu Tenno fonde la famille impériale.

env. 200 après J.C. - L'impératrice Jingo dirige une invasion de la Corée, retardant la naissance de son fils en plaçant une pierre dans sa gaine jusqu'à la victoire.

Cinquième Siècle

Révolte à Kyūshū contre l'action militaire entreprise pour protéger les intérêts japonais en Corée.

env. 405 - Introduction de l'écriture par la Corée.

Sixième Siècle

552 - Introduction du bouddhisme au Japon.

Elimination de la puissance japonaise en Corée par le royaume de Silla.

Septième Siècle

604 - Le calendrier chinois est adopté.

607 - Le prince régnant Shotoku envoie la première ambassade en Chine.

645-50 - Réforme Taika : des réformes administratives sont appliquées.

Huitième Siècle

702 - Le code Taishō établit un puissant gouvernement central et un système national de collecte des impôts.

710 - Etablissement de la première capitale fixe à Nara.

712-20 - Compilation des actes (Kojiki) et des chroniques (Nihonjiki) officielles.

740 - Révolte de Fujiwara Hirotsugu contre le moine Gembo, puissant à la cour impériale.

752 - Le Grand Bouddha de Nara est consacré.

764 - Défaite de Fujiwara Nakamaro ; l'impératrice Koken nomme le moine Dōkyō premier ministre ; première mention d'imprimerie par blocs lorsque l'impératrice commande quelques sutras.

781 - Kammu, le cinquantième empereur, est intronisé.

784 - La capitale est déplacée à Nagaoka par ordre de l'empereur Kammu.



794 - Heian-Kyô (Kyôto) est fondée en tant que capitale par ordre de Kammu, après qu'une divination ait découvert que Nagaoka avait un mauvais karma.

Neuvième Siècle

806 - Kudai fonde la secte bouddhiste Shingon ; Saichô introduit la secte Tendai depuis la Chine.

808 - Epidémies et famines ravagent Kyôto.

812 - Les Aïnu du nord de Honshû sont soumis.

833-967 - Intrigues, luttes et révoltes impliquant les empereurs, les régents et les dictateurs.

838 - Dernière ambassade auprès de la dynastie Tang en Chine.

858 - Etablissement de la régence Fujiwara.

894 - Les ambassades vers la Chine sont abolies.

Dixième Siècle

Des guerres dans le nord établissent les Minamoto et les Taira comme clans guerriers dominants.

939-40 - Révolte et exécution de Taira Masakado ; établissement du gouvernement par des empereurs «cloîtrés».

960 - La moitié de Kyôto est détruite dans un gigantesque incendie.

Onzième Siècle

env. 1002 - Sei Shonagon écrit le Livre de l'Oreiller, journal révélateur sur la vie à la cour Heian.

env. 1008 - Dame Murasaki écrit le Conte de Genji, le premier roman du monde.

1051-62 - Guerre de Neuf Ans : le clan Minamoto dirigé par Yoriyoshi élimine le clan Abe au nord de Honshû.

1058 - Un incendie réduit en cendres le palais impérial.

1083-87 - Guerre de Trois Ans : les Minamoto éliminent le clan Kiyowara au nord de Honshû.

1095 - Moines, sohei et yamabushi descendent pour la première fois du Mont Hiei sur Kyôto.

Douzième Siècle

1156 - Taira Kiyomori (1118-81) prend le contrôle du gouvernement civil ; naissance de Tomoe Gozen.

1156-58 - Guerre Hôgen : les Taira éliminent la plupart des dirigeants Minamoto.

1159-60 - Guerre Heiji : le pouvoir des Taira s'étend ; Taira Kiyomori (1118-81) devient de facto gouverneur du Japon.

1170 - Premier seppuku enregistré.

env. 1174 - Minamoto Yoshitsune (1159-89) rencontre et défait le Yamabushi Benkei (???-1189) sur le pont Gojô ; le moine devient un de ses fervents suivants.

1175 - Hônen introduit la secte bouddhiste Jôdô.

1177 - Un incendie dévaste le centre de Kyôto.

1180 - Effrayé par un coup d'état manqué, Kiyomori déplace provisoirement le gouvernement à Fukuoka.

1180-85 - Guerre Genpei : le clan Minamoto renaissant détruit le clan Taira.

1184 - Bataille de Dan-no-ura : Yoshitsune (1159-89) orchestre la défaite finale des forces Taira.

1184-89 - Yoritomo, jaloux, force son frère Yoshitsune à l'exil ; Yoshitsune se fait seppuku plutôt que de se soumettre aux agents de Yoritomo ; la légende raconte qu'il s'est en fait échappé vers le continent pour devenir le conquérant connu en Occident sous le nom de Gengis Khan (1157-1226).

1192 - Minamoto Yoritomo (1147-99) est nommé premier shôgun ; il installe son gouvernement à Kamakura.

Treizième Siècle

1202 - Eisai établit le premier temple bouddhiste Zen (Kennin-ji) à Kyôto.

1205 - Le clan Hôjô monte au pouvoir en tant que régent (shikken).

1221 - Guerre Shokyû : les empereurs retirés Go-Toba et Juntoku appellent les samurai à se rebeller contre les régents Hôjô ; Hôjô Yoshitoki (1163-1224) défait les partisans impériaux ; les ex-empereurs sont exilés ; beaucoup de terres impériales sont confisquées ; le pouvoir des kuge est brisé.

1224 - Yoshitoki est assassiné par un serviteur de la cour impériale.

1257 - Kamakura est ravagée par un tremblement de terre.

1268 - La première de plusieurs ambassades chinoises demande tribut au Japon.

1274 - Première invasion mongole de Kyûshû.

1275 - Les ambassadeurs chinois demandant tribut sont exécutés.

1281 - Seconde invasion mongole ; les forces de Kubilai Khan sont dévastées par le Kamikaze (vent des dieux).

Quatorzième Siècle

Durant ce siècle, les drames Nô s'épanouissent sous le patronage des samurai.

1331-1333 - Guerre Genko : l'empereur Go-Daigo commence sa rébellion contre la régence Hôjô.

1331 - Go-Daigo fuit Kyôto pour aller chercher l'aide de Kusunoki Masashige (1294-1336) ; les forces de Hôjô Takatoki (1303-33) capturent Go-Daigo.

1332 - Go-Daigo est exilé ; revient l'année suivante pour essayer de soulever de nouvelles forces à Kyôto ; Takatoki envoie des troupes dirigées par Ashikaga Takauji (1305-58) qui se déclarent rapidement pour l'empereur.

1333 - Les forces impériales commandées par Nitta Yoshisada (1301-38) assiègent et brûlent Kamakura ; Takatoki se fait seppuku.

1335-36 - Takauji se révolte contre Go-Daigo et se nomme shôgun ; Yoshisada et Masashige dirigent les forces impériales au cours de batailles en dents de scie.

1336-92 - Prétendants impériaux rivaux : guerres entre la Cour du Nord à Kyôto (supportée par les shôgun Ashikaga) et la Cour du Sud à Yoshino.

1336 - Takauji dépose Go-Daigo et nomme Komyô empereur, lançant le schisme de la descendance impériale.

1338 - Takauji installe le bakufu dans le district Muromachi de Kyôto.

1342 - Une nouvelle ère de commerce avec la Chine débute.

1346 - Premier livre imprimé par blocs de bois.

1365-72 - A Kyûshû, des clans dirigés par le Prince Impérial Kanenaga combattent le clan Iwanaga et ses alliés.

1392 - Réunification des cours impériales.

Quinzième Siècle

1412 - Go-Komatsu abdique sa charge d'empereur. Ashikaga Yoshimochi (1386-1428), contrairement au pacte de réunification, nomme empereur Shoko de la Cour du Nord. Il en découle des révoltes dans les provinces de Yamato, Kii et Mutsu.

1418 - Yoshimochi tue son frère Yoshitsugu accusé d'aspirer au shôgunat.

1423 - Yoshimochi abdique en faveur de son fils Yoshikazu et se fait moine.

1426 - Yoshimochi reprend le pouvoir à la mort de son fils.

1428 - Pour son premier acte officiel, le shôgun Ashikaga Yoshinori (1394-1441) nomme Go-Hanazono, arrière petit-fils de Suko-Tenno de la Cour du Nord, successeur de Sjoko-Tenno. Ce choix cause des révoltes dans la province d'Ise.

1441 - Akamatsu Mitsusuke, craignant que des intrigants de la cour ne convainquent le shôgun de le faire assassiner ou déposséder, fait assassiner Yoshinori au cours d'une fête ; Mitsusuke, pourchassé et acculé par des loyalistes, se fait seppuku.

1449 - Une épidémie ravage Kyôto, tuant un millier de personnes par jour.



1457 - Les Aïnu, commandés par Koshamai, se rebellent contre la mainmise japonaise sur Ezo ; les Aïnu sont écrasés par Takeda Nobuhiro.

1464 - Le shôgun sans enfants Ashikaga Yoshimasa (1435-90) nomme son frère Yoshimi (1439-91) héritier ; Yoshimi, alors prêtre, reprend une vie séculaire.

1465 - Le shôgun Yoshimasa a un fils, Yoshihisa (1465-89) et prévoit de déshériter son frère.

1467-77 - Guerre Onin : le gouvernement central s'effondre ; Kyôto est réduite à l'état de ruines ; la famille impériale est appauvrie ; les factions principales sont dirigées par Hosokawa Katsumoto (1430-73) qui supporte Yoshimi et Yamana Mochitoyo (1404-73) ; les combats ne sont pas décisifs.

1474 - Le shôgun Yoshimasa abdique en faveur de Yoshihisa.

1477 - La Guerre Onin s'achève par épuisement des principaux participants ; les combats continuent dans les provinces.

Seizième Siècle

Au milieu du siècle s'épanouit l'art des ikebana (arrangements floraux) ; au cours de ce siècle, les netsuke deviennent d'un usage courant.

env. 1500 - Soami construit le premier jardin de roches au Ryôanji.

1536 - Tous les temples Nichiren de Kyôto sont rasés par les moines du temple Enryaku.

1542 - Arrivée des Portugais ; les missionnaires chrétiens suivent ; introduction des armes à feu, du tabac et des maladies vénériennes.

1549 - Francis Xavier arrive à Kyûshû.

1568 - Nobunaga occupe Kyôto et rase les principaux temples bouddhistes.

1572 - Oda Nobunaga (1534-82) dépose le dernier des shôgun Ashikaga.

1582 - Nobunaga est assassiné.

1582-90 - Toyotomi Hideyoshi (1536-98) élimine toute opposition et devient Kuanpaku ou dictateur militaire (sans relation avec la famille Minamoto, il ne peut devenir shôgun).

1587 - Premier édit interdisant la religion chrétienne ; époque de la fameuse «chasse aux sabres», limitant le port des armes aux samurai.

1592 - Première invasion de la Corée par Hideyoshi.

1595 - Ishikawa Goemon (1558-1595), après une carrière criminelle de 21 ans comme «Robin des Bois du Japon», est capturé et exécuté avec son fils Ichirô, en étant bouilli dans l'huile.

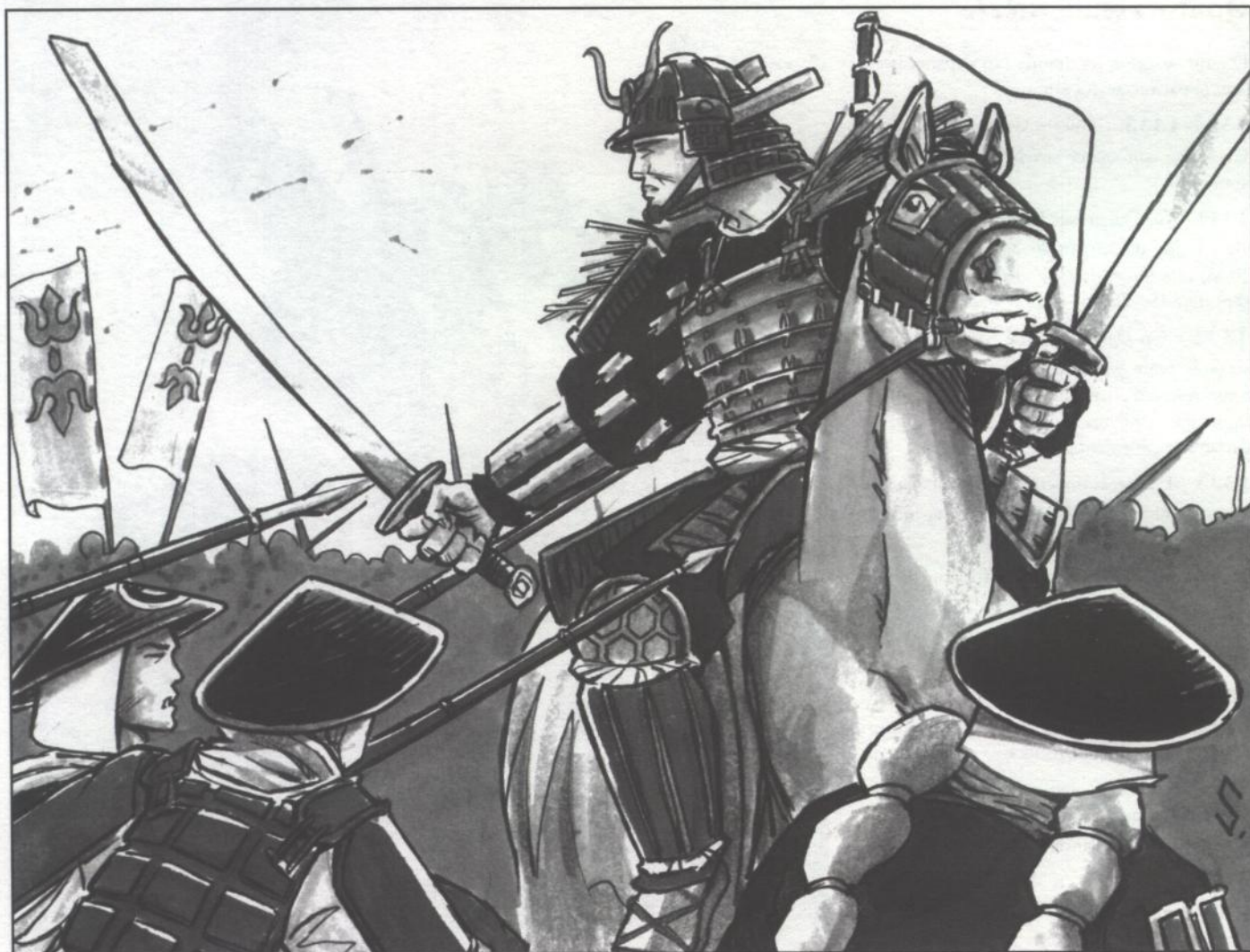
1597-98 - Seconde invasion de la Corée par Hideyoshi ; s'achève brutalement avec la mort de Hideyoshi.

Dix-Septième Siècle

Durant ce siècle, les peintures Ukiyoe deviennent plus populaires.

env. 1600 - Les poissons rouges sont introduits par la Chine.

1600 - Tokugawa Ieyasu (1542-1616) écrase toute opposition au cours de la bataille de Sekigahara ; Will Adams (connu sous le nom de Anjin), pilote du vaisseau «Erasmus», échoue sur les côtes de la province Bungo.





1603 - Ieyasu établit le shôgunat Tokugawa à Edo (Tôkyô) ; O-Kuni, dame de compagnie au temple d'Izumo Taisha, organise et joue le rôle principal de la première représentation de kabuki.

1605 - Le shôgun Ieyasu abdique en faveur de son fils Hidetada.

1614-15 - Siège du château d'Osaka ; Ieyasu élimine l'héritier Toyotomi et renforce son pouvoir.

1624 - Les Espagnols sont expulsés du Japon.

1635 - La «Présence Alternée» des daimyô à Edo est instituée.

1636 - Suppression du christianisme.

1639 - Les Portugais sont expulsés.

1640 - Tous les autres étrangers sont expulsés.

1643 - Miyamoto Musashi (1584-1645), le plus renommé des escrimeurs du Japon, se retire dans une caverne pour écrire le Go-Rin-No-Shô (Livre des Cinq Anneaux).

1651 - Le shôgun proscriit le kabuki.

1653 - Le shôgun autorise la réouverture des théâtres de kabuki mais oblige tous les participants à être des hommes adultes.

env. 1675 - Premier haiku composé par Matsu Bashô.

Dix-Huitième Siècle

1701 - Incident des quarante-sept rônin.

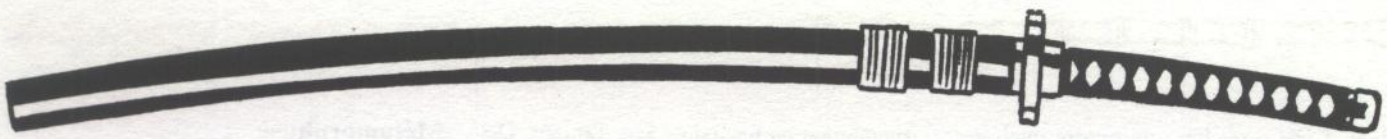
1765 - Première impression multichrome par blocs de bois.



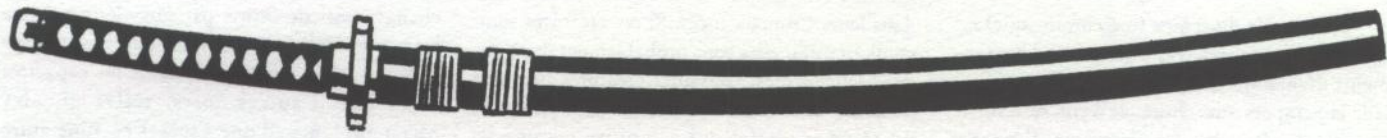
C
R
E
A
T
U
R
E
S

ウ
ツ
オ
ア
ト
ナ
ツ
オ
テ





Créatures



De nombreuses créatures décrites dans RuneQuest sont peu communes au Nippon. Rappelez-vous, cependant, que des voyageurs samurai pourraient découvrir dans d'autres pays de nombreuses créatures qui n'ont jamais existé au Nippon. Ainsi, des émissaires envoyés auprès d'une cour européenne peuvent très bien rencontrer une tribu de centaures en Grèce ou un ours polaire en Scandinavie. Le maître de jeu peut placer une créature dans un environnement anormal si cela répond à un but particulier du scénario.

Comme la plupart des peuples primitifs, les samurai ont une crainte superstitieuse des collines embrumées et des eaux inconnues qui entourent et divisent les îles sur lesquelles sont situés leurs fiefs et leurs cités. Les montagnes abritent oni, tengu et shikome. Le grand océan qui entoure l'archipel cache ryû, kojîn et autres créatures mystérieuses. Ces choses ne vivent pas dans des endroits éloignés comme les cieus des grands kami. Ils vivent là, dans le monde des hommes, au-delà des champs de riz et des plages. Leurs demeures sont dites hantées, et ces créatures sont, en quelque sorte, magiques et inhumaines.

Beaucoup des créatures magiques qui habitent le Nippon ne sont pas aussi clairement définies que dans beaucoup d'autres jeux fantastiques. Parfois les mêmes fonctions mystérieuses sont pratiquées par la même créature sous des noms différents dans des provinces différentes.

Toute créature apparemment plus puissante ou plus sage qu'un homme peut être appelée kami, qu'elle soit incarnée ou non. Par conséquent, la plupart des créatures qui interagissent avec les humains peuvent être appelées ainsi.

Bakemono est un autre terme très utilisé pour nommer les créatures du Nippon. Toute créature faisant preuve de caractéristiques ou de pouvoirs surnaturels peut être décrite par ce terme.

Le terme oni est utilisé de la même manière que bakemono. Certains traducteurs utilisent l'un pour l'autre.

Aucune de ces interprétations des créatures n'est fautive. Un peuple primitif qui fait connaissance avec les êtres du monde des esprits ne les classe pas nettement, comme cela plairait aux érudits des époques postérieures. La Table des Méprises sur les Identités présente certaines de ces créatures et plusieurs de leurs identités, qui recouvrent des versions plus importantes de leurs analogues. Dans ces descriptions, l'important est de savoir si la créature est incomplète (mais souvent adorée), ou complète (mais non adorée).

ヒロワンモルホレミム

Pouvoirs Surnaturels

Beaucoup des créatures et des êtres mystérieux du Nippon disposent de pouvoirs surnaturels dérivant d'un ou plus des six pouvoirs de base. Les grands kami et Bouddhas les contrôlent tous les six. Les êtres moins puissants, comme les shôjô, ne possèdent que des capacités limitées. La description de chaque pouvoir est accompagnée de suggestions d'emploi glanées dans les contes et légendes populaires du Japon.

Dans les textes décrivant certaines créatures, des formes ou des combinaisons spé-

ciales de ces pouvoirs ont été assignées dans la section Pouvoirs Magiques. Ces pouvoirs spécifiques ne sont pas définis en termes de jeu et sont fournis au maître de jeu en tant que suggestions. Le maître de jeu devrait les utiliser comme il le juge bon, tant que les éléments de son histoire se raccordent de façon plausible. Toutefois, il n'y a pas de loi absolue sur la façon de décrire une créature magique.

Ces pouvoirs sont utilisés de la même manière que la magie des esprits, à deux différences notables près. Premièrement, la capacité de la créature à utiliser ses pouvoirs est toujours de 100 %. Il n'y a pas besoin d'effectuer un jet de dés pour s'assurer du succès.

Deuxièmement, l'utilisation de ces pouvoirs ne diminue jamais les points de magie de la créature. Si vous voulez laisser une chance à un personnage de ne pas être affecté par une malédiction ou une bénédiction, opposez les points de magie de la créature à ceux du personnage exactement comme vous le feriez pour de la magie normale.

La créature n'a pas à sacrifier de POU à un dieu pour obtenir ces pouvoirs, et elle sera toujours capable de les utiliser. D'autres méthodes pour éviter la magie de la créature peuvent être indiquées dans sa description.

Si la créature connaît la magie des esprits, son utilisation de cette forme de magie est gouvernée par les mêmes règles que n'importe quel autre (elle nécessite un jet pour lancer le sort et la dépense de points de magie).

Beaucoup des effets surnaturels décrits ci-après sont appropriés pour fournir un arrière-plan dramatique, mais ne laissez pas vos effets dramatiques détruire vos aventuriers par acci-

dent. C'est une chose de perdre quelques points de fatigue à cause du froid intense d'une Yuki Onna, mais c'en est une autre lorsque tout le groupe meurt d'épuisement.

Rappelez-vous qu'en tant que maître du jeu, vous n'avez pas à connaître les mécanismes exacts utilisés par vos PNJ pour affecter les aventuriers. Ce qui est important, c'est que vous décriviez l'événement de façon à transmettre l'ambiance du monde surnaturel nippon.

Effets sur l'Environnement

Le contrôle du temps (météorologique) est un effet surnaturel très commun. Aux moments dramatiques, des nuages occultent le soleil, la température chute, le vent se lève, le brouillard enveloppe les voyageurs. Il peut y avoir des nuages d'orage, des éclairs, des débuts d'incendie, des chutes de grêle et de petits tremblements de terre. Il peut y avoir un moment aux couleurs bizarres, des sifflements étranges ou des tintements de cloches, des auras visibles autour des créatures et des objets magiques, l'écho de voix, ou le bruit de rires ou de sanglots lointains. L'air peut porter une odeur de fumée, la puanteur de corps en dé-

composition ou une odeur âcre d'encens. Des aperçus de l'Autre Côté peuvent apparaître comme dans un rêve, resplendissants d'une gloire magique.

Compétences ou Caractéristiques

Les créatures surnaturelles sont souvent d'une puissance fantastique dans une ou plusieurs compétences ou caractéristiques. Beaucoup de celles qui attaquent physiquement, comme les Myô-O, sont incroyablement fortes, même si elles sont petites. Celles qui sondent les esprits et la mémoire des humains ont une très grande INT ou de hauts scores dans leurs Connaissances. Si ces créatures sont combattantes, elles sont probablement expertes dans leurs armes. Certaines créatures peuvent posséder une forme immatérielle, mais avoir un toucher glacial qui vampirise comme la Sorcellerie. Beaucoup d'êtres sont tout simplement insensibles à toutes les armes tranchantes ou pointues. D'autres ont une armure incroyablement qui leur permet d'être rouées de coups sans presque rien sentir. Certains ont une CON effrayante, qui leur fait ignorer les blessures les plus profondes. La plupart d'entre eux peuvent régénérer leurs points de vie ou leurs points de magie perdus.

Métamorphose

C'est une capacité commune chez beaucoup de dieux, d'esprits et de puissants magiciens. En général, les pouvoirs et capacités précises de la créature utilisant ce pouvoir deviendront ceux de la créature dont elle prend la forme. Une uba qui prend la forme d'un chat aura l'agilité et les sens d'un chat, mais ceux-ci seront dirigés par sa propre intelligence. Des changeurs de forme plus puissants, tels que les kami et les Bouddhas, prennent simplement une autre apparence, mais conservent leurs capacités et pouvoirs normaux. Les changements de forme par sorcellerie, tel que le sort de Déguisement, ne changent que l'apparence et ne modifient jamais les capacités alors que d'autres sorts, telles que les Métamorphoses (d'une Espèce) en (une autre Espèce), ne permettent pas de conserver ces caractéristiques, mise à part la TAI. Le changement de forme est fatigant, cependant, et peu de créatures peuvent conserver une forme indéfiniment. Beaucoup de créatures reprennent leur propre forme lorsqu'elles dorment. Les animaux métamorphosés se transforment rarement complètement, et conservent souvent leur queue naturelle ou un autre trait de leur

Table des Méprises sur les Identités

L'homme est toujours en train de baptiser et de rebaptiser les créatures et les lieux. Toutes les créatures décrites dans ce chapitre ont été prises pour d'autres à un moment ou à un autre. Des provinces voisines donnent souvent un nom différent à la même créature. La liste suivante fournit un résumé des différents noms donnés par l'homme à certaines créatures. Une créature dont le nom est en CAPITALES est décrite plus loin dans ce chapitre. La liste donnée sous *voir* vous dirige vers d'autres paragraphes en rapport avec la créature. La liste *aussi appelée* vous fournit la liste des êtres avec lesquels on confond le plus souvent la créature.

BAKEMONO	Voir : mujina, rokurokubi. Aussi appelé : oni, esprit.
BAKU	Aussi appelé : kami.
BOUDDHA	Voir : Bosatsu. Aussi appelé : kami, Myô-O.
BOSATSU	Voir : Bouddha. Aussi appelé : kami, Myô-O, Ten.
Dryade	Aussi appelé : kami.
Élémentaire	Aussi appelé : bakemono, kami, oni.
GAKI	Voir : fantômes. Aussi appelé : yokai, fantômes, shōryō.
Fantômes	Aussi appelé : gaki, spectres, revenants.
HENGEYOKAI	Aussi appelé : kitsune, tenuki, kami, oni, uba.
KAMI	Aussi appelé : Bouddha, Bosatsu, Myô-O, ten, oni, uba ou n'importe quoi d'autre.
KAPPA	Aussi appelé : bakemono, nushi.
KIRIN	
Kitsune	Voir : hengeyokai. Aussi appelé : kami, tenuki.

KOJIN ESPRITS VIVANTS

MI

MUKADE

MUJINA

MYO-O

NUSHI

ONI

OROCHI

SARU

SHIKOME

SHISHI

SHOJO

Esprit

TAKO

Tatsu

TEN

TENGU

Tenuki

UBA

Wani

YUKI ONNA

Aussi appelé : bakemono, oni.

Voir : fantômes.

Aussi appelé : yokai, gaki, spectres, revenants.

Voir : bakemono.

Aussi appelé : Bouddha, kami, Ten.

Aussi appelé : uba, kami, bakemono, oni, peuple des marais.

Aussi appelé : bakemono, fantôme, kami.

Aussi appelé : ryû, tatsu, kami, oni.

Aussi appelé : oni, bakemono.

Aussi appelé : Ten.

Aussi appelé : kami, bakemono.

Voir : kami.

Aussi appelé : bakemono, kami, oni.

Aussi appelé : ryû, oni, wani.

Aussi appelé : Bouddha, Myô-O, kami.

Aussi appelé : bakemono, kami, fantôme.

Voir : hengeyokai.

Aussi appelé : kami, kitsune.

Voir : sorcière.

Aussi appelé : yama-uba, nushi, kami, oni.

Aussi appelé : serpent de mer, crocodile, ryû, tatsu, kami, oni.

Aussi appelé : kami, yama-uba, uba, femme des neiges.

véritable nature qui doit être dissimulé par des vêtements. Certaines métamorphoses peuvent prendre la forme d'objets inanimés, tout en conservant leurs sens et la possibilité de revenir à leur forme naturelle à volonté.

Capacité de Disparaître

Parfois, une créature, surtout les kami et/ou les esprits bouddhiques, disparaît simplement de l'univers matériel. D'autres peuvent se rendre invisibles à volonté.

Malédiction

On peut trouver une cause surnaturelle à la plupart des maux. Des kami ou des oni facétieux peuvent faire tourner le lait, rendre malade, estropier un cheval, faire moisir des vêtements, pourrir de la nourriture, et faire avorter une vache. Des esprits en colère peuvent causer la mort, faire des demandes déraisonnées de sacrifice, et envoyer des sorts aux bons héros. Les magiciens peuvent donner le mauvais oeil avec leur dernier soupir.

Bénédiction

Les esprits peuvent être favorables. Ils peuvent améliorer la productivité des rizières, amener des gains occasionnels, ou récupérer des objets perdus. Les esprits particulièrement comblés peuvent améliorer la condition d'une personne en influençant son seigneur pour qu'il augmente sa pension, apporter la fertilité à un couple sans enfant, ou fournir des objets magiques pour aider un aventurier.

Créatures vivant au Nippon

Les créatures de RuneQuest suivantes peuvent être trouvées au Nippon. Une astérisque (*) ou un nom japonais entre parenthèses indique que la description est détaillée dans les pages suivantes.

Babouin (Saru), Ours Brun, Bovins, Chonchon (Rokurokubi), Crocodiliens, Esprit de Culte, Daim, Démon, Esprit de Maladie, Chien, Dragon (Ryû)*, Dryade*, Elementaire*, Fantôme*, Géant, Sorcière (Uba), Faucon, Esprit de Soin, Hellion, Cheval, Humain, Essaim d'Insectes, Esprit d'Intelligence, Lion (Shishi), Léopard des Rochers*, Esprit de Magie, Octopus (Tako), Orque (Shikome), Esprit de Passion, Esprit de Pouvoir, Python (Mi), Serpent de Mer, Requin, Esprit de Sort, Serpent-Dragon (Oruchi), Tigre, Baleine, Loup, Spectre.

Créatures ne vivant pas au Nippon

Les créatures de RuneQuest suivantes ne sont normalement pas trouvées au Nippon.

Allosaure, Fourmi Géante, Bandersnatch, Basilic, Ours Polaire, Scarabée Géant, Mammouth, Brontosaurus, Broo, Centaure, Chimpanzé, Canard, Nain, Eléphant, Elfe, Fachan, Goule, Gorgone, Gorille, Grampus, Griffon, Halfling, Harpie, Suce-Tête, Jabberwock, Lamia, Manticore, Minotaure, Mommie, Naïade, Nymphé, Ogre, Oréade, Panthère, Satyre, Squelette, Crapaud des Falaises, Troll des Cavernes, Troll Sombre, Ondine, Licorne, Vampire, Loup-Garou, Vouivre, Wurm, Zombie.

ヒロワンモルホレミム

Description des Créatures

Ces descriptions, dérivées de la mythologie et des légendes japonaises, n'incluent pas tous les esprits et créatures existantes. Elles présentent un échantillon de créatures qui peuvent interagir avec les aventuriers durant une campagne. Les descriptions ci-après ne donnent pas toujours toutes les caractéristiques de chaque type de créature. Par exemple, les caractéristiques des sorcières peuvent être trouvées dans le Livre des Créatures de RuneQuest.

Bakemono

Les bakemono sont les «gobelins fantômes» du Nippon. Il en existe de toutes tailles et formes, toutes sont différentes l'une de l'autre.

Certains ont des membres ou des yeux supplémentaires alors que d'autres en ont un nombre inférieur à la normale.

Certains ont des traits anatomiques particulièrement développés alors que d'autres ont les organes réduits de façon absurde.

Certains ont des cornes, d'autres des plumes, d'autres encore des écailles, et d'autres encore de la fourrure.

On rencontre généralement les bakemono sous forme d'esprits, en train de hanter les rêves de leurs victimes. Une fois que l'on a découvert qu'ils sont la source des cauchemars, ils peuvent prendre une forme matérielle pour attaquer leurs victimes plutôt que de les engager en combat spirituel.

Parfois, ils font tous leurs mauvais coups en étant matériels, et retournent à l'état immatériel lorsqu'ils sont vaincus ou s'ils craignent que leur corps ne soit endommagé ou menacé par leur victime.



Petit Bakemono

Carac.	Moyenne	Attributs
FOR 2D6+2	9	Mouvement : 3
CON 2D6+3	10	Points de Vie : 9
TAI 2D6	7	Points de Fatigue : 19
INT 3D6	10-11	Points de Magie : 10
POU 2D6+3	10	
DEX 4D6	14	RA de DEX : 3
APP 2D4	5	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	1-6/3
Jambe gauche	05-08	04-06	1-6/3
Abdomen	09-11	07-10	1-6/3
Poitrine	12	11-15	1-6/4
Bras droit	13-15	16-17	1-6/3
Bras gauche	16-18	18-19	1-6/3
Tête	19-20	20	1-6/3

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Serres	9	20+5 %	1D3	0 %	0

Grand Bakemono

Carac.	Moyenne	Attributs
FOR 3D6+6	16-17	Mouvement : 3
CON 3D6+6	16-17	Points de Vie : 18
TAI 2D6+12	19	Points de Fatigue : 33
INT 1D6+12	15-16	Points de Magie : 20
POU 4D6+6	20	
DEX 3D6	10-11	RA de DEX : 3
APP 2D4	5	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	1-6/6
Jambe gauche	05-08	04-06	1-6/6
Abdomen	09-11	07-10	1-6/6..
Poitrine	12	11-15	1-6/8
Bras droit	13-15	16-17	1-6/5
Bras gauche	16-18	18-19	1-6/5
Tête	19-20	20	1-6/6

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Serres	6	35+11 %	1D6+1D6	0 %	0

Esquive : 60+7/-4 %

Armure : peuvent avoir des écailles, de la fourrure ou des plumes qui fournissent 1D6 points de protection sur le plan matériel.

Magie des Esprits (100 %) : Confusion, Démoralisation, Ignition, Protection et Miroir.

Caractéristiques Magiques : Mauvais Rêves, Créer une Fourche sur un Chemin, Détruire le Sens de l'Orientation, Cacher la Route, Manquer de Chance, Maladie, Insomnie, Moisissure des Vêtements, Pourriture de la Nourriture, Pourriture du Bois, Couper les Sangles des Selles, Couper une Corde, Puanteur, Vermine.

Remarques : si la forme matérielle du bakemono est «tuée», elle disparaît avec un claquement sec lorsque la créature retourne sur le plan des esprits. Elle bat en retraite pour lécher ses plaies psychiques et ne peut plus se manifester ou interagir avec le monde matériel pendant un an.

Baku

Les baku sont des créatures étranges renommées pour leur capacité à manger les mauvais rêves. Lorsqu'on les voit sur le plan des esprits ou avec une vision magique, leur apparence est étrange : ils ont le corps d'un lion et la tête d'un éléphant. Les baku rôdent dans le plan des esprits à la recherche de personnes troublées. Lorsqu'ils en trouvent une, ils forcent la créature au combat spirituel. Si le baku gagne, il se nourrit des mauvais rêves et repart. Si la créature gagne, le baku cesse d'exister.

Baku

Carac.	Moyenne	Attributs
INT 4/20	4/20	Points de Magie : 4/20
POU 4D6	17-18	

Les deux scores en INT représentent la véritable INT du baku et son INT en ce qui concerne le combat spirituel.

Compétences : Détecter la Folie 60+7.

Capacités Magiques : Manger les Rêves - Le baku peut forcer au combat spirituel toute créature sous l'influence d'un sort de folie, folle, ou souffrant de mauvais rêves. Si la bête gagne, la personne recouvre sa santé mentale. Le baku, une fois sa faim comblée, s'en va ailleurs. Si la bête perd, on ne peut la capturer, parce que sa défaite par une personne mentalement troublée lui est fatale.

Bouddha

Les bouddhas, ayant atteint l'illumination et le Nirvâna, n'ont plus grand chose à faire du monde matériel, ou même du plan des esprits. Ils envoient des esprits mineurs à leurs adorateurs pour leur enseigner la magie des esprits et pour faire don de leur magie aux prêtres. Si un de leurs adorateurs en grand besoin fait appel à eux, ils peuvent lui envoyer de l'aide sous la forme d'un Myô-O, d'un Ten, ou d'un animal. Ils n'apparaissent jamais en personne.

