

超時空 劍王



L'ARCHIPEL DES KAMIS

Sommaire

Préface	1
Glossaire	2
L'histoire du Japon	4
Aujourd'hui au Japon	11
Les personnages-joueurs	19
Les clans des kamis	21
Le sanctuaire d'Amaterasu	28
Le sanctuaire d'Izanagi	37
Les deux écoles de Tsuki-Yomi	46
Le temple de Susano-Wo	56
Le sanctuaire flottant des kamis du bonheur	65
Le sanctuaire de Raiden	76
Les universités des kamis du peuple	85
Les ronins	93
Les différentes façons de jouer	97
Les personnages-non-joueurs	100
Scénario	132
Feuilles de personnages vierges	144
Crédits	146

Préface

Ce module pour Saint Seiya le jeu de rôles explique tout l'aspect du background japonais shintoïste. Des informations sur la situation actuelle du pays y sont dévoilées. Le corpus des règles communes est indispensable pour utiliser ce livre.

Ce sont les hasards de ma vie rolistique qui ont amené ce module à être le premier édité. De nombreuses campagnes de Saint Seiya ont pourtant mis en scène des personnages-joueurs asgardiens et grecs. Mais, mes rencontres rolistiques m'ont permis de rencontrer, il y a quelques années, des joueurs que j'ai convaincu de goûter à « Saint Seiya Japon » (comme on l'appelait entre nous). En tant qu'auteur, je me nourris de cette motivation pour faire progresser mes univers, les concrétiser et les compléter. Cette assiduité de table sur environ deux ans de jeu m'a permis de terminer ce module en premier.

Il faut dire que, baigné depuis des années dans des univers mangas, il m'a été facile d'utiliser les codes du shonen et l'humour typique de ce style littéraire. Ce module a fait l'union de deux univers mangas que j'apprécie et pourtant si différents : Saint Seiya et Ranma ½. Des jeunes gens idéalistes au courage et à la puissance prodigieuse se retrouvent parfois pris par les tracasseries du quotidien d'une société moderne qui survit malgré des conditions d'autarcie. Pourtant, le lendemain, ces mêmes gens mettent leur vie en jeu pour sauver le Monde. J'y ai ajouté ma griffe par des complications politiques et des rivalités inévitables.

Je vous souhaite de passer de merveilleuses heures de jeux dans cet univers fantastique, que ce soit en tant que joueur ou en tant que meneur, tout comme moi. Sachez que je continue de maîtriser des parties dans la partie nippone de Saint Seiya car l'aventure ne s'arrête jamais.

Glossaire

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

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

Baku : Yokaï qui hante les rêves des mortels.

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

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

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

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

Gaijin : Terme japonais pour désigner les non-japonais.

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

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

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

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



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

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

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

Kitsune : Yokaï femelle qui se transforme en renarde.

Nukekubi : Yokaï dont la tête se détache la nuit.

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

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

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

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

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

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

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

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

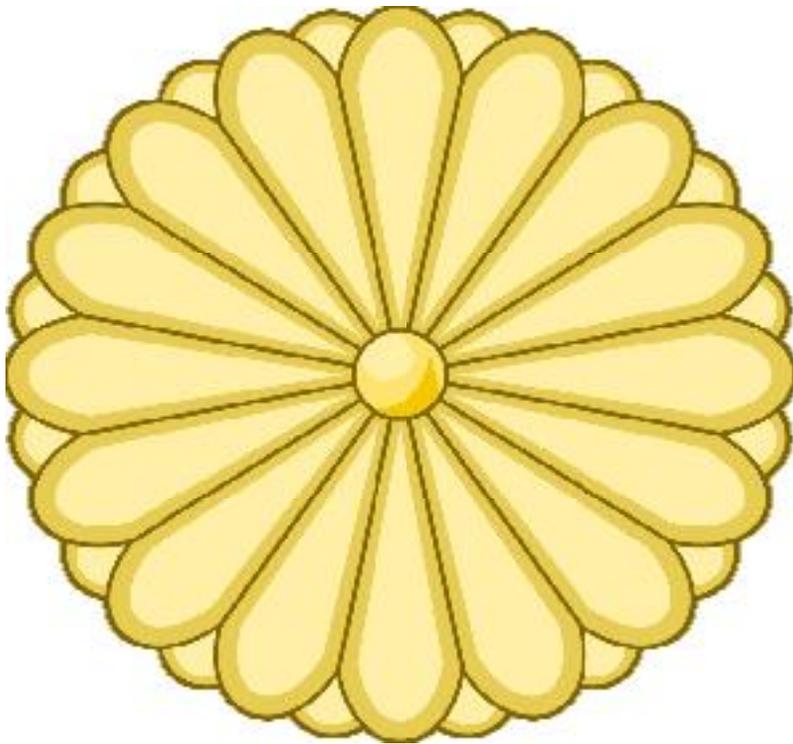
Tsukumogami : Esprit qui hante certains anciens objets, leur donnant vie.

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

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

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

L'histoire du Japon



Le Japon à travers l'Histoire

Les temps mythologiques

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

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

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

Izanami, kami de la création devint Izanami, kami de la mort. Elle erra dans le Yomi et commit l'erreur de manger de la nourriture cuisinée dans le royaume des morts.

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

Les temps antiques

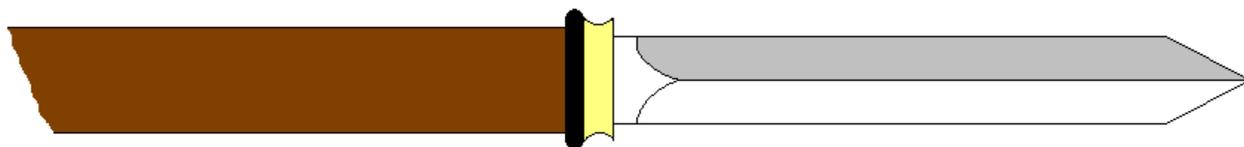
La vie s'organisait au Japon sous le regard bienveillant des kamis. Amaterasu, kami du soleil, eut des enfants et engendra la première génération de la lignée impériale. Des ordres de prêtres s'élaborèrent pendant que les kamis se cherchaient des héros à inspirer. C'était le début du maniement du sabre,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

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

Les temps anciens

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

La plupart des périodes de troubles, de guerres civiles et de changements de pouvoir qu'a connus le Japon dans son histoire étaient liés à une confrontation secrète que se livraient les clans des kamis.



L'influence qu'ont eut les clans sur la mentalité si particulière des japonais est indéniable. Pendant longtemps, l'archipel vécut replié sur lui-même sans aucune tolérance envers les étrangers (les gaijins). Le traumatisme laissé par les Atlantes dans le cœur des clans transparaissait dans cette xénophobie qui s'entremêlait avec un complexe de supériorité fort. Les clans des kamis auraient dû régner officiellement sur le Japon mais la mort de leurs kamis leur ôta toute légitimité.

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

Durant la fin du shogunat des Tokugawa, l'influence des étrangers (américains et européens) grandissait contre la volonté du shogun. Cette influence allait changer le gouvernement de l'archipel. C'est en 1868 que s'opéra officiellement la restauration Meiji qui ramena l'Empereur du Japon sur le trône. Il était logique d'attendre une réaction violente de la part des clans des kamis qui se sont toujours opposés

toujours opposés à la présence de « gaijin » au Japon. La seule réaction fut ce que les clans ont appelés « la grande inversion ». Les clan d'Izanagi et d'Amaterasu échangèrent leur fonction originelle. Depuis ce jour, le clan d'Izanagi protège la lignée impériale alors que le clan d'Amaterasu est devenu « l'armée des clans » sensée protéger le Japon. Encore aujourd'hui, peu de gens savent ce que ces deux clans ont eut en tête. La grande inversion demeure un mystère pour la plupart des membres de ces clans.