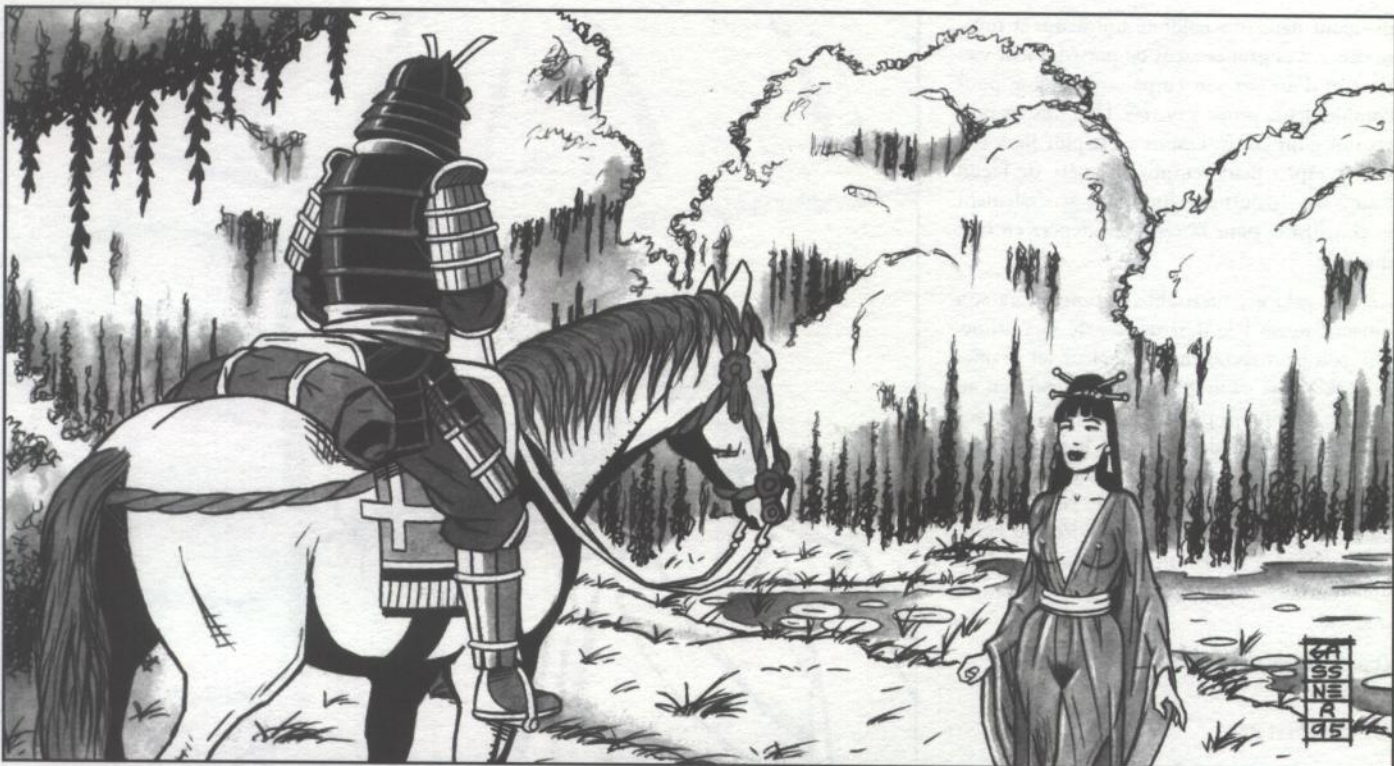
Bosatsu

Les Bosatsu sont des esprits qui ont atteint le statut de bouddha mais qui y ont renoncé pour rester en contact avec le plan matériel et aider les autres êtres à atteindre l'Illumination.

Les Bosatsu peuvent interagir avec leurs adorateurs de la même manière que les bouddhas, mais ils peuvent aussi y prendre une part plus personnelle. Un Bosatsu qui apparaît sur le plan matériel peut prendre n'importe quelle forme (humaine, animale ou autre). Il ne peut être blessé physiquement. Si on l'attaque spirituellement et s'il est vaincu, il ne peut être ni lié ni capturé. Au lieu de cela, il se retire sur le plan des esprits, hors de portée de son attaquant. Il peut revenir lorsqu'il a récupéré.

Le Bosatsu Kannon est appelé déesse de la pitié, et s'occupe de soulager la souffrance physique, particulièrement celle des femmes. Le Bosatsu Jizô s'occupe tout spécialement des enfants. Des légendes content la façon dont il ré-





primande ceux qui font du mal ou exploitent ceux-ci. L'intervention d'un Bosatsu est un outil spécial pour le maître de jeu, qu'il ne doit utiliser qu'après y avoir bien réfléchi. Les joueurs ne doivent pas prendre cet événement à la légère, et le maître de jeu ne devrait pas l'utiliser aveuglément. Aucun aventurier ne peut raisonnablement refuser la requête d'un Bosatsu, aussi si vous en faites apparaître un (et s'il se fait reconnaître), vous aurez imposé votre volonté à vos joueurs.

Réfléchissez bien avant d'agir d'une manière aussi tyrannique. Résistez à votre envie de vous laisser emporter - peu de héros légendaires ont vu plus d'un Bosatsu et de telles rencontres ont toujours été voilées de mystère, de puissance et d'illumination.

Bosatsu

Carac.	Moyenne	Attributs
INT 4D6+9	23	Points de Magie : 4/20
POU 4D6+50	64	

Remarque : chaque manifestation d'un Bosatsu devrait avoir ses propres caractéristiques.

Capacités Spéciales des Bosatsu

Les effets ci-dessous sont vrais pour tous les Bosatsu.

Vision Magique d'un Bosatsu : un aventurier utilisant sa Seconde Vue, sa Vision Mystique ou sa Vue de l'Esprit pour regarder un Bosatsu sera frappé de stupeur. Il sera affecté comme s'il était victime d'un sortilège de Stupéfaction. L'effet durera un nombre de minutes égal au POU du Bosatsu. Qu'il soit stupéfait ou non, l'aventurier n'apprendra aucune des informations normalement four-

nies par son sort, parce que la nature du Bosatsu est bien au-delà de la compréhension humaine. Tout aventurier affecté de la sorte par un Bosatsu doit faire un jet de POUx5 ou être frappé d'un désir irrésistible de se raser la tête et de se faire moine bouddhiste.

Effets des sorts sur un Bosatsu : tout sort lancé sur un Bosatsu a un pourcentage égal à son POU d'échouer.

Combat contre un Bosatsu : toute arme (y compris toute arme magique pouvant être produite dans RuneQuest) utilisée pour attaquer un Bosatsu passera simplement à travers son «corps».

Caractéristiques Surnaturelles : un Bosatsu peut faire preuve de caractéristiques physiques (telle que FOR, CON et DEX) d'une valeur égale à son POU à volonté.

Autres Capacités : les Bosatsu peuvent disparaître instantanément. Un Bosatsu peut révéler sa vraie nature à une personne (ou même à un seul membre d'un groupe) comme si cette personne avait utilisé une vision magique sur le Bosatsu. Un Bosatsu peut prendre toute forme humaine ou animale qu'il désire, bien qu'il ne prenne pratiquement jamais la forme d'un individu particulier. Un Bosatsu peut converser avec les animaux et les objets inanimés. Un Bosatsu peut percevoir la vraie nature de toute créature transformée et voir à travers toute illusion. Un Bosatsu peut présenter des scènes illusoire de choses qu'il connaît, pour l'édification de ceux avec qui il converse. Ces scènes proviennent souvent de vies antérieures, et sont utilisées pour expliquer le karma de l'incarnation actuelle d'une créature.

Ces règles sont prévues pour inspirer la stupeur et la peur chez les joueurs qui rencontrent un Bosatsu. Les Bosatsu ne sont pas des créatures que l'on affronte au fil de l'épée.

Dryade

Les légendes populaires décrivent des dryades qui tombent amoureuses de passants ou de forestiers et qui quittent leur futaie pour vivre avec leur aimé en tant que femme douce et aimante. Une relation aussi idyllique peut durer, avec cette femme qui vieillit très lentement, jusqu'à ce que son arbre soit abattu ou que son mari découvre sa vraie nature.

Caractéristiques : utilisez la Dryade de RuneQuest.

Remarques Culturelles : à la différence des dryades normales de RuneQuest, la créature est l'arbre lui-même. Le corps formé peut quitter sa futaie d'origine. La dryade ne contrôle pas les arbres ou les autres plantes. La source la plus commune de dryades nipponnes est le saule.

Élémentaires

Les Nippons considèrent que l'univers est composé de cinq éléments, par opposition aux quatre éléments classiques des philosophies européennes. Ces éléments sont l'air ou le vent, la terre, le feu, l'eau et le vide. Les élémentaires standard de RuneQuest correspondant aux éléments européens existent. Le cinquième élément, le vide, n'a pas de forme spécifique d'élémentaire.

Caractéristiques : utilisez les Élémentaires de RuneQuest.

Gaki

Le gaki est une forme de fantôme nippon. Il apparaît, telle une forme insubstantielle ou transparente, avec un torse normal, un ventre gonflé par la malnutrition, et le bas du buste se

dissipant dans une colonne brumeuse et tournoyante. Les gaki essaient de posséder leur victime et d'utiliser son corps sans défense pour combler leurs propres envies. Une fois en possession d'un corps, l'esprit n'est plus lié à son site. L'esprit peut remplir sa quête de façon tout à fait détournée, repoussant généralement sa conclusion pour éviter d'être repéré en tant que gaki.

Un gaki est insatiable et poursuivra son objectif jusqu'à la destruction de sa victime. Un gaki peut rechercher la chaleur (et drainer le POU de sa victime durant la possession au rythme d'un point par jour), la richesse (en volant tout ce qui a de la valeur), le sexe (faisant mourir sa victime d'épuisement ou par la main des amis ou amants outragés de ceux qui ont été molestés par la victime possédée) ou la lumière (attirant les flammes dans le corps de la victime avec tous les dommages en conséquence).

Caractéristiques : utilisez le fantôme de RuneQuest.

Fantômes

Les fantômes typiques comprennent les esprits vengeurs (goryô) qui recherchent justice ou vengeance, les esprits malades d'amour (rikonbyô) qui recherchent l'objet de leur affection, et les esprits agités typiques (yûrai) qui cherchent à ce que l'on s'occupe de leur corps de façon correcte ou à remplir leur devoir.

Les fantômes nippons n'ont généralement pas de jambes lorsqu'ils apparaissent. Cette absence peut être dissimulée par de longues robes ou être visible sous forme d'une «queue» brumeuse partant de la taille de l'apparition.

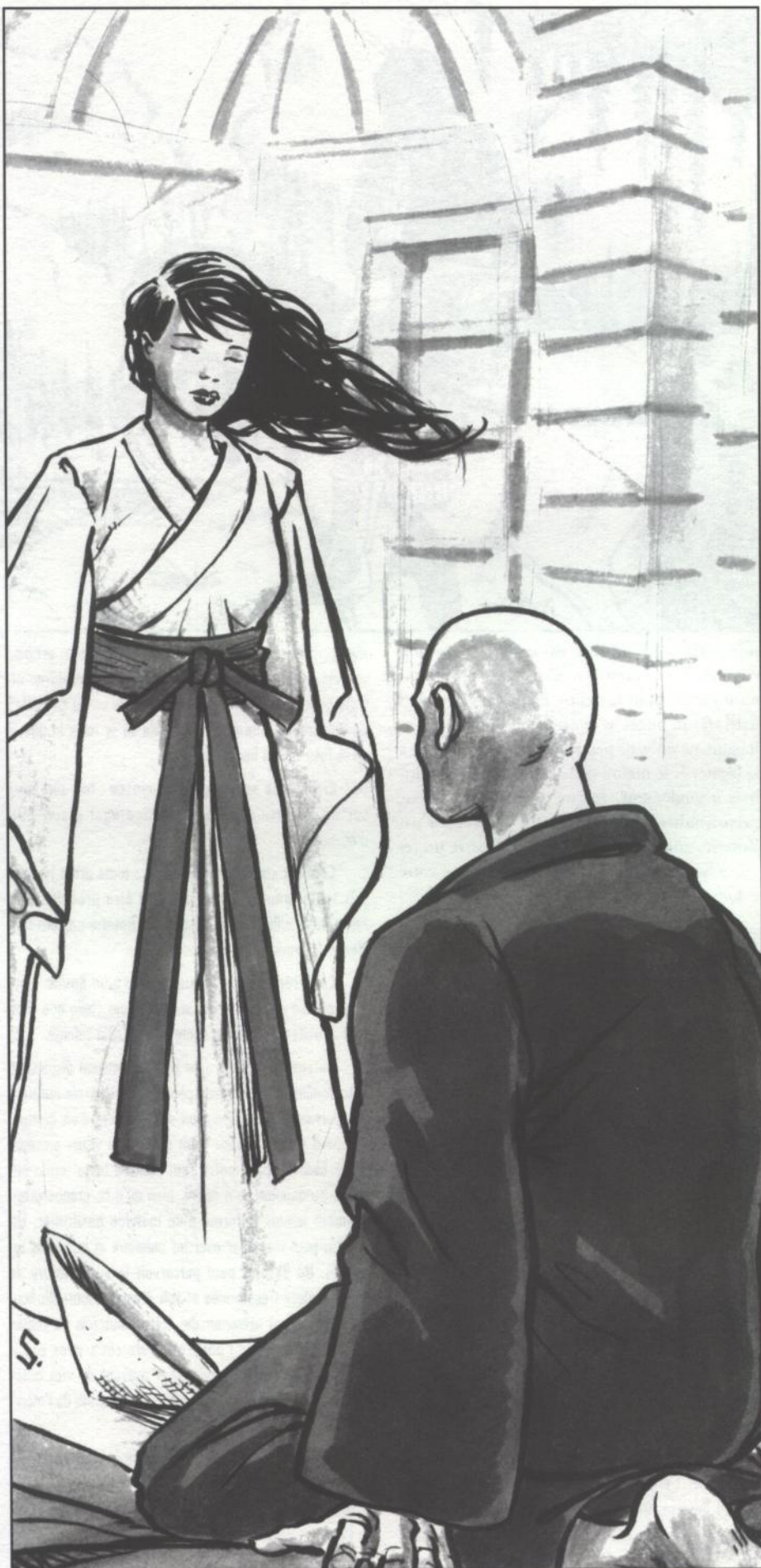
Caractéristiques : utilisez le fantôme de RuneQuest. Voir aussi Gaki et Ikiryû.

Hengeyokai

Les hengeyokai sont les animaux métamorphes si courants dans le folklore japonais. Ces créatures peuvent apparaître sous la forme d'animaux apparemment ordinaires qui comprennent la parole humaine. Parfois, la créature a un trait physique particulier. Par exemple, elle peut être albinos ou avoir plusieurs queues. De tels signes apparaissent souvent chez les hengeyokai particulièrement vieux et puissants.

Les légendes décrivent leur façon de récompenser les gentillesse par des gentillesse ou en se sacrifiant pour le bénéfice de l'humain secourable, par des richesses ou en leur conférant une bonne fortune.

Des contes plus pessimistes racontent leur façon de repayer la cruauté et l'avarice par l'embarras, l'humiliation, la mauvaise chance, la douleur physique et même la mort.



Les hengeyokai peuvent prendre forme humaine à volonté, bien qu'ils le fassent rarement devant des yeux humains. La forme humaine est choisie par la créature, mais n'imité aucun individu particulier, et est du même sexe que l'animal.

Les hengeyokai les plus communs sont le chat, le renard (kitsune), le raton-laveur ou le blaireau (tenuki), et le serpent. Les formes les moins communes comprennent les oiseaux, les chiens, les poissons et les grenouilles.

Hengeyokai - forme animale typique

Carac.	Moyenne	Attributs
FOR animal+1D6	+3-4	Mouvement : animal
CON animal+1D6	+3-4	Pts de Vie : animal+2
TAI animal	n/c	Fatigue : animal+7
INT 2D6+6	13	Pts de Magie : 10-11
POU 3D6	10-11	
DEX animal+1D6	+3-4	RA de DEX : voir table RA
APP n/c	n/c	

Localisation	Mêlée/Projectiles	Points
Corps	01-20	2/Tous

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Mordre	9	25 %	1D6-1D4	-	-

Esquive : 55 %

Armure : 2 points de fourrure ou d'écailles.

Compétences : Pister 35 %.

Hengeyokai - forme animale ancienne

Carac.	Moyenne	Attributs
FOR animal+2D6	+7	Mouvement : animal
CON animal+2D6	+7	Pts de Vie : animal+2
TAI animal+1D6	+3-4	Fatigue : animal+7
INT 3D6+6	16-17	Pts de Magie : 10-11
POU 4D6	14	
DEX animal+2D6	+7	RA DEX : voir table RA
APP n/c	n/c	

Localisation	Mêlée/Projectiles	Points
Corps	01-20	2/Tous

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Mordre	8	75 %	1D8	-	-

Esquive : 85 %

Armure : 2 points de fourrure ou d'écailles.

Compétences : Pister 60 %.

Hengeyokai - forme humaine

Carac.	Moyenne	Attributs
FOR 2D6+12	19	Mouvement : 4
CON 3D6+10	20-21	Pts de Vie : 15-16
TAI 2D6+3	10	Pts de Fatigue : 40
INT ref. ci-dessus	13/16-17	Pts de Magie : 15/17-18

POU ref. ci-dessus 14/17-18

DEX 2D6+6 13 RA de DEX : 3

APP 3D6 10-11

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	1-8/5
Jambe gauche	05-08	04-06	1-8/5
Abdomen	09-11	07-10	1-8/5
Poitrine	12	11-15	1-8/6
Bras droit	13-15	16-17	1-8/4
Bras gauche	16-18	18-19	1-8/4
Tête	19-20	20	1-8/5

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Type	5+	30+11/15 %	Type+1D4	30+8 %	-

Esquive : 60 %

Armure : 1D6 de protection magique sous forme humaine, qui peut prendre l'apparence de vêtements, ou d'armure, si la créature le désire. Si elle apparaît sous forme d'armure, ajoutez +2 à la protection fournie.

Compétences : Voir ci-dessous.

Remarques pour les Hengeyokai

Pouvoirs Magiques : Métamorphose. Les hengeyokai ont une chance de succès avec leurs pouvoirs égale à leur POUx5. Un échec sur une Métamorphose indique que le déguisement est imparfait - on aperçoit probablement la queue de la créature.

Chats : la plupart du temps, ils prennent la forme de vieilles sorcières ou de superbes courtisanes. Ils sont bien connus pour leur nature maléfique, mais tous ne veulent pas du mal à l'humanité. **Caractéristiques Animales** : FOR 1D2, CON 1D6+2, TAI 1, DEX 2D6+12. Lancez 1D6 ou 1D6+12 pour l'APP, suivant le chat. **Compétences** : Luxure et Courtiser, chacun à INTx5 %. **Magie Disponible** : les chats pratiquent généralement la sorcellerie et connaissent 2D6 sorts. **Pouvoirs Magiques** : Somnolence, Passer sans être vu.

Renards : les renards prennent souvent la forme de samurai. Bien qu'ils soient capricieux et parfois malfaisants, ils suivent généralement les règles du bushidô et se tiennent correctement. L'appréciation d'un renard d'une plaisanterie sans danger peut mettre une personne dans une situation délicate, bien que le renard soit généralement repentant lorsqu'il s'en rend compte. **Caractéristiques Animales** : FOR 1D3, CON 2D6, TAI 1D2, DEX 3D6+6. **Compétences** : Kenjutsu à 25 % plus INTx5. **Magie Disponible** : Magie des Esprits (avec une préférence pour Confusion, Vivelage, Séduction et Miroir) ou Sorcellerie avec 2D6 sortilèges. Les renards ont habituellement au moins 1D6-1 points de magie divine du culte de Inari. **Pouvoirs Magiques** : Feu de renard, Possession, Métamorphose en Une Personne Particulière, Métamorphose en Objet Inanimé.

Raton-Laveur : les ratons-laveurs prennent souvent la forme de paysans ou de prêtres bouddhistes (impies). Ce sont généralement des bouffons qui adorent faire des

farces à tous et à toutes. Leur humour est vulgaire et ils ont peu de remords si leurs plaisanteries font des blessés. Ils adorent le sake. **Caractéristiques Animales** : FOR 1D4, CON 2D6+2, TAI 1D2, DEX 3D6. **Magie Disponible** : Magie des Esprits, avec une préférence pour Confusion, Séduction, Miroir et Glu. **Pouvoirs Magiques** : Faire du Tambour sur Leur Ventre (un feu-follet musical), Métamorphose en Objet Inanimé.

Serpents : les serpents prennent généralement la forme d'une personne de la caste avec laquelle ils ont à faire. Leurs personnalités varient autant que celles des humains, allant des brutes violentes aux nobles héros. **Caractéristiques Animales** : identiques à celles du Python de RuneQuest. **Compétences** : plusieurs compétences dans les armes à INTx5 %. **Magie Disponible** : Magie des Esprits, avec une préférence pour Vivelage, Soins et Protection. **Pouvoirs Magiques** : Passer par une fissure, Bouger sans bruit.

Ikiryû

Les ikiryû, ou fantômes vivants, sont les projections astrales de personnes perturbées. Ils peuvent être générés par des émotions très fortes telles que la haine ou la jalousie extrême. Ils n'apparaissent que lorsque leur source est endormie ou en transe. Troubler la personne à l'origine de leur projection fera disparaître l'ikiryû, mais il pourra revenir lorsque sa source sera à nouveau endormie ou en transe.

Une personne générant un ikiryû n'est jamais consciente du phénomène. Si on arrive à le lui prouver de façon convaincante, l'ikiryû ne reviendra plus.

Les ikiryû apparaissent généralement, mais pas toujours, exactement comme leur source. Parfois ils apparaissent tels que se voit leur source, ce qui peut rendre la projection impossible à reconnaître, même par les intimes de sa source.

L'ikiryû travaille à combler les passions de sa source, la plupart du temps de façon violente et destructive.

Caractéristiques : utilisez celles du fantôme de RuneQuest.

Remarques Culturelles : un ikiryû ne peut posséder ses victimes ; sa victoire en combat spirituel les rend complètement folles. Les ikiryû cherchent plus généralement la destruction physique de leurs victimes. Un ikiryû peut transporter et utiliser tout ce que sa source peut transporter et utiliser. Les compétences et les sens de l'ikiryû sont ceux de sa source.

Kami

On inclut dans les kami les déités Amaterasu, Hachiman, Suitengu, Inari et Susano-O. Ce sont les kami «célestes» qui ne s'intéressent pas ou très peu aux affaires des hommes, mis à part pour leur envoyer des

messagers qui leur enseigneront la magie. Ils n'apparaîtront pas en personne sur le plan matériel. Les kami «terrestres» vivent sur terre et interviennent à volonté dans les affaires des hommes.

Plus le kami est puissant, moins il est probable qu'il interviendra. Les kami ancestraux n'apparaissent jamais en personne. On ne peut communiquer avec eux que par des rituels standard et ils ne peuvent être liés à un objet magique.

Les kamis des Éléments sont les manifestations et les gardiens de leur élément. Ils ne se manifestent jamais sous forme humaine. Ils peuvent être liés à des objets magiques.

Un kami de lieu est la personnification d'un endroit et son gardien. Ils apparaissent souvent (pour des kami) sous forme humaine, surtout lorsqu'ils sont concernés par leur devoir. Ils ne peuvent être liés à un objet magique.

L'intervention d'un kami est un outil spécial pour le maître de jeu, qu'il ne doit utiliser qu'après y avoir bien réfléchi. Les joueurs ne doivent pas prendre cet événement à la légère, et le maître de jeu ne devrait pas l'utiliser aveuglément. Aucun aventurier ne peut raisonnablement refuser la requête d'un kami, aussi si vous en faites apparaître un (et s'il se fait recon-

naître), vous aurez imposé votre volonté à vos joueurs. Réfléchissez bien avant d'agir d'une manière aussi tyrannique. Résistez à votre envie de vous laisser emporter - peu de héros légendaires ont vu plus d'un kami et de telles rencontres ont toujours été voilées de mystère et de puissance.

Ces règles sont prévues pour inspirer la stupeur et la peur chez les joueurs qui rencontrent un kami. Les kami ne sont pas des créatures que l'on affronte au fil de l'épée.

Kami

Type de Kami	INT	POU
Kami Ancestral	2D6+6	3D6
Kami des Éléments	2D6	4D6
Kami de Lieu	4D6	3D6+6
Kami Terrestre		
Kami Puissant	3D6+6	2D6+60
Kami Mineur	2D6+6	2D6+30
Kami Insignifiant	1D6+6	2D6+6
Kami Céleste		
Kami Majeur	4D6+12	4D6+100
Kami Important	4D6+9	4D6+50
Kami Inférieur	4D6+6	4D6+10

Kami Messenger

Messenger Majeur	2D6+6	3D6+10
Messenger Important	3D6	3D6+6
Messenger Inférieur	2D6	4D6

Capacités Spéciales : les effets indiqués ci-dessous sont vrais pour tous les kami, sauf lorsqu'on indique le contraire à la fin de leur description.

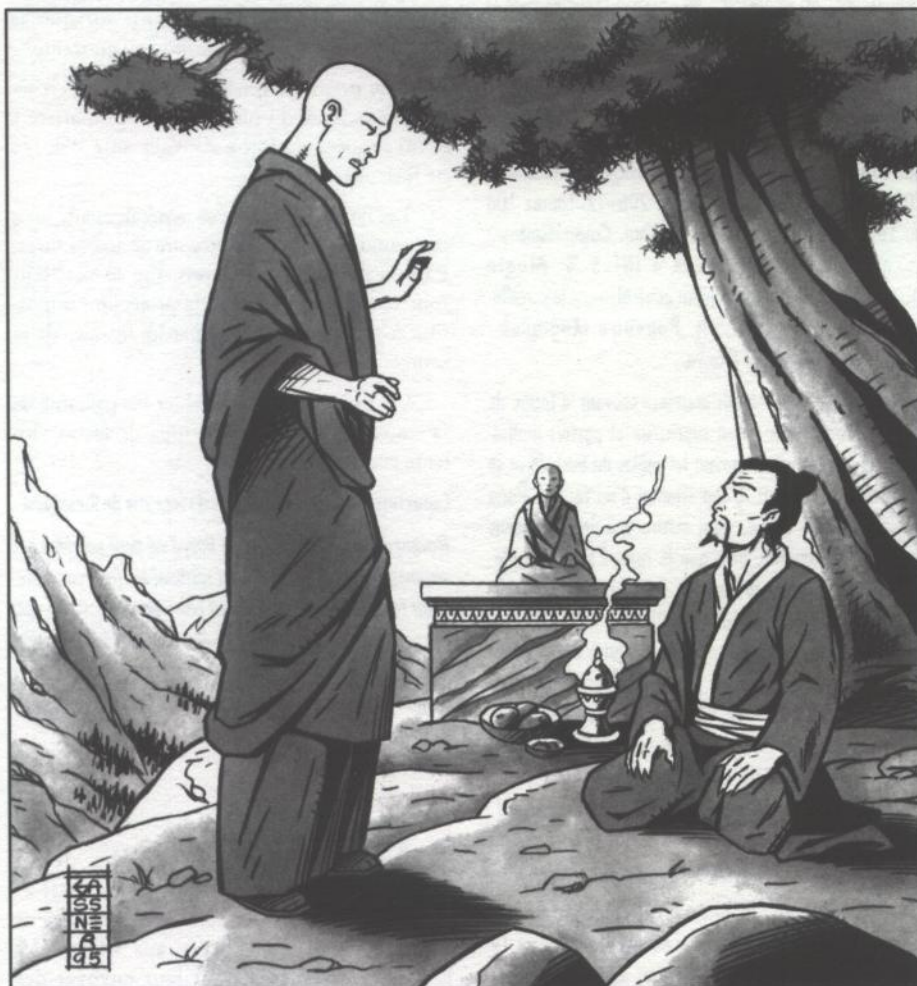
Vision Magique : un aventurier utilisant sa Seconde Vue, sa Vision Mystique ou sa Vue de l'Esprit pour regarder un kami sera frappé de stupeur. Il sera affecté comme s'il était victime d'un sortilège de Stupéfaction. L'effet durera un nombre de minutes égal au POU du kami. Qu'il soit stupéfait ou non, l'aventurier n'apprendra aucune des informations normalement fournies par son sort, parce que la nature du kami est bien au-delà de la compréhension humaine.

Effets des sorts sur un Kami : tout sort lancé sur un kami a un pourcentage égal à son POU d'échouer.

Combat contre un Kami : toute arme (y compris toute arme magique pouvant être produite dans RuneQuest) utilisée contre un kami a un pourcentage de chance égal au POU du kami de se briser. En retour, le kami a un pourcentage de chance égal à son POU de porter un coup critique dans la zone de coup de son choix sur une cible par rang d'action. Il peut faire autant de points de dommages qu'il le désire, sans dépasser son POU en points.

Autres Capacités : les kami peuvent disparaître instantanément. Un kami peut révéler sa vraie nature à une personne (ou même à un seul membre du groupe), comme si cette personne avait utilisé une vision magique sur le kami. Un kami peut prendre toute forme humaine ou animale qu'il désire, bien qu'il ne prenne pratiquement jamais la forme d'un individu particulier. Un kami peut converser avec les animaux et les objets inanimés. Un kami peut percevoir la vraie nature de toute créature transformée. Un kami peut présenter des scènes illusoires des choses qu'il connaît, pour l'édification de ceux avec qui il converse.

Remarques Particulières : tous les kami, sauf les kami ancestraux et les kami des Éléments, peuvent bénir ou maudire les mortels. Pour que la volonté du kami s'applique au-delà d'un nombre de jours égal à son POU, le kami doit réussir un jet sous son POU sur 1D100. S'il le fait, seul un autre kami (ou un esprit bouddhiste) pourra altérer sa volonté. La bénédiction ou la malédiction d'un kami de lieu n'a aucune force en dehors de la zone qu'il protège, mais la malédiction restera en effet dans cette zone tant que l'on n'arrivera pas à convaincre ou à forcer le kami à changer d'idée. Les maîtres de jeu devraient équilibrer les bénéfices ou les inconvénients fournis en fonction de la puissance du kami. Un kami faible ne produira que des effets insignifiants, tels que de la nourriture moisie, un vêtement déchiré, un sac de pièces ou un coup de chance ; mais un kami puissant peut affecter la vie d'un aventurier de façon permanente avec un coffre d'or, un nouveau fils bien fort, une maladie débilitante ou un manque de chance désastreux.



Kappa

Les kappa sont de petites créatures demeurant dans l'eau. Elles sont de la taille d'un jeune garçon, mais plus massives.

Elles vivent dans l'eau fraîche, se nourrissant de poissons et de nageurs, humains ou animaux.

On les blâme pour la plupart des noyades, surtout lorsqu'on retrouve le cadavre les entrailles sucées.

Les kappa sont habituellement solitaires. Ils vivent souvent près des gués et offrent parfois un passage en toute sécurité aux voyageurs qui luttent avec eux.

Si l'on est vaincu par le kappa, on meurt noyé, mais si on le vainc, cela peut assurer un passage sûr à tout un groupe. Certains kappa peuvent être achetés avec des concombres, qui sont un des mets préférés de leur race. Les kappa sont renommés pour la confiance qu'on peut leur accorder une fois qu'ils ont donné leur parole.

La tête d'un kappa forme une dépression sur le dessus, remplie par l'eau de sa mare ou de son étang natal. Les capacités surnaturelles du kappa, ainsi que son existence même, sont liées à la quantité d'eau présente dans cette dépression. Parfois un humain intelligent peut tromper un kappa en s'inclinant devant lui. Le kappa, modèle de courtoisie, rend souvent la courbette et perd ainsi une partie de sa précieuse eau. Néanmoins, cela n'est généralement pas possible.

Si un kappa est pris au corps à corps, projeté ou renversé, il doit réussir un jet sous sa DEXx3 pour éviter de perdre une partie de cette eau. Un simple recul sous le choc de cette eau. Un combat nécessite un jet de DEXx5. Si le kappa manque ce jet, lancez 1D100 pour déterminer le pourcentage de fluide originel perdu.

C'est approximativement le pourcentage de Force qu'il perd (calculé par le maître de jeu). Un kappa à qui il ne reste plus 50 % de son eau bat généralement en retraite, ou essaie de se rendre.

Un kappa qui perd toute son eau s'effondre sur le sol, vaincu. Il meurt en quelques heures, à moins qu'il ne puisse retourner dans son étang natal.

La perte de son eau affecte également les pouvoirs magiques d'un kappa. Ses chances de pouvoir utiliser un pouvoir magique sont égales au pourcentage d'eau encore présent dans son crâne.

Retourner à son point d'eau natal permet au kappa de remplir sa dépression et de récupérer ses capacités. Lorsqu'il est dans l'eau, un kappa ne perd jamais de points de fatigue.



Kappa

Carac.	Moyenne	Attributs
FOR 5D6	17-18	Mouvement : 3/6 nage
CON 2D6+12	19	Pts de Vie : 13
TAI 2D6	7	Pts de Fatigue : 13
INT 3D6	10-11	Pts de Magie : 10-11
POU 3D6	10-11	
DEX 4D6	14	RA de DEX : 3
APP 2D6	7	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	5/5
Jambe gauche	05-08	04-06	5/5
Abdomen	09-11	07-10	5/5
Poitrine	12	11-15	5/6
Bras droit	13-15	16-17	5/4
Bras gauche	16-18	18-19	5/4
Tête	19-20	20	5/5

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Poing	6	60+9 %	1D6+1D4	45+11 %	—
Lutte	6	80+9 %	1D6+1D4	-	-

Esquive : 60+11 %

Armure : 5 points d'écailles. Une espèce rare, le roshifugappa, ou kappa tortue, a une carapace de 10 points sur la poitrine et l'abdomen.

Magie des Esprits (50 %) : a son INT en points de magie des esprits comprenant généralement Soins, Extinction, Main de Fer et Coordination.

Compétences : Arts Martiaux 50+1 (Remarque : comme le poing du kappa fait 1D6 de dégâts, un coup porté avec les Arts Martiaux fait 2D6 + ses bonus aux dégâts) ; Sens de l'eau 45+7.

Caractéristiques Magiques : Calmer les Eaux, Causer une Inondation, Créer un Courant, Créer un Remou, Créer un Tourbillon, Disparaître dans l'Eau, Eau Fétide, Soigner une Fracture, Eau Boueuse, Purifier l'Eau, Rattacher un Membre.

Kirin

La monture céleste du paradis est l'équivalent oriental de la licorne. On en voit rarement sur le plan matériel. Les kami célestes peuvent en appeler un à volonté, lorsqu'ils ont besoin d'une monture. Même lorsqu'il transporte des cavaliers, il peut courir plus vite que le vent et sur les nuages du paradis. Il est si rapide qu'il n'a jamais besoin de combattre et de se polluer en répandant le sang.

Kitsune

Les kitsune sont aussi appelés esprits-renards. Voir Hengeyokai.

Kojin

Les kojins sont des humanoïdes à tête de poisson, le plus souvent de requin. Ils vivent sous les eaux qui encerclent le Japon et servent souvent dans le palais du Roi-Dragon.

Leur culture sous-marine est copiée sur celle du Nippon. Les humains, cependant, ont rarement vu autre chose que l'équivalent des samurai.

Ces kojins viennent souvent à la surface pour échanger des marchandises (ils recherchent tout particulièrement le métal et les oeuvres d'art) ou pour les piller.

Kojin

Carac.	Moyenne	Attributs
FOR 4D6	14	Mouvement : 3/6 nage
CON 2D6+6	13	Points de Vie : 14
TAI 3D6	10-11	Points de Fatigue : 24
INT 2D6+6	13	Points de Magie : 10
POU 3D6	10-11	
DEX 3D6	10-11	RA de DEX : 3
APP 2D6	7	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe Droite	01-04	01-03	3/5
Jambe Gauche	05-08	04-06	3/5
Abdomen	09-11	07-10	3/5
Poitrine	12	11-15	3/6
Bras Droit	13-15	16-17	3/4
Bras Gauche	16-18	18-19	3/4
Tête	19-20	20	3/5

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Épée	2	35+6 %	1D8+1	30+2 %	10
Morsure	3	15+6 %	1D8	-	-

Esquive : 0 %.

Armure : 3 points de peau écailleuse, mais ils peuvent aussi porter d'autres armures.

Magie des Esprits (50 %) : leur INT en points de magie, avec une préférence pour Fanatisme, Mobilité et Contrôler (Requins).

Compétences : Sens de l'Eau 45+6 %.

Remarques : Les kojins respirent l'eau naturellement et sont insensibles aux hautes pressions des profondeurs. Sans magie, ils ne peuvent rester hors de l'eau que 3D6 minutes avant de commencer à suffoquer.

Mi

Les grands serpents du Nippon. Utilisez le Python de RuneQuest.

Mukade

Les mukade sont des créatures semblables à des mille-pattes géants, avec de grands yeux luminescents. Ces grands yeux lumineux leur permettent de voir dans l'obscurité, bien qu'ils fassent des cibles très visibles la nuit.

En dépit de leur grande taille, les mukade se déplacent silencieusement et peuvent se cacher de façon tout à fait surprenante.

Ils peuvent s'enrouler sur eux-mêmes pour ressembler à un tas de cailloux, ou s'enterrer juste sous la surface du sol pour attendre leur proie.

Ces animaux sont aussi à l'aise dans l'eau que sur terre, où ils chassent dragons et orochi. Ils n'apprécient pas particulièrement les humains mais tout ce qui bouge (et parfois même ce qui ne bouge pas) peut être incorporé à leur déjeuner.

Mukade

Carac.	Moyenne	Attributs
FOR 4D6+12	26	Mouvement : 3
CON 2D6+12	19	Points de Vie : 21
TAI 3D6+12	22-23	Points de Fatigue : 45
INT 2	2	Points de Magie : 10
POU 3D6	10-11	
DEX 3D6	10-11	RA de DEX : 3



Localisation	1D20	Points
Pattes de droite	01-04	6/2 (toujours 2 points)
Pattes de gauche	05-08	6/2 (toujours 2 points)
Corps	09-18	6/tous
Tête	19-20	6/7 (0,33)

Remarque : un mukade a 20 pattes de chaque côté. Lancez 1D20 pour déterminer quelle patte est touchée. Si la créature perd plus de la moitié de ses pattes d'un côté, sa vitesse est diminuée de moitié. Si elle perd toutes ses pattes d'un côté, elle est immobilisée.

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Pts
Mordre	6	50+1 %	1D10+2D6+poison	-	-
Balayage	6	50 %	2D6	-	-

Remarque : la morsure du mukade injecte un poison de virulence égale à la moitié de la CON de la créature. La morsure peut empaler. L'attaque en balayage peut être utilisée à la place de la morsure et affecte toutes les cibles à moins d'un mètre de la créature. Elle fait des dégâts égaux au bonus aux dégâts du mukade. Si le mukade est tué, son corps se tortillera et continuera ses balayages pour 1D6 rounds.

Armure : 6 points de chitine.

Compétences : Se Cacher 65-13, Mouvement Silencieux 50-13.

Mujina

Une mujina semble d'abord être une personne normale. Elle a un sort naturel de modification d'apparence qui dissimule son vrai visage, un ovale sans traits.

Une mujina peut se présenter sous les traits d'un homme ou d'une femme, mais pas sous ceux d'une personne particulière. La créature peut abandonner son illusion de visage à volonté, même durant un combat.

La véritable apparence d'une mujina (aidée par des forces magiques subtiles) est si horrible pour les humains qu'elle peut les rendre fous.

Chaque round de combat, tous ceux qui peuvent voir le visage de la mujina doivent réussir un jet sous leur POUx5 ou faire face à la créature par inadvertance. Traitez un spectateur affecté comme s'il avait été la cible d'un sort de Folie.

L'attaque de la mujina par son apparence ne peut être contrée par des sorts défensifs tels que Contremagie ou Bouclier. Les mujina sont insensibles à leur propre apparence et à celle des autres mujina.

Mujina

Carac.	Moyenne	Attributs
FOR 3D6	10-11	Mouvement : 3
CON 3D6	10-11	Points de Vie : 11
TAI 3D6	10-11	Points de Fatigue : 21



INT 2D6+6	13	Points de Magie : 10
POU 3D6	10-11	
DEX 3D6	10-11	RA de DEX : 3
APP (3D6)	10-11	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe Droite	01-04	01-03	0/4
Jambe Gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Vision	1	auto. %	Folie	-	-
Arme	5+	base+5 %	Type	base+1 %	Type

Remarque : l'attaque par l'apparence de la mujina est automatique chaque round, une fois qu'elle a révélé son vrai visage. En plus de cela, elle peut faire un nombre normal d'actions de combat.

Armure : porte des vêtements et peut porter une armure mais les dédaigne généralement.

Magie des Esprits (50 %) : son INT en points de magie, avec une préférence pour Séduction et Démoralisation.

Compétences : Sens de l'Obscurité 60+2 %.

Myô-O

Les Myô-O sont les vainqueurs du mal servant le panthéon bouddhiste. Les statues des

temples bouddhistes les dépeignent comme des créatures au corps musculeux et à l'air farouche. Ils sont armés des épées du temple (ken) et de cordes.

Les Myô-O sont normalement des esprits mais ils peuvent prendre une forme matérielle si c'est nécessaire. Ils n'ont pas de CON - les points de vie des Myô-O ne sont basés que sur leur TAI.

Myô-O

Carac.	Moyenne	Attributs
FOR 10D6	35	Mouvement : 4
TAI 3D6+10	20-21	Points de Vie : 20-21
INT 2D6+6	13	Points de Fatigue : n/a
POU 3D6+6	16-17	Points de Magie : 16
DEX 2D6+6	13	RA de DEX : 3

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	8/6
Jambe gauche	05-08	04-06	8/6
Abdomen	09-11	07-10	8/6
Poitrine	12	11-15	8/8
Bras droit	13-15	16-17	8/5
Bras gauche	16-18	18-19	8/5
Tête	19-20	20	8/6

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Epée	1	70+16 %	1D8+2D6	85+2 %	10
Corde	3	85+16 %	-	90+2 %	25
Poing	6	75+16 %	1D3+2D6	85+2 %	-

Remarque : la corde d'un Myô-O a une portée minimale de 2 mètres et une portée maximale égale au POU du Myô-O en mètres. Le Myô-O utilise sa corde pour immobiliser les suppôts du mal. Comme il a une force surnaturelle, un aventurier ordinaire n'a aucun espoir d'échapper à une telle immobilisation.

Armure : 8 points de peau.

Magie des Esprits (80 %) : leur INT en points de magie.

Magie Divine (100 %) : 1D6 points de sorts.

Compétences : Arts Martiaux 75+3, Sentir le Mal 60+7 (cette compétence de perception particulière permet au Myô-O de détecter la présence d'êtres qui violent les préceptes bouddhiques).

Pouvoirs Magiques : Démasquer le Mal Déguisé, Force Surnaturelle.

Nushi

Les nushi sont des créatures semblables aux naïades vivant dans les marais. Bien qu'elles soient mortelles, elles ont une très grande espérance de vie.

Caractéristiques : utilisez la Naïade de RuneQuest.

Remarques Culturelles : une nushi n'a pas le pouvoir de se transformer en ondine. Elle a un corps réel, et non formé d'eau. Utilisez les caractéristiques des naïades sauf leur pouvoir de se transformer en ondine.

Oni

Au départ d'origine bouddhiste, ce sont les démons du Nippon. Leurs attitudes vont de l'impie à l'inférieur. Bien qu'ils agissent parfois en bouffons, ils sont plus souvent cruels, méchants, avarés et lubriques. Ils adorent les femmes humaines, les trouvant plus attirantes que celles, extrêmement laides, de leur propre race, et enlèvent souvent des jeunes filles pour assouvir leurs faims. Il existe des haricots magiques anti-oni. Lorsqu'on lance un de ces haricots sur un oni, il agit comme un sort de Disruption auquel le oni ne peut résister. Les peaux de oni sont venimeuses et souvent de couleur aussi renversante que le rouge, le gris ou le bleu. Ils sont hirsutes, vulgaires et négligés. La plupart ont deux cornes vers le haut ou l'arrière de la tête. Certains n'ont qu'un œil alors que d'autres en ont trois, mais en général ils en ont deux. Certains oni servant dans les enfers bouddhiques ont une tête de cheval ou de taureau. Leurs mains et leurs pieds n'ont que trois doigts chacun.

Oni

Carac.	Moyenne	Attributs
FOR 3D6+6	16-17	Mouvement : 4
CON 2D6+12	19	Points de Vie : 19
TAI 2D6+12	19	Points de Fatigue : 36
INT 2D6+6	13	Points de Magie : 10

POU 3D6	10-11				
DEX 3D6	10-11	RA de DEX : 3			
APP 1D6	3-4				
Localisation	Mêlée	Projectiles	Points		
Jambe droite	01-04	01-03	3/7		
Jambe gauche	05-08	04-06	3/7		
Abdomen	09-11	07-10	3/7		
Poitrine	12	11-15	3/9		
Bras droit	13-15	16-17	3/6		
Bras gauche	16-18	18-19	3/6		
Tête	19-20	20	3/7		
Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Epée	5	55+8 %	1D8+1+1D6	45-4 %	10
Arme	3+	45+8 %	Type+1D6	35-4 %	Type
Esquive : 35-3 %.					

Armure : 3 points de peau dure. Ils peuvent porter des pièces d'armure de récupération, volées, ou subtilisées pour une protection supplémentaire.

Magie des Esprits (50 %) : leur INT en points de magie des esprits.

Compétences : Sentir les Humains 75+7 (cette compétence leur permet de remarquer la présence d'humains, mais n'indique pas leur localisation exacte).

Pouvoirs Magiques : Lier les Langues, Causer la Maladie, Maladresse, Obscurité, Fièvre, Paralysie, Sommeil, Eteindre les Flammes. Certains oni ont des pouvoirs uniques. Le maître de jeu peut faire un jet sur la table des Pouvoirs des Oni ou inventer ses propres pouvoirs ou combinaisons de pouvoirs.

Remarques : il existe de grands et puissants oni qui se font appeler rois et qui vivent dans des demeures magiques au flanc des montagnes ou au fond des marais. Ces créatures peuvent être représentées en doublant les caractéristiques du oni normal. Ils sont généralement servis par un groupe de oni normaux qui obéissent par peur et respect de leur pouvoir.

Pouvoirs Magiques : Malédiction, Effets sur l'Environnement, deux pouvoirs de oni standards.

Pouvoirs des Oni

1D10	Pouvoirs des Oni
1-2	Disparaît à volonté
3	Se rend invisible
4-5	Brise les armes lorsqu'il est touché (comme les kami)
6	Insensible aux armes tranchantes
7	Vole
8	Peau extrêmement résistante - égale à 20 points d'armure.
9	Renvoie les sorts à leur lanceur.
10	Emane la peur à volonté, comme pour le sort divin de Peur.

Orochi

Les orochi sont des serpents géants qui vivent au fond des marais, des étangs et des lacs du Nippon. Ce sont souvent les gardiens de ces étendues d'eau et on les traite comme des kami. La plupart sont nuisibles et certains demandent des sacrifices humains pour ne pas détruire les rizières ou les villages. Les orochi sont solitaires.

Les orochi peuvent prendre forme humaine pour attirer les voyageurs ou surveiller les environs de leur demeure.

Beaucoup d'orochi sont tellement liés à leur demeure qu'ils ne peuvent la quitter longtemps sans suffoquer. Que ce soit sous forme humaine ou serpentine, les orochi préfèrent les excursions nocturnes.

Les légendes parlent d'humains insensés ou odieux qui ont été changés en orochi. Personne ne sait ce qui déclenche ces transformations. Un tel orochi ne peut pas prendre forme humaine, sauf le jour de l'anniversaire de sa transformation.

Caractéristiques : utilisez le Serpent-Dragon du Maître des Runes, avec une INT de 2D6+6 pour la forme serpentine. Utilisez l'humain du Maître des Runes pour la forme humaine, mais l'INT et le POU restent les mêmes que ceux de la forme serpentine.

Remarques Culturelles : les orochi ont très rarement la possibilité de générer du gaz empoisonné. Ils ont une vitesse de 6 dans l'eau.

Magie Disponible : les orochi peuvent utiliser la magie des esprits. Les humains transformés conservent la magie qu'ils connaissent.

Pouvoirs Magiques : Appeler l'Orage, Créer des Vagues, Disparaître dans l'Eau à Volonté, Inondation, Fournir du poisson, Métamorphose.

Rokurokubi

Les rokurokubi sont des gobelins qui paraissent humains le jour. La nuit, leur tête se détache de leur corps endormi et s'envole à la recherche de proies. Bien qu'ils se nourrissent généralement d'immondices et de charognes, ils attaquent tous ceux qui les voient.

Le corps endormi peut être déplacé sans que la tête ne le sache, si elle ne l'a pas vu faire. Si la tête ne peut rejoindre son corps avant l'aube, elle meurt.

Caractéristiques : utilisez le chonchan pour la tête, mis à part pour sa TAI qui est toujours de 1. Utilisez l'humain normal du Maître des Runes pour la journée, mais conservez l'INT de la tête.

Remarques culturelles : les rokurokubi doivent retourner sur leur corps avant l'aube plutôt que sur le plan des esprits.



Ryû

Les ryû sont les grandes créatures écailleuses des légendes nippones, connues en Occident sous le nom de dragons. A la différence des dragons européens, les ryû n'ont pas d'ailes ; ils volent en courant sur l'air. Les ryû ne soufflent pas non plus de flammes, bien que certains aient un souffle nocif qui agit comme un gaz empoisonné.

Les ryû vivent sous l'eau, fraîche ou salée. Certains servent les grands Rois-Dragons de la mer. D'autres servent les kami gardiens ou sont considérés comme tels par les humains. Le ryû est parfois un monstre avare et égoïste. Comme leur demeure est la même que celle des orochi, on les confond souvent avec ces serpents. Quelle que soit leur nature, les ryû ont des goûts raffinés et sont de grands appréciateurs des réussites artistiques des humains.

Ryû

Carac.	Moyenne	Attributs
FOR 20D6	70	Mouvement : 3/7 vol ou nage
CON 10D6	35	Points de Vie : 53
TAI 20D6	70	Points de Fatigue : 105
INT 2D6+10	17	Points de Magie : 24
POU 4D6+10	24	
DEX 3D6	10-11	RA de DEX : 3

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Queue	01-02	01	24/14
Patte arr. droite	03-04	02-03	24/18
Patte arr. gauche	05-06	04-05	24/18
Arrière-Train	07-09	06-09	24/22
Avant-Train	10-13	10-14	24/22
Patte av. droite	14-15	15-16	24/18
Patte av. gauche	16-17	17-18	24/18
Tête	18-20	19-20	24/18

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Mordre	9	25+18 %	3D6+8D6	-	-
Griffe	6	35+18 %	1D6+8D6	-	-
Queue	6	50+18 %	4D6	-	-

Remarques : un ryû a deux attaques chaque round ; il peut mordre et utiliser ses griffes ou sa queue en même temps. La morsure vient 3 rangs d'action après toute autre attaque portée. Un ryû doit être au sol pour y combattre un adversaire. Les dégâts de la queue sont égaux à la moitié du bonus aux dégâts en D6 (arrondis au-dessus). C'est une attaque en balayage sur une zone. Utilisez le gaz empoisonné du Serpent-Dragon de RuneQuest pour représenter le souffle nocif des ryû qui le possèdent.

Armure : 24 points d'écailles.

Sorts Magiques : ces dragons peuvent utiliser n'importe quelle magie mais connaissent généralement la magie des esprits ou la sorcellerie.



Compétences : Ecouter 50+24, Chercher 25+24.

Pouvoirs Magiques : Appeler la Tempête, Calmer les Vagues, Créer les Vagues, Contrôler les Créatures Ecailleuses (essentiellement les poissons et les reptiles mais la définition légendaire comprend également les baleines et les amphibiens), Disperser l'Orage, Regard Paralysant, Métamorphose.

Saru

Les saru sont les singes macaques japonais, natifs de ces îles. Ils sont inquisiteurs, apprennent rapidement, et sont très inventifs... pour des singes. Ils ont la fourrure blanche et la peau rose mais ils ne sont pas albinos. Les saru qui vivent en bord de mer peuvent avoir appris à nager.

Caractéristiques : utilisez le babouin du Maître des Runes.

Les Sept Dieux de la Fortune

Ces « déités » - certaines d'origine shintô, certaines d'origine bouddhiste, et d'autres d'origine incertaine - sont aussi connues sous le nom de Sept Dieux de la Chance (Shichi Fukujin). Ils apparaissent pour signaler un changement dans la chance ou la bonne fortune de quelqu'un. Ils peuvent apparaître sépa-

rément, donnant ainsi une idée du domaine dans lequel la chance va tourner, ou en groupe. Lorsqu'ils voyagent tous les sept ensemble, c'est souvent dans un vaisseau magique regorgeant de trésors fabuleux. Comme les autres dieux, on ne reconnaît généralement pas leur vraie nature ; on la déduit plutôt des événements qui suivent.

Ces dieux sont : Hotei, dieu de la chance, se présente souvent comme un prêtre bouddhiste gros et plaisantin ; Jurojin, dieu de la longévité, qui apparaît souvent sous la forme d'un vieil homme pétillant avec un bâton, est associé aux grues, aux tortues et aux cerfs (tous ces animaux sont sensés avoir une longue vie) et fournit une bonne santé durant la vieillesse et offre la sagesse accumulée au cours d'une vie ; Fukurokujin, dont le domaine comprend la longévité et la sagesse et qui se présente généralement sous les traits d'un sage ou d'un philosophe ; Bishamon, dieu des attributs guerriers, qui apparaît toujours en armure ; Daikoku, dieu de la richesse, qui se manifeste comme un homme gras et de bonne humeur ; Ebisu, dieu de la chance, qui récompense le dur travail et qui apparaît habituellement sous les traits d'un commerçant ou d'un pêcheur ; et Benten, déesse des arts, qui se présente généralement comme une jeune dame raffinée, habituellement associée à une imagerie marine ; les wani et les ryû lui obéissent.

Shikome

Les shikome sont des créatures semblables à des gobelins qui vivent dans les régions sauvages du Nippon. Leur nom était autrefois utilisé pour les démons mais cela ne fait que refléter les déviations humaines vers leurs habitudes et leur férocité.

Les shikome vivaient au Nippon bien avant que les Ainu eux-mêmes ne viennent sur ces îles. Ils vivaient dans des cavernes ou dans des repaires creusés dans le sol, pratique adoptée par les premiers immigrants humains arrivés dans les îles. Les shikome envient et haïssent les humains qui les ont pratiquement supplantés au Nippon, en prenant les meilleures terres pour eux.

Caractéristiques : utilisez l'orque du Maître des Runes.

Remarques Culturelles : utilisez les caractéristiques du cimetière de RuneQuest pour représenter une copie inférieure de katana. Ils n'utilisent pas de bouclier. Les shikome utilisent la magie des esprits et un système chamannique, mais les sorciers sont communs parmi les rares membres de leur race qui vouent leur temps à la magie.

Shishi

Les shishi sont les grands chiens-lions qui servent de modèle aux statues qui gardent

beaucoup de temples bouddhistes. Ils apparaissent généralement par couples.

Caractéristiques : utilisez le lion de RuneQuest.

Shôjo

Les shôjo forment un petit peuple aux cheveux rouges et à la nature bouillante, qui possède une attirance incroyable pour le sake et les autres boissons. Leur apparition dans un bar ou dans un entrepôt à sake est toujours une source de nervosité. Leur comportement expansif et leur capacité prodigieuse provoquent souvent des dommages matériels et font énormément diminuer les stocks. Toutefois, leur patronage est souvent considéré comme indiquant que le marchand a un produit de qualité supérieure, et ses affaires s'amélioreront par la suite, apportant d'amples gains qui le récompenseront largement de ses pertes. Les shôjo préfèrent vivre dans des villages autonomes et isolés, près de la mer. Des rumeurs racontent qu'ils vivent en fait dans la mer, et que les villages que les humains ont visité ne sont en fait que des comptoirs commerciaux et des lieux de beuveries.

Caractéristiques : utilisez le Halfling du Maître des Runes.

Remarques Culturelles : les shôjo sont encore moins aventureux que les Halflings.

Pouvoirs Magiques : Bénédiction de Prospérité, Malédiction des Mauvaises Affaires, Disparaître à Volonté, Immunité aux Effets de l'Alcool, Ruiner le Sake.

Tako

Dans les légendes japonaises, les pieuvres mènent des raids sur la terre ferme pour se nourrir. De telles créatures peuvent vivre hors de l'eau durant des heures. Elles préfèrent la nuit, plus fraîche et plus humide, à la chaleur et à la lumière du jour.

Caractéristiques : utilisez l'octopus de RuneQuest. Sa vitesse sur la terre ferme est de 2.

Remarques Culturelles : certaines créatures astucieuses ont même appris à manier des armes avec leurs tentacules, bien qu'elles ne soient pas très douées (15-30 %).

Ten

Les Ten sont des esprits bouddhistes, gardiens de la foi, de ses croyants et de ses temples. Ils peuvent être conjurés à ces fins, ou dans certaines circonstances extraordinaires, venir de leur propre volonté habiter les statues qui gardent l'entrée des temples. Les statues représentent généralement de farouches Ten mais elles peuvent également représenter des shishi. Si la statue est détruite, le Ten retourne sur le plan des esprits. La magie qui fonctionne contre la possession agira contre un Ten incarné comme s'il était un hôte vivant.

Les Ten qui s'incarnent dans une statue de shishi ont les localisations et les attaques d'un lion. En dehors de cela, cependant, les caractéristiques sont identiques. Certains temples peuvent avoir des statues énormes, avec une TAI et une FOR plus importantes. Cette décision est laissée au maître de jeu.

Ten

Carac.	Moyenne	Attributs
FOR 2D6+12	19	Mvt : 3 bois, 2 pierre
TAI 2D6+12	19	Points de Vie : 19
INT 2D6+6	13	Points de Fatigue : n/a
POU 2D6+6	13	Points de Magie : 13
DEX 2D6+2	9	RA de DEX : 4

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe Droite	01-04	01-03	7 Bois/14 Pierre
Jambe gauche	05-08	04-06	7 Bois/14 Pierre
Abdomen	09-11	07-10	7 Bois/14 Pierre
Poitrine	12	11-15	7 Bois/14 Pierre
Bras Droit	13-15	16-17	7 Bois/14 Pierre
Bras Gauche	16-18	18-19	7 Bois/14 Pierre
Tête	19-20	20	7 Bois/14 Pierre

Remarque : ce ne sont pas des points de vie, mais des points d'armure, calculés et utilisés comme les points d'armure des armes. Les Ten de pierre ont deux fois plus de points de coup par zone que les Ten de bois.

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Epée	6	45+7 %	1D8+1D6	25-5 %	8/16 *
Corde	4	30+7 %	-	15-5 %	8/16 *
Poing	7	50+7 %	1D4+1D6	-	-

* : la première valeur correspond à la statue en bois, la seconde à la statue en pierre.

Remarque sur le Combat : la corde est utilisée pour immobiliser comme un lasso.

Armure : aucune, mais la statue entière est faite de points d'armure. Les statues de pierre et de bois sont décrites ci-dessus. Les statues de bronze ont trois fois plus de points d'armure que celles de bois.

Magie des Esprits (65 %) : leur INT en points de magie.

Magie Divine (100 %) : 1D6 points de magie divine.

Compétences : Arts Martiaux 35+3.

Pouvoirs Magiques : Percevoir les Etres Transformés, Voir à travers les illusions.

Caractéristiques pour les Ten incarnés dans des Statues de Shishi : utilisez le lion du Maître des Runes sauf pour le POU, l'INT, l'armure et la magie qui sont comme ci-dessus.

Tengu

Les tengu sont des humanoïdes ailés avec une tête d'oiseau et des serres au lieu de pieds. Ils vivent dans les arbres des forêts de mon-



tagne nippones, préférant les pins et les cryptomérias (aussi connus sous le nom de «cèdre japonais»).

Les tengu sont aussi souvent solitaires que grégaires. Lorsqu'ils se rassemblent, c'est souvent autour de l'un d'entre eux plus puissant et ayant accompli plus de hauts faits, et qu'ils nomment roi.

Les tengu sont fascinés par les objets brillants. Ils volent souvent ces objets brillants (or et épées aussi souvent que miroirs et colifichets). On raconte qu'ils mettent le feu aux maisons pour regarder les flammes et composer des poèmes sur la beauté des incendies.

Les tengu adorent jouer des mauvais tours aux humains, mais ils n'apprécient pas d'être les victimes d'une plaisanterie.

On en a vu voler des enfants et kidnapper des adultes, les détenir, et les libérer lorsqu'ils n'étaient plus drôles. De telles libérations peuvent avoir lieu des années après leur capture.

En dépit du résultat de leurs actions, ils ne sont pas tellement mauvais, simplement malicieux ou non-humains dans leur façon d'être.

Les tengu sont des escrimeurs renommés et ont enseigné leur art à certains des plus grands escrimeurs du Nippon.

Ce sont aussi des maîtres de la discrétion et ils sont réputés pour avoir été les premiers professeurs des ninjas.

Tengu

Carac.	Moyenne	Attributs
FOR 3D6+2	12-13	Mouvement : 3/8 vol
CON 3D6+6	16-17	Points de Vie : 15
TAI 2D6+3	10	Points de Fatigue : 27.
INT 2D6+6	13	Points de Magie : 16.
POU 3D6+6	16-17	
DEX 3D6+6	16-17	RA de DEX : 2
APP 2D6	7	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe Droite	01-03	01-02	1/5
Jambe Gauche	04-06	03-04	1/5
Abdomen	07-09	05-08	1/5
Poitrine	10	09-13	1/6
Aile Droite	11-12	14-15	1/4
Aile Gauche	13-14	16-17	1/4
Bras droit	15-16	18	1/4
Bras gauche	17-18	19	1/4
Tête	19-20	20	1/5

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Kenjutsu *	6	75+12 %	1D10+1	60+9 %	14
Griffes	4	25+12 %	1D6	20+9 %	-

* : S'applique au katana.

Remarque sur le Combat : ils ne peuvent attaquer avec leurs griffes que lorsqu'ils volent. Une réussite spéciale in-

dique que le tengu a attrapé quelque chose que la cible tient ou porte. Si le tengu surpasse la FOR de sa victime avec la sienne, il peut arracher l'objet à la cible.

Armure : ils portent habituellement des vêtements mais peuvent aussi porter une armure. Leurs plumes leur fournissent un point de protection sur les ailes et la tête.

Sorts : les tengu ont souvent 1D6 points de magie divine (habituellement Epée de Vérité, Bouclier, Réflexion, et Berserk). Certains tengu ont appris la sorcellerie et connaissent 2D3 sorts.

Compétences : Se Cacher 90+0 ; Mouvement Silencieux 75+0 ; Dissimuler 75+0.

Pouvoirs Magiques : Devenir Invisible, Confusion, Lame Aiguisée, Coordination, Disparaître à Volonté, Fanatisme, Effrayer les Animaux, Enseigner l'Escrime (ajouter 2D6 %), Mobilité.

Tenuki

Les tenuki sont des métamorphes dont la forme naturelle est celle de raton-laveur ou de taupe. Voir Hengeyokai.

Uba

Les Uba sont les sorcières du Nippon. Certaines sont de simples vieilles femmes de nature solitaire parce qu'elles pratiquent la sorcellerie ou parce qu'elles suivent des pratiques



chamaniques. De telles femmes apprennent souvent à se transformer en chat noir tout en gardant leur propre INT et POU. Utilisez les caractéristiques normales des humains de RuneQuest pour celles-ci.

D'autres uba correspondent aux esprits sorciers de RuneQuest. Utilisez les caractéristiques données dans le Livre des Créatures.

D'autres encore peuvent être des chats transformés. Voir Hengeyokai.

Un autre type, connu sous le nom de yama-uba, vit dans les régions montagneuses du Nippon. Certaines sont d'une beauté extrême alors que d'autres sont d'une laideur vulgaire. Les habitants de la région acceptent parfois de leur laisser la garde de leurs enfants, et le regrettent souvent par la suite, parce que la yama-uba peut avoir faim et dévorer l'enfant. En dépit de ces défaillances occasionnelles, les yama-uba peuvent être des sage-femmes merveilleuses et élever des enfants parfaitement. Il existe des contes dans lesquels un héros, élevé par une de ces sorcières, apprend à vivre dans la nature. Utilisez l'Ogre de RuneQuest mais modifiez son apparence à 1D6 pour les yama-uba laides.

Wani

Les wani sont les serpents de mer qui hantent les eaux au large du Nippon. Il en existe de toutes sortes et de toutes les apparences.

Caractéristiques : utilisez les Crocodiles ou les Serpents de Mer de RuneQuest, au choix.

Yamatokage

Les yamatokage sont des lézards géants qui vivent dans les régions de collines du Nippon.

Caractéristiques : utilisez le Lézard des Rocs du Maître des Runes.

Remarques Culturelles : Certains yamatokage sont réputés pour avoir une taille gigantesque (ajoutez 3D6 ou plus à la TAI, CON et FOR).

Yuki Onna

Les yuki onna sont des esprits féminins qui vivent au sommet des montagnes et leur servent d'esprit gardien. Connues sous le nom de «femme des neiges», elles sont blanches de peau et d'apparence magnifique lorsqu'elles prennent forme humaine. Si on ne les apaise pas, elles peuvent être sévères et même mortelles lorsqu'elles réprimandent un intrus récalcitrant.

Il existe des cas où des yuki onna sont tombées amoureuses d'hommes qui ont voyagé dans leurs montagnes. Une yuki onna commence sa «cours» par une visite nocturne à celui qu'elle aime, après s'être assurée que ses compagnons ne la dérangeront pas. Elle viendra en rêve au voyageur qu'elle a choisi, et engagera

avec lui un combat spirituel, combat qu'il percevra comme une rencontre sexuelle. S'il gagne, elle lui fera une faveur. Si elle gagne, elle peut se débarrasser de lui, et ses compagnons le retrouveront gelé et couvert de glace le lendemain matin ; elle peut aussi lui accorder une faveur, ou choisir de prendre forme humaine et de se marier avec lui. Dans ce cas, elle sera une femme idéale durant un certain temps. Il y a généralement une condition à cette durée. Ce peut être un nombre d'années fixé, tels que un, sept ou neuf ans ; ce peut être jusqu'à ce que l'homme remarque que sa magnifique femme ne vieillit pas ; ce peut être jusqu'à la naissance de leur premier enfant ; ou cela peut être jusqu'à ce que l'homme parle à quelqu'un de sa rencontre dans la montagne.

Yuki Onna

Carac.	Moyenne	Attributs
INT 4D6	14	Mouvement : n/a
POU 3D6+6	16-17	

Remarque : sous forme humaine, utilisez les caractéristiques des humains du Maître des Runes, en conservant l'INT et le POU de la Yuki Onna. Elle ne peut être tuée sous cette forme ; elle retourne simplement à sa forme spirituelle et sur sa montagne natale.

Pouvoirs Magiques : Amnésie, Créer une Avalanche, Créer le Brouillard, Créer et Contrôler l'Orage, Fatigue, Créer et Faire Fondre la Glace, Froid Glacial, Assoupissement, Briser une Corde, Neige, Vent.



C
A
M
P
A
G
N
E

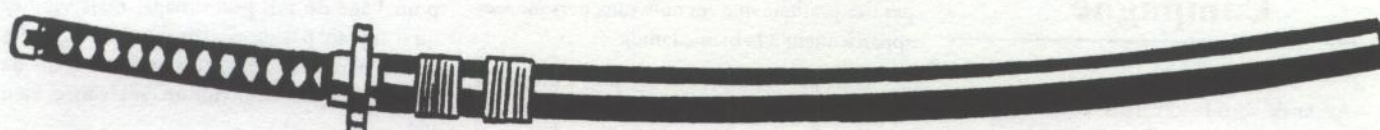
ウ
ア
ス
タ
ア
キ
セ
オ

鳥居清忠





Préparer une Campagne



En tant que maître de jeu, vous pouvez présenter de nombreuses campagnes toutes différentes à vos joueurs. Avant la première partie, décidez du type de campagne que vous voulez diriger.

Basez votre décision sur votre connaissance de l'ère samurai et sur le style de jeu où vous sentez le plus sûr de vous. En exemple, nous vous présentons une suggestion de Campagne pour la Voie du Sabre. Elle fournit toutes les informations d'arrière-plan nécessaires pour vos joueurs.

Remarques Générales

Quel que soit le type de campagne que vous avez choisi, établissez un temps de jeu qui s'écoule assez rapidement pour que vos personnages et vos PNJ puissent vieillir et changer au fur et à mesure des parties.

Nous vous suggérons de laisser passer un an entre chaque scénario important. Si le seul événement de l'année est un petit raid ou une petite besogne à la cour, l'année peut passer rapidement en une ou deux soirées de jeu seulement.

Les scénarios importants peuvent demander plusieurs soirées de jeu avant d'être achevés, mais ils resteront par la suite des événements mémorables.

Vous devriez vous préparer à créer ou à imposer vos scénarios de façon à ce qu'ils suivent les grandes lignes classiques des histoires samurai.

Cela peut comprendre de simples duels, des échauffourées au service d'un seigneur, la suppression de bandits, des raids, des conflits

de giri, et même des batailles de grande envergure. Les scénarios de ce livret et les caractéristiques de la Voie du Sabre peuvent être exploitées pour les personnages et les monstres qui peuplent vos propres scénarios.

Si vous faites attention aux détails, cela peut grandement améliorer la continuité et la profondeur de votre campagne. Lorsque vous décrivez une scène, essayez d'y inclure des détails faisant appel à au moins trois des cinq sens naturels.

Utilisez des références historiques, des luttes entre clans et des vilains notoires pour unifier votre campagne en un conte de grande envergure.

Références Historiques

Un historique est inclus dans le chapitre la Civilisation Nippone. Il indique les principaux événements historiques du Japon féodal. Vous pouvez désirer ne vous concentrer que sur quelques uns de ces événements dans votre campagne ; vous pouvez condenser tous ces événements, et n'en choisir que quelques-uns parmi eux ; ou vous pouvez ignorer l'Histoire totalement.

Au minimum, cet historique devrait vous fournir des idées d'aventures et d'endroits à visiter, paisiblement ou non.

La Lutte entre Clans

Une lutte entre clans est un outil d'intrigue terrible, qui fournit un point commun pour relier des aventures autrement indépendantes. De telles haines peuvent être héritées, et parfois durer des générations, même si une vendetta formelle est satisfaite de temps en temps.

Des aventuriers peuvent échouer dans leur katakiuchi et être forcés de rôder dans le pays en tant que rônin. Cela leur donne une chance d'être des agents libres et de vivre de nombreuses aventures excitantes, et peut-être même de se racheter par leurs hauts faits.

Une vendetta peut commencer suite aux actions d'un personnage joué, ou bien entre des PNJ qui n'ont qu'un lien distant avec les aventuriers, puis progresser suite à des événements à la cour jusqu'à ce que même ceux qui ne veulent pas prendre part à cette folie y soient inexorablement entraînés.

Chaque fois que les aventuriers reviennent d'un scénario important, ils peuvent renouveler leur part dans cette lutte. Plus ils gagnent en compétences et en prestige, plus ils sont impliqués dans le clan et ses affaires.

Vilains Notoires

Ce terme fait allusion à un ennemi que les aventuriers rencontreront plus d'une fois. Ces personnages peuvent apparaître dans les scénarios de temps en temps, en personne ou par agent interposé, pour troubler les personnages.

Ils peuvent être des clans ennemis, des parents envieux, des supérieurs tyranniques, ou des non-samurai ambitieux.

Ils peuvent n'être mauvais qu'aux yeux des personnages qui les supportent, alors que les vilains et la société samurai sont persuadés que le bon droit est du côté de l'adversaire des personnages.

Le vilain peut même être quelqu'un qui désire que les aventuriers fassent ce qu'il considère comme correct suivant son concept du bushidô.

De telles situations peuvent mener à un jeu de rôle intense, lorsque le joueur doit tenter de faire faire la bonne action à son personnage, tout en continuant à agir dans le concept de ce personnage. La résolution finale d'un tel harcèlement prolongé est un grand soulagement pour les joueurs et un bon moyen de conclure une longue campagne.

ヒロワンモルホレミム

Réaliser votre Campagne

Avant de vous lancer dans la réalisation de votre campagne, posez vous d'abord les questions suivantes :

Votre campagne aura-t-elle une base historique ? Et si oui, quand aura-t-elle lieu ?

Y aura-t-il une présence non-japonaise au Nippon ? Les personnages pourront-ils être autre chose que des aventuriers japonais, ou même être des aventuriers non-humains ?

Tous les aventuriers doivent-ils être des samurai ? Doivent-ils tous provenir du même clan ou de ses terres, qu'ils soient ou non samurai ? Doivent-ils être rônin ou heimin ? Vos joueurs joueront-ils des ninja (probablement tous du même clan ninja) ?

Vous trouverez ces questions utiles pour guider votre campagne dans ses débuts. Nous vous suggérons d'établir le groupe de personnages initial comme membres de la même famille ou vassaux du même seigneur.

Les personnages coopéreront naturellement dans leur société, et les joueurs devraient faire de même dans le jeu.

Lorsque les premiers personnages sont tués ou prennent leur retraite, les joueurs doivent créer de nouveaux personnages. Suite aux événements de la campagne, il ne sera peut-être pas très pratique que ces nouveaux personnages appartiennent à la même famille.

Vous devriez toujours être prêt à diriger la création d'un nouvel aventurier avant qu'il n'entre en jeu. Il serait stupide qu'un joueur se retrouve avec un samurai courtisan de la province de Mino alors que le reste du groupe est en vendetta contre le daimyô de Mino.

Le maître de jeu peut s'assurer un certain degré de coopération entre les aventuriers samurai en décrétant que les nouveaux personnages sont liés à certains personnages existants par le sang ou par alliance.

Dans les campagnes bien organisées où le temps passe rapidement, les fils et les filles d'anciens aventuriers pourront éventuellement devenir assez âgés pour être utilisés comme aventuriers.

Suggestion de Campagne

Lors de la première partie, faites remplir leur feuille de personnage aux joueurs. Laissez-les choisir le nom de leur personnage dans la liste fournie dans le chapitre Personnage, à moins qu'ils puissent en trouver un eux-mêmes.

Faites les aussi choisir le sexe de leur personnage, bien que tous les aventuriers guerriers, ou presque, devraient être des hommes. Tous devraient être humains.

Faites lancer 2D6+15 à chaque joueur pour l'âge de son personnage, mais vérifiez qu'il n'y ait pas de conflit entre les âges des aventuriers tirés au hasard et les besoins de votre campagne. Leur culture est civilisée, bien sûr.

Une bonne province d'origine est la province de Mikawa dans la région du Tôkaidô. Le daimyô dirigeant la province de Mikawa est Uesigi Toshimichi. Le clan auquel appartiennent les aventuriers dépend de vos propres plans.

Si vous voulez qu'ils appartiennent à un clan riche et important, utilisez le clan Sadagawa ci-après.

Si vous désirez qu'ils appartiennent à une petite famille honorable, mais relativement pauvre, qui lutte contre l'adversité, utilisez la famille Tsumiya.



Clan Sadagawa

Ce clan important est composé de plusieurs familles, et contrôle la petite ville fortifiée de Yoshida sur la route du Tōkaidō. Le clan est riche et influent dans la province. Il est dirigé par Sadagawa Kikuchiyo, âgé de 56 ans. Le plus célèbre des membres du clan est Sadagawa Naritoki, 34 ans, qui est renommé en tant que commandant militaire et duelliste éprouvé, ayant vaincu plus de 13 adversaires légalement, et au moins autant dans des duels moins légaux. Le commandant de la garnison du château de Yoshida est Sadagawa Kiyoyasu, 32 ans, le fils aîné de Kikuchiyo. Il est connu pour ses machinations visant à augmenter l'influence du clan et son utilisation oppressive des troupes lorsque ses plans échouent.

Faites lancer 1D20 à chaque joueur. Ceux qui obtiennent un résultat impair appartiennent véritablement à la famille Sadagawa. Ceux qui ont un résultat impair supérieur à 16 sont les cadets de Naritoki. Tout autre résultat impair indique qu'ils sont les neveux ou les nièces de Kikuchiyo.