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

Hirohito à se montrer face au peuple pour qu'il admette qu'il n'était pas un dieu vivant. Curieusement, le clan d'Izanagi, pourtant responsable de la protection de l'empereur, laissa les forces américaines profaner le sol du palais impérial.

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

Les temps récents

L'influence des clans des kamis devenait de moins en moins invasive quand un nouveau choc allait bouleverser le Monde entier. Un gigantesque raz-de-marée provenant de l'Océan Atlantique pour se répercuter sur toutes les mers et les océans de la Terre. Le continent Atlante, pourtant vaincu et emprisonné par les grecs lors de l'antiquité jaillit des profondeurs. Le dieu des océans grec, Poséidon, en avait pourtant la garde. Une terrible guerre se déclencha, malgré les protestations timides de l'ONU, entre les deux grandes puissances militaires actuelles : les Etats-Unis d'Amérique et la Chine.

Les divers sanctuaires grecs, les guerriers égyptiens et asgardiens livrèrent une guerre au peuple Atlante, de retour et bien décidé à ne plus se faire enfermer sous l'Océan. C'est au cour de ce conflit qu'on entendit parler de la « machine du destin », une espèce d'énorme appareil complexe capable d'absorber l'essence divine. Il est connu maintenant que c'est cette machine qui a, à l'époque, dévoré les kamis du Japon.

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

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

Après cette victoire, les kamis revinrent au Japon. Les clans se montrèrent au public pour recevoir les artefacts qui leur avaient si longtemps été refusés.

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

Alors, les troupes japonaises voulurent se venger des grecs. Aidés par Ekybiogami, le démon de la peste, ils attaquèrent Athènes. Une guerre mêlant Arès le dieu de la guerre et les forces d'Asgard poussa les athéniens à fuir dans une contrée cachée où se trouvait le sanctuaire de Déméter, déesse de la fertilité grecque. Les envoyés d'Arès, soutenus par les messagers de Loki, permirent une alliance avec les clans du Japon. En effet, les diplomates expliquèrent qu'Arès lui aussi avait été victime de Zeus et des autres dieux de l'Olympe et qu'il était prêt à aider le Japon à prendre sa revanche. Paradoxalement, les légions d'Arès attaquèrent les gaulois et exterminèrent les serviteurs des dieux de l'Inde (pourtant eux aussi victimes de la machine du destin).

Mais les tensions entre les arésiens et les celtes étaient trop fortes (et peut-être que les messagers de Loki ont entretenu une certaine animosité). Les gaulois n'eurent d'autre choix que de fuir dans un lieu encore secret aujourd'hui. Les dieux indiens perdirent tous leurs serviteurs.

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

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

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

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

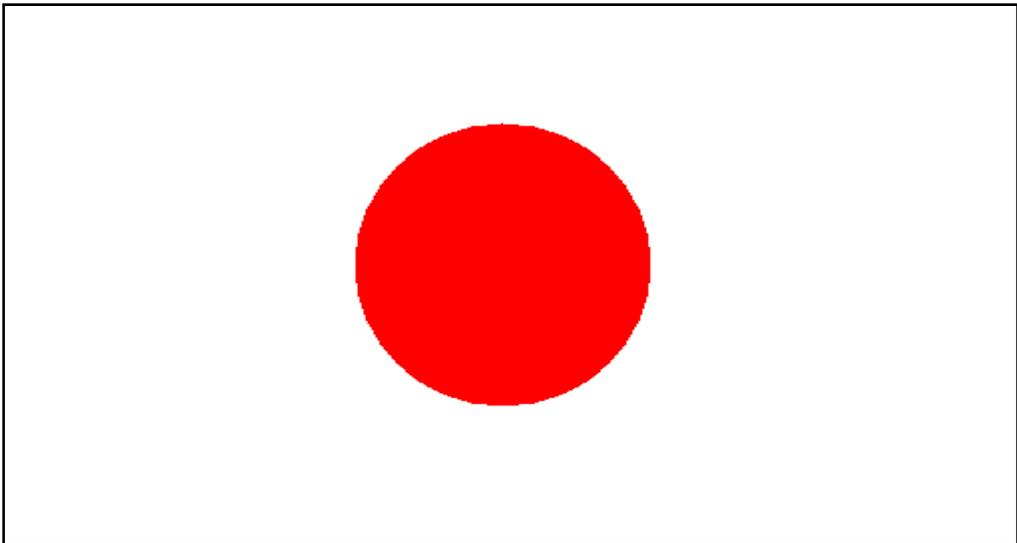
Il faut noter la participation de Takao, alors 3ème Dan du clan de Raiden, le dieu japonais de la foudre. Il joua un rôle décisif pour retenir les spectres suffisamment longtemps pour que Fjolnir puisse passer les épreuves. Les autres clans japonais ont protestés devant cette intervention susceptible de leur attirer l'ire des forces d'Hadès. Pour toute réponse, Raiden nomma Takao Grand maître du clan de Raiden (la place étant alors vacante).

L'époque actuelle

Le Japon vit désormais en autarcie. La population a accepté la présence des clans et des yokais. Le système politique a su demeurer en place. Bien sûr, les clans redoutent que les forces d'Hadès brisent le pacte de non-agression pour tenter de conquérir le Japon. Mais, pour le moment, les spectres ne semblent pas vouloir agir. Mais pour combien de temps ?



Aujourd'hui au Japon



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

L'archipel

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

Le pays est divisé en 47 préfectures administratives elle-mêmes divisées en sous préfectures et en districts ruraux.

Ces couches administratives successives permettent de gérer les ressources que prélève et redistribue le gouvernement en fonction des besoins.

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



Les ressources

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

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



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

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

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

Le gouvernement

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

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

Les religieux et les prêtres

La religion Shinto a regagné sa place principale dans les croyances spirituelles du Japon. Le retour des kamis a définitivement balayé les fois monothéistes et largement entamé la foi bouddhiste. Le peuple, face à l'adversité, revient vers les temples shintoïstes en toute humilité.

Le retour du Takara Bune (le bateau des 7 kamis de la chance) dans les ports japonais est une manifestation du pouvoir divin qui est revenu protéger le Japon. Le fait que le Japon soit la seule nation, avec l'Egypte, qui ne soit pas conquise par les spectres d'Hadès est également une preuve manifeste de la toute puissance des kamis et des clans qui les servent.

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

gouvernement qui ne reconnaît pas encore officiellement la place des kamis, qui sont bien au dessus de leur pathétique pouvoir séculier).

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

La position des clans

Les clans des kamis ont vécu pendant des siècles dans l'ombre, influençant la politique du Japon en fonction de leurs croyances ou de leurs besoins. Ils se sont fait la guerre pendant longtemps aussi. La rivalité entre les clans d'Amaterasu et de Tsuki-Yomi est vive depuis toujours. Les coups bas et les affrontements étaient nombreux.

Mais il faut bien considérer qu'avant le retour des kamis, les samourais et autres serviteurs ne pouvaient compter que sur leurs capacités. Pas d'appel divin, ni de sabre sacré ou d'armure. Les adeptes ne bénéficiaient même pas de leur pouvoir. Il existait tout de même certaines lames aux capacités sumaturelles (même si bien souvent elles étaient l'œuvre d'un démon).

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

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

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



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

Les Yokaïs

Le retour des kamis a coïncidé avec celui des Yokaïs. Ces créatures sumaturelles, issues des légendes du Japon, ont utilisé les bouleversements du pays pour dévoiler leur existence au grand public (avant, ils se cachaient dans les campagnes et les environnements sauvages).

Bien qu'ils soient considérés comme dangereux, nombreux sont ceux qui cherchent à vivre avec les humains. Les villages isolés se trouvant souvent coupés du reste du pays, des accords harmonieux naissent entre des yokaïs et des villageois. Par exemple, un village peut alimenter des kappas dans la mare d'à côté en concombres et autres légumes. Et ils seront sûrs que ceux-ci veilleront à ce que personne ne se noie dans le plan d'eau qu'ils occupent, voire iront les aider en cas d'agression.