Les joueurs obtenant un résultat pair sont des relations des Sadagawa. Ils ont un nom de famille différent, mais sont tout de même membre du clan Sadagawa et vivent à Yoshida. Les joueurs ayant obtenu un résultat pair supérieur à 9 sont des aventuriers qui appartiennent à la même famille, alors que ceux dont le résultat est inférieur à 9 appartiennent à des familles différentes.

Les familles des joueurs consistent chacune en 2D20 membres, sans compter les aventuriers. Si deux personnages de la même famille ont le même âge, soit ils sont jumeaux, soit l'un d'eux devrait modifier son âge, au choix.

Vous pouvez développer le reste du clan Sadagawa comme vous le désirez ou selon vos besoins.

Famille Tsumiya

C'est une simple famille jizamurai contrôlant un petit village. Le nombre total des membres de la famille est de cinq plus les aventuriers. Tsumiya Hisamasu est le père bourru et jovial de cette famille. Hisamasu est un homme aux plaisirs simples, et obstinément fier de l'indépendance de sa famille. Il travaille volontiers avec ses villageois pour garder la terre fertile et méprise les samurai des villes qui dédaignent le travail de la terre. Bien que le village soit petit et les terrains alentours trop accidentés pour supporter de nombreuses rizières, ses revenus ont fait vivre la famille depuis des générations. Hisamasu, et ses ancêtres avant lui, se sont montrés peu enclins à augmenter les terres de la famille. Toute richesse gagnée par la famille est vite perdue à empêcher les clans samurai alentours d'ajouter ses terres aux leurs. La femme de Hisamasu,



Marinomu, est une femme retirée mais éduquée, tyrannisée par la mère de Hisamasu, Chikura. Celle-ci est fâchée par le fait que la famille de la jeune femme ait eu le culot de se faire massacrer dans la dernière grande guerre, en laissant Marinomu sans parents et donc, aux yeux de Chikura, sans valeur.

Ishikawa, 24 ans, est le fils aîné de Hisamasu. Ishikawa a montré plus d'aptitudes à la guerre que tout autre membre de la famille depuis des décades. Ce fut son plan qui, trois ans plus tôt, fit échouer la tentative de la famille voisine Naotsugo de prendre le village de force. Toutefois, Ishikawa ne montre aucun signe d'ambition et semble heureux de suivre le style de vie de son père.

Komiko, 13 ans, est la plus jeune enfant de Hisamasu, et sa préférée. Elle est quelque peu gâtée par ses attentions. Bien qu'elle n'en parlera jamais à son père, elle redoute ses plans pour la marier dans la province. Elle rêve d'être envoyée à la cour impériale pour servir de dame de compagnie à une grande dame, où elle pourrait attirer l'attention d'un guerrier samurai impétueux et en faire son amant.

Faites lancer 1D20 à chaque joueur. Ceux qui obtiennent un résultat impair sont les enfants de Hisamasu. Ceux qui obtiennent un résultat pair sont des cousins des Tsumiya, avec un nom de famille différent, qui résident dans le village. Si deux joueurs font le même jet, ils

sont frères. Si deux personnages de la même famille ont le même âge, ils sont soit jumeaux, soit l'un d'entre eux doit modifier son âge, au choix.

L'occupation des parents des personnages joués dépend de leur famille. Les membres du clan Sadagawa et leurs parents proches devraient faire un jet de 1D100 sur la table suivante :

1D100	Résultat
01-11	Apprenti Sorcier
12-13	Prêtre Bouddhiste
14-41	Samurai Courtisan
42-90	Samurai Soldat
91-00	Prêtre Shinto

Les membres de la famille Tsumiya doivent se référer à l'occupation jizamurai pour leur pré-expérience. Les cousins des Tsumiya peuvent lancer 1D100 sur la Table des Occupations des Samurai (dans le chapitre Personnage) pour déterminer l'occupation des parents de leur aventurier. Une fois que cette occupation est déterminée, calculez la pré-expérience de chaque aventurier.

Déterminez la religion de chaque aventurier après leur occupation. Les Sadagawa et les Tsumiya peuvent tous décider de se dédier à un culte. Traditionnellement, les membres très religieux de la famille Tsumiya vénèrent Inari, le dieu du riz. Les Sadagawa n'ont pas de tradition correspondante.

Les Sadagawa peuvent choisir toute arme appropriée à l'occupation de leur aventurier dans la Table des Armes Nippones (dans le chapitre Personnage). Les Tsumiya ne peuvent assigner les pourcentages gagnés au cours de leur pré-expérience qu'aux armes suivantes : Kenjutsu Attaque et Parade, Poing Attaque et Parade, Dague Attaque et Parade, et Arc Long Attaque.

Chaque aventurier commence avec l'équipement standard indiqué dans la description des occupations. Les membres et parents du riche clan Sadagawa reçoivent chacun 2D100 pièces supplémentaires en décorations fantaisistes, en habits fins, en armes supplémentaires, etc...

Continuer la Campagne

Si on le désire, les aventures peuvent durer plusieurs générations de personnages. Les améliorations et les chutes de la fortune d'un clan peuvent être retracées sur un demi-siècle ou plus. Les aventuriers peuvent quitter le Nippon et s'aventurer dans le vaste monde. Plus troublants pour le wa du pays sont les étranges créatures d'origine non-nipponne et les religions étranges qui peuvent être introduites au Nippon pour être utilisées par surprise et avec beaucoup d'effet par vous, le maître de

jeu. Ou bien des événements provenant du Nippon lui-même peuvent être utilisés pour modifier le cours de la campagne. L'arrivée des Portugais au Japon, la fameuse déclaration abolissant le statut de jizamurai, ou la Chasse aux Sabres de la fin du 16^{ème} siècle sont tous des événements qui affecteront profondément un clan.

Lorsque l'inspiration vous manque, consultez vos sources. Parcourez la bibliographie du Livre du Maître de Jeu. La plupart des bibliothèques devraient avoir au moins quelques uns des livres cités. D'autres seront plus facilement trouvés dans les librairies. Allez voir un film de samurai ou de karaté - même le pire de ces films pourra généralement vous fournir au moins une idée de scénario ayant un parfum oriental.

ヒロワンモルホレミム

Les Objets Magiques

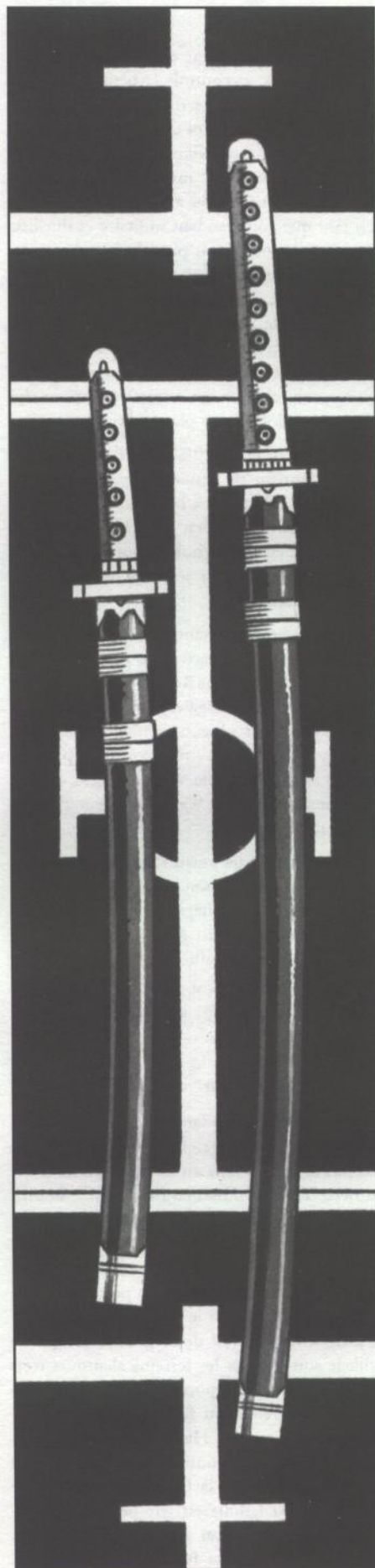
Beaucoup des objets enchantés typiques du fantastique occidental n'existent pas ou sont très rarement utilisés par la culture japonaise. Les anneaux, par exemple, sont des objets magiques communs dans les légendes européennes, mais ils ne sont pas portés du tout au Nippon.

Les bijoux personnels sont rares, et servent donc rarement de foyer à la concentration magique. Les gemmes, et particulièrement les perles, sont toutefois souvent cités comme dépositaires de pouvoirs mystiques.

Les éventails sont des objets magiques communs, les runes de l'enchantement étant peintes sur la soie ou le papier, sous forme d'idéogrammes ou de peintures exquises. Les sorciers utilisent souvent les éventails pour y inscrire leur mandala. Les parasols sont parfois enchantés de manière identique.

Les bâtons et les cannes sont souvent enchantés. Des foyers religieux sont souvent incrustés dans les objets sacerdotaux tels que les rosaires et les reliquaires pour les bouddhistes, et les miroirs pour les shintoïstes.

Les pinceaux et les blocs d'encre sont souvent utilisés en connection avec les sorts d'illusion et les sorts qui manipulent ou créent la matière. Dans ce cas, l'utilisateur doit généralement peindre une image de l'objet ou de l'effet désiré, mais il peut aussi être nécessaire de tracer les symboles chinois décrivant le résultat recherché. De tels objets nécessitent parfois une utilisation réussie d'une compétence d'Artisanat avant que la magie ne puisse agir. L'utilisation d'une compétence de Ki en Artisanat, en conjonction avec un pinceau ou de l'encre magique, a un effet synergétique, qu'il vaut mieux que les maîtres de jeu déterminent au cas par cas.



Les tambours sont utilisés dans toutes sortes de magie, à la fois séculaires et religieuses. Ils sont souvent utilisés dans les sorts affectant le temps, surtout dans la magie de l'orage, et dans les sorts de conjuration ou de commandement.

Les sorts de combat utilisent généralement des armes ou des pièces d'armure comme foyers, tout comme leurs équivalents européens.

Les Nippons préfèrent une approche simple et harmonieuse des objets magiques. Un sabre comportant quarante deux matrices de Détection (d'une Substance) serait considéré comme impie par la plupart des samurai - un sabre doit être pur et dédié simplement à son but, avec des sorts qui augmentent son efficacité au combat.

Objets Enchantés Spéciaux

N'ayez pas peur de créer des objets magiques que l'on ne peut pas réaliser avec les règles d'Enchantement de RuneQuest. Les effets du Ki en Artisanat et la présence de myriades de kami fournissent toutes les justifications dont vous aurez besoin pour expliquer l'existence de ces objets.

Sabres

Même dans notre monde, il y a quelque chose de magique dans les sabres japonais. Au Nippon, c'est encore plus marqué. Il y a peu d'honneurs supérieurs à celui de porter une lame forgée par un véritable artisan.

Les meilleurs forgerons de sabre du Japon sont renommés dans tout le pays. Beaucoup sont des prêtres d'Inari. Leurs rituels sont longs et secrets, et prennent bien trop de temps pour être pratiqués par les aventuriers. De tels artisans produisent, au mieux, une ou deux lames par an. Peut-être une fois dans sa vie, un véritable artisan dévoué à sa cause produit-il une lame qui est aux lames de maître ce que celles-ci sont aux lames ordinaires.

Habituellement, le porteur de la lame doit dépenser un ou plusieurs points de magie pour activer la puissance de l'épée. En tout cas, la lame doit être utilisée en combat pour que sa magie fonctionne.

Il y a une grande différence entre ces lames et les sabres enchantés ordinaires. Ces derniers agissent comme des matrices de sort ou de points de magie (ou comme l'enchantement qui a été posé dessus).

Mais une lame de maître a une âme, parce qu'un kami y réside. Le kami s'attend à recevoir une déférence et une adoration correcte, et peut demander certains sacrifices de la part de son utilisateur. Si on lui déplaît par un com-

portement irrespectueux ou déshonorant, non seulement il peut refuser d'utiliser sa magie, mais il peut l'utiliser au détriment de son utilisateur.

Un maître dans l'art de forger les sabres ne vend jamais une lame de maître. Seuls ceux ayant la réputation d'un grand courage et d'un grand honneur peuvent espérer recevoir le don d'une telle arme. Traditionnellement, celui qui reçoit un tel cadeau doit en faire un en retour. La plupart du temps, ce don se fait sous forme d'argent, une somme de cent mille (ou même d'un million) de pièces étant jugé à peine suffisant. Parfois, lorsque celui qui reçoit la lame est un samurai pauvre, le cadeau est une preuve de sa valeur et de ses prouesses, dignes du sabre et d'une vie dédiée au code du bushidô.

Il est rare qu'un maître dans l'art de forger les sabres mette la main à une autre arme. Lorsqu'il le fait, l'arme choisie est presque toujours une yari ou une naginata.

Voici quelques suggestions de pouvoirs pour vos lames de maître :

1) Effet de Vivelame permanent. Lancez 2D6-5 pour déterminer le nombre de points de Vivelame. Traitez les résultats de 0 ou inférieurs comme 1.

2) Bonus à la FOR, la DEX et/ou la CON de l'utilisateur. Lancez 1D10 et consultez la table ci-dessous.

Bonus aux Caractéristiques	
1D10	Résultat
1-2	+2D6 à la FOR
3-4	+2D6 à la DEX
5-6	+2D6 à la CON
7	+1D6 à la FOR et à la DEX
8	+1D6 à la FOR et à la CON
9	+1D6 à la DEX et à la CON
10	Relancez les dés et ajoutez les résultats

3) L'utilisateur peut attaquer et parer des adversaires qu'il ne voit pas ou sur ses côtés ou son arrière sans malus.

4) Dissipe les sorts dirigés sur l'utilisateur et les sorts protecteurs des adversaires touchés par la lame. Lancez 2D6-5 pour déterminer la valeur anti-magique du sabre. Traitez les résultats de 0 ou moins comme 1. Les sorts rencontrés qui ont moins ou autant de points que cette valeur anti-magique sont annulés.

5) En combat, l'utilisateur devient Fanatique (sur un jet de 1-5 sur 1D6) ou Berserk (sur un jet de 6 sur 1D6), comme s'il utilisait le sort correspondant.

6) Effet d'Épée de Vérité permanent.

Missions

Tous les samurai doivent remplir leurs devoirs envers leur seigneur. Ce devoir n'est pas toujours facile, et il n'est pas toujours commode, mais c'est toujours un honneur que de servir son maître.

Les deux scénarios suivants devraient être utilisés pour présenter aux joueurs la vie au Nippon. Ils sont prévus comme une introduction et sont adaptés à la fois aux joueurs et aux maîtres de jeu débutants.

L'Escorte

L'appel est venu du Seigneur Uesigi Toshimichi, daimyô de la province de Mikawa et suzerain des aventuriers. C'est leur tour de le servir. Ils enfilent leurs vêtements de voyage, leur geta (sandales de bois) pour élever leurs pieds au-dessus de la boue, et leur kesa (chapeau de paille) pour s'abriter du soleil. Leur armure et leurs armes autres que le dai-shô sont restées chez eux, puisqu'ils ne sont pas appelés à la guerre. Ils prennent congé de leur famille et le groupe s'en va.

Le voyage jusqu'à Okasaki est agréable dans la douceur du printemps. La route du Tôkaidô est envahie par des voyageurs se hâtant vers leur destination, heureux d'être libérés du froid de l'hiver. Dans les rizières, on peut voir des rangées de paysans en train de repiquer les jeunes pousses de riz. Leurs chants joyeux dédiés à Inari, et le contrepoint des prières et des flûtes des prêtres shintô remplissent l'air et donnent une atmosphère de fête à ce voyage.

Okasaki serait une grande cité en Europe. Ici, elle est petite. La foule encombre les rues, les voyageurs restent bouche-bée devant le paysage, les boutiques des marchands sont assaillies par des clients enthousiastes, les colporteurs vantent leurs produits, et des samurai flânent ou se pressent de remplir leurs devoirs. Sur une colline, à l'extrémité ouest de la cité, clairement visible au-delà de multiples rangées de maisons, se trouve la forteresse du château du Seigneur Uesigi. Son éminence rend la traversée de ces rues inconnues facile.

Plusieurs fois, des jeunes femmes hèlent les aventuriers, leur proposant une nourriture merveilleuse et leur vantant le cadre reposant de l'auberge pour laquelle elles travaillent, juste ce qu'il faut pour des voyageurs fatigués. Chaque fois, la jeune fille est attristée d'ap-



prendre la destination des aventuriers, tristesse qui disparaît instantanément lorsqu'elles aperçoivent un autre client potentiel approcher dans la rue.

La lettre du daimyô sert de laissez-passer aux aventuriers et leur permet d'entrer dans l'enceinte du château. Un samurai amical, portant des vêtements marqués du mon héraldique Uesigi, les escorte jusqu'aux baraquements des soldats célibataires, où ils peuvent se reposer et se laver après leur voyage.

Le lendemain, avec plusieurs autres samurai, ils reçoivent un casque jingasa (6 points d'armure), un surcot semblable à une veste et une lance, tous marqués du mon Uesigi. Tomita Masanari, un samurai vétéran, annonce à l'escorte : « Nous devons accompagner le seigneur Uesigi Tametaka dans son voyage jusqu'à la cité de Senpu, dans la province de Suruga. Le seigneur Uesigi considérera durement tout rustre qui embarrassera son neveu Tametaka. Ne créez aucun trouble en Suruga. Les choses vont déjà assez mal avec le clan Shiki. Wakarimasuka ? Compris ? ». Peu après, la procession se forme. Le seigneur Uesigi et Tametaka sortent du château en discutant tranquillement. Le neveu entre dans un kago (palanquin). Les quatre porteurs le soulèvent alors qu'un page commence à leur frayer un chemin. Six samurai à la mise superbe précèdent le kago. Masanari et les douze gardes, y compris les aventuriers, le suivent.

Le voyage jusqu'à Senpu est tout à fait calme. Durant les cinq jours du voyage, les aventuriers peuvent discuter avec les autres gardes et Masanari. Les samurai bien mis sont des hatamoto, des vassaux de confiance, et leur rang social leur interdit toute conversation avec de simples gardes. Il en est bien sûr de même pour Tametaka. Le meilleur moment pour discuter est la soirée, lorsque le groupe s'arrête dans l'une des auberges que l'on trouve tout au long du Tôkaidô. Les autres gardes ne savent rien de plus que les aventuriers et sont tout aussi curieux.

Tout le monde sait que les Shiki sont de grands rivaux des Uesigi. Ces deux clans se sont longtemps disputés la propriété de la province de Totomi, et cet intérêt pour une guerre supplémentaire est habituel au château. Tametaka est en quelque sorte en mission diplomatique. Les ordres donnés de ne pas créer d'ennuis semblent indiquer que le Seigneur Uesigi cherche un dénouement pacifique à l'affaire. Mais on ne sait pas si c'est définitif, ou si ce n'est qu'un stratagème destiné à renforcer un front pendant que le Seigneur Uesigi se prépare à agir sur un autre.

L'approche de Senpu offre un paysage vivifiant, avec le grand Fuji-San qui s'élève au loin derrière la ville. Mais toute pensée sur la majestueuse beauté de la nature disparaît bientôt dans les réalités de la traversée de la foule aux portes de la cité. Les lettres présentées par les

hatamoto aux gardes de la porte provoquent l'arrivée précipitée d'un hatamoto Shiki et de sa propre escorte. Le groupe est mené à un manoir juste à l'extérieur de la cité, et s'y installe confortablement. Dans l'entrée, des serveurs placent les lances des gardes sur un présentoir. Les katana des samurai sont recueillis par les serveurs dans un linge, afin de ne pas souiller leur noble lame par un contact avec des personnes aussi viles, et précautionneusement placées sur des présentoirs. Le hatamoto Shiki s'incline : « Considérez ce manoir et ces serveurs comme étant les vôtres, Seigneur. Je vais informer mon Seigneur de votre arrivée. Nos gardes veilleront à ce que vous ne soyez pas dérangés ». Il se retire mais son escorte reste là, et prend place aux portes du manoir. Il revient quelques heures plus tard, et annonce que le Seigneur Uesigi Tametaka sera reçu au château. Tametaka et les hatamoto récupèrent leurs katana, et sont escortés jusque dans la cité. L'escorte samurai Uesigi est informée qu'elle doit rester au manoir et attendre le retour de ses supérieurs.

L'attente est aisée. Le manoir est bien meublé, nourriture et sake y abondent et les servantes sont consentantes. Tout cela réuni forme un traitement agréable pour les samurai. Trois jours passent. Masanari a des crises de soucis, mais celles-ci passent vite. « Les Nobles ! Ils parlent, ils parlent et ils nous oublient, nous autres pauvres samurai. Ah, je suppose qu'il fallait s'y attendre. Ils profitent probablement des geisha de ce château. C'est le karma, non ? » Il rit, principalement pour lui-même, et emmène une nouvelle flasque de sake sur la véranda arrière.

Le matin du quatrième jour est assez frais. Les membres de l'escorte, bien au chaud entre leur futon et leurs couvertures piquées, sont encore tous endormis ou assoupis. Ils sont réveillés par les jurons d'un des autres samurai. « Stupidess femmes ! Les feux devraient être allumés à l'aube. Où êtes-vous, jeunes idiots ? ... He ! ... Où sont-elles ? ».

Les servantes sont parties. Une fouille rapide montrera qu'il ne reste plus que l'escorte samurai Uesigi et les porteurs du kago dans l'enceinte du manoir. A l'extérieur des murs, les samurai Shiki montent encore la garde. Le moment est tout à fait indiqué pour faire monter la tension et l'appréhension dans l'escorte samurai. Encouragez les joueurs à réfléchir à la situation où ils se trouvent. Rappelez-leur les ordres : protéger le neveu, rester dans le manoir jusqu'à ce qu'il revienne, et ne pas causer d'ennuis. Masanari essaie de prévenir toute action irréfléchie. Il voit les contradictions qui posent le problème. Sans information supplémentaire, il y a trop de chances pour que l'on fasse juste le contraire du nécessaire. Mais l'inaction peut être encore pire.

Une complication supplémentaire vient bientôt s'ajouter à la situation. Les discussions

de l'escorte sont interrompues par un bruit de choc mou dans les buissons qui bordent le mur extérieur. Une fouille rapide permet de découvrir le corps ensanglanté et inconscient d'un des hatamoto Uesigi, qui a apparemment escaladé le mur, malgré la gravité de ses blessures. Il meurt juste au moment où l'escorte le découvre. Mais dans sa main tendue, on peut voir un morceau de papier. On peut y lire des caractères tremblants, tracés de son propre sang : « Trahison... abattu Tametaka... troupes... Shiki ».

Les samurai Uesigi font face à un dilemme. Ils ont échoué dans leur mission, qui était de protéger le neveu. Doivent-ils essayer de le venger ? Quiconque entreprend une telle action n'a plus qu'à espérer avoir un meilleur karma dans sa prochaine réincarnation. Prendre un château d'assaut à une douzaine, c'est un véritable suicide. Doivent-ils se faire seppuku pour racheter leur échec ? Cela rachètera leur manque de loyauté passé, mais en créera un autre envers le seigneur Uesigi. Doivent-ils essayer de prévenir leur seigneur de la trahison ? C'est le choix le plus sage, mais aussi le plus dangereux. Et, bien sûr, même s'ils réussissent, ils devront peut-être encore se faire seppuku pour expier la mort du neveu.

L'Evasion

A l'insu de l'escorte, un groupe important de samurai Shiki doit quitter le château de nuit, pour minimiser les risques de se faire remarquer par des espions Uesigi. Ces samurai se rendront au manoir avec ordre de massacrer tous les Uesigi présents. La situation de l'escorte est désespérée. Il y a 17 Uesigi dans le manoir : quatre porteurs non-combattants, tremblants de peur, une douzaine de samurai, aventuriers compris, et Masanari. En jetant un oeil par-dessus les murs, ils peuvent repérer au moins 20 gardes Shiki, chacun armé d'une lance et du dai-shô. Les katana et les yari des Uesigi sont enfermés dans les présentoirs. S'ils les brisent, cela pourra attirer l'attention. Mais ils devraient tous réaliser rapidement que les Shiki les feront exécuter (si aucun des joueurs n'arrive à cette conclusion, Masanari les en informera). L'escorte peut décider de s'enfuir. C'est certainement l'intention de Masanari. Une fuite de jour sera remarquée et déclenchera une poursuite pratiquement immédiate. Une fuite de nuit a plus de chances de réussir. Laissez les joueurs décider de leur stratégie.

Les gardes Shiki comprennent 1 guerrier excellent, 9 bons guerriers et 10 guerriers moyens. Ils ne portent aucune armure autre que leur casque jingasa et ont ordre de ne laisser personne quitter l'enceinte du manoir. Leur commandant est au courant de la trahison et maintient une surveillance étroite pour éviter toute évasion.

Masanari est un Excellent guerrier ; les PNI de l'escorte ne sont que des guerriers Moyens. Les porteurs, s'ils sont forcés de combattre, se feront simplement abattre. L'évasion est laissée à votre imagination et à celle des joueurs.

La Fuite

Une fois que les Uesigi se sont échappés et qu'ils ont fui la ville, les survivants peuvent se regrouper dans la forêt proche. Les Shiki survivants perdent leur temps à se regrouper et à envoyer chercher des renforts au château. Les Uesigi doivent prendre la route du retour. La route du Tôkaidô, bien qu'elle soit la plus rapide, n'est pas la plus sûre, comme le montrent rapidement les courriers Shiki qui l'empruntent au galop. Les Uesigi seraient vite rattrapés par les cavaliers Shiki. Masanari suggère de voyager en rase campagne, au moins tant qu'ils ne seront pas en territoire sûr.

Les Uesigi marchent toute la nuit, essayant de couvrir autant de distance que possible. Le jour, ils s'arrêtent pour se reposer. Des groupes d'hommes à leur recherche passent les bois au peigne fin, mais aucun ne découvre les fugitifs. C'est une bonne occasion pour vous d'effrayer vos joueurs avec des découvertes presque réussies ou d'autres risques de ce genre.

Lorsque le soir arrive, les Uesigi sont affaiblis et tourmentés par les fumets qui leur parviennent d'un peu plus bas sur la colline. Il leur faut absolument trouver de la nourriture s'ils veulent voyager rapidement. Le premier cercle de patrouilles les a dépassés, et ce pourrait être une bonne opportunité pour trouver assez de nourriture pour finir le voyage. Dans

une petite vallée en dessous d'eux se trouve un village. Ils ont vu le samurai qui y réside et ses hommes partir à cheval pour se joindre aux recherches. Ils n'ont plus qu'à tendre la main pour combler leur faim. Si un des membres du groupe a des remords d'ordre moral, Masanari leur rappelle que les villageois sont des ennemis, après tout. De plus, il n'est pas besoin de les tuer.

Ceux-ci n'offrent aucune résistance aux Uesigi. Alors que ceux-ci sont en train de faire le plein de provisions, un bruit de cloche attire soudain leur attention. Un des villageois a couru jusqu'à la maison du samurai et donné l'alerte. Celle-ci semble d'abord n'avoir aucun effet. Mais avant que les Uesigi ne puissent disparaître dans les bois, une galopade soudaine annonce l'arrivée de six samurai Shiki, deux Bons et quatre Moyens. A quelque distance derrière eux, les Uesigi peuvent entendre les cris d'un groupe d'hommes d'infanterie (20 guerriers Ashigaru). Si les Uesigi peuvent tuer ou se débarrasser des cavaliers avant l'arrivée de l'infanterie, ils pourront s'échapper aisément dans les bois. Les ashigaru poursuivront les fugitifs dans les bois en une bataille mouvante jusqu'à ce qu'ils aient perdu la moitié de leurs hommes. Les ashigaru suivants rompront alors le combat pour s'enfuir.

Il est conseillé, dans un but dramatique, de faire tuer les derniers NPC Uesigi dans cette bataille et cette poursuite. Chacun peut tuer son homme avant de mourir, ou bien une partie peut être tuée par une volée de flèches des samurai à cheval. Il ne serait pas inutile de rappeler leur mission aux personnages, par l'intermédiaire dramatique d'un Masanari mourant.



La Cour des Tengu

Une fois que les survivants de l'escorte (qui devraient maintenant tous être des personnages joués) se seront enfuis du village et qu'ils auront échappé à la poursuite, ils pourront voyager sans problème pour le reste de la nuit. Le maître de jeu peut continuer à leur imposer la tension des découvertes presque réussies le lendemain, alors qu'ils se cachent et soignent leurs blessures.

La nuit suivante est une bonne nuit pour voyager. La lune, presque pleine, parfois voilée par des nuages qui disparaissent rapidement, illumine le chemin. Le groupe progresse rapidement et sans problème, jusqu'à ce qu'ils aperçoivent une silhouette debout dans une flaque d'ombre, sous les arbres, de l'autre côté d'une clairière qu'ils sont en train de traverser. La silhouette les hèle d'une voix profonde et croassante : «Stop, intrus ! Qui trouble la paix de Kashi-no-Kenshû avec ces bruits de course, ces paroles rudes et ces mauvaises manières ?».

Si les aventuriers essaient d'attaquer ou de fuir, la silhouette déplie deux grandes ailes et disparaît dans les arbres, hors de portée d'arme. Une courte traversée des buissons ramène les aventuriers dans la même clairière, où ils sont la cible de rires durs et croassants comme le cri des corbeaux. Aussi souvent qu'ils essaieront de quitter la clairière, leurs pas les ramèneront toujours à elle.

Si les aventuriers désirent parler, la silhouette sort de l'ombre, et ils peuvent voir que c'est un tengu. Un jet d'écouter réussi révèle un doux bruissement de feuilles tout autour de la clairière. Le premier tengu accueille tout mensonge sur les origines des aventuriers avec un coassement rauque. Il encourage le groupe à lui raconter sa véritable histoire avec une attention polie et quelques questions bien choisies. Son but est de faire dire aux aventuriers leurs intentions et leurs plans. Une fois ceci fait, il dit : «Mais vous êtes fatigués et hagards, nobles samurai. Rafraichissez-vous ici et oubliez vos soucis pour un temps». Sa main tendue indique une fête préparée dans la clairière, là où les Uesigi n'avaient rien remarqué auparavant.

Derrière la table de fête, sur un rocher plat, est assis un homme corpulent et imposant, avec un grand nez rose. Sa face épanouie est encadrée d'une tignasse de cheveux blancs qui volètent au vent d'un éventail de plumes qu'il tient de la main gauche. «Apportez des coussins pour ces grands seigneurs ! (Se tournant vers les Uesigi) Asseyez-vous, mes hôtes». Si les Uesigi essaient de refuser, dix tengu descendent des arbres voisins et entrent dans la clairière. Si les Uesigi essaient de combattre pour partir, les tengu combattront pour les désarmer et les capturer. Si, avant ou après l'intimidation, ils acceptent l'offre du gros homme, celui-ci continue : «Je suis Kushi-no-

Kunshû, seigneur des vents siffleurs et des chênes aux feuilles sombres, escrimeur renommé et poète sans pareil, appréciateur des classiques chinois et de la bonne musique».

Si personne ne perçoit l'invitation, après une courte pause, un des tengu dit : «Il est de coutume que les invités donnent leurs noms et leurs accomplissements». Le but du tengu est de choisir les défis à venir de sorte qu'ils mettent l'accent sur des compétences importantes pour chacun des personnages.

Après un long festin et avoir beaucoup bu, les tengu rassemblés (20 ou 30 autres se sont joints au groupe) commencent à demander «Les défis !». Les défis sont connus sous le nom «du sabre, de la plume et de la personne», et sont utilisés par les tengu de Kashi-no-Kunshû pour juger leurs hôtes. Ce sont des tests de compétences, de prouesses et de connaissances dans toutes les matières martiales, artistiques et physiques. Chaque Uesigi sera opposé à un tengu dans une épreuve. Chaque Uesigi peut y participer qu'une fois, à moins qu'ils ne soient pas assez nombreux pour compléter un tour.

Un tour consiste en trois tests : un guerrier, un artistique et un de prouesse physique. Aucun test n'est répété. Donc, une fois qu'un défi au Kenjutsu aura eu lieu, il faudra utiliser d'autres armes pour le test martial. Si un samurai n'a pas l'arme nécessaire pour un test martial, un tengu la lui prêtera. Les tours continuent jusqu'à ce que chaque Uesigi y ait participé au moins une fois. Les tengu réagiront en fonction des résultats obtenus par les humains :

Gagner un défi : 2 points
Entrer dans un défi sans hésiter : 1 point
Perdre gracieusement : 1 point
Les Uesigi n'ont pas essayé de rejeter l'hospitalité tengu : 3 points
Les Uesigi n'ont pas attaqué ou fuit le premier tengu rencontré : 2 points
Les Uesigi n'ont jamais attaqué les tengu : 2 points

Les tengu entrent toujours dans les défis sans hésitation, et perdent gracieusement 90 % du temps.

Leur niveau dans la compétence choisie pour le défi, quelle qu'elle soit, est 3D6x5 %. Lancez les dés pour chaque défi.

Le Sabre

Les défis guerriers sont faits avec des armes émoussées. Ils sont gagnés comme de véritables combats, mais un coup réussi n'inflige que 1D4 points de dégâts.

Un coup porté dans une zone vitale fait gagner le combat, et les deux combattants sont soignés.

La Plume

Ce défi oppose deux personnes dans une compétence artistique telle que la poésie ou la calligraphie, ou dans une compétence comme la littérature classique. Chaque participant fait un jet sous sa compétence jusqu'à ce que l'un réussisse son jet et que l'autre le manque. Il a alors gagné le défi.

La Personne

Oppose des compétences dans une activité physique telle que l'escalade ou le saut, ou un attribut physique (telle que la force dans un combat de lutte).

Si les Uesigi sont battus par les tengu, Kashi-no-Kunshû semble satisfait. La fête dure encore quelques heures, puis il permet au Uesigi de partir. Alors qu'ils reprennent leur chemin, ils se sentent reposés et alertes.

S'ils désirent emporter de la nourriture tengu dans leur voyage, Kashi-no-Kunshû leur permet de remplir leurs sacs.

Si les Uesigi battent les tengu, Kashi-no-Kunshû annonce : «Je suis satisfait. Quel cadeau pourrais-je faire qui soit digne de ces samurai courageux et accomplis ?». Les tengu se mettent à hurler des réponses : «De bons sabres ! Non, des armures ! De l'or ! Des chevaux ! Du sake ! Des geisha !». Les cris s'éteignent et les tengu se tournent, interrogateurs, vers leurs invités.

C'est le test final. On attend que les Uesigi annoncent leur propre récompense. Leur choix sera à la mesure de leur valeur. S'ils demandent simplement à ce qu'on les laisse aller ou un moyen d'accélérer leur voyage, Kashi-no-Kunshû est tout à fait satisfait, sachant que pour eux, c'est leur devoir qui importe. Il enverra un messenger tengu au château Uesigi pour prévenir leur seigneur de la trahison Shiki et pour lui conseiller de récompenser ses loyaux serviteurs.

Si les Uesigi demandent à ce que l'on envoie un messenger, Kashi est déçu, mais le fait, attristé par le fait que les Uesigi demandent à d'autres de remplir leurs devoirs. Le messenger tengu prévendra le Seigneur Uesigi, mais ne lui conseillera pas de récompenser les samurai. La fête se calmera rapidement. Les aventuriers glisseront dans un sommeil agité pour ne se réveiller que le matin, dans une clairière vide.

Si les samurai demandent des biens matériels ou des plaisirs personnels, leurs requêtes sont honorées, mais la soirée se déroule comme ci-dessus et les marchandises fournies ne sont plus que des tas de guano le lendemain matin. Une récompense appropriée pour des samurai qui pensent à eux avant de penser à leur maître.



Retour au Château Uesigi

Le reste du voyage est tout à fait calme. Le matin suivant la rencontre des tengu, les Uesigi découvrent qu'ils ne sont plus très loin du territoire Uesigi. S'ils atteignent un relais sur la route du Tōkaidō, ils pourront réquisitionner des chevaux et se rendre au château Uesigi.

Si les samurai ont réussi les tests de la cour tengu, le daimyō connaît déjà leur histoire. Il a mobilisé ses forces à temps pour stopper l'attaque surprise préparée par les Shiki. Si le maître de jeu le désire, il peut faire jouer quelques escarmouches entre une petite force de Uesigi dirigés par les personnages et l'avant-garde Shiki. De telles actions démontreront aux généraux Shiki qu'ils ont perdu l'avantage de la surprise et ils arrêteront alors leur offensive. Le Seigneur Uesigi Toshimichi Sama se repliera également, ne désirant pas encore déclencher une guerre à grande échelle.

Si les aventuriers échouent aux tests des tengu, leur avertissement arrive trop tard. Les Shiki ont déclenché l'offensive. Le maître de jeu devrait diriger le cours de la guerre de façon à ce que cela convienne à sa campagne. S'il désire faire des aventuriers des rôlins libres d'errer dans la campagne au cours de leurs aventures, les forces Shiki l'emportent, et brisent le pouvoir des Uesigi. Sinon, les Shiki envahissent la province de Totomi et proclament qu'elle leur appartient.

Les Uesigi sont affaiblis, mais pas détruits. La bataille cesse, mais les tensions demeurent. Les deux partis essaient de renforcer leur position par l'intrigue, tout en se préparant pour une guerre totale.

Dans tous les cas, l'escorte samurai n'aura pas à se faire seppuku pour ne pas avoir pu protéger Tametaka. Toshimichi-sama est impressionné par leur loyauté envers lui et par leurs efforts pour le prévenir. De plus, bien qu'il ne le confie pas à l'escorte, il n'était pas sûr que son neveu survive à l'hospitalité des perfides Shiki. Au lieu de cela, il loue leur dévotion envers lui, qui est celle que le code du bushidō demande d'un samurai.