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

Les étrangers

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

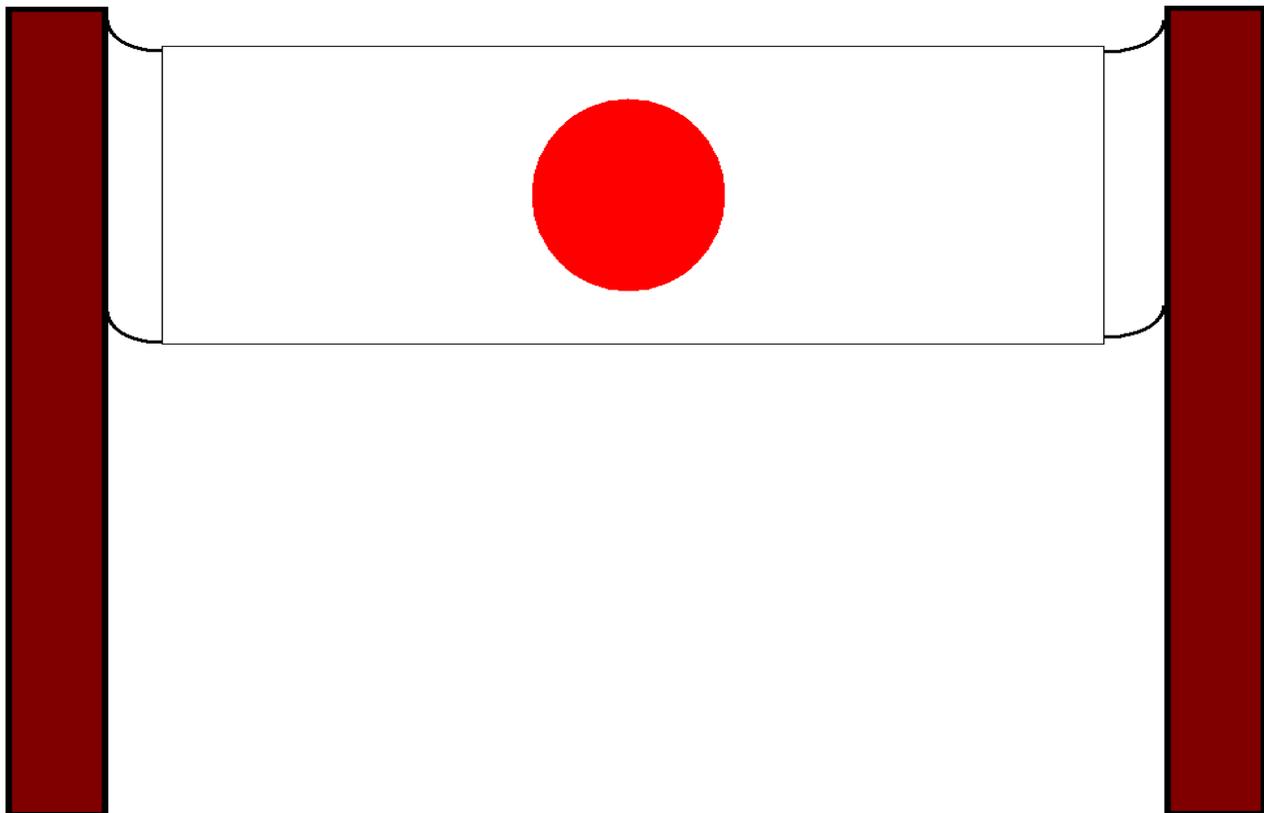
Les gaijins hors du Japon sont bien plus préoccupants. Il y a premièrement, la majeure partie du Monde contrôlée par les spectres d'Hadès. Ils sont encore très mal coordonnés entres eux. Certains s'autoproclament roi d'un territoire, d'autres, plus altruistes, organisent les humains pour qu'ils se redressent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

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



Asgard est un pays coupé du Monde à l'extrême nord de l'Europe. Ce peuple vit encore avec le niveau d'évolution (social et technologique) qui était celui du VIIIème siècle. L'hiver y est permanent. Les dieux nordiques menés par Odin imposent des lois rudes aux asgardiens. Les guerriers de Thor, les gardiens d'Heimdall et autres ordres de combattants, sont les défenseurs de ce territoire glacé. Les asgardiens vivent en clan dirigé par les jarls (la classe noble) et ne se rassemblent en Thing (réunion) que pour prendre les grandes décisions. Ils restent les principaux rivaux des hadésiens.

Si le Japon et l'Égypte ont négocié la paix avec les spectres pour ne pas se faire envahir, les asgardiens ont combattu féroceement pour empêcher les hadésiens de les envahir. Il faut noter la célèbre bataille où les armées du Valhalla sont revenues sur Terre pour s'allier aux vivants et repousser l'envahisseur. Takao, le Grand Maître de Raiden, malgré l'accord de paix avec Hadès, y a joué un rôle majeur en positionnant son clan en ligne de défense contre les spectres. Une cessation des hostilités entre Hadès et Asgard est en cours, mais ce pays nordique reste une priorité pour les spectres qui gardent un souvenir amer de la défaite qu'ils ont subit en Asgard.



Les personnages- joueurs



La création de personnages dans le cadre de « Saint Seiya : l'archipel des kamis » se fait de la façon décrite dans le « Corpus de règles générales ». Cependant, le meneur pourra considérer que le niveau de départ du personnage amène un certain grade au sein des clans comme suit :

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

Ce tableau permet de placer un personnage proche du grade suivant. Il rappelle le premier épisode de la série originale où Seiya est sur le point de gagner son armure sacrée de Pégase. L'idée est de montrer clairement un objectif (le grade suivant) aux personnages-joueurs dès le premier scénario. Ce sera comme une quête initiale secondaire.

Il est bien évident que les personnages ronins ne sont pas concernés par le tableau ci-dessus. Le meneur est bien sur libre de placer les personnages-joueurs nouvellement créés aux grades qu'il désire (s'ils en remplissent les pré-requis ; encore que... Les kamis pourraient décider un destin particulier pour ces jeunes héros). Il peut même préférer faire débiter les personnages sans divinité de tutelle pour qu'ils choisissent en cours de jeu et intègrent le clan qui leur est dédié.



Les personnages shintoïstes sont bien sur teintés par leur culture. Aussi, quand un guerrier cosmique shintoïste atteint le septième sens, sa cosmos-énergie devient d'un rouge flamboyant (seulement dans les moments où il utilise le septième sens).

Les clans des kamis



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

Histoire

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

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

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

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

Organisation

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

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

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

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

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

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

Le 2^{ème} dan est un officier supérieur du clan. Il ne prend ses ordres que des 3^{ème} dan ou du Grand Maître. Le clan lui confie les missions qui nécessitent une certaine expérience et une foi inébranlable. Le 2^{ème} dan n'a plus rien à prouver. Mais, il gagne avec son grade certaines responsabilités. Il se doit de transmettre son savoir aux générations suivantes. Il est sensé être un parangon des vertus que représente son kami. L'épreuve pour devenir 2^{ème} dan est souvent un rappel de la première épreuve. Ainsi, celui qui avait montré une lacune dans un aspect de son entraînement lors de son épreuve pour passer 1^{er} dan, subira une épreuve qui nécessitera que cette même lacune soit comblée. Ce rite de passage est souvent l'occasion pour une discussion entre le postulant et un être représentant son kami. N'oublions pas que même si un kami soutient son guerrier, il peut arriver qu'il ait des choses à lui reprocher. C'est le moment que le kami choisira pour le lui faire comprendre de manière explicite.

Le 3^{ème} dan est un soutien direct au Grand Maître. Il est sensé pouvoir diriger le clan si le grand Maître venait à disparaître.