ヒロワンモルホレミム

L'Avant Poste

Tout véritable samurai est heureux d'être appelé au service de son seigneur. Les aventuriers devraient donc être contents de recevoir leur convocation au château Uesigi. On est au printemps. Cette saison leur rappelle une autre convocation et les événements qui ont suivi. Peut-être leur karma sera-t-il meilleur cette fois.

La convocation, sous le sceau du daimyō, provient de Uesigi Saburō. Saburō est un général jeune mais déjà connu dans le clan. Il était

présent à la bataille décisive de la dernière offensive Shiki. En fait, il a conduit ses vassaux personnels dans une charge vaillante qui a permis de décider de l'issue de la bataille, en faveur des Uesigi. Saburō est connu pour être tenu en haute estime par Toshimichi.

Après l'attente habituelle, les aventuriers sont amenés en présence de Saburō. A ses côtés, un hatamoto prend la parole : «Je suis Tomira Ujiharu, honoré de servir le Seigneur Saburō. Le Seigneur Saburō souhaite que vous acceptiez l'honneur de le servir dans le poste frontalier de Kaiida.

Une force d'ashigaru vous accompagnera pour prendre la relève des troupes qui s'y trouvent. Un des soldats, un certain... (pause)... Maigo est originaire du village et pourra vous servir de guide. Le Seigneur Saburō a aussi quelques lettres à vous confier. Celle-ci est destinée à Ito Tsuneo, le commandant de la forteresse, et celle-là à Tobe Yoshi, le jizamurai qui possède le village de Kaiida. (Nom du personnage ayant le plus grand Honneur)-san, veuillez transmettre ces lettres à leurs destinataires, en toute sécurité».

Le hatamoto indique ensuite que l'audience est terminée. Les personnages qui désirent poser des questions peuvent facilement voir que Saburō-sama trouve cela sans utilité. Une obéissance immédiate sera bien plus efficace pour gagner son estime. Un samurai les escorte jusqu'aux baraquements ashigaru pour rassembler les vingt hommes qui doivent partir.

Les aventuriers ne sont jamais allés à Kaiida, mais en ont entendu parler. Une expression locale, «pauvre comme les rizières de Kaiida», est utilisée ironiquement pour indiquer la richesse. Le village se trouve au nord de la province de Mikawa, et est également renommé pour la beauté de ses feuillages en automne. Le Seigneur Toshimichi est connu pour s'y rendre, lorsqu'il le peut, pour admirer les changements de couleur. Maigo est une personne tapageuse et à la langue bien pendue pour un paysan. Il se laisse généralement aller quand il parle à des samurai, mais il essaie vite de se rattraper et d'être poli. Il est moins impertinent que prêt à plaire et quelque peu oublieux de sa caste, surtout lorsqu'il parle à ceux qu'il considère comme ses «compagnons d'armes». Il dit aux aventuriers : «Hai, samurai-sama, je suis de Kaiida. C'est un beau village si vous n'avez pas peur de vous y ennuyer. Planter le riz, s'occuper du riz, récolter le riz, regarder les arbres, se geler le cul et recommencer le tout. Mais vous n'aurez pas à faire tout cela... au moins en ce qui concerne le riz, eh eh... euh... euh... je veux dire, vous devriez trouver votre poste agréable là-bas, seigneurs. La frontière est habituellement calme. Patrouilles hebdomadaires. Fouille des voyageurs. Pas grand-chose. Devrait pas y avoir de problème avec les Shiki, vu qu'on leur a mon-

tré qu'on était des durs l'année dernière. Eh bien, peut-être qu'on aura un poste plus intéressant l'année prochaine. Cela pourrait être pire, non ?».

Kaiida

Le groupe quitte la cité d'Okasaki par un jour clair et lumineux. L'air matinal se condense au contact du souffle des hommes et des chevaux de bât que le Seigneur Saburô a fourni pour transporter les armures, armes supplémentaires et biens personnels des aventuriers, ainsi que les différentes provisions que le hatamoto n'a pas jugé nécessaire de mentionner et qui devront être livrées à l'avant-poste.

Le voyage est tout à fait calme alors que le groupe s'enfonce dans les montagnes. Le cinquième jour, le matin est frais et le paysage dissimulé par le brouillard. Bientôt les efforts de la marche réchauffent les corps et la route, sortant de la vallée dans laquelle les aventuriers ont passé la nuit, émerge hors du brouillard.

Peu après midi, le groupe négocie la dernière montée, et peut plonger son regard dans la vallée où reposent le village et l'avant-poste de Kaiida. Leur situation surélevée leur permet de mieux voir comment est disposée la vallée. Il semble que toute la population du village soit sortie dans les rizières pour repiquer le riz. Une brise vagabonde apporte des bouffées de musique et de chants qui accompagnent les rituels

traditionnels. De l'autre côté de la rivière, le petit fort a hissé des bannières portant le nom Uesigi. Mais tout n'est pas parfait ; même d'ici, on peut voir que la rivière est haute et rapide.

Alors que le groupe descend la piste qui mène au fond de la vallée, la porte de la demeure du jizamurai s'ouvre, et une silhouette montée vient à leur rencontre. Descendant de cheval, le personnage annonce : « Bonjour, samurai, et bienvenue à Kaiida. Je suis Tobe Yoshi. Vous êtes la relève du fort ? ».

Il attend les noms des aventuriers et la confirmation de sa supposition quant à la raison de leur présence. Il dit ensuite : « Malheureusement, les neiges d'hiver ont été abondantes, et le kami de la montagne nous envoie beaucoup d'eau avec le dégel. Le gué est fermé. Je serai honoré d'accueillir d'aussi nobles samurai dans ma demeure jusqu'à ce que les eaux redescendent. Vos hommes pourront être logés chez les villageois. Venez, s'il vous plaît. Vous devez être fatigués. »

Le jizamurai les mène à sa demeure. Il appelle des serviteurs pour qu'ils s'occupent des chevaux et préparent les quartiers des ashigaru. Une fois ses invités installés, il leur présente sa femme, Kaiko. Le dîner est servi. C'est un repas délicat, bien que rustique, qui n'est troublé que par la maladresse des servantes, ce qui amène de nombreuses excuses de la part du jizamurai. Les aventuriers sont invités à se préparer à attendre que les eaux redescendent.

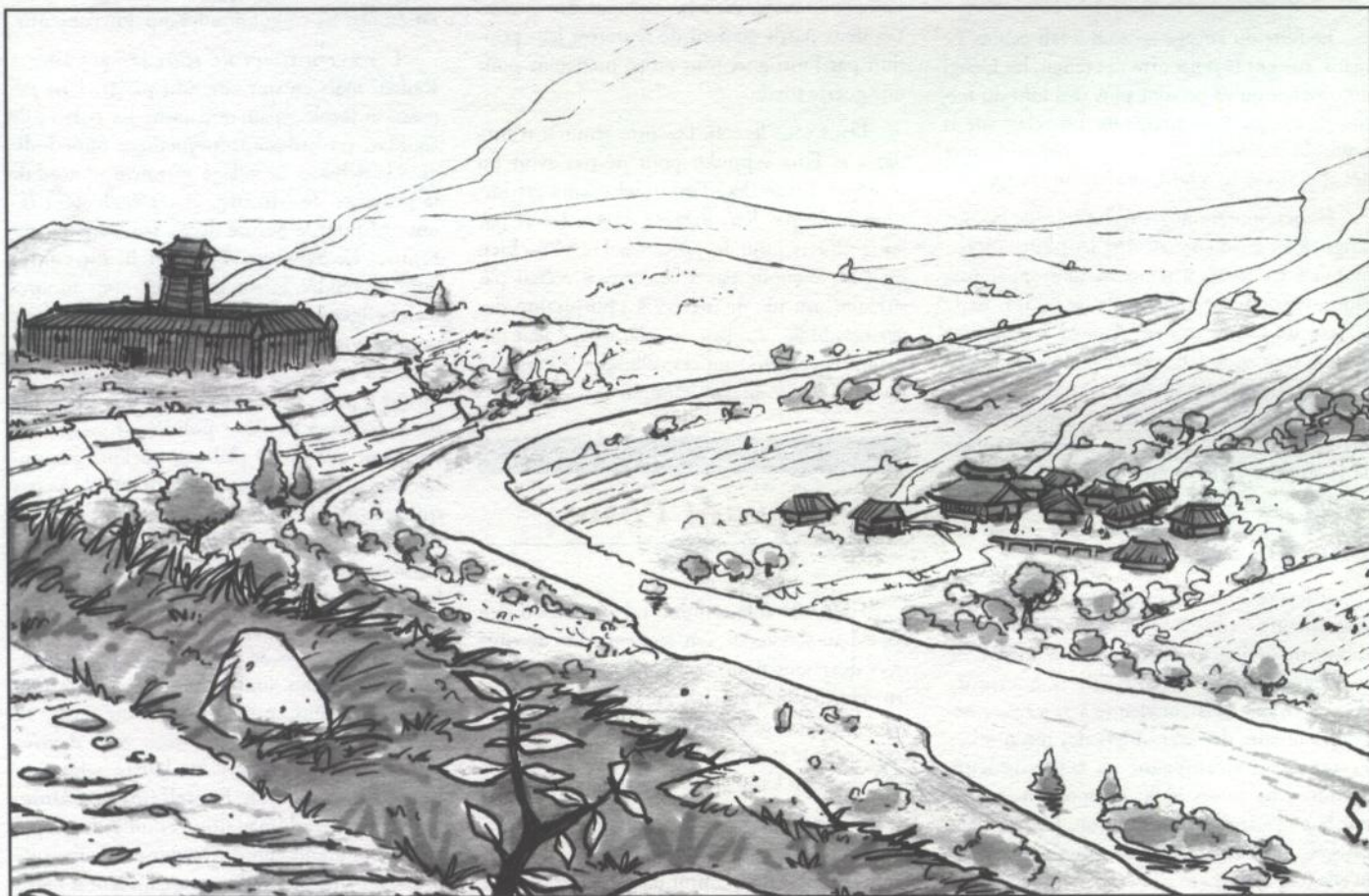
Toute tentative pour contacter le fort est vouée à l'échec. Il n'y a pas d'autre gué et la garnison du fort le sait. Elle n'essaiera pas de contacter la relève parce qu'elle sait que ce n'est qu'une question de temps avant que les eaux redescendent. Il semble que les aventuriers soient voués à un peu de repos et de vacances inattendues avant de prendre leurs nouveaux postes.

Les Apparences

Tout n'est pas pour le mieux à Kaiida. Le jizamurai et sa femme ne sont pas ce qu'ils semblent être. Ce sont des agents à la solde du clan Shiki. Leur mission est d'infiltrer Kaiida et de miner la garnison du fort, pour préparer sa prise par des forces Shiki.

Ils ont tué la famille du véritable jizamurai et pris sa place. Les serviteurs sont drogués pour les empêcher de réfléchir et de s'apercevoir de la supercherie. Les villageois, qui n'ont jamais eu de contact étroit avec Tobe Yoshi, ont été facilement trompés. Pour une nouvelle garnison, cela aurait dû être encore plus simple.

La rivière a forcé les ninja à jouer leur rôle et à accueillir les samurai de la garnison de relève. Cette promiscuité rend difficile la poursuite de la supercherie. Les ninja sont nerveux. A la moindre indication que les aventuriers ont remarqué quelque chose qui ne va pas, ils mettent en route leurs plans pour se débarrasser de la relève.



Pour supprimer ces Uesigi gênants, les ninja commencent par créer un monstre mythique. En utilisant un masque, des gadgets et des compétences ninja, ils se mettent à effrayer les ashigaru.

Une fois la «réalité» du monstre établie, ils pourront assassiner les samurai et mettre leur mort sur le compte du monstre. Bien sûr, il faudra aussi tuer quelques villageois pour mieux créer l'ambiance et donner de la vraisemblance au monstre.

Le plan commence très bien. Deux ou trois des ashigaru désertent chaque nuit où le monstre apparaît. Les ninja, cependant, luttent contre le temps. Plus longtemps les aventuriers resteront dans la maison, plus ils auront de chances de remarquer des anomalies et de découvrir que les ninja jouent le rôle des jizamurai. De plus, la rivière va finir par redescendre et les samurai du fort se joindront à la chasse au «monstre».

Une rencontre avec ces samurai, dont certains connaissent bien Tobe Yoshi, sera inévitable. Cela aurait dû être évité en invoquant la maladie lors du départ de l'ancienne garnison.

Les ninja peuvent tous deux jouer le «monstre», bien qu'au départ seul l'homme le fera. Si on commence à le soupçonner d'être le monstre, il pourra apparaître alors que le «monstre» fait son infâme travail ailleurs.

Jouer le «monstre» et se garder de toute découverte chaque nuit épuise les ninja. Chaque matin, ils semblent hagards et fatigués. Il devient de plus en plus difficile pour eux de maintenir leurs personnages de jizamurai. Ce qui commencera par leur ignorance de la disposition des objets dans la maisonnera finira par leur oubli des grâces sociales.

De plus, leur mauvaise humeur s'épanchera sur les serveurs qui, dans le brouillard de la drogue, continuent à être maladroits, avachis et négligents ; une condition que les samurai ne tarderont pas à trouver anormale.

En tant que maître de jeu, il vous faut orchestrer soigneusement la montée de la pression sur les ninja et leur désespoir croissant. Ils peuvent faire des erreurs qui conduiront même le plus stupide des samurai à découvrir leur nature. Le gué ne devrait pas être ouvert avant qu'ils ne se soient occupés du «monstre».

Déjouer un autre complot Shiki mettra les aventuriers dans les bonnes grâces de leurs maîtres Uesigi, et ceux-ci pourront les récompenser avec des rentes plus importantes (+10-20 %) ou d'excellentes armures et/ou des armes. Bien sûr, une telle reconnaissance de leur valeur attirera l'attention des espions Shiki.

Les Shiki peuvent décider que des agents aussi efficaces des Uesigi doivent être arrêtés, peut-être même la cible d'une tentative d'assassinat par des ninja.

La Demeure du Jizamurai

Ses terres sont entourées par un mur de 2m50 de haut. La cour est en terre battue. La demeure elle-même est entourée d'une véranda qui peut être fermée par des volets de bois. Les autres bâtiments de l'enceinte comprennent les quartiers des serveurs, une salle de bains séparée, un pigeonnier (vide - «Ils sont tous morts cet hiver») et une petite étable. Les jardins arrière sont arrangés avec goût en un paysage entourant un étang à koi (poissons rouges).

Les Quartiers du Maître

Les meubles et leur disposition sont ordinaires. La lettre du Seigneur Saburô, délivrée par les personnages, peut être trouvée fourrée au milieu de la literie. Elle salue Yoshi comme un vieux compagnon et lui demande de venir le voir ou de lui écrire. «Yoshi» n'a rien dit sur son contenu ou sur ses relations avec le Seigneur Saburô.

Derrière un panneau de bois, les ninja gardent leur réserve de gadgets, leurs sabres et leurs uniformes noirs. Ce sont eux qui ont ajouté ce compartiment secret, mais il faudrait un excellent œil ou un examen approfondi pour remarquer la menuiserie légèrement différente qui sépare ce panneau de ses voisins.

Salle Publique

Cette pièce est réservée aux affaires du jizamurai. A une de ses extrémités se trouve une plateforme avec un accoudoir qui accompagne le coussin où il s'assoit. Derrière la plateforme, le mur est recouvert d'un tableau représentant des grues et des carpes.

Réserve

C'est ici que sont conservés les biens et réserves de la maisonnerie. C'est aussi ici que se trouve le coffre de la famille. Il contient 35 lingots d'argent (d'une valeur totale de 450 pièces) et 3 pièces d'or d'1 koku. Les ninja ne peuvent l'ouvrir parce qu'ils n'ont pas trouvé la clef. Parmi les boîtes se trouve un coffre contenant des vêtements, des maquillages et des masques de kabuki. Ils utilisent l'un de ces masques pour faire le visage du «monstre». Si on leur demande, les ninja diront que ce coffre a été laissé là par un acteur qui demeurerait au village. Il s'est noyé en traversant la rivière. Le coffre appartient en fait aux ninja. Il fait partie de leur déguisement de voyage.

Cuisine

A la différence du reste de la maison, le sol est en terre battue. Il y a toujours un feu allumé, bien que le cuisinier puisse être ailleurs. Parmi les réserves de la cuisine est cachée une fiole de la drogue que les ninja utilisent pour engourdir l'esprit des serveurs.

Salle Principale

Tous les repas sont servis ici. La tokonoma renferme une peinture chinoise au pinceau représentant des grues. Un coffret contient une petite collection de netsuke sculptés autour du thème des créatures légendaires. C'est là l'origine de l'idée du «monstre».

Salle d'Entraînement (dôjô)

La salle a un sol en parquet poli. Elle ne contient aucun meuble autre que les présents contenant des armes de bois et une armure dans un coin. L'armure est trop grande pour «Yoshi», qui la présente comme étant celle de son père - elle est trop pauvre pour être mise en évidence. Remarquez bien que c'est la seule armure dans la maison. «Yoshi» s'entraîne ici les matins, et «Kaiko» (utilisant la naginata) les soirs.

Chambres des Invités

C'est là que seront installés les aventuriers. Elles sont bien organisées, mais ordinaires. Si l'on retourne un des tatami dans une des pièces, on découvrira une petite trace de sang oubliée datant du meurtre de Kaiko.

Le Monstre

Portant un masque de oni, un uniforme noir de ninja, et un assemblage de peaux odorantes, un des ninja hante la nuit et terrorise le village. De la peinture phosphorescente sur les yeux du masque et un liquide inflammable projeté par la bouche du masque ajoutent encore à l'aspect horrible de l'apparition. Des bombes fumigènes et les compétences des ninja provoquent ses apparitions et disparitions subites.

En tant que monstre, les ninja sont armés de nekode couverts d'ordures pour infecter les plaies des survivants.

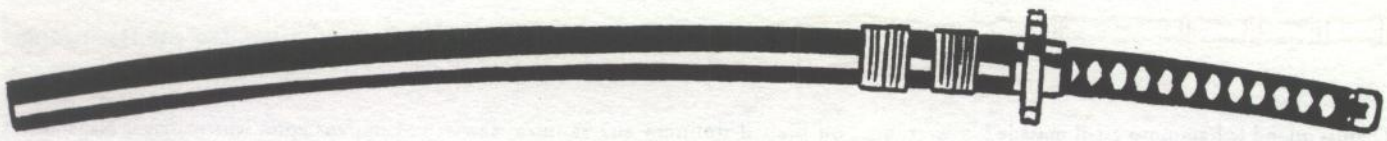
Ils préfèrent attaquer de derrière par surprise lorsqu'ils veulent tuer. Ils font une apparition tapageuse lorsqu'ils jugent que la victime risque de s'enfuir. Une personne isolée fuyant la vallée a toutes les chances d'être dévorée par une meute de loups, rendus féroces par le rude hiver, qui rôdent sur les terres avoisinantes. Si l'on retrouve un de ces infortunés, sa mort sera probablement attribuée au monstre en dépit de toute trace de loup évidente.

残心

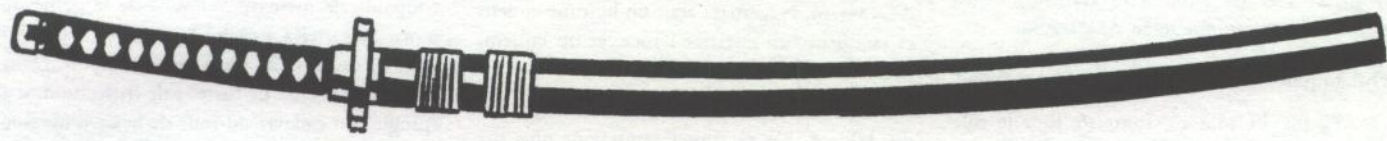
SCENARIO

テウオセアツケツ





La Maladie du Hatamoto



Les personnages sont envoyés par leur daimyô dans une mission simple, présenter ses respects à un mourant. Le hatamoto Masaki Otomarô, qui fut longtemps le confident du Seigneur Uesigi, est gravement malade, et il lui reste peu de chances de recouvrer la santé.

Les personnages sont chargés de lui porter diverses preuves de l'estime du daimyô pour son ami mourant, et, après le triste événement, de rapporter les dernières volontés du hatamoto à leur seigneur pour qu'il les étudie.

Les personnages réalisent rapidement que la maladie du daimyô n'est pas ce qu'elle semble, et cette découverte les plonge dans un mystère chaotique, impliquant un ancien tort, un cœur vengeur, et un danger venant d'outre-tombe.

Cette aventure demandera un important travail de détective de la part des aventuriers, et vous devrez orchestrer la façon dont ils trouvent leurs indices. Certains joueurs aiment résoudre les mystères, d'autres préfèrent parler avec leur sabre. Vous devrez ajuster le scénario en fonction des goûts de vos joueurs.

Qui devrait Jouer ?

La plupart des aventuriers impliqués dans cette mission devraient logiquement être des samurai au service du Seigneur Uesigi. Le groupe peut aussi comprendre des membres auxiliaires tels qu'un docteur, un prêtre ou même un sorcier.

Les non-samurai peuvent aussi jouer le rôle des serviteurs, bien qu'un rônin ou deux puissent occuper une position intermédiaire de garde du corps. Les rônin sont traités comme

des heimin par les buke rencontrés dans cette aventure, parce que le récit se déroule dans une forteresse hautement organisée d'une classe disposant de terres.

Le chef du groupe devrait être un samurai courtisan ou un samurai guerrier qui ait quelques connaissances dans les arts de la cour. C'est une mission diplomatique, et non un départ à la guerre.

ヒロワンモルホレミム

L'Audience

Un officiel du clan appelle les samurai et leur donne leurs ordres. Les non-samurai qui partent en mission ne sont pas invités à cette audience - elle est réservée aux membres du clan.

«Le noble hatamoto, Masaki Otomarô, est gravement malade, et risque de mourir bientôt. Les Masaki font depuis longtemps partie des plus loyaux vassaux de notre noble Seigneur, et la perte du hatamoto sera tristement ressentie par notre clan.

Le Seigneur Uesigi a ordonné qu'une délégation soit envoyée chez les Masaki, pour présenter ses bons vœux de guérison au hatamoto. Dans la triste éventualité de sa mort, vous devrez rapporter ses dernières volontés au Seigneur Uesigi, afin qu'il les approuve.

Toutefois, vous devrez également observer les conditions qui règnent dans le fief Masaki. Recherchez particulièrement tout signe des troubles potentiels qui pourraient suivre la mort d'Otomarô. Lorsque vous résiderez au

manoir Masaki et que vous voyagerez dans son fief, cherchez secrètement tout signe de trahison. Ne faites rien qui puisse créer de mauvaises relations entre la famille Masaki et notre noble Seigneur. Votre enquête devra être habile et subtile, de peur que les Masaki ne pensent qu'on ne leur fait pas confiance.

Voici les lettres d'introduction que vous devrez présenter aux Masaki à votre arrivée. Et voici une autre lettre, qui donne au chef de cette mission le pouvoir d'agir avec toute l'autorité du daimyô. Tout abus de cette autorité sera sévèrement puni.

S'il n'y a pas de questions, vous pouvez aller préparer votre départ. Vous partirez aux premières lueurs du jour».

Si les samurai désirent poser des questions, l'officiel y répondra de son mieux. Il peut fournir les informations suivantes :

Quelle est la nature de la maladie ?

«Le hatamoto souffre d'une fièvre douloureuse et persistante, qui lui cause parfois des crises durant son sommeil. Après ces crises, le hatamoto est très faible. Chaque crise le laisse un peu plus faible que la précédente. Cela devrait finir par le tuer».

Personne n'a-t-il essayé de le soigner ?

«Beaucoup de sages docteurs se sont avoués vaincus devant cette maladie. Les saints prêtres eux-mêmes n'ont pas réussi à le guérir. On a pensé que le hatamoto pourrait souffrir d'une malédiction, et on a placé des sorts autour du manoir pour le protéger de toute influence maligne, mais cela n'a pas empêché les crises suivantes».

Depuis quand le hatamoto est-il malade ?

«La maladie s'est manifestée pour la première fois sous la forme d'une petite faiblesse et d'une légère fièvre il y a un mois».

Quelle sorte de troubles politiques devons-nous rechercher ?

«Certaines rumeurs nous sont parvenues, indiquant que certains vassaux, et peut-être même certains membres de la famille Masaki auraient été en contact avec les Shiki (un clan rival). Les terres des Masaki sont sur notre frontière avec les Shiki. Une trahison en un point aussi stratégique serait désastreuse».

Qui dirige les Masaki si le hatamoto est malade ?

«Le fils d'Otomarô, Buntarô, joue le rôle de chef de famille durant la maladie de son père. Il est l'héritier présomptif des terres et des titres de son père».

Les Masaki sont-ils au courant de notre venue ?

«On leur a envoyé ces nouvelles par courrier ce matin».

L'officiel peut aussi donner les noms et décrire aux samurai les membres importants de la famille Masaki (Otomarô, Buntarô, Akiko, et Nenjô). De plus, il peut les informer de la géographie du fief. Ce sont les seules informations concrètes que l'officiel puisse fournir. Sur d'autres sujets, ou bien il avouera son igno-

rance, ou bien il donnera aux samurai sa propre opinion non informée, au choix du maître de jeu.

ヒロワンモルホレミム

Informations pour le Maître de Jeu

Cette histoire commence 50 ans plus tôt, au cours de la vie de Masaki Nagamasa, le père d'Otomarô. Nagamasa était un homme violent et taciturne, un guerrier féroce, et un ennemi terrible.

Comme son fils, il a commandé les armées du daimyô. Ses tactiques reposaient plus sur des assauts de front et des combats sanglants que sur une stratégie intelligente.

Nagamasa, veuf à l'âge de 42 ans, a perdu tous ses fils à la bataille. De peur de voir le contrôle de la famille Masaki passer de sa lignée à celle de son frère, il a cherché une femme qui pourrait lui donner un héritier.

Il s'est marié avec Amasa Chikuko, la fille de 16 ans d'une famille samurai voisine et, à sa grande joie, leur mariage a porté ses fruits dans l'année (Otomarô). La succession de la famille étant assurée, le frère de Nagamasa s'est fait prêtre bouddhiste, et a pris le nom de Nenjô.

Cinq ans après leur mariage, Nagamasa a eu la preuve que sa femme ne lui était pas fidèle ; il est revenu d'une campagne d'un an pour la trouver enceinte de plusieurs mois ! Dans une crise de rage, il l'a assassinée. Nagamasa, à moitié fou, a agi sans réfléchir, comme d'habitude, parce qu'il n'avait plus maintenant aucun moyen d'apprendre qui était l'amant de sa femme. Il lui a donc été nécessaire de dissimuler son acte puisque, selon la loi nippone, il n'est légal de tuer une femme infidèle que si l'on tue également son amant. Nagamasa était donc maintenant légalement coupable de meurtre, relevant de la peine de mort. Nagamasa a caché le corps de Chikuko dans les cavernes au nord de son manoir. Dans une dernière crise de fureur et de frustration, il a épinglé son cadavre au mur de la caverne avec son sabre, un héritage familial d'un grand prix.

Chikuko a été assassinée et aucun rite funéraire n'a été pratiqué sur son cadavre. Son esprit n'est donc pas passé dans l'autre monde, mais est resté sur terre sous forme de goryô, un fantôme vengeur.

Pendant ce temps, Mikoshi Tadanobu, un jeune samurai de la maison Masaki, et l'amant secret de Chikuko, a juré de se venger de son maître vicieux et de toute sa lignée.

Six ans après la mort de Chikuko, Nagamasa lui-même décède, à l'âge de 53 ans. Il est mort fou et hurlant, hanté par la vision



de sa femme assassinée. Cela a été étouffé par le régisseur nouvellement nommé : Mikoshi Tadanobu. Otomarô, qui n'avait alors que 10 ans, a été accepté comme héritier par le daimyô, sous la régence de son oncle, le moine Nenjô. Nenjô est revenu de son monastère pour élever son neveu jusqu'à sa majorité.

Trente-cinq ans ont passé tranquillement. Pendant ce temps :

Otomarô a grandi pour devenir l'un des principaux conseillers et l'un des meilleurs généraux du Seigneur Uesigi. Il s'est marié jeune et a eu un fils, Buntarô, dont la mère est morte en accouchant. Le hatamoto, inconsolable, est resté veuf durant plusieurs années.

Nenjô est devenu sôjô (abbé) de son monastère.

Tadanobu est devenu bailli des territoires Masaki, et contrôle totalement les terres et les finances de la famille. Pour remplir son devoir, il s'est marié et a eu six fils. Il est maintenant veuf.

Trois ans plus tôt, Otomarô a rencontré et est tombé amoureux de Toshimaki Akiko, la fille d'une famille de jizamurai d'une lointaine province.

En dépit des objections de Buntarô, Otomarô a demandé et reçu la permission du daimyô de se marier avec elle. La joie d'Otomarô a été complète il y a quelques mois, lorsque Akiko est tombée enceinte. C'est peu après cet heureux événement qu'il est tombé malade.

Cette maladie n'est pas d'origine naturelle. Elle est causée par l'esprit vengeur de sa propre mère, Chikuko, assassinée. Chikuko a possédé Akiko et se sert d'elle pour avoir une entrée dans le manoir, où elle draine la vitalité d'Otomarô durant la nuit.

ヒロワンモルホレミム

Arrivée au Manoir Masaki

Le voyage depuis la capitale du clan est rapide et calme. En un jour ou deux, le groupe arrive au manoir de Masaki Otomarô.

Un groupe de samurai à cheval attend les émissaires sur la route. Ils leur demandent poliment de montrer leurs lettres d'introduction. Les soldats escortent le groupe jusqu'au manoir, avec toute la cérémonie due à une ambassade de leur daimyô. Des cavaliers partent en avant pour dégager la route, on souffle dans des conques, etc...

La famille du hatamoto et ses vassaux les plus importants attendent dans la cour de pouvoir accueillir les émissaires.



Tout d'abord, un jeune homme robuste et élégamment vêtu leur souhaite la bienvenue dans la demeure de son père. C'est Masaki Buntarô, le fils unique d'Otomarô et l'héritier de ses terres. Il salue les émissaires d'un ton cassant, sans être réellement ouvertement grossier. Il fait clairement remarquer que ce matin, l'état de son père s'est aggravé, et que la fin semble proche.

Il annonce que la douleur de sa famille lui laisse peu d'énergie pour traiter d'autres matières. Il présente alors aux émissaires Mikoshi Tadanobu, «le plus compétent des vassaux Masaki». Tadanobu est un sexagénaire fluet, accompagné de deux robustes guerriers samurai, visiblement ses fils. Si on le complimente sur eux, Tadanobu sourit et répond qu'il a en tout six fils. Buntarô leur présente ensuite un prêtre bouddhiste, l'air très digne dans ses robes safran de simple moine, comme étant son grand-oncle Nenjô.

Une fois les présentations terminées et les chevaux et les serveurs des samurai installés, les samurai du groupe (ainsi que les docteurs, prêtres ou sorciers) sont conduits dans le manoir. Après s'être baignés et avoir enfilé des vêtements de cérémonie, ils sont présentés à une jeune femme d'une exquise beauté : la femme du hatamoto.

Akiko les accueille chaleureusement, ses manières modestes combinées à son physique remarquable faisant grande impression sur les visiteurs. Elle se fait un point d'honneur à montrer sa reconnaissance aux prêtres et aux médecins du groupe qui espèrent soigner Otomarô, les poussant à faire tout ce qu'ils peuvent pour son seigneur et mari bien-aimé.

S'installer

Après les présentations, et suite au voyage rapide jusqu'au manoir, les aventuriers sont sans doute fatigués et affamés. Les serveurs comblent leurs désirs et aident les émissaires à s'installer dans les chambres d'invité du manoir. Les non-samurai qui accompagnent le groupe sont logés avec les serveurs de la maison.

Remarque sur l'Etiquette

En aucune circonstance, un samurai ou ses gardes rônin ne devraient porter une armure, aussi légère soit-elle, à l'intérieur de la demeure de leurs hôtes. En tant qu'invités, ils ne devraient porter que le wakizashi, sans le katana. Lorsqu'ils voyagent dans le fief, ils peuvent porter les deux sabres. Ils ne devraient jamais porter leurs armes lourdes (lances, arcs longs), bien que les rônin servant de gardes du corps puissent porter une arme supplémentaire lorsqu'ils escortent leurs maîtres dans le fief. En tant que représentants honorés du daimyô, les émissaires peuvent conserver leur armure et toutes leurs armes dans leur chambre, plutôt que de les laisser à la porte principale, comme de coutume. Généralement, on ne porte aucune armure dans le manoir, seulement des kimono.

Au Lit du Malade

Les émissaires doivent encore rencontrer la personne responsable de leur présence, Masaki Otomarô, le mourant. S'ils demandent à se

rendre dans la chambre du malade, ils rencontreront une opposition momentanée. Akiko est embarrassée, et annonce que le hatamoto se repose après une journée difficile. Buntarô fait la même objection, mais la formule de façon plus vigoureuse. Toutefois, avant que n'éclate une véritable dispute, le moine Nenjô rappelle doucement à tous ceux qui sont présents qu'une visite des messagers du Seigneur Uesigi ne peut que redonner du courage à Otomarô. Avant que quiconque ne puisse relancer la querelle, Nenjô offre de conduire les visiteurs samurai aux chambres d'Otomarô.

L'antichambre d'Otomarô est d'une simplicité spartiate. Une armure magnifique est disposée sur un présentoir dans un coin de la pièce. Une inspection détaillée révélera que l'armure, bien qu'elle soit parfaitement entretenue, est couverte des marques laissées par de nombreuses batailles. A l'opposé de l'armure se trouve un présentoir à sabres, portant plusieurs armes de grande qualité. Toutefois, la place d'honneur du présentoir ne contient qu'un fourreau vide. Si on le fait remarquer, Nenjô racontera que le plus prisé des héritages de la famille, un sabre de maître, a été perdu il y a plusieurs décades. Il a été perdu après que Nenjô soit entré au monastère, et il ne connaît pas les détails de l'incident.

Un jeune moine est de garde à la porte de la chambre d'Otomarô. Avec une profonde révérence à l'égard de Nenjô, il murmure que le

hatamoto se repose tranquillement après une journée de tourments. Faisant signe aux visiteurs de faire silence, Nenjô les fait entrer dans la chambre du malade.

Un autre moine est au chevet d'Otomarô, épongeant la transpiration du malade. Les herbes qui brûlent pour purifier l'air ne peuvent dissimuler l'odeur infecte de la maladie. Un homme âgé, les traits tirés et jaune de fièvre, repose sur un épais futon (lit). La literie est tachée par sa transpiration. Les chairs d'Otomarô ont littéralement fondues et il ne lui reste plus que la peau sur les os. Les muscles puissants d'un escrimeur né ne sont plus que mous et desséchés. Un homme ayant l'air d'un médecin, portant un kimono orné du mon Masaki, est au chevet du malade. C'est Sakai Tamamura, le médecin de famille des Masaki.

Rapport Médical

Tamamura explique aux spécialistes en médecine qui se trouvent parmi les visiteurs que la vie d'Otomarô est pratiquement éteinte. Si les crises fatales continuent, la mort surviendra rapidement. Même si elles cessent, Otomarô risque encore de mourir en quelques jours.

Les émissaires peuvent avoir beaucoup de questions sur la condition du hatamoto et sur les procédures utilisées pour le soigner. La sé-

curité de la chambre du malade peut aussi leur venir à l'esprit. Les informations suivantes seront données librement aux émissaires, sur leur demande :

Tamamura et tous les moines, y compris Nenjô, ne pourront pas dire grand-chose de nouveau sur la maladie du hatamoto. Les crises fatales qui font progresser la maladie se produisent toujours la nuit, et sans prévenir. Après la crise, il faut souvent des quantités de stimulants incroyables pour conserver Otomarô en vie.

La progression de la maladie semble impossible à enrayer. Les remèdes médicaux, les sorts magiques et même la magie divine n'ont aucun effet durable. Si un des émissaires essaie sa propre magie, il découvrira qu'elle aussi n'a aucun effet.

Des défenses magiques professionnelles ont été placées sur le manoir sans que cela aide le hatamoto le moins du monde. Il semble qu'aucune influence magique ordinaire ou surnaturelle ne puisse briser ces défenses.

Les appartements d'Otomarô sont gardés jour et nuit, et les moines sont constamment à son chevet. Le hatamoto n'est jamais laissé seul.

ヒロワンモルホレミム

La Veille du Malade

L'une des choses les plus évidentes que les émissaires peuvent désirer faire est de monter la garde au chevet du malade, pour chercher à mieux comprendre la condition d'Otomarô. Surveiller Otomarô durant la journée ne révèle pas grand-chose. Le mourant est inconscient la plupart du temps, et durant ses brèves périodes d'éveil, il délire, marmonnant d'une voix à peine audible des faits se rapportant à sa mère, sa femme, son fils à venir et à nouveau à sa mère.

Quiconque est présent dans la chambre du malade la nuit peut y apprendre beaucoup - s'il est suffisamment puissant et décidé pour le faire.

A l'heure du Rat (environ 2 heures du matin), une série d'événements remarquables se produit. Tous ceux qui sont présents dans les appartements d'Otomarô (dans la chambre et l'anti-chambre), sentent une vague d'étourdissement et de somnolence les emporter. Donnez aux joueurs quelques secondes pour qu'ils décident comment leurs personnages essaient de résister à cette sensation. La douleur d'une blessure qu'ils s'infligent eux-même leur permettra de résister automatiquement à cet assoupissement (1 point de dégâts suffit). Une concentration mentale correcte permet égale-





ment de résister à cette somnolence. Cela peut être accompli par une utilisation réussie d'une compétence intellectuelle ou verbale telle que Poésie ou Chant. Une méditation réussie (Cérémonie) servira aussi à canaliser la concentration de son utilisateur pour résister au sommeil. Une utilisation correcte d'une concentration mentale permet à son utilisateur de tenter un jet sous son POUx4. Si le jet de POU est réussi, l'utilisateur restera éveillé.

Tout personnage qui ne résiste pas activement à la somnolence, ou qui échoue dans sa tentative, tombe automatiquement dans un sommeil magique. Il ne peut être réveillé par aucun moyen. Tous les personnages non joueurs présents s'endorment automatiquement, sauf Nenjô, s'il est là. Les personnages peuvent voir le visage de Nenjô travailler alors qu'il lutte contre les effets du sommeil. Toute action entreprise par un personnage pour réveiller Nenjô réussit, ce qui permet d'utiliser ses pouvoirs dans les événements qui suivent. Si personne n'aide Nenjô, il s'endort lui aussi.

S'il y a au moins une personne consciente, elle voit une ombre tremblotante, à peine visible dans la pénombre, traverser en flottant l'anti-chambre du hatamoto pour entrer dans sa chambre. La forme sombre se dirige vers le lit du noble mourant. Lorsqu'elle s'immobilise à côté d'Otomarô, celui-ci commence à étouffer et à gémir, devant les yeux horrifiés des émissaires.

Si on l'attaque physiquement, on se rendra compte que l'ombre est désincarnée. On ne peut la saisir ; les coups passent au travers d'elle sans la moindre résistance. Chikuko n'engagera pas les aventuriers en combat spirituel. S'ils essaient de l'empêcher d'atteindre Otomarô, elle se contentera de les traverser, ce qui leur fera ressentir momentanément un froid glacial.

Un Blocage Spirituel 2 lancé sur Otomarô le protégera des attaques de Chikuko. Si on lance un Ecran Spirituel 5 ou plus, Chikuko attend simplement cinq minutes pour que le sort se dissipe, puis attaque à nouveau. Si on lance alors un second Ecran Spirituel, elle se retire. Une Résistance aux Esprits ne la fera pas reculer. Tout sort attaquant le POU ou l'INT affectera Chikuko de façon limitée. Si un tel sort surpasse ses points de magie, elle disparaît, et se retrouve à nouveau projetée dans le corps d'Akiko. Aucun sort offensif n'a d'autre effet sur elle.

Les sorts permettant à leur utilisateur de voir sur le plan des esprits (Seconde Vue, Vue de l'Ame, ou Vision Mystique avec une Intensité de 5 ou +) révèlent la forme apparente de ce sombre esprit. En lançant un tel sort, l'utilisateur verra la silhouette d'Akiko, la femme d'Otomarô, penchée sur la forme tourmentée par la fièvre de son mari. Ses traits sont tirés en un rictus de haine sauvage. Si l'observateur a une Vision Mystique d'intensité 10 ou

plus, ou s'il réussit un jet de Scruter, il remarque une ombre dans l'image d'Akiko. S'il lance alors une seconde Vue de l'Ame ou une deuxième Seconde Vue, ou s'il lance un sort de Destruction, de Dissipation ou d'Annulation de Magie capable d'éliminer un sort de 4 points, ou s'il intensifie sa Vision Mystique à 15 ou plus, la silhouette d'Akiko se trouble et se transforme pour ce spectateur seulement. Le fantôme apparaît maintenant sous les traits d'une autre magnifique jeune femme, inconnue de l'observateur. Bien qu'il ait abandonné la forme d'Akiko, le fantôme semble encore être enceinte de plusieurs mois. Il est vêtu de riches vêtements tachés de sang, qui sont les robes d'une femme samurai. Ses cheveux sont longs et emmêlés, signe certain d'un fantôme rendu fou par sa mort prématurée. Des sorts ou des jets de Scruter supplémentaires n'altéreront plus cette image, ce qui semble suggérer que c'est la vraie.

Si Nenjô est présent, il peut lancer Vue de l'Ame et Vision Illusoire en même temps, ce qui permet à tous ceux qui sont présents de voir l'apparition.

S'il n'est pas stoppé, le fantôme passe deux ou trois minutes à drainer un peu plus la vie d'Otomarô, puis quitte la chambre en disparaissant. Si elle est privée de sa proie, ou si sa véritable apparence est révélée, elle fuit rapidement, disparaissant au fur et à mesure qu'elle court. Otomarô a une nouvelle crise. Quelques nuits comme celle-ci et il en sera fait de lui.

Quelques secondes après qu'elle soit partie, tous les individus endormis dans les appartements du hatamoto se réveillent, et sont absolument inconscients du fait qu'ils ont dormi. Ils se rappellent tous être restés assis à monter la garde. Aucun ne se rappelle la sensation qu'il a eue de malaise et de sommeil. Toute personne clamant que les gardes, docteurs et autres personnes présentes ont dormi sera ridiculisée.

Toute question à propos des faits et gestes d'Akiko se verra répondre que la jeune Dame s'est retirée tôt dans sa chambre. Ses dames de compagnie et ses gardes certifieront qu'elle n'a pas quitté ses appartements de la nuit. Tout émissaire essayant de se précipiter dans les appartements d'Akiko alors que l'esprit est encore dans ceux d'Otomarô devra convaincre les gardes devant sa porte. S'il force l'entrée, il trouvera Akiko en train de dormir tranquillement. Un tel comportement de la part des émissaires mettra Buntarô dans une colère noire.

Toute description de la véritable apparence du fantôme n'amènera aucune réponse des résidents du manoir. Cette description ne correspond à aucun d'eux. La seule personne qui reconnaîtra cette description de Chikuko est Tadanobu. Il niera tout de même toute



connaissance de cette femme, mais s'inquiètera de cette découverte, et prendra certaines mesures décrites plus loin (voir Les Intrigues de Tadanobu). Si Nenjô voit le fantôme, il reconnaîtra immédiatement Chikuko.

L'Exorcisme de Chikuko

Si les émissaires découvrent qu'Akiko est impliquée dans l'affaire, ils devront y trouver une solution. C'est une situation terriblement délicate.

Accuser Akiko d'attaquer Otomarô par magie est pire qu'inutile. Premièrement, c'est faux. Akiko est l'innocent jouet de Chikuko. Une telle accusation mettra Akiko en colère, furieuse que quiconque puisse l'accuser d'un tel crime contre son mari. Si les émissaires confrontent Akiko en lui annonçant que Chikuko a pris contrôle d'elle, leurs plans risquent de faire long feu. Ou bien Chikuko laissera le contrôle à Akiko, auquel cas celle-ci supposera naturellement que les émissaires sont fous, ou bien elle prendra le contrôle et jouera un rôle d'innocente outragée. Chikuko préfère rester en possession discrète d'Akiko, ne prenant le contrôle de sa victime que s'il semble que les aventuriers ont découvert sa présence et son identité. Même si Chikuko prend le contrôle d'Akiko, elle prétendra encore être Akiko, à moins que les émissaires ne tentent ouvertement quelque chose contre elle,

ou qu'ils n'enrôlent un adversaire puissant tel que Nenjô. Dans ce cas, le fantôme, furieux, perdra son sang-froid et attaquera les émissaires et ceux qui les aident avec sa magie et, si elle le peut, une naginata. Elle se comportera comme une folle.

Chikuko peut aussi traiter l'affaire de façon plus subtile. Si elle soupçonne que les émissaires agissent secrètement contre elle, elle prend contrôle d'Akiko et accuse l'un des visiteurs samurai de viol ! Cela mettra Buntarô dans une rage frénétique, dont les résultats sont décrits plus loin (voir La Colère de Buntarô).

Voir la description de Chikuko pour les détails sur la nature de sa possession d'Akiko.

ヒロワンモルホレミム

Nenjô à la Rescousse

Nenjô peut aider les émissaires s'ils viennent à lui avec un récit concret sur la possession d'Akiko, ou s'il a vu lui-même le fantôme. Nenjô leur conseillera la patience dans leur façon de traiter l'affaire, surtout s'il semble que ce soit Akiko qui soit la cible des attaques.

Une fois que Nenjô connaît la véritable identité de Chikuko, il essaie d'affronter et de raisonner sa belle-sœur décédée. Cela ne fait

que mettre Chikuko en colère et elle attaque alors Nenjô. Les émissaires, qui devraient être présents, devraient essayer de protéger Nenjô, et, si possible, de maîtriser le corps d'Akiko sans la blesser.

Nenjô n'entreprendra l'exorcisme d'Akiko que si les aventuriers sont incapables de le faire, ou s'ils ont essayé et échoué. La tentative de Nenjô pour exorciser Chikuko est un échec. Après cette défaite, il prête sa lampe magique à l'un des émissaires pour qu'il essaie de vaincre Chikuko. Si cela échoue également, Nenjô se retire dans ses chambres pour jeûner et méditer, rassemblant ses forces pour un suprême effort. Cette dernière tentative sera un succès, et expulsera Chikuko de son hôte involontaire. Cependant, cela détruira l'esprit de Nenjô et, après la crise familiale (le scénario), il retournera immédiatement à son monastère pour renoncer à son poste de sôjô et reprendre la vie d'un moine ordinaire. Vous pouvez désirer impressionner les personnages avec des effets de sons et lumières, des esprits hurlants, et d'autres effets spéciaux durant l'ultime effort de Nenjô pour chasser Chikuko.

Chikuko, arrachée au corps d'Akiko, disparaît en fumée. Cependant, le sort mortel qu'elle a lancé sur Otomarô reste en vigueur. Bien qu'il ne souffre plus de crises mortelles (la barrière magique autour du manoir empêche maintenant Chikuko d'y entrer — elle était inutile jusqu'à maintenant parce que celle-ci était

déjà dans la maison), il est déjà dans un tel état de faiblesse que sa mort n'est plus qu'une question de temps. Les samurai en visite doivent encore résoudre un ancien mystère et restaurer l'équilibre du karma pour qu'Otomarô soit sauvé.

ヒロワンモルホレミム

Questions et Réponses

Les samurai en visite, leurs serviteurs et leurs vassaux devront faire un certain travail de détective dans le fief. Ils peuvent suivre plusieurs fils conducteurs pour arriver à leurs fins. Vous devriez forcer vos joueurs à jouer ces enquêtes, en ne leur fournissant les informations que lorsqu'ils posent la bonne question au bon endroit.

Des indices peuvent être obtenus auprès de chacune des cinq sources suivantes :

Vassaux

Les vassaux Masaki présents dans le manoir peuvent être interrogés par les samurai ou les médecins. Ils ne daigneront jamais discuter ces sujets avec des non-samurai.

Serviteurs

Les serviteurs du manoir peuvent être interrogés par n'importe qui. Toutefois, ils ne diront aux samurai que ce qu'ils pensent que ceux-ci veulent entendre.

Citadins

Les habitants de Danshiro et du village voisin seront plus facilement interrogés par des non-samurai. La plupart des heimin deviennent fort nerveux lorsqu'ils parlent à un samurai, et il peut s'avérer difficile d'obtenir des réponses complètes de leur part.

Archives

La famille Masaki possède des archives détaillées comprenant l'histoire, les contrats et les autres écrits de la famille. On peut y rechercher des indices si l'on sait lire le Japonais (un jet réussi dans la compétence Lire Le Japonais est nécessaire pour chaque document).

Le vieil archiviste essaiera de se joindre à ces recherches, mais il est tellement distrait que tout ce qu'il peut faire, c'est agiter les mains inutilement tout en courant dans les rayonnages à la recherche d'un document.

Les indices sont triés par point d'intérêt. Si les personnages posent la bonne question dans un environnement où il existe une réponse, ils obtiendront celle donnée ci-dessous. S'ils posent une autre question, leur interlocuteur peut donner sa propre version de la réponse ou avouer son ignorance sur le sujet.

Si les émissaires ne sont pas assez subtils dans leurs questions, leur enquête attirera l'attention de Buntarô, qui les considérera alors comme «des émissaires fouineurs et malpolis, qui n'ont aucun respect pour les problèmes de sa famille». Une telle candeur pourra également donner l'alerte à Tadanobu et lui indiquer que les émissaires sont sur la piste de son secret, si ceux-ci sont trop transparents dans leurs actions.

Parlez-nous du Seigneur Nagamasa, le père d'Otomarô ?

[vassaux, serviteurs, citadins] : «Masaki Nagamasa était un homme sévère, c'est vrai. Il se laissait aller à des crises de fureur lorsqu'il n'était pas satisfait. Lorsqu'il commandait les troupes pour les Uesigi, il remplissait toujours ses objectifs, mais il n'hésitait pas à sacrifier ses soldats pour parvenir à ses fins. Il voulait à tout prix passer le contrôle de la famille à un de ses propres fils - il ne voulait pas entendre parler d'adoption. C'est pourquoi il s'est remarié plus tard, lorsque tous les fils de son premier mariage sont morts. Certains disent qu'il a forcé son seul frère à se faire moine pour qu'il ne puisse pas hériter s'il n'avait pas de descendance». (Si on interroge Nenjô à ce sujet, il ne confirmera ni ne niera les faits).

Comment est mort le seigneur Nagamasa ?

[vassaux, serviteurs] : «C'est amusant que vous posiez cette question. Il a été victime d'une crise soudaine de fièvre ou d'une épidémie, et il est mort subitement, juste comme...» (L'interlocuteur s'arrête brutalement, de peur de faire référence à la mort prochaine du Seigneur Otomarô). «Quoiqu'il en soit, le Seigneur Otomarô n'était encore qu'un enfant, aussi notre daimyô a-t-il demandé à son oncle Nenjô de prendre la régence jusqu'à ce que l'enfant atteigne l'âge d'homme. Nenjô a pris bien soin des choses pendant, oh, sept ou huit ans».

[citadins] : «Il me semble qu'il est mort de (choisir parmi ses anciennes blessures, assasiner, maladie, etc...)». Cela s'est passé il y a si longtemps que les citadins ne connaissent que des rumeurs à propos de la mort de leur ancien seigneur.

[archives] : on peut trouver le rapport d'un médecin, adressé au Régent Nenjô. Il est daté de l'époque de la mort de Nagamasa, environ 45 ans plus tôt. Il détaille les progrès de

la maladie de Nagamasa, qui est remarquablement semblable à celle d'Otomarô, à une exception près : au lieu de tomber dans le coma, Nagamasa était violent et délirait durant son agonie. Il hurlait sans arrêt le nom de sa femme décédée, Chikuko, jusqu'à ce qu'il cède à une dernière crise. Si l'on montre ce rapport à Buntarô, il sera particulièrement troublé et en déduira que des assassins essaient de tuer son père. Si on montre le rapport à Nenjô, il niera l'avoir jamais vu auparavant. En fait, Tadanobu a enfoui ce rapport dans les archives avant que quiconque ait pu le lire.

Parlez-nous de Dame Chikuko, la mère d'Otomarô.

[vassaux, serviteurs, citadins] : «Masaki Chikuko était la seconde femme du Seigneur Nagamasa : sa première était morte quelques années plus tôt. Tous les fils de la première femme de Nagamasa étaient décédés. Le Seigneur Otomarô est né un an après leur mariage».

[archives] : si on recherche des écrits sur Chikuko, on s'apercevra que tous les papiers se rapportant au second mariage de Nagamasa ont été retirés des archives. Si on interroge l'archiviste à ce sujet, il fera remarquer que c'était déjà le cas lorsqu'il a pris son poste, il y a environ 30 ans. Il se rappelle que le Seigneur Nagamasa a ordonné que l'on détruise un certain nombre d'écrits quelques années avant sa mort. Cela a pour but de faire croire que c'est Nagamasa qui a retiré ces papiers, alors que c'est Tadanobu qui l'a fait.

Qui se rappelle encore le Seigneur Nagamasa et sa femme ?

[vassaux, serviteurs, citadins] : «Oh, certains des plus vieux vassaux, et Nenjô-Sôjô, bien sûr. Je pense que tous les autres, même le Seigneur Otomarô, étaient trop jeunes pour vraiment se souvenir du vieux seigneur ou de sa femme».

[archives] : le seul écrit qui puisse être d'une quelconque utilité est un édit destiné aux habitants d'un village fermier situé 10 kms au nord du manoir, dans les collines. Il accorde une pension, fournie par les gens du village, à une vieille servante qui n'est même pas d'origine buke. (Cette remarque se rapporte à la Vieille Nourrice, décrite dans la Vieille Nourrice).

Parlez-nous de Buntarô, le fils d'Otomarô.

[vassaux, serviteurs] : «Buntarô-sama est un bon guerrier, mais il est horriblement emporté quand il est en colère». Ceux qui ont servi en bataille sous ses ordres ajoutent : «C'est un commandant audacieux, qui dirige lui-même les charges. Il préfère les assauts de front à la stratégie». Bien que personne ne le

dise ouvertement, il est évident que la plupart des habitants du manoir sont d'accord pour penser qu'il n'est pas l'homme qu'était son père.

[citadins] : «Oh, Buntarô-sama est un bon jeune homme, un samurai parfait. Bien sûr, il n'est pas aussi doux que son père». Les plus vieux des heimin peuvent faire remarquer qu'il leur rappelle beaucoup son grand-père, Nagamasa.

Qui est l'héritier de Buntarô ?

[vassaux] : «Oh, c'est une triste histoire. La jeune femme de Buntarô est morte il y a plusieurs années. Si Buntarô mourait, son oncle Nenjô devrait probablement renoncer à la prêtrise et reprendre le contrôle de la famille. Le Seigneur Buntarô ne semble pas aimer les femmes, et c'est pourquoi il a choisi de ne pas se remarier. Il semble plus à l'aise en compagnie d'autres guerriers». Ce dernier point est commun chez les samurai.

[serviteurs] : «Oh, c'est une triste histoire. La jeune femme de Buntarô est morte il y a plusieurs années et il ne s'est pas remarié. Otomarô et Buntarô se querellaient souvent violemment - le hatamoto insistait pour que Buntarô se remarie et produise un héritier. Buntarô répugnait à le faire. Une fois, le vieux seigneur a hurlé : «Si tu ne fais pas ton devoir envers le clan, je devrai me remarier et le faire pour toi».

[citadins] : Oh, c'est une triste histoire. Buntarô-sama s'est marié dans sa jeunesse, il y a au moins dix ans. Sa femme a fait une fausse couche et en est morte. Il ne s'est jamais remarié. Peut-être que Dame Akiko dirigera le clan si Buntarô-sama tombe malade».

Que pouvez-vous me dire de Dame Akiko ?

[vassaux] : «Eh bien, quand le seigneur Otomarô s'est marié avec elle, fille d'un pauvre jizamurai, je peux vous dire que certaines familles vassales, et même certains membres de la famille, ont été surpris. Mais maintenant, tous les samurai des Masaki mourraient avec joie pour sauver Dame Akiko du moindre danger ou du moindre mal». Il est assez évident que tous les vassaux l'adorent.

[serviteurs, citadins] : Lancez 1D6. Sur un jet de 1 à 5, le heimin vante la charité de Dame Akiko, sa gentillesse et sa bonne nature. Il remercie le ciel d'avoir enfin répondu à ses prières pour avoir un enfant. Mais sur un jet de 6, le heimin renifle précautionneusement, et attend qu'on l'interroge, avant de mentionner que la dame semble avoir beaucoup de chance, grâce à la gentillesse du Seigneur Otomarô qui a bien voulu marier une femme d'un niveau social si bas.

[archives] : les archives fournissent le contrat et les écrits du mariage. La dot est par-

ticulièrement faible - tout à fait symbolique. Le prix payé par Otomarô à la famille de la mariée est très important - plus important que ce qu'a demandé le père d'Akiko. Il semble que ce soit un mariage d'amour.

Que pouvez-vous me dire de Nenjô-Sôjô ?

[vassaux] : Les plus vieux vassaux se rappellent très bien de Nenjô, depuis l'époque où il était régent des terres Masaki après la mort de Nagamasa. «Il a rempli ses fonctions sans faillir. Comme c'était une période pacifique, on n'a jamais su s'il aurait été capable de diriger la famille en temps de guerre».

[serviteurs, citadins] : «Oh, Nenjô-Sôjô est un prêtre puissant et saint. Bouddha ne peut faire autrement que de sourire à nos terres tant qu'il est là».

[archives] : les archives contiennent bien sûr l'enregistrement complet de la régence de Nenjô. Elles montrent des terres dirigées de façon rusée et efficace, ainsi qu'une diplomatie rare et un certain don politique.

Que pouvez-vous me dire de Tadanobu Mikoshi ?

[vassaux] : «Oh, Tadanobu est très bien, si vous appréciez les érudits. Mais ses fils sont des gens splendides. Ils lui sont très dévoués».

[serviteurs] : «Un homme bien, Tadanobu-sama, mais très strict sur les comptes».

[citadins] : «Un homme très bien, Tadanobu-sama, mais il vaut mieux payer ses impôts correctement chaque année, sinon vous aurez des problèmes avec lui».

[archives] : toutes les archives préparées par Tadanobu sont en parfaite condition. Il a pris ses fonctions de régisseur peu après qu'Otomarô soit nommé hatamoto (il y a 35 ans). Avant cela, il a été intendant du manoir et des terres environnantes pendant un certain nombre d'années.

Que pouvez-vous me dire des fils de Tadanobu ?

[vassaux, serviteurs, citadins] : tous font remarquer que Tadanobu a six fils remarquables. Les vassaux vantent leur valeur guerrière. Les heimin les admirent généralement pour leur physique et, pour certains d'entre eux, pour leur gentillesse. De jeunes et jolies femmes de chambre et de jeunes paysannes peuvent rougir ou sourire à propos d'un ou de plusieurs des frères Mikoshi. Mais faites attention ! Une description détaillée de personnages apparemment aussi insignifiants peut indiquer aux joueurs qu'ils sont en fait importants. Ce n'est pas bon, parce que les joueurs découvriront le complot par un mécanisme du jeu, plutôt que par les événements de la campagne.



Y a-t-il des bruits d'intrigue ou d'espions parmi les Masaki ?

[vassaux] : lancez 1D6 :

1-3 : le vassal rit, puis fait remarquer qu'un ennemi devrait être particulièrement fou pour essayer de subvertir les braves et loyaux Masaki.

4-5 : le vassal rit, comme ci-dessus, puis semble pensif, hausse les épaules, et fait remarquer que l'on entend beaucoup de rumeurs lorsque les gens sont nerveux. Si on insiste, le vassal laissera entendre que les dirigeants nerveux font des erreurs, mais il ne dira rien de concret.

6 : Le vassal réagit trop bien, ce qui est suspect. Il peut se mettre trop en colère, montrant une fausse rage à l'idée que quiconque puisse soupçonner les samurai Masaki de trahison. Ou bien il peut essayer de changer de sujet trop rapidement. Ou encore, il peut simplement sembler trop nerveux et trop bouleversé. Sa réponse est suspecte parce que ce vassal est impliqué dans la trahison du daimyô.

[serviteurs, citadins] : les questions de ce genre n'amènent que des réponses étonnées du genre « Ah bon, dites voir ! » de la part des heimins.

Si les personnages décident de poursuivre sur cette voie, voir plus loin, sous « Trahison en Secret ».

Y a-t-il des problèmes avec les Shiki ?

[vassaux] : « Il n'y a que des rumeurs, et de petits accrochages entre patrouilles. Mais je dois admettre que ces activités sont troublantes, avec la direction de la famille dans une situation aussi pénible ». Mais tous les vassaux semblent certains que toute invasion peut être contrée.

Si vous désirez accélérer les choses, vous pouvez permettre à cette question de démasquer un des traîtres samurai, comme décrit dans la question précédente.

[serviteurs, citadins] : « Oh, ce serait terrible ! Et le seigneur qui est si mal et tout ! »

[archives] : des rapports récents des espions Masaki indiquent un regroupement possible des forces ennemies. Des renforcements ont été détachés aux postes frontières.

En fait, beaucoup de renforcements n'ont pas été envoyés. Tadanobu a essayé d'affaiblir le mouvement de défense. Il faudra trois jours à un cavalier pour atteindre un fort et découvrir cette ruse, et trois autres jours pour revenir.

Si l'un des samurai en visite tente une telle action, un des fils de Tadanobu le suivra et essaiera de le tuer dans les montagnes).

Parlez-moi un peu de l'histoire des Shiki et des Masaki.

[vassaux] : « Les problèmes remontent à plusieurs centaines d'années, lorsque les Masaki sont devenus les vassaux des Uesigi. La dernière guerre importante a eu lieu il y a un peu plus de 45 ans, lorsque le Seigneur Nagamasa était encore vivant. Je me rappelle que Dame Chikuko est morte juste à la fin de cette campagne ».

[serviteurs, citadins] : « Oh, de mémoire d'homme, on a toujours eu des problèmes avec eux. La dernière fois que nous avons eu une guerre importante, c'était il y a 45 ans, sous le Seigneur Nagamasa ».

Que savez-vous des fantômes dans le manoir ?

[vassaux] : Les samurai Masaki pensent que cela n'a pas de sens. Ils peuvent être effrayés par les fantômes (qui ne l'est pas ?), mais ils ne prêtent aucune attention aux superstitions paysannes.

[serviteurs, citadins] : « Oh non ! D'horribles fantômes ? Cela va déjà assez mal comme ça avec les cavernes hantées dans la montagne, s'il faut que de mauvais esprits viennent nous attaquer dans nos lits maintenant, où allons-nous ? ». Si on insiste dans cette direction, l'interlocuteur avouera qu'il n'a aucune idée de l'endroit où se situe la caverne, mais que tout le monde sait qu'elle existe.

Que savez-vous du fameux sabre disparu, l'héritage familial ?

[vassaux] : le sabre a disparu durant le règne du Seigneur Nagamasa. Personne ne se rappelle des détails de l'affaire.

[archives] : le sabre a disparu il y a 45 ans, peu après la mort de Dame Chikoku. La dernière référence concrète qui y soit faite est un rapport indiquant que le Seigneur Nagamasa le portait lorsqu'il s'est lancé dans la dernière grande campagne contre les Shiki. Cette campagne a duré six mois. Dame Chikuko est morte un jour ou deux seulement après le retour de Nagamasa de cette guerre.

ヒロワンモルホレミム

Le Portrait

Si les émissaires sont persistants, ils peuvent trouver un indice particulier dans les archives. Chaque fois qu'un visiteur fouille les archives suffisamment longtemps pour poser une question, qu'elle demande une réponse ou non, vous devez faire un jet secret sous la compétence Chercher du personnage. Si le jet est réussi, alors qu'il fouille une étagère haute et

poussièreuse, un rouleau de tissu glisse de derrière les piles de rapports et tombe par terre. En déroulant le tissu, qui est une lourde soie passée par le temps, il peut y voir un portrait peint, celui d'une femme remarquablement belle, en vêtements de cour, admirant un rosignol perché sur un rameau en fleurs. Quiconque réussit un jet d'Evaluation, d'Artisanat : Peinture ou de tout autre art similaire identifiera le style comme étant une forme de portrait chinois, populaire parmi la noblesse environ un demi-siècle plus tôt. Les compétences appropriées pour ce jet sont laissées au libre arbitre du maître de jeu.

Tout membre de la famille Masaki ou tout vassal de plus de 45 ans reconnaît le sujet du portrait comme étant Chikuko. Même Tadanobu identifiera correctement ce portrait, parce qu'en faisant le contraire, il pourrait attirer les soupçons. Toute référence au portrait en présence de Tadanobu ou de ses fils annoncera au régisseur que ses complots sont en danger, avec les résultats décrits sous Les Complots de Tadanobu.

ヒロワンモルホレミム

Rumeurs

Les rumeurs abondent sur les terres Masaki. Toutefois, personne ne les répètera à un émissaire du daimyô. S'il écoute la conversation d'autres personnes (ce qui demande l'effort de la faire et un jet d'Ecouter réussi), il a une chance égale à son POUx5 d'entendre une rumeur.

Si l'émissaire écoute la conversation d'un vassal ou d'un domestique du manoir, lancez 1D4 pour la rumeur perçue. S'il écoute la conversation de citadins, lancez 1D6+2.

1. « Vous savez, mon cousin, qui est un des gardes personnels du Seigneur Buntarô, l'a entendu hurler après Dame Akiko, il y a quelques nuits. Pourtant elle est bel et bien la femme de son père, et elle mérite un peu de courtoisie, non ? ». Buntarô et Akiko, en fait, se portent réciproquement sur les nerfs ces derniers temps, suite à la tension extérieure causée par la maladie d'Otomarô. (Cette rumeur n'a aucune signification particulière, bien qu'elle soit exacte).

2. « J'ai entendu dire que les émissaires de la cour (ie les personnages des joueurs) ont mis le Seigneur Buntarô dans une telle colère qu'il a menacé de déclarer la guerre au Seigneur Uesigi. Vous pensez que c'est vrai ? ». (Cette rumeur est fausse).

3. « Hé bien, tout ce que je sais, c'est que le gardien de la porte du monastère de Nenjô a dit au vendeur de reliques qu'ils choisissaient un nouvel abbé, parce que l'ancien ne revenait

pas ! Quelque chose à propos d'un fief dont il a hérité ! Qu'est-ce que vous en pensez ? (Cette rumeur est fausse).

4. «J'ai entendu dire que les émissaires du daimyô se sont battus avec le Seigneur Buntarô, et que ça a été terrible, et qu'ils vont convaincre le Seigneur de lui enlever son héritage. Vous pensez que c'est vrai ?». (La rumeur est fausse. Si cela donne des idées aux émissaires, faites remarquer que, quoi qu'il arrive, le daimyô ne retirerait pas ses terres à un seigneur sur leur simple parole).

5. «Ma tante est cuisinière au manoir et elle dit que les émissaires du daimyô ne sont qu'un ramassis de voyous : ils boivent, courent après les servantes et se battent avec les autres samurai. Est-ce que ce n'est pas terrible ?». (Cette rumeur n'est probablement pas fondée, mais cela dépend du comportement des personnages).

6. «Cette vieille femme devient un peu plus insupportable chaque jour. Elle devrait plutôt être heureuse que le hatamoto ait ordonné à notre village de lui fournir de quoi vivre, mais non, elle continue à se plaindre ! Après tout, pourquoi une vieille servante bénéficierait-elle d'un tel traitement ?». (Cela fait allusion à la Vieille Nourrice. Si les émissaires décident de suivre cette piste, voir le paragraphe la Vieille Nourrice).

7. «Et alors, ce samurai du manoir avait de grosses dettes au jeu, et le propriétaire allait se plaindre à Buntarô-sama s'il n'était pas payé, mais une nuit, le samurai est arrivé avec de quoi tout payer, EN OR ! Qu'est-ce que vous en pensez ?». (Le samurai mentionné est à la

solde des Shiki, bien que la personne qui en parle ne s'en rende pas compte. Si les émissaires suivent cette piste, ils peuvent obtenir le nom du samurai, et le questionner, avec les résultats décrits ci-dessus sous la question «Y a-t-il des bruits d'intrigue ou d'espions chez les Masaki ?»

8. «J'ai dû passer près des cavernes hantées la nuit dernière, et par une nuit de pleine lune, en plus. Oooh, j'ai cru que j'allais mourir de peur. Je ne le ferai plus jamais, ça je vous le jure». (Cette personne peut, si on la questionne, indiquer la position de la caverne hantée. Si possible, vous devriez faire passer cela pour une superstition. Il vaut probablement mieux que les émissaires ne s'attaquent pas à la caverne avant d'en savoir un peu plus sur ce qui se passe).

ヒロワンモルホレミム

Interroger les Personnes Importantes

Chaque entrevue avec un membre important du manoir comme Tadanobu, Dame Akiko, etc... devra être jouée. Vous devez répondre aux questions des émissaires du mieux que vous pouvez, en utilisant votre propre jugement pour décider exactement de ce que sait ou ne sait pas cette personne et de l'honnêteté de ses réponses. Rappelez-vous bien que tout interrogatoire ouvert ou impoli mettra Buntarô en colère, avec les résultats décrits sous la Colère de Buntarô.

La Vieille Nourrice

Si les émissaires suivent l'une des pistes qui mènent à une vieille servante qui reçoit une généreuse pension dans un village fermier, ils déclencheront une série d'événements intéressants. La Vieille Nourrice vit dans un village fermier indiqué sur la carte. Elle a été placée là à la charge des paysans du village par ordre du Seigneur Nagamasa, peu avant sa mort (en fait, cet ordre venait du régisseur de Nagamasa, Tadanobu). Les villageois doivent la nourrir et pourvoir à tous ses autres besoins. Bien qu'ils grondent souvent à propos de cette vieille dame, ils l'aiment en fait secrètement et la respectent pour sa sagesse. Elle conseille encore la sage-femme du village lors des naissances difficiles et est une source toute prête de réprimandes mêlées à d'excellents conseils pour les jeunes gens.

N'importe qui au village peut indiquer aux émissaires la demeure de La Vieille Nourrice, une hutte petite mais parfaitement propre au bord du village. En entrant dans la hutte, les émissaires voient une très vieille femme, peut-être dans sa neuvième décennie, en train de partager son thé avec une paysanne toute en pleurs. La vieille femme finit un long monologue de recommandations à la paysanne avant de tourner son attention vers les émissaires. La Vieille Nourrice ne laisse pas la présence des samurai abrégier son traitement du cas de la femme.

La Vieille Nourrice a la langue acérée et ne craint rien. Elle est une vieille femme qui a déjà presque tout vu, et même un samurai ne peut la rendre nerveuse. Elle n'est pas sénile, mais comme beaucoup de personnes âgées, elle



préfère la compagnie des souvenirs de sa jeunesse à celle des douleurs de son âge actuel. Elle aime beaucoup taquiner les beaux jeunes hommes en flirtant avec eux, tout en étant fort consciente du fait qu'elle n'a plus le physique de ses vingt ans.

Elle a été très belle dans sa jeunesse, et tire un plaisir innocent à taquiner des garçons qui se seraient couchés à ses pieds il y a 70 ans.

La Vieille Nourrice répond aux questions des émissaires avec les informations suivantes : «Oui, j'ai été la nourrice de Nagamasa dans son enfance, et du Seigneur Otomarô également. Entre ces tâches, j'ai été la dame de compagnie de Chikuko. Dame Chikuko était si mignonne, et d'une nature si douce. Le mauvais tempérament de Nagamasa la rendait triste.

C'est peut-être pour cela qu'elle a pris un amant. Même moi, je ne sais pas qui c'était. Dame Chikuko était trop intelligente pour cela». (A ce moment, la Vieille Nourrice commence à pleurer). «Je me rappelle la nuit où le Seigneur Nagamasa est revenu, pour trouver sa femme en train de porter l'enfant d'un autre. Dans une crise de rage, il a tué ma douce Chikuko» (sanglots).

Les émissaires doivent maintenant réussir un jet d'Eloquence ou de Baratin, pour faire continuer la Vieille Nourrice. Un jet d'Honneur x 5 fera également l'affaire, la Vieille Nourrice étant impressionnée par la franchise de l'émissaire.

Si elle continue, elle dit «Cette brute de Nagamasa a tué Chikuko avant de penser à la forcer à donner le nom de son amant. Il a eu peur d'être découvert, et il a emporté son corps et l'a caché quelque part. Il a dit à tout le monde qu'elle était morte d'une maladie soudaine, et il a fait faire de faux rites funéraires sur un cercueil vide». Un jet d'INTx5 ou de Connaissance des Humains permettra aux émissaires de se rappeler que c'est un meurtre de tuer un seul membre d'un couple adultère au Nippon ; il faut que les deux soient tués pour que l'exécution soit légale.

Maintenant les émissaires doivent réussir un second jet d'Eloquence, de Baratin ou d'Honneur x 5 pour faire continuer la Vieille Nourrice.

Si elle le fait, elle dit : «Dame Chikuko m'a dit une fois que son amant était un samurai. Cela m'a étonné, parce que les Masaki étaient en guerre au loin, et il ne restait qu'une poignée d'hommes au manoir, la plupart étant de vieux soldats infirmes ; ils ne pouvaient guère être l'amant d'une jeune femme».

Un troisième jet d'Eloquence, de Baratin ou d'Honneur x 5 est maintenant nécessaire.

Si elle continue, elle dit : «Je me rappelle que Chikuko parlait des conversations intelli-

gentes et érudites qu'elle avait avec cet homme. Elle m'a une fois fait remarquer qu'il était bien triste de vivre dans un monde où seuls les soldats et la force brutale sont honorés».

Un quatrième et dernier jet d'Eloquence, de Baratin ou d'Honneur x 5 peut maintenant être tenté.

S'il est réussi, elle finit par dire : «Je me rappelle le nom bizarre que Dame Chikuko utilisait lorsqu'elle parlait de cet homme. Elle l'appelait «son malade d'amour».

Lorsque les dés indiquent que les émissaires n'obtiendront plus aucune information, la Vieille Nourrice commence à pleurer sur ces tristes souvenirs. Elle est complètement bouleversée et il est clair qu'elle est incapable de continuer. Si les émissaires continuent à l'interroger, qu'ils soient doux ou menaçants, elle s'évanouit. Il n'y a plus rien à apprendre ici.

A l'insu de tous, Tadanobu a toujours réalisé que la Vieille Nourrice révélerait un jour trop de choses, mais il n'a pas eu le coeur de la tuer, parce que Chikuko l'aimait beaucoup de son vivant.

Il a tout de même instauré une garde continue de la maison de la vieille femme par l'un ou l'autre de ses fils. Ses ordres, au cas où elle serait interrogée par des personnes dangereuses, comme les émissaires du daimyô, sont macabres et explicites.

Après que la vieille femme se soit endormie, seule, une silhouette vêtue d'un simple kimono, le visage caché par un large chapeau de paille, sort discrètement d'une cache dans les bois et entre dans la hutte de la Vieille Nourrice.

D'un coup rapide et miséricordieux, il la tue. Il est trop dangereux pour Tadanobu de la laisser en vie une fois que l'on a établi sa véritable identité. L'assassin est un des fils de Tadanobu, pris au hasard. Il n'a pas d'armure, et ses seules armes sont le dai-shô.

Si les émissaires ont été assez prévoyants pour poster un garde près de la hutte, utilisez un jet d'Ecouter opposé au jet de Mouvement Silencieux de l'assassin pour voir s'il est détecté.