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

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

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

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

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

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

Dogme

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

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

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

Les objets sacrés

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

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

Les autres objets sont plus fragiles. Il est possible de les détruire si un adversaire le décide. Ainsi, le kimono sensé empêcher la perte des points de résistances du corps peut s'enflammer sous l'effet d'une attaque utilisant le talent « feu ». Un oni utilisant une arme couverte de barbelés peut également le déchirer etc... Sans pour autant détruire les objets à chaque attaque, il est nécessaire de rester attentif aux dégâts qu'ils peuvent subir. Là encore, les kamis peuvent personnaliser les objets qu'ils destinent à leurs fidèles. Ces objets n'obéissent pas aux mêmes lois structurelles que les armes et armures sacrées. S'ils sont détruits, il est nécessaire d'aller porter les restes de ces objets au Mont Fuji. Là-bas, les prêtres du kami concerné sauront le remettre en état mais cela prendra un peu de temps. En ce qui concerne ces objets, c'est le meneur qui décide à quel moment ceux-ci deviennent inutilisables et nécessitent d'être restaurer.

Tous ces objets sacrés ne peuvent pas être utilisés sans l'autorisation de celui à qui ils sont offerts.

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

Quand un membre de dan décède, ses anciens objets sacrés reviennent à sa famille. Ils perdent peu à peu leurs propriétés surnaturelles pour devenir des objets normaux, susceptible de dépérir dans le temps.



Bien souvent, ces objets sont déposés près de la stèle funéraire du défunt, au sein de la maison familiale.

Les effectifs

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

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

A ces chiffres, il faut ajouter les prêtres, les novices et les serviteurs. Ces nombres sont censés augmenter progressivement car les clans sont maintenant connus du public.

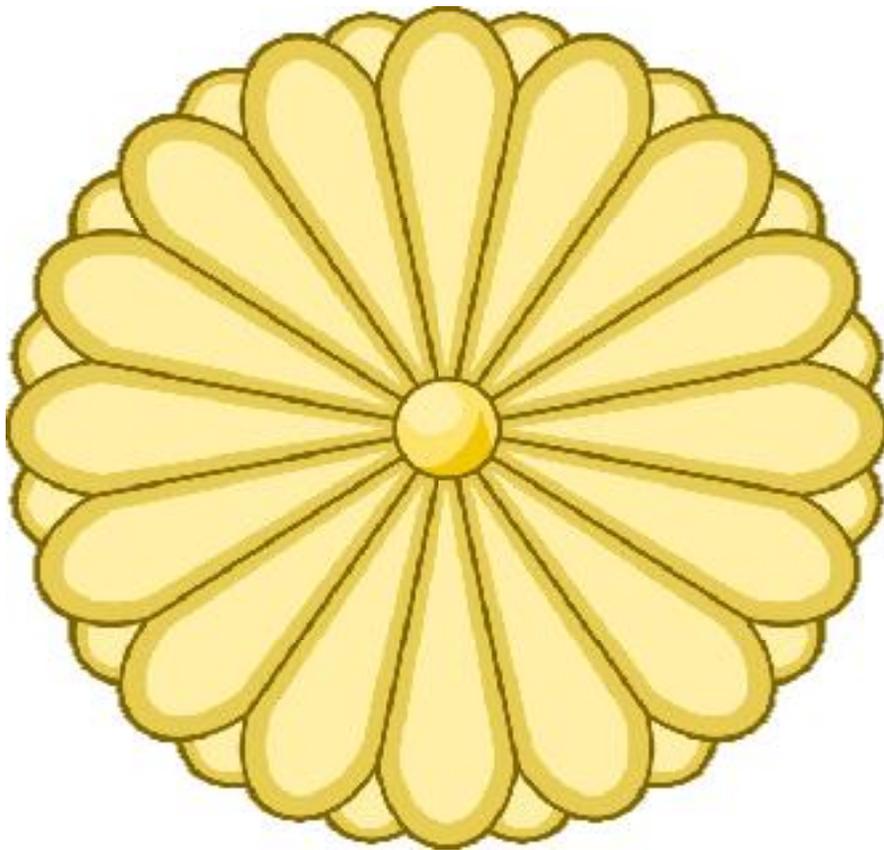
De plus, la religion shintoïste gagnant de plus en plus de pratiquants, l'influence de ces clans augmente et les candidats pour en faire partie ou pour y confier leurs enfants sont de plus en plus nombreux.

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

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

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

Le sanctuaire d'Amaterasu



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

Description

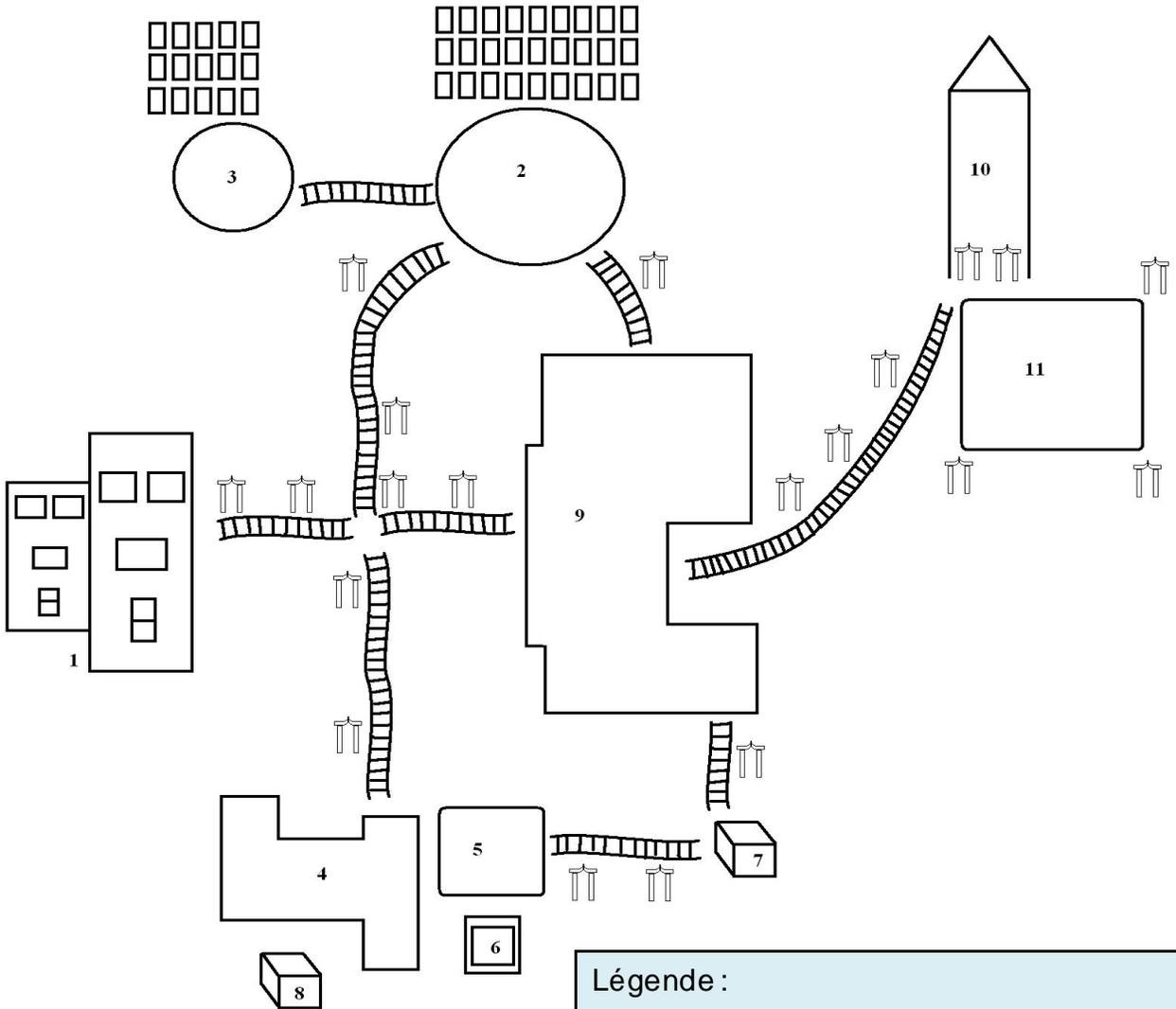
Le sanctuaire borde la partie publique. Une épaisse forêt dissimule un chemin dallé qui est parsemé de toris, partant de la partie récente de Naiku et en direction de l'Est. Ce trajet est en pente légère qui grimpe sur un kilomètre. Puis, une intersection sépare le chemin suivant les quatre points cardinaux.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

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

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

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

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



Sanctuaire d'Amaterasu à Ise

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

Le dogme d'Amaterasu

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

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

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

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

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

5 : Sois dur tout en restant compatissant.

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

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

8 : Transmets ton savoir à tes successeurs.

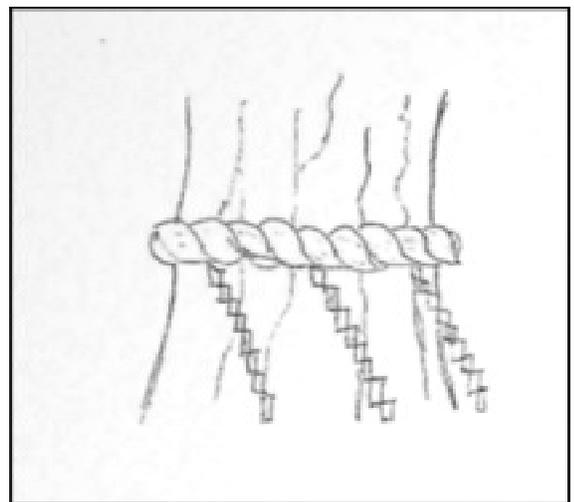
L'aspect militaire de ce clan a été construit et entretenu depuis un siècle par les maîtres et senseïs successifs. L'aspect religieux n'a pas pour autant été laissé de côté. Les prêtres d'Amaterasu sont respectés par les adeptes.

Les grades au sein du clan

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

Adeptes

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



1^{er} dan

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

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

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

Il gagne aussi un wakizashi personnalisé ayant les capacités suivantes :

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

2^{ème} dan

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

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

Le 2^{ème} dan reçoit une armure sacrée stylisée de niveau argent ayant les capacités suivantes :

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
50 (argent)	30

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

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

3^{ème} dan

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

Il y a quatre taisho (commandants) qui accèdent à ce titre et chacun règne sur une des régions principales du Japon. Ils dirigent une des armées d'Amaterasu. Lors de leur visite au Mont Fuji, le postulant pour le troisième dan, cette fois-ci, se retrouvera seul et méditera. Il recevra sans doute une visite spirituelle de la déesse qui lui confiera un objectif à atteindre sur le long terme.

Cela peut être quelque chose de très simple comme « augmenter les effectifs du clan » mais cela peut être un objectif plus difficile comme « vaincre tous les spectres d'Hadès sur Terre ».

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

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

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

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

Grand maître

pré-requis : 3ème dan désigné par Amaterasu

L'armure du grand maître voit ses capacités augmentées :

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
95 (or)	120

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



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

Les attributions des postes

Grade	personnage
Grand maître	Aki Emiko
Taisho de Hokkaido	
Taisho de Honshu	Takaji Mina
Taisho de Shikoku	
Taisho de Kyus hu	

Les opinions du clan d'Amaterasu

Le peuple japonais

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

Le gouvernement

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

Les zaibatsus

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

Le clan de Tsuki-Yomi

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

Le clan d'Izanagi

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

Le clan de Raiden

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

Le clan des 7 kamis du bonheur

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

Le clan des kamis du peuple

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

Le clan de Susano-Wo

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

Les spectres d'Hadès

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

Les yokai

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

Les personnalités du clan

-Aki Emiko : 29 ans. Elle est l'ancienne 3ème dan du Kyushu et la première Grand Maître depuis le retour des kamis. Elle vit en permanence avec la présence d'Amaterasu à ses côtés.

C'est un soutien sûr et inspirant, mais aussi une pression sur sa moralité et sa foi. Elle le vit bien. Sa personnalité est posée et elle agit avec pondération. Une fois la bataille engagée, elle n'hésite pas à aller au combat.

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

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

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

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

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

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

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



Le sanctuaire d'Izanagi



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

Description

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

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

Un petit chemin de graviers blancs remonte ensuite vers le nord en direction d'un tori portant le drapeau japonais. Il s'agit là de l'autel impérial.

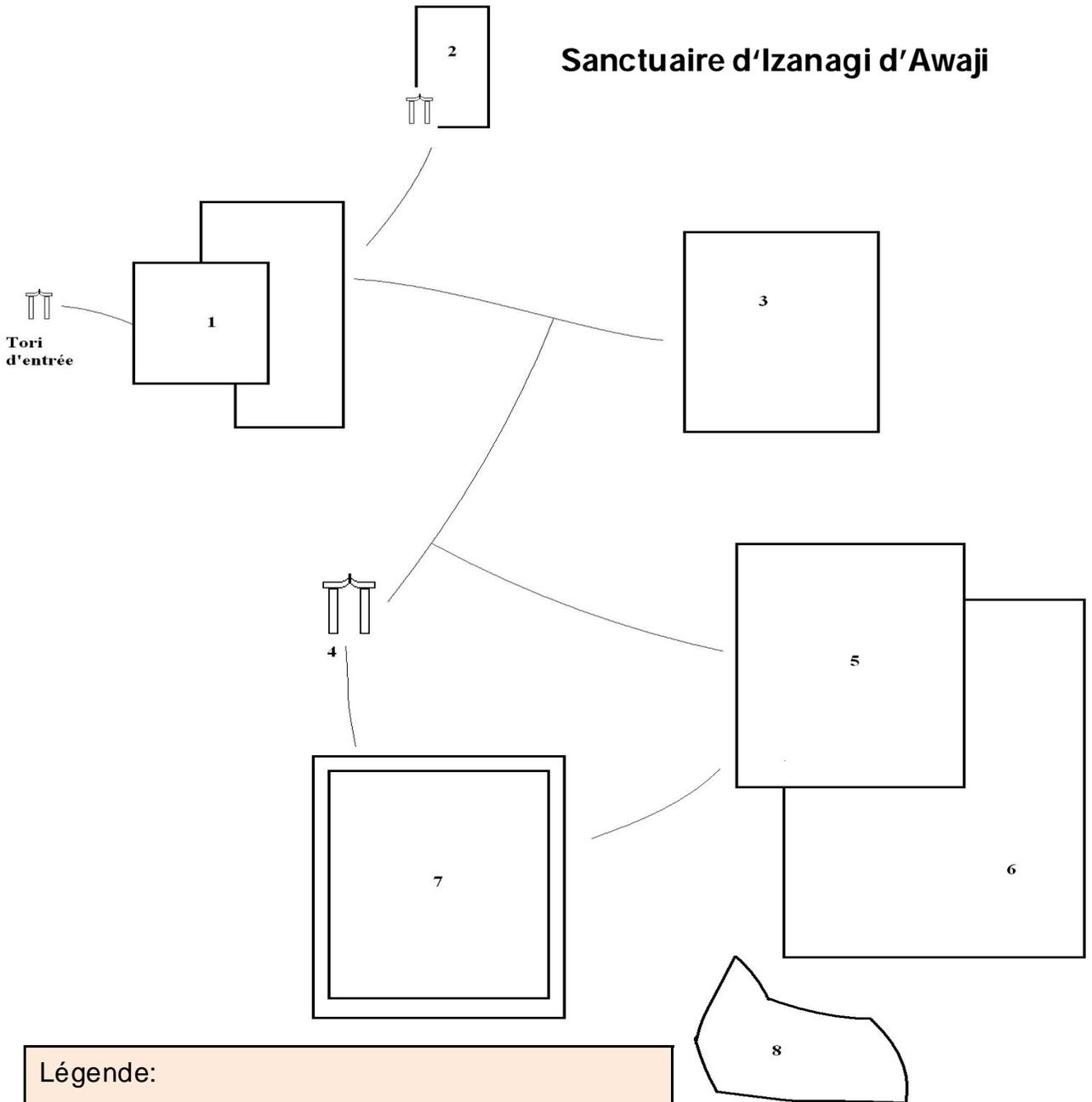
En effet, ici, les fidèles peuvent prier la famille impériale, y cherchant le courage et l'inspiration. Dans ce bâtiment, chaque ancien empereur possède son autel. La lueur des bougies inspire une ambiance de calme recueillement et de respect.