S'il l'est, on l'entend au moment où il passe par la fenêtre, et il arrive dans la hutte en même temps que l'émissaire de garde.

Le combat qui s'en suit réveille la vieille femme. La vue de ce spectacle, ou la simple présence d'un assassin dans sa chambre, se trouve être trop pour son vaillant vieux coeur, et elle subit une attaque fatale.

Le fils de Tadanobu combattra à mort pour éviter d'être capturé. Si les émissaires n'étaient pas présents lors de la mort de la Vieille Nourrice, ils ne l'apprendront que s'ils reviennent au village pour la voir.

ヒロワンモルホレミム

Les Complots de Tadanobu

Durant toute l'aventure, Mikoshi Tadanobu complotte et se prépare à aider Chikuko à détruire les Masaki. Il est le traître qui trouble le daimyô. Tadanobu opère en secret, manipulant les gens et les événements depuis les coulisses du drame. Il est lui-même un homme faible, suite à une maladie infantile, et il préfère la subtilité à la force. Lorsque des prouesses martiales sont nécessaires, il les fait faire par ses fils.

Naturellement, Tadanobu assiste à l'arrivée des émissaires de la cour avec quelque émoi. Toutefois, ses plans sont si près de leur conclusion qu'au premier abord, il ne fait rien pour compliquer la vie des émissaires.

Ils ne pourront certainement pas l'arrêter. Mais au fur et à mesure que les émissaires s'approchent de la solution du mystère, Tadanobu s'inquiète. Suivant les actions des émissaires et, surtout, suivant ce qu'ils disent savoir, Tadanobu commencera à comploter leur destruction.

Tadanobu Troublé

Tadanobu est troublé si l'une des conditions suivantes est remplie :

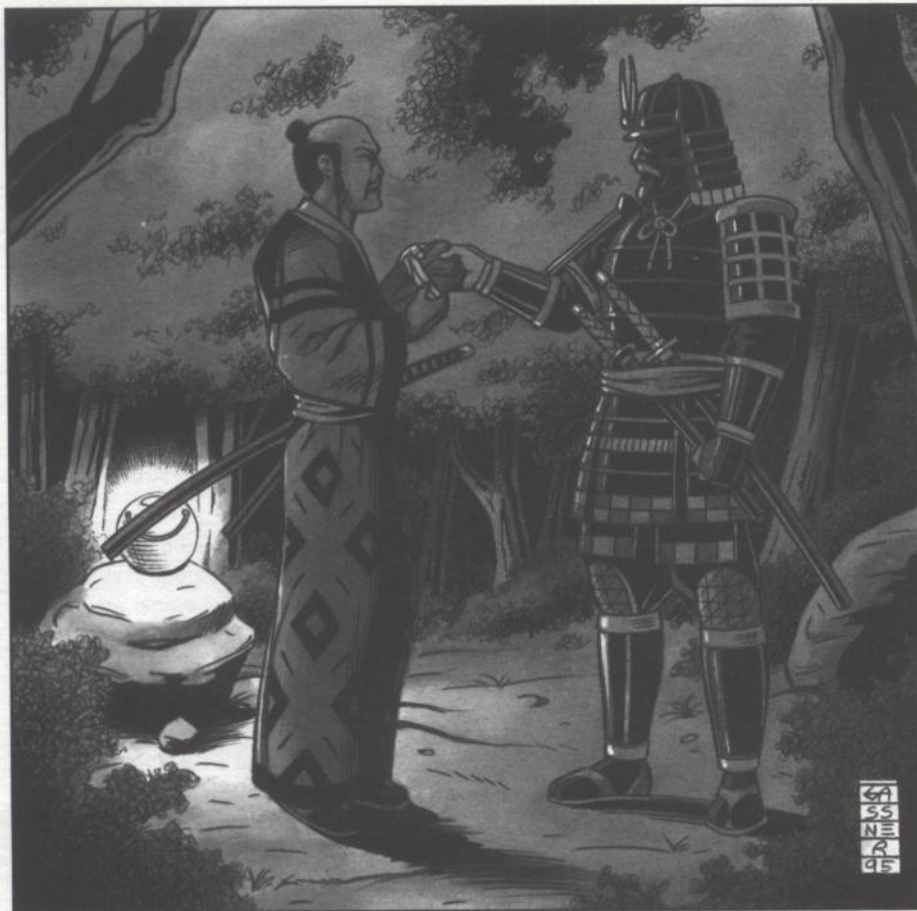
- 1) Les émissaires découvrent quelque chose au sujet des attaques nocturnes de Chikuko sur Otomarô (Chikuko en informera Tadanobu si cela se produit).
- 2) Les émissaires découvrent le portrait de Chikuko.
- 3) Les émissaires posent des questions brutalement ou trop ouvertement.

Une fois troublé, Tadanobu s'arrangera pour que l'un ou l'autre de ses fils se lie d'amitié avec l'un des samurai en visite. Ce fils pourra alors soumettre les émissaires à une surveillance constante, bien qu'il ne fera rien pour dévoiler son rôle dans l'affaire.

Tadanobu Désespéré

Tadanobu devient désespéré si l'une des conditions suivantes est remplie :

- 1) Chikuko est exorcisée.
- 2) Les émissaires questionnent la Vieille Nourrice.
- 3) Il apprend que les émissaires ont découvert la réunion secrète décrite ci-dessous dans Trahison en Secret.



Une fois désespéré, il complotte pour monter Buntarô contre les émissaires, en clamant qu'ils font des rapports malhonnêtes au daimyô en ce qui concerne les capacités de Buntarô à diriger ses terres. Les résultats sont décrits ci-dessous, dans la Colère de Buntarô.

Tadanobu Affolé

Tadanobu s'affole si l'une des conditions suivantes est remplie :

- 1) Les émissaires tuent, capturent ou identifient l'un de ses fils en train d'essayer d'assassiner la Vieille Nourrice.
- 2) Les émissaires tuent, capturent ou identifient un de ses fils à la réunion secrète décrite ci-dessous dans Trahison en Secret.
- 3) Les émissaires décident de fouiller les cavernes hantées. Même s'ils se préparent à le faire secrètement, Tadanobu l'apprendra juste après leur départ (il est très difficile de conserver un secret à l'insu du régisseur du manoir). Il enverra ses fils à la poursuite des émissaires pour le combat final décrit sous Duel avec Tadanobu.

Jouer Tadanobu

Vous ne devez pas avoir peur de rendre Tadanobu presque omniscient en ce qui concerne les affaires du territoire, et plus parti-

culièrement en ce qui concerne les activités des émissaires. Il sait s'ils passent leur temps dans les archives, ou s'ils se glissent discrètement dans la chambre de quelqu'un pour espionner ou conférer. Il a des agents parmi le personnel, de même que de nombreuses manières légitimes d'obtenir de telles informations. Si la réaction de Tadanobu aux découvertes d'un émissaire peut rendre l'aventure plus vivante, n'hésitez pas à ce que cela se produise. Tadanobu est même assez intelligent pour deviner les activités des émissaires et il se trompe rarement. Bien sûr, ne portez pas la quasi-omniscience de Tadanobu à des extrémités ridicules. Rappelez-vous aussi que la haine suppurante que Tadanobu voue aux Masaki affaiblit son jugement, ce qui peut permettre aux aventuriers d'attirer son attention sur une chose, pendant qu'ils en font une autre dans son dos.

ヒロワンモルホレミム

La Colère de Buntarô

Quoiqu'il en soit, Buntarô juge les émissaires et leur mission ostentatoire dignes de soupçons. Il ne faudrait pas grand-chose à un ennemi pour l'utiliser comme arme contre les émissaires. Buntarô agit comme chef de famille, et il sera obéi sans hésitation par les samurai Masaki. Si les émissaires encourent son

inimitié ouverte, cela pourra s'avérer horriblement dangereux pour eux. Buntarô se fâchera suffisamment de lui-même pour faire une folie, quelles que soient les machinations ennemies, si les émissaires montrent d'une manière ou d'une autre qu'ils pensent qu'il n'est pas digne d'être hatamoto à la suite de son père. C'est un point particulièrement sensible chez lui. Toute rumeur étourdie de la part des émissaires défavorable à Buntarô arrivera jusqu'à lui et déclenchera une réponse furieuse.

Un Renvoi Cassant

Si Buntarô est fâché, il envoie ses gardes convoquer les émissaires. Il dirige les affaires de la famille depuis ses propres appartements plutôt que depuis le hall officiel du manoir, de peur de paraître impatient de succéder à Otomarô (Remarque : il ne l'est pas).

Buntarô annonce brutalement aux émissaires qu'ils ont troublé le wa («harmonie» ou «paix de l'esprit») des Masaki et de leurs vassaux. Il continue en faisant remarquer qu'en un moment aussi triste et difficile, de telles actions sont d'une impolitesse dégoûtante, et il insiste pour que les émissaires fassent leurs préparatifs pour partir au petit matin. Si les émissaires refusent, ils ont intérêt à le faire sur des positions sûres. S'ils révèlent l'autorité qui leur est conférée par le daimyô et si, avec toute la courtoisie nécessaire, ils refusent de désobéir au Seigneur Uesigi, qui est aussi le Seigneur de Buntarô, celui-ci accepte leurs arguments avec mauvaise grâce. Si les émissaires refusent de partir à cause de leur propre rang, ou pire, menacent Buntarô de quelque façon que ce soit, celui-ci entre dans une rage folle. Il est tout à fait dans ses droits s'il fait arrêter de tels malotrus, et il appelle immédiatement ses gardes pour le faire.

S'il le fait, 2D6 gardes arrivent en 1D8 rounds de combat. Si les émissaires ne les combattent pas, ils sont arrêtés et passent la nuit dans un cachot malodorant. Heureusement, Nenjô fait remarquer à Buntarô l'erreur qu'il a commise en arrêtant les représentants du daimyô. Au petit matin, les émissaires sont libérés, et Buntarô leur annonce brusquement que, bien qu'il ne puisse leur pardonner leur impolitesse, il doit s'incliner devant leur autorité, puisqu'elle vient du daimyô. Toutefois, il a envoyé un rapport au Seigneur Uesigi qui ne fera aucun bien à leur réputation.

Si les émissaires combattent les gardes (plutôt que de se rendre calmement), ils ont intérêt à gagner. Sinon ils seront exécutés sur le champ. S'ils vainquent les gardes, ils peuvent s'échapper du manoir s'ils fuient immédiatement. La moindre hésitation et tous les samurai de la maisonnée (un peu plus d'une centaine d'hommes) jailliront des baraquements. Les émissaires vaincus seront exécutés sur le

champ. S'ils s'échappent, ils finiront l'aventure en tant que fugitifs. Seule une solution correcte au mystère qui les occupe pourra les sauver de la disgrâce et d'une vie nouvelle de rônin hors-la-loi.

Buntarô Enragé

Buntarô entre dans une rage folle si Chikuko/Akiko accuse les émissaires de tentative de viol, ou si les émissaires font quelque chose de particulièrement imprudent durant leurs investigations. Si les émissaires tuent un traître suspecté sans pouvoir prouver leurs accusations, Buntarô cèdera à la rage. Dans un tel cas, il supposera qu'ils assassinent ses vassaux au cours de duels insensés, et il ne les soutiendra pas.

Dans ce cas, Buntarô enverra immédiatement une force d'hommes armés, deux fois plus nombreux que les émissaires, les exécuter. Si les émissaires défont les gardes, ils deviendront des fugitifs pour le reste de l'aventure. Comme ci-dessus, seule une solution correcte pourra les sauver de la disgrâce et d'une nouvelle vie de rônin hors-la-loi. Les émissaires capturés sont des émissaires morts : tout ce que Buntarô veut d'eux, c'est leur tête.

ヒロワンモルホレミム

En Fuite

Une fois les émissaires en fuite, ils ne pourront plus entrer dans le manoir, la ville ou les villages en toute sécurité. Des samurai à leur recherche apparaîtront en 1D6x10 minutes si leur présence est rapportée. Si les émissaires ne résolvent pas ce mystère rapidement, le Seigneur Uesigi sera mis au courant de leur disgrâce et ils auront perdu toute chance de se racheter. La seule personne prête à les aider dans ce cas est Nenjô. Nenjô ne peut pas calmer Buntarô, mais il peut secrètement aider les émissaires dans leurs plans.

Les fils de Tadanobu, suivant les ordres de leur père, passeront le plus clair de leur temps à chercher les émissaires fugitifs pour les tuer. Le combat final avec les frères Mikoshi pourra mettre les émissaires sur la bonne voie (voir le Duel avec Tadanobu).

ヒロワンモルホレミム

Trahison en Secret

Ces événements se produisent si les aventuriers rencontrent un samurai au comportement étrange, et s'ils le suivent. Ils peuvent le découvrir en posant des questions à propos

d'espions et d'intrigues, ou de problèmes avec les Shiki, ou en suivant la rumeur sur le samurai subitement riche, comme indiqué dans Questions et Réponses. Ou bien ils peuvent soupçonner les fils de Tadanobu et suivre l'un d'eux. Suivre un samurai louche dans la journée est extrêmement facile.

A moins que les émissaires ne fassent quelque chose qui enflamme les craintes de s'être trahi de leur victime, aucun jet de dés ou de compétence n'est nécessaire pour le garder sous une surveillance légère. Si les émissaires se trahissent maladroitement, le samurai pourra tenter un jet de Scruter pour voir s'il remarque ses poursuivants. Ceux qui le suivent pourront tenter un jet de Se Cacher pour éviter d'être repérés.

Si le vassal ne sait pas qu'il est suivi, il finira par conduire les émissaires à une réunion secrète des traîtres, décrite sous Réunion de Traîtres. S'il le remarque, cependant, il ne le montrera absolument pas. Mais il passera le mot à plusieurs autres conspirateurs et, ensemble, ils attaqueront les émissaires de nuit, essayant de les assassiner. Voir sous Meurtre de Nuit.

Réunion de Traîtres

Si le suspect ne sait pas qu'il est surveillé, il vaque à ses occupations normales durant la journée et semble rentrer pour la nuit environ deux heures après le coucher du soleil. Toutefois, il ne reste qu'une demi-heure dans les baraquements avant de ressortir, l'air dégagé. Il quitte rapidement les terres du manoir, se dirigeant vers un petit bois près de la route principale, pratiquement au sud du manoir. Il est rejoint par plusieurs autres samurai.

Une fois entré dans le bois, il suit avec ses compagnons un sentier contourné qui mène à une clairière. Là, faiblement éclairé par la lueur d'une lanterne, se trouve une silhouette vêtue d'une armure noire et d'un casque complet qui dissimule totalement ses traits. (C'est l'un des fils de Tadanobu. Choisissez-en un au hasard. Il porte une armure lamellaire de 6 points sur toutes les zones de coup sauf la tête, qui porte un casque de plaques fermé d'une valeur de 8 points). La silhouette porte le dai-shô.

Brièvement, chaque vassal fait son rapport à ce mystérieux guerrier. L'un parle de mouvements de troupes, l'autre de plans pour brûler le manoir à un signal convenu d'avance, etc... Chacun reçoit un parchemin scellé, contenant des ordres, et un petit sac contenant 6 bu (pièces d'argent valant 360 pièces chacune).

Si les émissaires attaquent le groupe, les samurai combattront tous jusqu'à la mort, sauf le guerrier en armure noire, qui essaiera de se frayer un chemin hors de la clairière et de s'échapper dans la nuit. Il a un cheval dissi-

mulé au bord de la route, environ 30 mètres plus loin. S'il l'atteint et le monte, il galopera vers le sud, dans la sombre forêt au sud de la clairière, et réussira à s'enfuir sans problème.

Si les émissaires tuent les traîtres sans obtenir de preuve évidente de leurs crimes, le massacre gratuit de ses vassaux mettra Buntarô dans une rage folle. Les parchemins scellés et au moins un prisonnier vivant sont nécessaires pour prouver leurs accusations.

Si les émissaires attendent plus tard pour entrer en action, une fouille des biens d'un des samurai présents leur permettra de trouver le parchemin avec sceau brisé (contenant des ordres tendant à miner le pouvoir Masaki) et l'argent.

Tout traître démasqué de la sorte sera emmené pour être torturé et exécuté. Il révélera être à la solde des Shiki. Les conspirateurs n'ont aucune idée de l'identité du samurai à l'armure noire qui dirige la conspiration.

Si les émissaires empêchent le guerrier à l'armure noire de s'échapper, il combattrra jusqu'à la mort pour empêcher sa capture. S'il est capturé ou tué, et donc si on apprend son identité, Tadanobu s'affolera complètement (voir ci-dessus sous les Complots de Tadanobu).

Meurtre de Nuit

Si le suspect a remarqué que les émissaires le suivent, il décide de les assassiner. Tout d'abord, il rassemble plusieurs camarades par des signaux secrets, indétectables par les émissaires. Ensemble, ils se glissent dans les appartements des émissaires, de nuit, et essaient de les tuer dans leur sommeil.

Ils sont armés du dai-shô et portent des kimono. Les émissaires ont le droit de tenter un jet d'Ecouter pour se réveiller avant que les assassins ne frappent. Préparez le combat dans les chambres des émissaires et résolvez-le normalement.

Si, pour une raison quelconque, les émissaires ne sont pas dans leurs appartements lorsque les assassins arrivent, ceux-ci attendent leur retour en montant une embuscade.

Il est évident pour tous que les samurai essayaient d'assassiner les émissaires, aussi les tuer ne mettra-t-il pas Buntarô en colère, bien que l'événement le trouble certainement.

Précision sur la Trahison

La conquête prévue du fief Masaki s'effondrera presque certainement d'elle-même si Tadanobu est démasqué, même si Otomarô meurt. Il est tout aussi certain qu'elle aura bien lieu tôt ou tard, et se déroulera avec succès, si Tadanobu n'est pas découvert.

ヒロワンモルホレミム

Duel à Mort avec Tadanobu

Si et quand Tadanobu est assez affolé pour se décider à tout risquer sur un coup, il envoie ses fils (tous ceux qui restent) tuer les émissaires. S'il est probable qu'un tel acte trahira ses plans, les Mikoshi sont prêts à se suicider si nécessaire, après avoir supprimé la menace que les émissaires représentent pour Chikuko, laissant les Masaki sans protection face à sa revanche.

Quel que soit l'endroit où a lieu la confrontation, les frères Mikoshi portent chacun leurs armes préférées et ne portent que des kimono, à moins que les émissaires n'aient fait en sorte qu'il soit plausible que les Mikoshi portent leur armure aux abords du manoir.

Les Mikoshi trouveront les émissaires où qu'ils soient et leur annonceront qu'ils doivent mourir. Les frères sont d'une politesse irréprochable. Si les émissaires ont déjà tué un ou plusieurs d'entre eux au cours de leurs actions précédentes, les frères expliqueront que ce duel n'est pas une affaire de vengeance, mais de devoir filial. C'est Tadanobu qui a ordonné leur mort. Ces courtoisies s'arrêteront immédiatement si les émissaires sont grossiers ou s'ils essaient une attaque préventive (faire l'un ou l'autre fera perdre un point de HON à chaque émissaire). Les Mikoshi sont fin prêts pour la bataille, et ne peuvent être surpris par un tel mouvement.

Le combat se déroule normalement. Espérons que les personnages vaincront.

ヒロワンモルホレミム

Tadanobu se Retire

Après le combat, il faut encore s'occuper de Tadanobu. Si les émissaires sont dans ou près du manoir, ils risquent fort de le rechercher. Ils trouveront cet homme assis dans son étude, attendant paisiblement. Dès qu'il voit les émissaires, il sait que ses fils sont morts. D'un mouvement rapide, il prend quelque chose dans sa manche et l'avale. En quelques secondes, le poison foudroyant et mortel fait son oeuvre (VIR 20, fait 10 points de dégâts même si on réussit un jet de CON - Tadanobu n'a qu'une seule dose de cette substance). Il meurt en moins de vingt secondes, avant qu'on ne puisse utiliser un antidote ou invoquer un sort pour arrêter le travail du poison ; avec son dernier souffle, Tadanobu croasse une dernière menace : «Vous êtes courageux... et plus doués



que je l'imaginai... Mais vous arrivez trop tard. ELLE habite encore sa tombe et... ELLE vaincra. Les Masaki sont finis... finis. Ensuite... peut-être serons-nous de nouveau ensemble». Mikoshi Tadanobu s'éteint.

Il tient un morceau de papier, serré dans son poing. C'est une carte simple mais claire menant à un endroit dans les collines situé à l'extrémité nord de la carte. L'endroit est marqué du nom de Chikuko. La carte montre les cavernes hantées, où est dissimulé le corps de Chikuko.

Si le combat avec les frères Mikoshi a lieu à l'extérieur du manoir, Tadanobu est là aussi, observant la bataille depuis une cachette un peu à l'écart. Lorsque son dernier fils tombe mort, les émissaires entendent un grand cri d'angoisse, et voient le vieil homme clopiner jusqu'à la scène du massacre.

Ignorant les émissaires, il tombe à genoux à côté d'un des corps et le berce dans ses bras. Ensuite, en levant les yeux vers ses ennemis, Tadanobu se calme et l'action se déroule comme ci-dessus.

Une fois la bataille des émissaires avec les frères achevée, les événements s'enchaînent extrêmement rapidement. S'ils sont au manoir, un moine fait irruption dans leurs appartements en annonçant qu'Otomarô décline rapidement - il mourra dans quelques heures au plus. Si les émissaires ne sont pas au manoir, Nenjô arrive en tressautant et en se cramponnant désespérément à son cheval (Nenjô n'est pas vraiment un bon cavalier) pour leur annoncer la même chose.

ヒロワンモルホレミム

Les Cavernes Hantées

Il est peu probable que les émissaires apprennent l'existence de ces cavernes avant d'avoir bien avancé dans l'aventure. Une fois qu'ils connaissent les faits, cependant, après avoir vaincu Tadanobu, la seule façon de sauver la famille Masaki est de se rendre dans la caverne pour mettre l'âme de Chikuko au repos. Nenjô est prêt à accompagner les émissaires dans cette mission.

Si les émissaires apprennent l'existence des cavernes ou s'y rendent avant de s'être débarrassés de Tadanobu, il enverra ses fils les arrêter comme décrit ci-dessus, sous les Complots de Tadanobu.

Les cavernes sont tout à fait visibles de l'extérieur. Juste au moment où les émissaires commencent à les apercevoir, un éclair aveuglant fend les cieux, annonçant le début d'un furieux orage. Toute personne présente peut sentir l'aura maligne de l'endroit. Il sera nécessaire d'avoir de la lumière à l'intérieur.

L'Entrée

A l'entrée, la caverne s'élargit brusquement. Sur la droite, les aventuriers peuvent voir une lueur bleuâtre. Des silhouettes spectrales se matérialisent, leur faisant signe de retourner au monde extérieur et hurlant des avertissements silencieux. Ces silhouettes sont celles de paysans. Si les émissaires cherchent la source de ces apparitions, ils trouvent trois squelettes recouverts par la mousse. En les examinant de près, on peut voir que les dents de chaque cadavre ont été brisées à coups de sabre, et que les os des mâchoires ont éclaté. (Nagamasa a forcé ces hommes à l'aider à transporter le corps de Chikuko jusqu'aux cavernes, puis les a massacrés, après s'être assuré que même dans la mort, ils ne pourraient pas trahir son secret).

Ces fantômes sont inoffensifs, mais les émissaires peuvent être tentés de s'arrêter et de leur permettre de reposer en paix avant de continuer. S'ils le font, donnez à chacun un point de HON. Bien sûr, cela impliquera qu'ils doivent perdre du temps et de la magie pour une bonne action qui peut attendre jusqu'au matin.

Le Garde de l'Enfer

L'entrée de la caverne se rétrécit en un tunnel de 2 mètres de large. Il s'enfonce sur

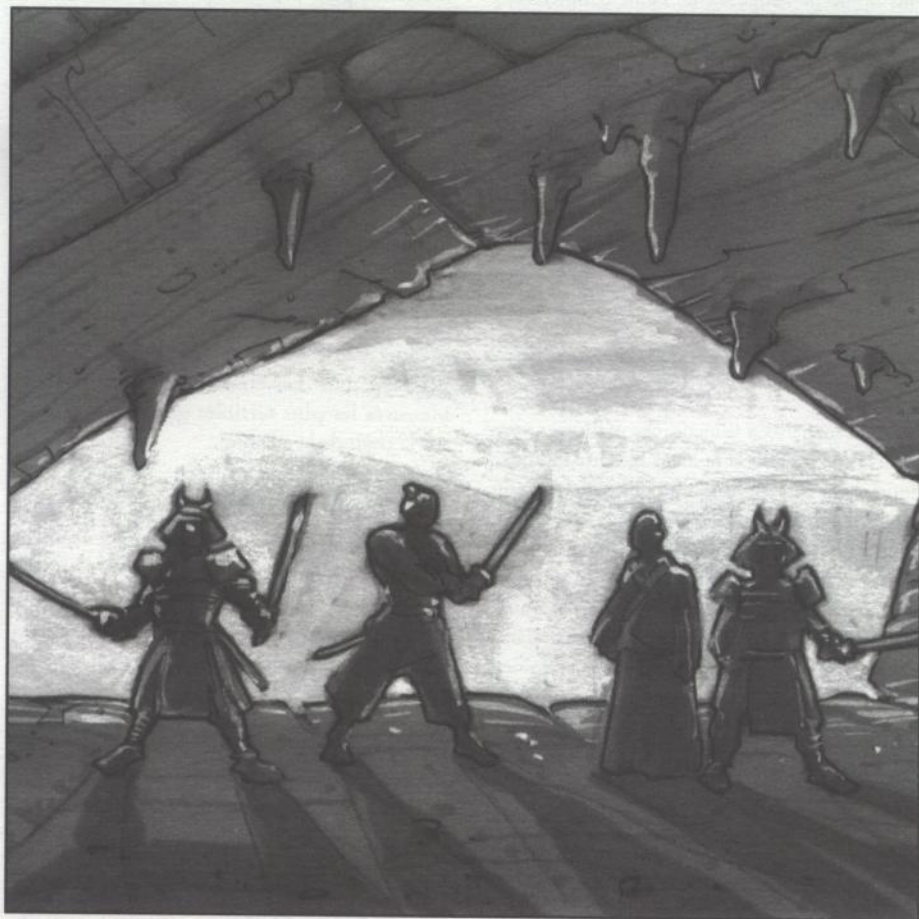
une certaine distance dans le flanc de la montagne. Les émissaires peuvent voir de la lumière à son extrémité, devenant plus vive au fur et à mesure qu'ils en approchent. Le tunnel débouche sur une grande caverne. En entrant dans cette salle, brillamment éclairée par une lumière spectrale, les émissaires peuvent voir deux grandes portes de bois bardées de fer, au fond de la pièce.

A mi-chemin entre le groupe et les portes, une silhouette hideuse les domine. Elle ressemble à une vieille femme très laide, avec d'énormes crocs et des cheveux blancs, et elle fait presque deux mètres vingt de haut. Elle lance un regard furibond aux émissaires, et la magie étincelle à l'extrémité de ses griffes d'acier. Visiblement, c'est une sorcière maléfique.

Elle fait quelques gestes magiques. «Fuyez cet endroit, mortels !» caquette-t-elle. «Ces deux-là m'appartiennent».

Si les émissaires parlent à la sorcière, quoi qu'ils disent, elle répond : «En dépit de vos paroles, vous ne pouvez passer. Fuyez !». Si les émissaires ne partent pas immédiatement, la sorcière attaque. Si les émissaires fuient, la sorcière ne les poursuit pas, mais elle les attaque à vue s'ils reviennent dans la caverne.

Si les émissaires refusent de combattre la sorcière, il faut qu'ils réalisent que Chikuko, protégée dans sa caverne hantée, continuera ses





attaques sur les Masaki jusqu'à ce qu'ils soient balayés. S'ils demandent conseil à Nenjô, il leur dira de repousser la sorcière, qui se nourrit sans doute de l'angoisse de l'âme damnée retenue dans cette caverne. Elle n'est toutefois pas la cause de la maladie du hatamoto, et a probablement été attirée dans la caverne par la suite. Les suppositions de Nenjô quant à la sorcière sont tout à fait exactes. Sa seule erreur vient du fait qu'il n'y a pas une, mais deux âmes damnées retenues dans la caverne.

ヒロワンモルホレミム

Confrontation Finale

Si la sorcière est vaincue, elle se brise en fragments de verre noir et la lueur bleuâtre fantomatique de la caverne disparaît. La salle suivante s'achève sur une paire d'énormes portes, marquées du sceau de Emma-Hoo, seigneur du Meifu, l'enfer bouddhiste. En-dessous du sceau est inscrite une citation des écritures bouddhiques à propos de la justice et de la dépendance des pêcheurs sur la miséricorde de leurs voisins. Les portes s'ouvrent silencieusement lorsqu'on les touche. Derrière, une caverne luit d'une lueur rouge hideuse. A son point le plus éloigné, à l'opposé des portes, repose un corps momifié, épinglé au mur de la caverne par un magnifique katana. Le corps est couvert de lambeaux de soie colorée, qui sont tout ce qui reste des vêtements magnifiques de dame Masaki Chikuko.

Entre la porte et le corps se dresse un monstre effroyable. Ses jambes sont tordues et déformées. Il est armé d'une grande lance. Des touffes de poils déparent son corps musculeux. Sa tête est un masque repoussant, une vile caricature, mais ses traits rappellent ceux d'Otomarô, de Buntarô et même de Nenjô. Nenjô reconnaît immédiatement ce visage, et sa force de volonté s'effondre. Il sanglote « Mon frère ! ». Les émissaires intelligents réaliseront probablement que cette créature horrible est l'incarnation présente de Nagamasa.

Nagamasa attaque le groupe immédiatement. Il combat pour tuer, et a l'intention de poursuivre les émissaires jusqu'à la sortie de la caverne, et de les combattre jusqu'à ce qu'ils périssent tous. Les émissaires peuvent voir les blessures les plus terribles guérir rapidement sur la chair de la créature.

Si on lui tranche la tête ou un membre, une nouvelle tête ou un nouveau membre repousse de la blessure, grossissant lentement jusqu'à ce qu'il soit complet. Il semble invincible.

Si quelqu'un arrive à passer Nagamasa (il essaie de l'empêcher), attrape le sabre qui retient Chikuko au mur, et l'utilise contre le démon, le pouvoir de Nagamasa disparaît immédiatement. Ses blessures actuelles cessent de se régénérer, et toute blessure nouvelle qu'on lui inflige n'est plus guérie. Le sabre est aussi une lame de maître, faisant trois points de dégâts de plus qu'un katana ordinaire (pour un total de 1D10+4, ou 2D10+4 sur un empale-

ment). Il est aussi léger et facile à manier (ajouter 15 % à la compétence de Kenjutsu de qui-conque utilise cette lame). Il a 16 points d'armure. Nenjô ne touchera ni ne prendra le sabre.

Si on se débarrasse de Nagamasa, Nenjô (ou tout acolyte bouddhiste) pourra pratiquer les rites nécessaires pour l'âme de Chikuko. Lorsque le rituel est commencé, la silhouette translucide de Chikuko apparaîtra et flottera là un moment.

Une seconde silhouette spectrale apparaîtra alors - un jeune samurai au visage doux et intelligent, avec des membres fins. Les spectateurs pourront reconnaître Mikoshi Tadanobu. Le couple examine minutieusement les émissaires et Nenjô. Ils ne félicitent ni ne blâment - ils regardent. Puis ils vacillent et disparaissent.

Si Tadanobu est encore vivant, son fantôme ne peut pas apparaître dans la caverne avec celui de Chikuko.

Toutefois, lorsque les émissaires retournent au manoir, ils découvrent que Tadanobu s'est empoisonné. (Il l'a fait lorsqu'il a senti l'esprit de Chikuko libéré de son emprise terrestre).

Si le fantôme de Chikuko est libéré, lorsque les émissaires reviennent au manoir, ils apprennent qu'Otomarô commence à réagir aux soins de ses médecins. Il est assis dans son lit, et peut converser.

Conclusion

Si les émissaires ont amené le repos à Chikuko et sauvé Otomarô, tous les petits manques de leur conduite leur sont pardonnés.

Les seuls crimes impardonnables sont le meurtre d'Otomarô ou de Buntarô. Si Akiko a été tuée alors que les émissaires essayaient de s'occuper de Chikuko, sa mort est considérée comme triste mais nécessaire.

Si les émissaires ont résolu l'aventure au prix de la vie d'Otomarô, de Buntarô ou d'Akiko, ils quittent simplement le clan Masaki en deuil et retournent auprès du daimyô pour faire leur rapport.

Aucune récompense spéciale ne les accompagne dans leur tragique succès, mis à part la lame de maître (voir ci-dessous).

Si Otomarô, Buntarô et Akiko sont encore vivants, les émissaires rentrent au manoir pour y trouver une allégresse générale.

Lorsqu'il apprend la part qu'ils ont joué dans sa guérison (probablement racontée par Nenjô), Otomarô les couvre de cadeaux.

1) Des chevaux pour ceux qui sont à pied (avec le permis de les monter pour les heimin).

2) Les samurai reçoivent une armure de qualité : plaques (8 points) sur la tête et le torse et lamellaire éclissée avec du cuir souple (7 points) partout ailleurs. L'assemblage et la décoration des armures sont de première qualité.

3) Des costumes de cour pour la célébration sont offerts à tous, ainsi que tous les accessoires nécessaires ; ils peuvent être conservés à la fin de la célébration.

4) Chaque émissaire le pouvant reçoit l'arme de son choix. Bien que ce ne soient pas des armes de maître, elles sont excellentes, faites par d'excellents artisans.

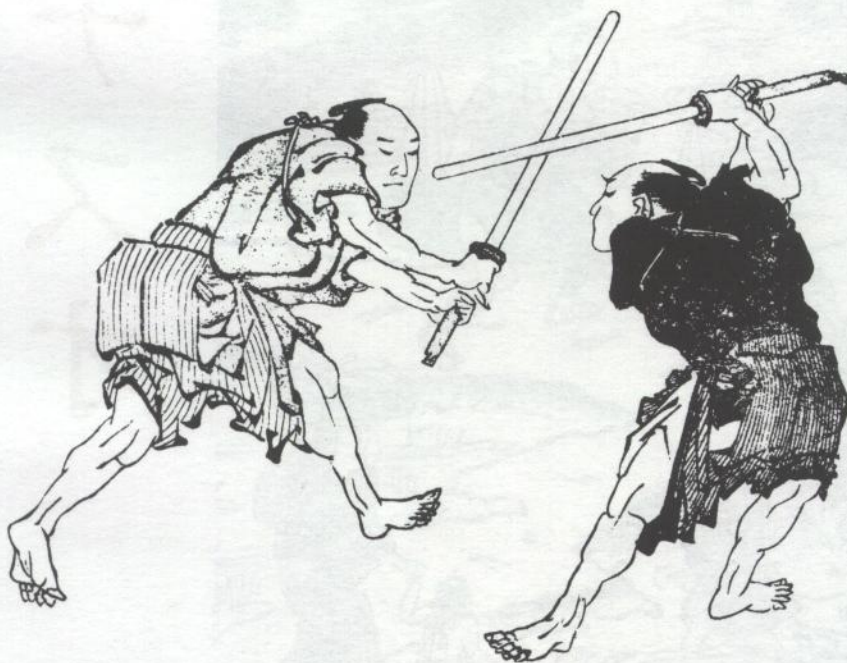
5) Les non-samurai reçoivent de l'argent et des présents d'une valeur de 2500 pièces (à diviser parmi tous les non-samurai présents).

Tout cela est bien beau, mais il reste une question à régler :

Que Faire du Sabre ?

Les joueurs désirent sans doute furieusement conserver le sabre, héritage familial des Masaki. Lorsqu'ils reviennent, les yeux de Buntarô se posent sur l'arme et il crie : « Le sabre perdu ! ». Il en saisit la garde, mais hurle de douleur et d'étonnement lorsque celui-ci lui brûle la main ! Le mon Masaki, gravé en relief sur la garde, s'est détaché du sabre, et est imprimé sur la main de Buntarô.

Qu'Otomarô soit vivant ou non, cela sera considéré comme un signe que l'arme a été déshonorée par Nagamasa, et qu'elle ne servira plus le clan Masaki. On la donne aux émissaires pour qu'ils l'apportent au daimyô. Vous, le maître de jeu, en tant que Seigneur Uesigi, vous devrez donner cette lame en récompense à l'un des émissaires, à moins que leurs actions durant l'aventure ne méritent pas une telle récompense. Remarquez que si le nouveau propriétaire du sabre le disgrâce (ceci est déterminé par le maître de jeu), celui-ci cessera de le servir, comme il l'a fait pour les Masaki. Le nouveau propriétaire devrait payer un bon joaillier pour lui faire graver son mon sur la garde du sabre.