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

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

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

Sanctuaire d'Izanagi d'Awaji



Légende:

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

Le dogme d'Izanagi

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

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

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

3 : Protège la lignée impériale et le Japon

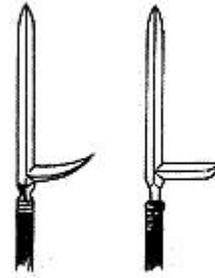
4 : Ne cède pas à la tentation, ton esprit est plus fort.

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

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

7 : Les enfants sont plus importants que leurs aînés.

8 : Assume tes responsabilités avec honneur.



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

Les grades au sein du clan

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

Adeptes

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

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

1^{er} dan

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

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

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

2^{ème} dan

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

La lance du 2^{ème} dan évolue en apportant un bonus dans un talent au choix. Il peut s'agir d'un pouvoir que le porteur possède déjà ou non.

La valeur de ce bonus est égal au score de volonté du porteur divisé par 2.



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

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
25 (bronze)	30

3^{ème} dan

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

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

Les capacités de l'armure sacrée évoluent:

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
25 (argent)	60

La lance aussi s'améliore :

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

Grand maître

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

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

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
60 (or)	80



Le Grand Maître d'Izanagi reçoit aussi une seconde lance. Il s'agit d'Ame-No-Nuhoko, la lance de la création employée par Izanagi et Izanami pour créer le Japon. Il serait ridicule de vouloir lister ici ses capacités ou les possibilités qu'une telle lance peut donner à son porteur.

On prétend que seul l'esprit créatif du porteur limite son pouvoir. Quelqu'un sans imagination n'optimisera pas les possibilités offertes par Ame-No-Nuhoko.

Les attributions des postes

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

Les opinions du clan d'Izanagi

Le peuple japonais

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

Le gouvernement

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

Les zaibatsus

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

Le clan de Tsuki-Yomi

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

Le clan d'Amaterasu

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

Le clan de Raiden

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

Le clan des 7 kamis du bonheur

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

Le clan des kamis du peuple

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

Le clan de Susano-Wo

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

Les spectres d'Hadès

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

Les yokai

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

Les personnalités du clan

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

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

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

-Haradaïji, dit « le maître des tambours », est un jeune prêtre athlétique pressenti comme le futur haut prêtre. Il est de toutes les cérémonies rituelles, jouant du taiko (grand tambour qui se joue avec des bâtons).

Il a des amis au sein du clan de Raiden et regrette secrètement que le clan Izanagi ne se soit pas joint à Takao pour combattre les spectres d'Hadès en Asgard.

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

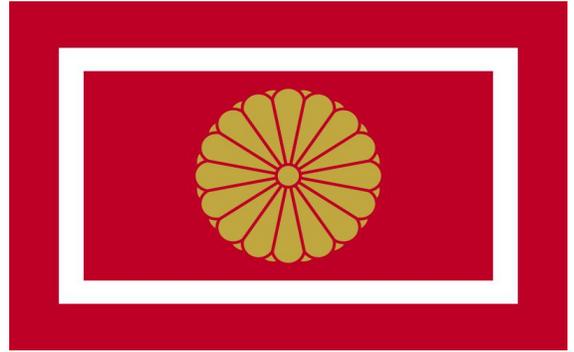
-Aïnuria : A à peine 17 ans, cette 2ème dan est une des meilleures guerrières au naginata. Elle possède plusieurs techniques particulières sur l'utilisation de cette arme. Elle défie régulièrement les meilleurs guerriers spécialisés dans la lance et devient une candidate sérieuse pour un poste de 3ème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

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

Les étendards impériaux

Chaque 3ème dan possède chez lui un étendard qui rappelle sa fonction. Lors des réunions à la cour impériale, ils les brandissent fièrement.

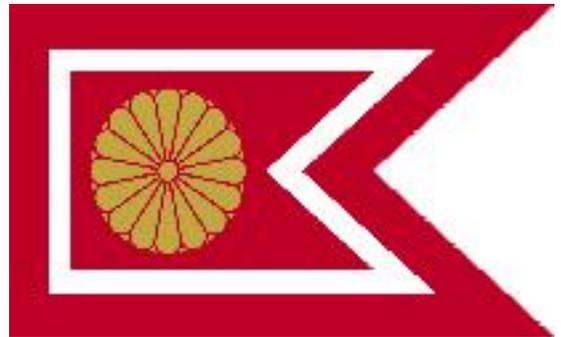
Il arrive qu'un membre du clan méritant soit autorisé à porter l'étendard pour son supérieur lors de tels rassemblements.



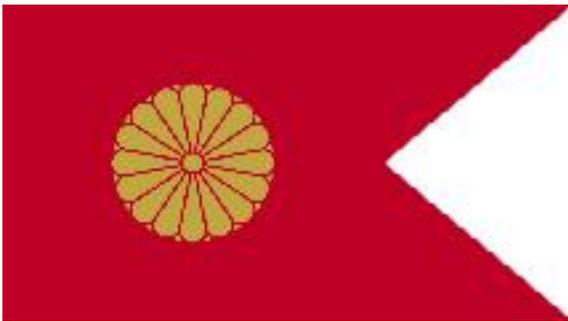
Etendard du prince héritier



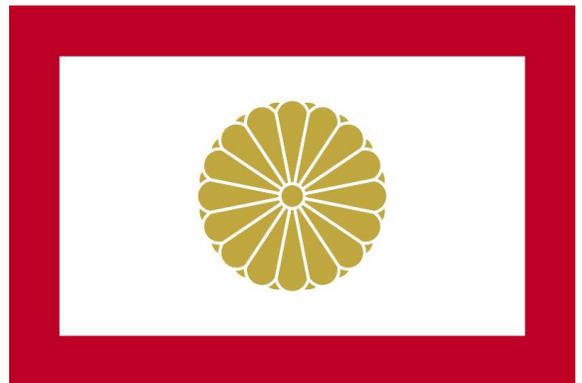
Etendard de l'Empereur



Etendard de la princesse héritière

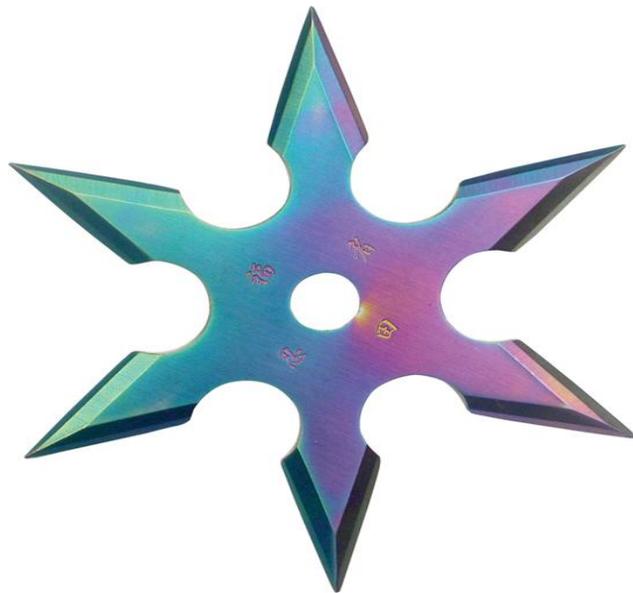


Etendard de l'Impératrice



Etendard de la famille cadette

Les deux écoles de Tsuki-Yomi



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

Description

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

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

En arrivant aux bâtiments, on ne croirait pas à un endroit gardé. Ici, pas de muraille fermée. Au nord est de l'école, on va trouver des champs et quelques rizières accolées à un village qui vit simplement, suivant les mœurs du Japon des anciens temps.

Les gens de ce village sont tous des fidèles de Tsuki-Yomi. Ils vénèrent et servent ce kami. Ce village est la principale ressource de l'école en nourriture (avec les fruits de la chasse dans la forêt).

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

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

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

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

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

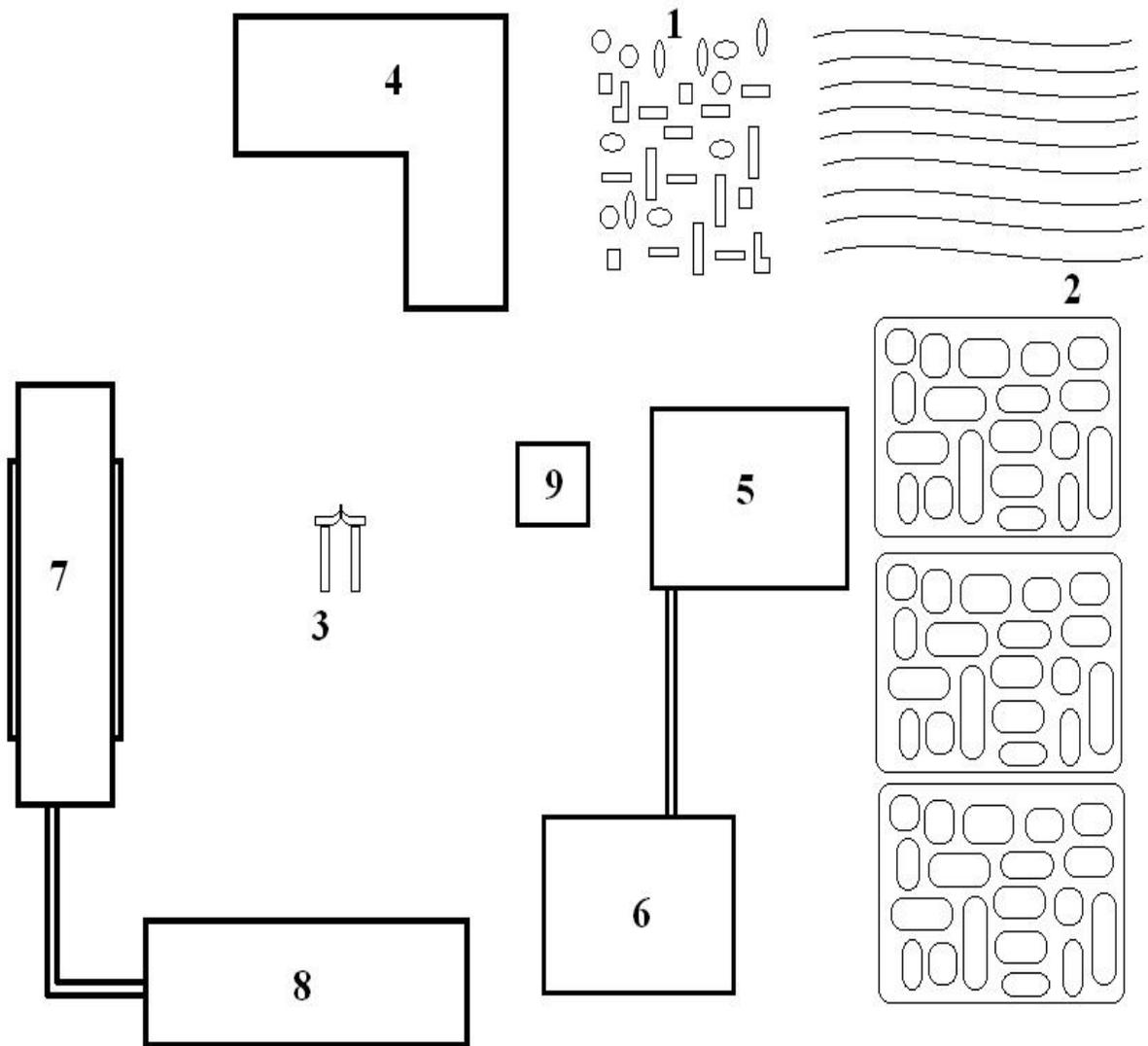
C'est à l'ouest de ce poste de garde que deux gros bâtiments ont été érigés. Plus à l'ouest encore, il y a la caserne où les adeptes ont leurs dortoirs, voire leur propre appartement à partir du 2^{ème} dan.

Là encore, le jeu de l'espionnage permanent entres camarades se poursuit. Cependant, il est régulièrement nécessaire que les prêtres viennent calmer les conflits qui mûrissent trop souvent à cause de cette pratique.



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

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



L'école Iga ou Koga

légende :

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

Le dogme de Tsuki Yomi

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

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

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

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

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

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

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



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

Les grades au sein du clan

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

adepte

Les adeptes sont recrutés pour leur calme et leur patience. Ils subissent des épreuves difficiles, dans le noir, pour devenir d'excellents ninjas chasseurs de yokaïs.

Ils ont pour première capacité d'avoir une sorte de chronomètre dans la tête. Ils savent toujours l'heure qu'il est et le décompte du temps, façon chronomètre mental.

1^{er} dan

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

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

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

2^{ème} dan

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

La protection de la tenue passe à 10 avec une résistance égale 30 (toujours niveau bronze). Le pouvoir de passe-muraille passe à 70 %. Le serviteur de Tsuki-Yomi de 2^{ème} dan se spécialise dans la chasse d'un certain type de yokaï (hanyou, kitsune, kappa, tengu...).

De plus il gagne une arme au choix ayant les capacités suivantes :

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

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

3^{ème} dan : titre de fléau

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



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

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

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

Grand maître

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

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

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

Les attributions actuelles des postes

Grade	personnage
Grand maître	« Momochi »
Fléau des Tengu	
Fléau des Hanyou	
Fléau des Kitsune	Kwan
Fléau des Kubi	
Fléau des oni	Nura
Fléau des Futakuchi-Onna	

Les opinions du clan de Tsuki-Yomi

Le peuple japonais

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

Le gouvernement

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

Les zaibatsus

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

Le clan d'Amaterasu

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

Le clan d'Izanagi

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

Le clan de Raiden

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

Le clan des 7 kamis du bonheur

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

Le clan des kamis du peuple

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

Le clan de Susano-Wo

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

Les spectres d'Hadès

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

Les yokai

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

Les personnalités du clan

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

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

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



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

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

-Mademoiselle Ayamo Reï : 24 ans. Elle a en charge l'enseignement théorique. Elle est un peu ronde et plutôt stricte, comme une maîtresse d'école.



Cependant, les dirigeants l'écoutent toujours quand elle donne son avis sur tel ou tel élève. Elle a un don très sûr pour repérer les jeunes talents qui feront de grands guerriers cosmiques.