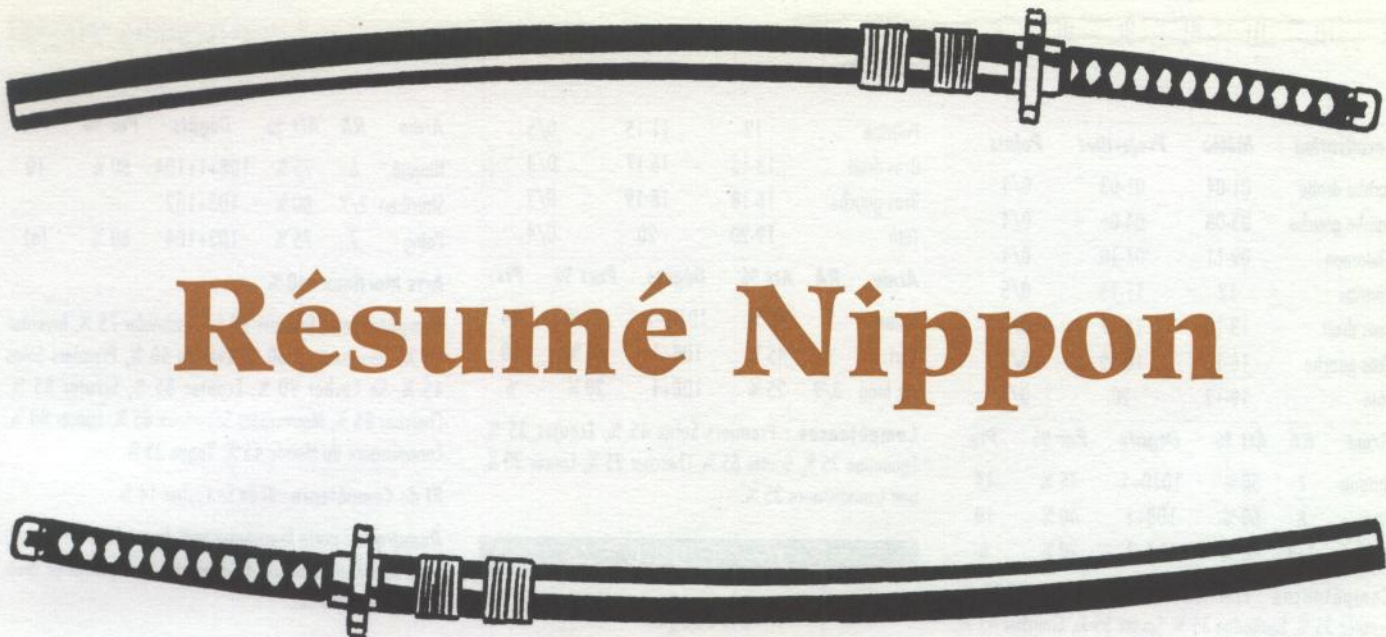




瀬田村之図

ツオテナスオ

R
E
S
U
M
E



Résumé Nippon

Ce sont des caractéristiques de personnages pré-tirés à utiliser dans les scénarios de la Voie du Sabre. Réutilisez ces caractéristiques aussi souvent que nécessaire.

ヒロワンモルホレミム

Guerriers Samurai

Samurai d'Elite

Ce sont des guerriers accomplis, qui ne craignent aucun adversaire en combat loyal.

FOR 17	Mouvement 3
CON 15	Points de Vie 15
TAI 15	Fatigue 32-6=26
INT 13	Points de Magie 17
POU 17	
DEX 16	
APP 11	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/5
Jambe gauche	05-08	04-06	0/5
Abdomen	09-11	07-10	0/5
Poitrine	12	11-15	0/6
Bras droit	13-15	16-17	0/4
Bras gauche	16-18	18-19	0/4
Tête	19-20	20	0/5

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Katana	6	85 %	1D10+1+1D4	80 %	14
Yari	5	75 %	1D8+1+1D4	60 %	10
Arc Long	4/7	65 %	1D8+1	38 %	6

Compétences : Premiers Soins 50 %, Iaijutsu 60 %, Ecouter 60 %, Equitation 70 %, Sauter 65 %, Chercher 80 %, Lancer 50 %.

Samurai Excellent

FOR 15	Mouvement 3
CON 14	Points de Vie 15
TAI 15	Fatigue 29-6=23
INT 13	Points de Magie 15
POU 15	
DEX 14	
APP 11	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/5
Jambe gauche	05-08	04-06	0/5
Abdomen	09-11	07-10	0/5
Poitrine	12	11-15	0/6
Bras droit	13-15	16-17	0/4
Bras gauche	16-18	18-19	0/4
Tête	19-20	20	0/5

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Katana	7	65 %	1D10+1+1D4	60 %	14
Yari	6	50 %	1D8+1+1D4	40 %	10
Arc Long	3/9	45 %	1D8+1	18 %	6

Compétences : Premiers Soins 50 %, Iaijutsu 50 %, Ecouter 40 %, Equitation 60 %, Sauter 60 %, Chercher 60 %, Lancer 40 %.

Bon Samurai

FOR 13	Mouvement 3
CON 13	Points de Vie 13

TAI 13
INT 13
POU 13
DEX 12
APP 11

Fatigue 26-6=20
Points de Magie 13

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/5
Jambe gauche	05-08	04-06	0/5
Abdomen	09-11	07-10	0/5
Poitrine	12	11-15	0/6
Bras droit	13-15	16-17	0/4
Bras gauche	16-18	18-19	0/4
Tête	19-20	20	0/5

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Katana	7	60 %	1D10+1+1D4	55 %	14
Yari	6	60 %	1D8+1+1D4	45 %	10
Arc Long	3/9	50 %	1D8+1	25 %	6

Compétences : Premiers Soins 45 %, Iaijutsu 40 %, Ecouter 50 %, Equitation 50 %, Scruter 50 %, Chercher 50 %, Lancer 40 %.

Samurai Moyen

Ce sont des samurai moins belliqueux et les jizamurai typiques.

FOR 11	Mouvement 3
CON 11	Points de Vie 12
TAI 12	Fatigue 22-6=16
INT 13	Points de Magie 13
POU 13	
DEX 12	
APP 11	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Katana	7	50 %	1D10+1	45 %	14
Yari	6	60 %	1D8+1	40 %	10
Arc long	3/9	40 %	1D8+1	20 %	6

Compétences : Premiers Soins 35 %, Iaijutsu 35 %, Ecouter 35 %, Equitation 35 %, Sauter 55 %, Chercher 45 %, Lancer 30 %, une Connaissance 35 %.

Samurai Faible

Ce sont les samurai qui forment le gros des troupes d'un seigneur. Ce sont ceux qui se font décapiter en foule par les maîtres escrimeurs dans les films d'escrime japonais. Ce sont plus des administrateurs et des serveurs que des guerriers.

FOR 11	Mouvement 3
CON 9	Points de Vie 11
TAI 12	Fatigue 20-6=14
INT 13	Points de Magie 12
POU 12	
DEX 11	
APP 11	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4

Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Arme	RA	Att %	Dégâts	Part %	Pts
Katana	7	40 %	1D10+1	30 %	14
Yari	6	45 %	1D8+1	35 %	10
Arc long	3/9	25 %	1D8+1	20 %	6

Compétences : Premiers Soins 45 %, Ecouter 35 %, Equitation 25 %, Sauter 65 %, Chercher 25 %, Lancer 30 %, une Connaissance 35 %.

ヒロワンモルホレミム

Ninja

C'est le ninja généralement utilisé dans les scénarios. C'est un défi valable pour le samurai qu'il rencontre.

FOR 13	Mouvement 3
CON 16	Points de Vie 14
TAI 12	Fatigue 29-8=21
INT 14	Points de Magie 14
POU 14	
DEX 16	
APP 10	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	2/5
Jambe gauche	05-08	04-06	2/5
Abdomen	09-11	07-10	2/5
Poitrine	12	11-15	2/6
Bras droit	13-15	16-17	2/4
Bras gauche	16-18	18-19	2/4
Tête	19-20	20	2/5

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Ninjatô	6	75 %	1D8+1+1D4	80 %	10
Shuriken	2/7	80 %	1D3+1D2	-	-
Poing	7	75 %	1D3+1D4	60 %	(6)

Arts Martiaux : 60 %

Compétences : Grimper 80 %, Dissimuler 75 %, Inventer 60 %, Déguisement 60 %, Evasion 50 %, Premiers Soins 45 %, Se Cacher 90 %, Ecouter 85 %, Scruter 85 %, Chercher 85 %, Mouvement Silencieux 85 %, Lancer 80 %, Connaissance du Monde 45 %, Yogen 35 %.

Ki de Compétence : Ki en Se Cacher 14 %.

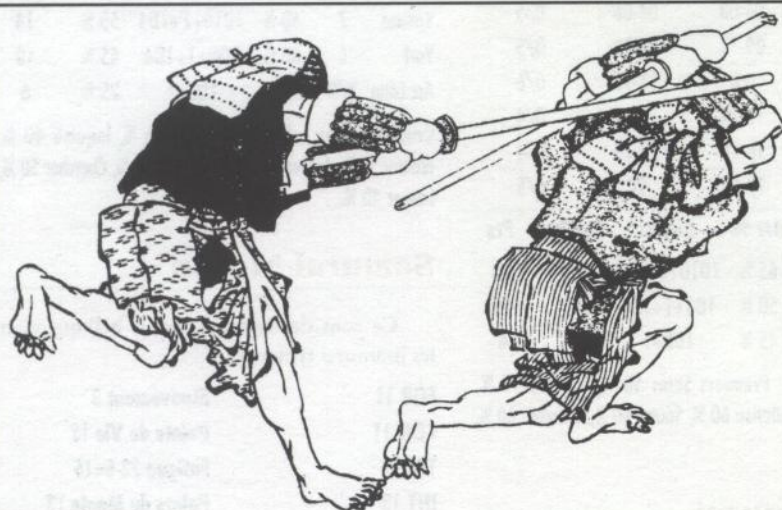
Remarque : porte le costume noir des ninja et un ninjatô, neuf shuriken, deux oeufs à poudre aveuglante et deux bombes aveuglantes.

Ninja Endurci

FOR 15	Mouvement 3
CON 18	Points de Vie 16
TAI 13	Fatigue 33-6=27
INT 15	Points de Magie 14
POU 14	
DEX 19	
APP 10	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	4/6
Jambe gauche	05-08	04-06	4/6
Abdomen	09-11	07-10	4/6
Poitrine	12	11-15	4/7
Bras droit	13-15	16-17	4/5
Bras gauche	16-18	18-19	4/5
Tête	19-20	20	4/6

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Ninjatô	5	85 %	1D8+1+1D4	100 %	10



Shuriken 1/5/9 90 % 1D3+1D2 - -
 Poing 6 90 % 1D3+1D4 90 % (6)

Arts Martiaux : 90 %

Compétences : Grimper 95 %, Dissimuler 95 %, Inventer 80 %, Déguisement 90 %, Evasion 75 %, Premiers Soins 55 %, Se Cacher 120 %, Ecouter 95 %, Scruter 95 %, Chercher 95 %, Mouvement Silencieux 120 %, Lancer 90 %, Connaissance du Monde 55 %, Yogen 55 %.

Ki de Compétence : Ki en Se Cacher 14 %, Ki de Parade en Kenjutsu 14 %, Ki d'Attaque au Shuriken 14 %, Ki de Mouvement Silencieux 14 %.

Remarque : porte le costume ninja et un ninjatô, neuf shuriken, deux oeufs de poudre aveuglante et deux bombes aveuglantes. Un entraînement particulier lui permet de posséder une armure naturelle de deux points dans toutes les zones de coup.

ヒロワンモルホレミム

Masaki Otomarô

Otomarô n'a pas un rôle très actif dans cette aventure. Si les émissaires le sauvent, ceux qui ont survécu à l'aventure s'en seront fait un ami utile. Toutefois, si les émissaires ont blessé ou tué Akiko, Otomarô leur sera moins reconnaissant de l'avoir sauvé.

Ashigaru

Les ashigaru peuvent être créés en utilisant les caractéristiques des samurai Bons, Moyens ou Faibles. Ils ont une yari ou un arc long mais pas les deux. Ils n'ont pas la compétence d'Equitation, mais à la place, ils ont Se Cacher et Pister au même pourcentage. Les ashigaru ne portent pas le daishô, mais un seul des deux sabres.

ヒロワンモルホレミム

Masaki Buntarô

Buntarô est un homme robuste, au début de la trentaine. Ses traits lourds sont généralement tirés en un froncement de sourcils menaçant. Ses manières sont rudes et frôlent souvent l'impolitesse ouverte. Buntarô a la réputation d'être emporté et, sur le champ de bataille, d'être un commandant irréfléchi.

Buntarô sait très bien qu'il n'est pas aussi doué que son père. En fait, bien qu'il ne le sache pas, sa personnalité est exactement la même que celle de son grand-père, le fameux Nagamasa. Buntarô doute des émissaires et de leur soit-disante mission envers sa famille, parce qu'il craint que de mauvais rapports ne

fassent baisser l'estime du daimyô pour sa famille, et que celui-ci ne lui retire son héritage. Il sera froissé par tout furetage apparent de la part des émissaires.

Buntarô est un fils tout à fait loyal et il est vraiment affolé à l'idée de remplacer son père dans le traitement des problèmes familiaux. Si la situation empire suite à un danger réel ou apparent de la part des émissaires, Buntarô peut faire quelque chose de déraisonnable.

FOR 13 **Mouvement 3**
CON 10 **Points de Vie 11**
TAI 12 **Fatigue 23-3=20**
INT 13 **Points de Magie 11**
POU 11
DEX 12
APP 10

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Katana	7	88 %	1D10+2+1D4	74 %	14
Wakizashi	7	88 %	1D6+1+1D4	74 %	12

Compétences : Eloquence 09 %, Equitation 62 %.

Armure : normalement aucune. Pour les batailles, il porte un casque et un plastron de plaques (8 points), des manches et des jambières lamellaires (6 points). Cela augmente son ENC de 20 points.

Magie : possède un katana de maître, qui ajoute +1 aux dégâts.

ヒロワンモルホレミム

Masaki Akiko

Akiko est tout à fait adorable. Ses manières sont l'incarnation même de la modeste femme samurai typique. Elle aime profondément son mari et elle est toujours habillée de façon exquise lorsqu'elle est en public. Il est visible qu'elle est enceinte, mais cela ne la gêne pas encore le moins du monde.

Consciemment, Akiko fera tout ce qu'elle peut pour aider Otomarô. Tout ce que les aventuriers disent à Akiko est immédiatement appris par le fantôme de Chikuko qui la possède passivement.

FOR 8 **Mouvement 3**
CON 13 **Points de Vie 10**
TAI 7 **Fatigue 21**

INT 11 **Points de Magie 14**
POU 14
DEX 11
APP 17

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Naginata	7	65 %	2D6+2	45 %	10
Tantô	8	32 %	1D4+2	22 %	6

Compétences : Premiers Soins 55 %, Chanter 82 %, Jouer du Biwa 59 %.

Armure : kimono.

ヒロワンモルホレミム

Nenjô-Sôjô

Nenjô est un frère septuagénaire au port parfaitement droit et au regard clair et pénétrant. Il se déplace légèrement, bien qu'il s'appuie sur un bâton de pèlerin lorsqu'il est debout. Ses manières sont calmes, toujours raisonnables, et quelque peu détachées. Nenjô est l'oncle d'Otomarô, mais il est entré dans le clergé bouddhiste dans sa jeunesse, peu après la naissance d'Otomarô. Il est un abbé très respecté d'une secte mettant l'accent sur Dainichi-Nyôrai. Sa secte se spécialise dans les matières de l'esprit et du karma.

Nenjô est très cultivé dans l'art de la magie et dans les lois universelles du karma. De telles connaissances peuvent le rendre utile pour les aventuriers dans leurs épreuves actuelles. Il possède également beaucoup de bon sens et donne d'excellents conseils à ceux qui les lui demandent. Il interfère rarement de son propre chef.

Bien que sa magie puisse aider les aventuriers à vaincre Chikuko et les autres esprits impliqués dans cette aventure, Nenjô est un vieil homme plutôt frêle et qui doit être protégé des dangers physiques.

FOR 8 **Mouvement 3**
CON 9 **Points de Vie 9**
TAI 8 **Fatigue 17-1=16**
INT 16 **Points de Magie 22+9 (relique) = 31**
POU 22
DEX 11
APP 10

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/3
Jambe gauche	05-08	04-06	0/3
Abdomen	09-11	07-10	0/3
Poitrine	12	11-15	0/4
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/3

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Bâton	7	51 %	1D8	67 %	10

Sorts des Esprits (128 %) : Contremagie 4, Détecter la Magie, Dissipation de la Magie 4, Soins 4, Lumière, Réparation 2.

Magie Divine (118 %) : Absorption 3, Dispersion de la Magie 5, Exorcisme, Guérison Totale, Divination 3, Vision de l'Ame, Blocage Spirituel 2, Sauvegarde, Adoration de Dainichi.

Compétences : Cérémonie 96 %, Eviter 17 %, Premiers Soins 61 %, Connaissance des Humains 61 %, Eloquence 83 %, Scruter 97 %, Connaissance du Monde 76 %.

Langues : Parler le Japonais 103 %, Lire le Japonais 86 %, Ecrire le Japonais 69 %, Parler le Chinois 58 %, Lire le Chinois 73 %, Ecrire le Chinois 69 %.

Magie : Nenjō a une lanterne magique qui, lorsqu'elle est allumée et portée à la main, permet à son possesseur de forcer un esprit à entrer en combat. Elle n'est utilisable qu'une fois par jour. Il a également une relique scellée dans une amulette en métal qui stocke 9 points de magie.

ヒロワンモルホレミム

les Samurai Masaki

Les samurai Masaki sont connus pour être de bons combattants, et Otomarō n'a pas hésité à les équiper en conséquence. Normalement, ils ne portent qu'un kimono pour monter la garde. Il n'y a que lorsqu'ils poursuivent les émissaires fugitifs qu'ils portent une armure : 5 points sur la tête et le torse, 3 points sur les membres, ENC totale = 7 de plus que d'habitude.

FOR 12	Mouvement 3
CON 12	Points de Vie 13
TAI 13	Fatigue 24-3=21
INT 11	Points de Magie 11
POU 11	
DEX 12	RA de DEX 3
APP 10	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/5
Jambe gauche	05-08	04-06	0/5
Abdomen	09-11	07-10	0/5

Poitrine	12	11-15	0/6
Bras droit	13-15	16-17	0/4
Bras gauche	16-18	18-19	0/4
Tête	19-20	20	0/5

Arme	RA	Att %	Dégâts	Part %	Pts
Katana	7	65 %	1D10+1+1D4	55 %	14
Wakizashi	7	65 %	1D6+1+1D4	55 %	12
Yari	6	55 %	1D8+1+1D4	50 %	10
Arc long	3/9	50 %	1D8+1	24 %	6

Compétences : Equitation 50 %.

Remarques : tous les samurai portent le dai-shō. Normalement, un sur cinq porte aussi une yari et un sur cinq un arc long.

ヒロワンモルホレミム

Mikoshi Tadanobu

Tadanobu est un samurai d'apparence ascétique, à la contenance savante, dans la soixantaine. Il est né vassal des Masaki. Il n'est pas lui-même un grand guerrier, suite à une claudication sévère et à une faiblesse musculaire générale dues à une maladie infantile. Il a surmonté ses handicaps pour devenir un excellent administrateur et un fameux homme d'affaires pour les Masaki.

En public, Tadanobu semble être un vassal sérieux et consciencieux, suprêmement loyal aux Masaki. C'est un homme cultivé ayant une profonde connaissance des classiques et un don certain pour la poésie. Lorsqu'il est en relation avec les personnages, il semble tout à fait coopératif.

En réalité, il est le cerveau qui complot la chute des Masaki. Il ne trahira jamais ses propres machinations ni ne travaillera contre les intérêts de Chikuko, bien qu'il puisse prétendre le faire aux yeux des émissaires.

FOR 6	Mouvement 3
CON 5	Points de Vie 7
TAI 9	Fatigue 11-3=8
INT 17	Points de Magie 15
POU 15	
DEX 12	RA de DEX 3
APP 13	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/3
Jambe gauche	05-08	04-06	0/3
Abdomen	09-11	07-10	0/3
Poitrine	12	11-15	0/4
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/3

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Wakizashi	8	44 %	1D6+1	38 %	12

Compétences : Baratin 80 %; Connaissance des Humains 78 %, Eloquence 58 %, Poésie 99 %, Scruter 72 %, Chercher 104 %, Mouvement Silencieux 82 %.

ヒロワンモルホレミム

Les Fils de Tadanobu

Il y a six frères Mikoshi, fils de Tadanobu, dont l'âge varie entre 18 et 28 ans. Ce sont tous de beaux et dangereux guerriers. Les frères ressemblent tous suffisamment à leur père pour que le lien de parenté soit évident à toute personne qui les rencontre. Les frères connaissent tous la campagne secrète que leur père livre contre les Masaki et ils ont décidé, pour le meilleur et pour le pire, que leur devoir familial surpassait leur loyauté féodale. Ils feront ce que leur père leur demandera. Ils sont tous fanatiquement loyaux l'un envers l'autre et envers leur père, malgré sa soif de vengeance déplacée. Ils regrettent peut-être les circonstances qui font d'eux les adversaires des émissaires, qui doivent eux aussi concevoir le bushidō comme un idéal. Ces regrets ne rendront pas les frères moins dangereux pour autant, lorsque l'aventure aboutira à un conflit ouvert.

Des descriptions individuelles sont données ci-dessous. Dans chaque cas, les valeurs entre parenthèses se rapportent au cas où ils portent une armure, ce que les frères ne pourront faire que lorsqu'ils poursuivront les émissaires, après que ceux-ci soient devenus des fugitifs.

Mikoshi Ichitarō

Age : 28 ans.

Ichitarō est un bel homme, rude et de nature calme et studieuse. Il a suivi les traces de son père dans ses accomplissements scolaires, et les Masaki considèrent qu'il prendra un jour la place de son père.

FOR 16	Mouvement 3
CON 13	Points de Vie 11
TAI 9	Fatigue 29-5 (ou - 27)=24(2)
INT 15	Points de Magie 11
POU 11	
DEX 12	RA de DEX 3
APP 13	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0(7)/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0(7)/4
Abdomen	09-11	07-10	0(7)/4
Poitrine	12	11-15	0(7)/5

Bras droit	13-15	16-17	0(7)/3		
Bras gauche	16-18	18-19	0(7)/3		
Tête	19-20	20	0(7)/4		
Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Yari	7	70 %	1D8+1+1D4	60 %	10
Chaine	7	70 %	1D6+1+1D4	45 %	8
Katana	8	75 %	1D10+1+1D4	60 %	14
Wakizashi	8	75 %	1D6+1+1D4	60 %	12

Remarque : la chaîne est fixée à la lance et mesure 1 mètre 50.

Compétences : Baratin 40 %, Equitation 65 %, Connaissance du Monde 45 %, Eviter 35 % (13 %), Iaijutsu 60 %, Dévier les Flèches 45 %.

Mikoshi Nitarô

Age : 26 ans.

C'est Nitarô qui ressemble le plus à Tadanobu, sans souffrir des handicaps de sa maladie de jeunesse. Il est plus «mignon» que «beau», mais ses succès auprès des dames montrent combien son apparence est appréciée par celles-ci. Il est bon musicien et a obtenu des félicitations de la part de kuge en visite pour son art.

FOR 12	Mouvement 3
CON 12	Points de Vie 12
TAI 11	Fatigue 24-2 (ou -15)=20(9)
INT 13	Points de Magie 12
POU 12	
DEX 14	RA de DEX 3
APP 14	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0(5)/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0(5)/4
Abdomen	09-11	07-10	0(5)/4
Poitrine	12	11-15	0(5)/5
Bras droit	13-15	16-17	0(5)/3
Bras gauche	16-18	18-19	0(5)/3
Tête	19-20	20	0(5)/4

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Katana	7	70 %	1D10+1	55 %	14
Wakizashi	7	70 %	1D6+1	55 %	12
Yari	6	65 %	1D8+1	65 %	10

Compétences : Inventer 35 %, Jouer au Go 55 %, Equitation 60 %, Eviter 30 % (19 %), Iaijutsu 55 %, Dévier les Flèches 40 %.

Mikoshi Santarô

Age : 25 ans.

Santarô est un homme trapu et à l'allure douce. Il arbore généralement un sourire paresseux et est considéré comme le plus amical

des Mikoshi.

FOR 14	Mouvement 3
CON 14	Points de Vie 14
TAI 13	Fatigue 28-4(ou-12)=24(16)
INT 10	Points de Magie 13
POU 13	RA de DEX 3
DEX 12	
APP 11	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0(3)/5
Jambe gauche	05-08	04-06	0(3)/5
Abdomen	09-11	07-10	0(3)/5
Poitrine	12	11-15	0(3)/6
Bras droit	13-15	16-17	0(3)/4
Bras gauche	16-18	18-19	0(3)/4
Tête	19-20	20	0(3)/5

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Katana	7	65 %	1D10+1+1D4	55 %	14
Wakizashi	7	65 %	1D6+1+1D4	55 %	12
Arc Long	3/9	65 %	1D8+1	-	-

Compétences : Jouer de la Flûte 60 %, Equitation 50 %, Chanter 68 %, Eviter 25 % (17 %); Iaijutsu 50 %, Dévier les Flèches 35 %.

Mikoshi Yotarô

Age : 20 ans.

Yotarô est l'un des jumeaux (Voir Gotarô, ci-contre). Bien que lui et son frère soient physiquement identiques, ils sont de tempérament tout à fait différent. Yotarô est un homme énergique, sautant presque d'un endroit et d'une tâche à l'autre. Il est de tempérament susceptible et a gagné une réputation de duelliste hors pair.

FOR 14	Mouvement 3
CON 12	Points de Vie 11
TAI 10	Fatigue 26-2(ou -8)=24(18)
INT 13	Points de Magie 11
POU 11	
DEX 11	RA de DEX 3
APP 13	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0(3)/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0(3)/4
Abdomen	09-11	07-10	0(3)/4
Poitrine	12	11-15	0(3)/5
Bras droit	13-15	16-17	0(3)/3
Bras gauche	16-18	18-19	0(3)/3
Tête	19-20	20	0(3)/4

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Katana	7	45 %	1D10+1	45 %	14
Wakizashi	7	45 %	1D6+1	45 %	12

Idem MG	10	40 %	1D6+1	50 %	12
---------	----	------	-------	------	----

Compétences : Cérémonie 25 %, Equitation 40 %, Eviter 20 % (14 %), Iaijutsu 25 %, Dévier les Flèches 25 %.

Mikoshi Gotarô

Age : 20 ans.

Gotarô est le frère jumeau de Yotarô. Là où son frère est frénétique, il est beaucoup plus calme ; là où il est vivant et plein d'énergie, Gotarô préfère prendre les choses plus doucement. Gotarô est toujours habillé avec style et est considéré comme étant un connaisseur en arts fins. Il est familier des dernières modes de Kyôto dans les arts et l'étiquette.

FOR 14	Mouvement 3
CON 12	Points de Vie 11
TAI 10	Fatigue 26-3(ou-9)=23(17)
INT 14	Points de Magie 9
POU 9	
DEX 11	RA de DEX 3
APP 13	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0(3)/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0(3)/4
Abdomen	09-11	07-10	0(3)/4
Poitrine	12	11-15	0(3)/5
Bras droit	13-15	16-17	0(3)/3
Bras gauche	16-18	18-19	0(3)/3
Tête	19-20	20	0(3)/4

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Katana	7	40 %	1D10+1	40 %	14
Wakizashi	7	40 %	1D6+1	40 %	12
Tessen MG	8	40 %	1D6+1	60 %	8

Compétences : Cha-no-yu 55 %, Evaluer 45 %, Connaissance des Humains 35 %, Equitation 40 %, Eviter 19 % (13 %), Iaijutsu 30 %, Dévier les Flèches 25 %.

Mikoshi Rokutarô

Age : 18 ans.

Rokutarô, le plus jeune, promet d'être l'égal de ses frères dans les arts de la guerre. Bien qu'il soit encore gamin et dégingandé, il se déplace avec une grâce féline et promet de s'épanouir en un membre typique de la famille Mikoshi.

FOR 14	Mouvement 3
CON 13	Points de Vie 12
TAI 11	Fatigue 25-2(ou-10)=23(15)
INT 13	Points de Magie 10
POU 10	
DEX 13	RA de DEX 3
APP 12	

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0(3)/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0(3)/4
Abdomen	09-11	07-10	0(3)/4
Poitrine	12	11-15	0(3)/5
Bras droit	13-15	16-17	0(3)/3
Bras gauche	16-18	18-19	0(3)/3
Tête	19-20	20	0(3)/4

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Katana	7	40 %	1D10+1+1D4	35 %	14
Wakizashi	7	40 %	1D6+1+1D4	35 %	12
Poing	8	65 %	1D3+1D4	50 %	6
Jujutsu	8	50 %	Spécial	50 %	-

Compétences : Arts Martiaux 60 %, Equitation 30 %, Eviter 32 % (20 %).

ヒロワンモルホレミム

Masaki Chikuko

Chikuko est un goryô, un «fantôme en colère». Après que Nagamasa l'ait assassinée, elle est restée liée au monde matériel. Son esprit a broyé du noir pendant des décades sur les torts de sa mort et, en même temps que sa rage, son pouvoir a augmenté.

Elle possède des pouvoirs uniques de par ses relations avec les Masaki. Comme la plupart des goryô, elle ne pense qu'à une chose : venger sa mort injuste, et on ne peut raisonner sur aucune base avec elle.

Seule une magie puissante pourra briser son emprise actuelle sur la victime qu'elle s'est choisie : Otomarô.

Au début du scénario, Chikuko possède passivement Akiko. Lorsqu'elle le désire, elle peut passer à une possession dominante, et utiliser les caractéristiques d'Akiko et ses compétences.

Toutefois, elle ne peut pas utiliser les sorts connus par Akiko. Il y a une naginata disponible dans les appartements d'Akiko, si jamais Chikuko décide de s'en prendre à quelqu'un avec cette arme.

INT 14 **Mouvement 20**
POU 20 **Points de Magie 20**

Magie des Esprits (100 %) : Démoralisation (2), Protection 5.

Magie : son esprit peut prendre la forme d'Akiko à volonté, et quitter Akiko pour attaquer Otomarô. Elle peut apparaître dans les rêves de Tadanobu pour lui donner ses instructions et l'encourager. Lorsqu'elle possède Akiko, sa présence ne peut pas être détectée par une vision magique, à moins qu'elle ne prenne le contrôle actif de celle-ci.

ヒロワンモルホレミム

La Sorcière

Cette sorcière est arrivée dans les cavernes hantées il y a environ une décade, et elle s'est fait un festin spirituel du mauvais karma émanant de l'intérieur de la caverne. Elle n'a pas grand intérêt à laisser passer les émissaires pour qu'ils libèrent Chikuko ou Nagamasa.

FOR 16 **Mouvement 3/3 vol**
CON 8 **Points de Vie 13**
TAI 18 **Fatigue 24**
INT 15 **Points de Magie 25**
POU 25
DEX 14 **RA de DEX 3**
APP 6

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	(8)/5
Jambe gauche	0(8)-08	04-06	(8)/5
Abdomen	09-11	07-10	(8)/5
Poitrine	12	11-15	(8)/6
Bras droit	13-15	16-17	(8)/4
Bras gauche	16-18	18-19	(8)/4
Tête	19-20	20	(8)/5

Arme	RA	Att %	Dégâts
Griffe droite	7	60 %	1D6+1D6
Griffe gauche	10	60 %	1D6+1D6

Compétences : Eviter 90 %.

Magie des Esprits (145 %) : Confusion (2), Soins 2, Protection 8, Miroir 3.

Magie : elle se lance son sort de Protection juste avant que des intrus n'entrent dans la caverne. Elle peut former une ombre à partir de l'obscurité au prix d'un point de magie par mètre cube. Habituellement, elle crée une ombre de 5 mètres cube pour combattre les intrus au tout début de la bataille. Elle s'abrite ensuite derrière ses ombres pour lancer des sorts de Confusion et combattre si nécessaire.

ヒロワンモルホレミム

Nagamasa, Ogre Démon

Après que le fantôme de Chikuko ait tué Nagamasa, son esprit a été amené devant le tribunal de Emma-Hoo, juge des morts. Il a été condamné à prendre la forme d'un ogre monstrueux et à empêcher le corps de Chikuko de toute tentative de venger les crimes qu'il a commis durant sa vie. Après plus de trois décades dans cette caverne, sans personne d'autre à qui parler que la femme qu'il a assassinée, Nagamasa est d'humeur massacrante.

En combat, il utilise normalement sa lance jusqu'à ce qu'elle soit brisée ou qu'il la laisse tomber. S'il le peut, il sera heureux de reculer et de lancer des rochers petits et gros sur les intrus. Le sol de la caverne est couvert de rochers. Nagamasa peut toujours trouver un petit rocher qu'il puisse lancer facilement, et il peut trouver un gros rocher 20 % du temps.

FOR 15 **Mouvement 2**
CON 22 **Points de Vie 21**
TAI 20 **Fatigue 27**
INT 11 **Points de Magie 24**
POU 24
DEX 13 **RA de DEX 3**
APP 4

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	5/5
Jambe gauche	05-08	04-06	5/5
Abdomen	09-11	07-10	5/7
Poitrine	12	11-15	5/9
Bras droit	13-15	16-17	5/6
Bras gauche	16-18	18-19	5/6
Tête	19-20	20	5/7

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Lance	4	62 %	1D10+1+1D6	21 %	10
Griffe dte	6	40 %	1D6+1D6		
Griffe gche	9	35 %	1D6+1D6		
Rocher	3/9	35 %	1D4+1D3		
Gros Rocher	3	35 %	2D6+1D3 *		

* : Rayon maximum égal à 5 mètres.

Magie des Esprits (137 %) : Dissipation de la magie 5, Glu 3, Ralentissement 3.

Armure : seulement une peau de silex (5 points).

Magie : toutes les zones de coup blessées guérissent de 1D6 points par round. Même si Nagamasa subit des dommages léthaux, il guérira jusqu'à ce qu'il revienne à la vie. De plus, aucune des zones de coup ne peut descendre en dessous de zéro points de vie. Une fois qu'il a été blessé (ne serait-ce que d'un point) par son propre sabre (celui qui retient la momie de Chikuko), ce pouvoir cesse de fonctionner.



La Voie du Sabre

JOUEUR

INFORMATIONS PERSONNELLES

Nom de l'Aventurier

Race

Humaine

Pays/Clan

Age

Honneur

Féminin ☐

Masculin ☐

Origine Sociale

Culture

Nippone

Religion

Occupation

TETE

PV _____ PA _____ ; _____

BRAS D.

PV _____
PA _____

BRAS D.

PV _____
PA _____

ABDOMEN

PV _____
PA _____

POITRINE

PV _____
PA _____

JAMBE D.

PV _____ PA _____ ; _____

JAMBE D.

PV _____ PA _____ ; _____

CARACTERISTIQUES

Originale

Actuelle

FOR

CON

TAI

INT

DEX

POU

APP

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

BONUS AUX DEGATS ☐

MOUVEMENT ☐

DEX MRA ☐

TAI MRA ☐

MELEE MRA ☐

Points de Fatigue :				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52

Points de Vie :				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52

Tableau de Localisation
(Humanoïde)

Mêlée	Localisation	Missile
01-04	Jambe D.	01-03
05-08	Jambe G.	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Poitrine	11-15
13-15	Bras D.	16-17
16-18	Bras G.	18-19
19-20	Tête	20

Points de Magie / Ki :				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52

MAGIE

INT libre

Sorts Connus

Cérémonie (05)

Enchantement (00)

Invocation (00)

Durée (00)

Intensité (00)

Multisort (00)

Portée (00)

COMPETENCES

Agilité

Canoter (05)

Equitation (05)

Esquiver (05)

Grimper (40)

Lancer (25)

Nager (15)

Nawanukejutsu (05)

Sauter (25)

Communication

Baratin (05)

Chanter (05)

Eloquence (05)

Parler Japonais (30)

Parler Chinois (00)

Connaissance

Artisanat (10)

Arts Martiaux (00)

Con. des Animaux (05)

Con. des Humains (05)

Con. des Minéraux (05)

Con. du Monde (05)

Con. des Plantes (05)

Cha-no-yu (00)

Evaluer (05)

Lire/Ecrire une Langue (00)

Japonais

Chinois

Navigation (00)

Poésie (00)

1er Soins (10)

Yogen (00)

Discretion

Dépl. Silencieux (10)

Se Cacher (10)

Manipulation

Dissimuler (05)

Hojojutsu (05)

Iaijutsu (05)

Inventer (05)

Jouer d'un Instrument (00)

Passe-Passe (05)

Yadomejutsu (05)

Perception

Chercher (25)

Ecouter (25)

Pister (05)

Scruter (25)

ARMES

☐ mod. A %

mod. P % ☐

Kenjutsu (15) ☐

Ni-to-kenjutsu (05) ☐

Katana

Dégâts

MR _____ A% ☐ P % ☐

Wakizashi

Dégâts

MR _____ A% ☐ P % ☐

Arme

Dégâts

MR _____ A% ☐ P % ☐

Arme

Dégâts

MR _____ A% ☐ P % ☐

Arme

Dégâts

MR _____ A% ☐ P % ☐

Missile

Dégâts

Vit. Charg. _____ A% ☐ P % ☐

Missile

Dégâts

Vit. Charg. _____ A% ☐ P % ☐

Bouclier

Dégâts

MR _____ A% ☐ P % ☐

RuneQuest

La Voie du Sabre

Découvrez un nouvel univers de Runequest.

Avec la Voie du Sabre, vous allez évoluer sur une terre de légendes où vous attendent un style de vie et des moeurs radicalement différents des nôtres. En vous plongeant dans ce livre, vous allez vivre un dépaysement total.

Découvrez le Moyen Age comme vous ne l'avez encore jamais vu, en vous déplaçant au Japon. Essayez le changement. Allez-vous incarner un noble samuraï, porteur des deux sabres, tout occupé à accomplir son destin. Et si vous échouez, aurez-vous le courage de vous faire seppuku ? A moins que vous ne préfériez jouer un prêtre shintoïste, marchandant des âmes humaines avec les esprits des montagnes. Ou un moine, adepte des arts martiaux ? Mais peut être la vie sombre et tumultueuse des ninjas vous attire beaucoup plus.

La Voie du Sabre est un supplément pour RuneQuest regroupant toutes les modifications de règles nécessaires pour faire évoluer vos joueurs dans le monde fantastique du Japon Légendaire. Vous y trouverez aussi tous les renseignements nécessaires à l'élaboration de campagnes uniques dans cet univers différent.

La Voie du Sabre est votre passeport pour une nouvelle vision de Runequest.

Vous devez posséder un exemplaire des règles de RuneQuest pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.



ISBN 2-906897-61-2

Prix : 228 F.