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

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



Le temple de Susano-Wo



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

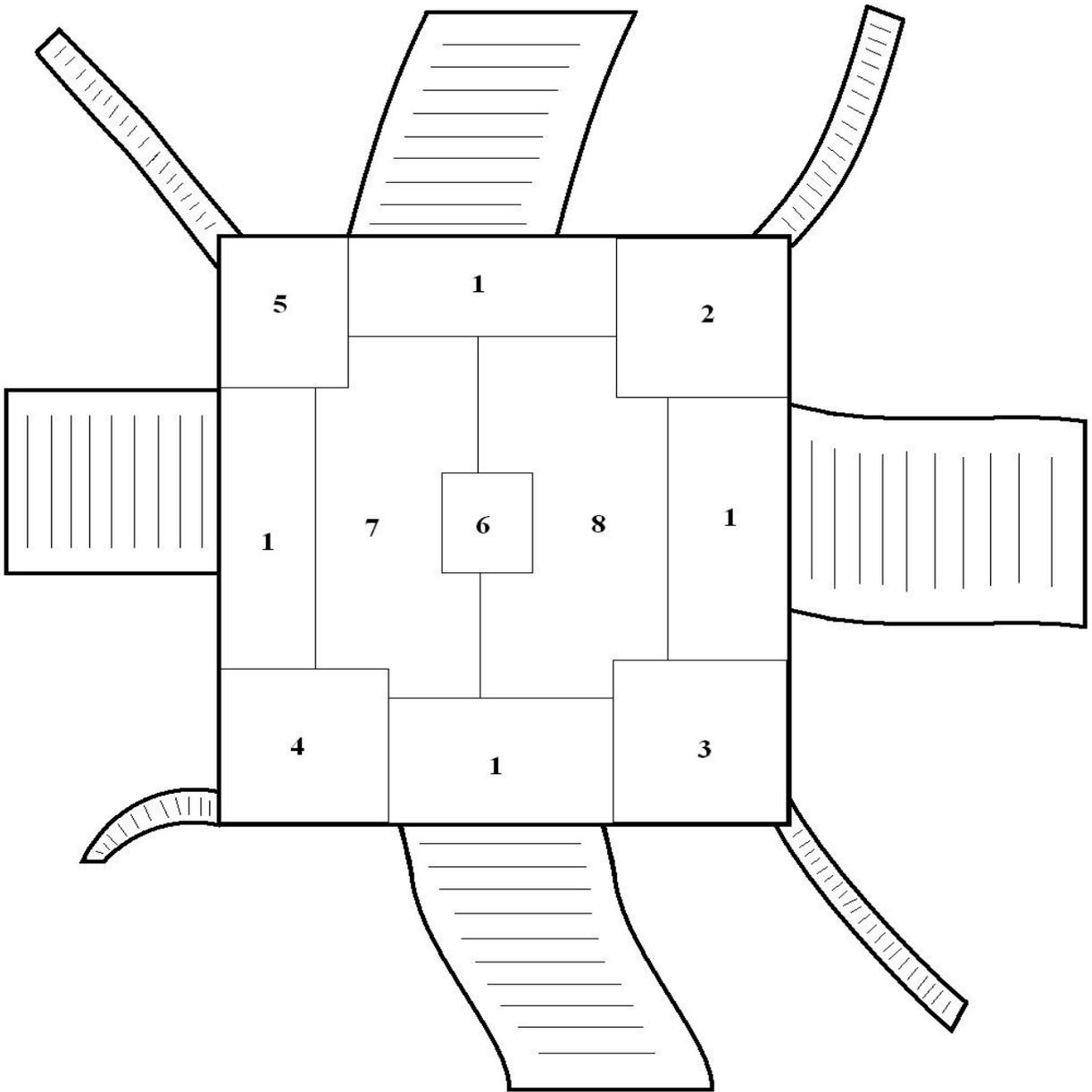
En dehors de cette maison, il existe un temple shintoïste ouvert au public où on citera les arbres-couples, des arbres ayant fusionnés, censés représenter l'union de deux âmes sœurs que furent Susano-Wo et Kushinada. Les jeunes gens viennent en espérant y rencontrer leur futur amour. Il y a également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

Description

Ce qui caractérise le sanctuaire de Susano-Wo est son état vétuste. Il n'en reste qu'une vaste demeure à huit portes. La tradition de voyageurs du clan poussant ses membres à se promener partout dans le Japon, ce lieu n'est que peu peuplé. Il est demandé qu'il reste toujours un membre du clan présent dans cette maison. Aussi, il arrive qu'un adepte se retrouve bloqué ici car les autres sont déjà partis.

Même l'actuel Grand Maître, Jiseï, n'y met plus les pieds depuis des années. La maintenance est assurée par les fidèles qui passent. Ils s'occupent de rénover certaines poutres, repeindre des murs, entretenir des plantes. Mais le travail n'est jamais vraiment terminé par manque de suivi dans les travaux.

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



La maison abandonnée de Yaegaki

Légende

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

Il y a deux vastes pièces intérieures qui sont d'une part les réserves et d'autre part les appartements des maîtres (des premiers dan au Grand Maître). Dans la réserve, il y a des barils et des caisses, souvent vides. Mais tout membre du clan peut y entreposer ce qu'il veut. Ainsi, ceux qui possédaient des biens avant de rejoindre le clan peuvent les y entreposer. Il n'est donc pas rare de trouver de vieux objets personnels dans le fond. En général, les adeptes finissent par oublier ce qu'ils y ont déposé. Les appartements des « gradés » sont à peine mieux que ceux des adeptes. Quand l'un d'entre eux est en visite, il prend la première chambre inoccupée qui lui plaît. Aucune chambre n'est véritablement attirée, même pour le Grand Maître. Enfin, au centre de la maison se trouve la salle de trône. Un siège est situé au centre de la pièce, et, par conséquent, parfaitement au centre de la maison. Les courtisans et autres conseillés viennent de toute part solliciter le Grand Maître. Dans la mesure où le Grand Maître n'y vient plus depuis des années, cette salle sert maintenant, au mieux, de salle de réunion quand plusieurs « gradés » se retrouvent (ce qui n'est guère fréquent).



Le dogme de Susano-Wo

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

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

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

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

4 : Excuse les péchés de la jeunesse

5 : Respecter ne veut pas dire se soumettre

6 : Toute loi peut un jour se trouver modifiée

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

8 : Aie l'honnêteté de reconnaître tes erreurs

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

Les grades au sein du clan

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

Adeptes

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

Les adeptes réussissent automatiquement leur premier jet de volonté de la journée dans le cadre d'un score en cosmos-énergie qui tomberait à zéro.

Ceci décale les degrés de division des éventuels jets ultérieurs.

1^{er} dan

pré-requis : cosmos-énergie : 40

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

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

De plus cette arme renferme une attaque spéciale qui ressemble à une frappe de type dégainé-frappé (l'art « lai » de dégainer et de frapper dans le même mouvement) dont les capacités dépendent des caractéristiques du porteur (ces valeurs évoluent donc avec l'expérience). Cette attaque s'appelle « une âme solitaire » (ou encore « une âme seule » ou tout autre nom synonyme de cette idée). En plus des bonus accordés par le katana, cette attaque spéciale bénéficie des statistiques suivantes :

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

2ème dan

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

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

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

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

3ème dan

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

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

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

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

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

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

Grand maître

Le Grand Maître de Susano-Wo possède une force mentale à toute épreuve. Dorénavant, il ne subit plus aucune division pour ses jets en volonté, dans le cadre d'un combat (comme, par exemple, quand sa cosmos-énergie tombe à zéro suite à une attaque reçue). Cependant, il doit encore tenir compte des malus, des marges voulues et des divisions pour ses jets en volonté dans les autres cas.

Les attributions des postes

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

Les opinions du clan de Susano-Wo

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

Le peuple japonais

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

Le gouvernement

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

Les zaibatsus

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

Le clan de Tsuki-Yomi

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

Le clan d'Amaterasu

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

Le clan de Raiden

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

Le clan des 7 kamis du bonheur

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

Le clan des kamis du peuple

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

Le clan d'Izanagi

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

Les spectres d'Hadès

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

Les yokais

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

Les personnalités du clan

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

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

-Maya : Cette femme de 35 ans est au grade de 3ème dan. Elle est docteur en médecine et a adopté un mode de vie itinérant.

Elle soigne et protège les gens dans la nécessité. Elle est accompagnée de Hichuda, un jeune adolescent enthousiaste qui suit son enseignement. Nombreux dans le clan la pressentent comme le futur Grand Maître.

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

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

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

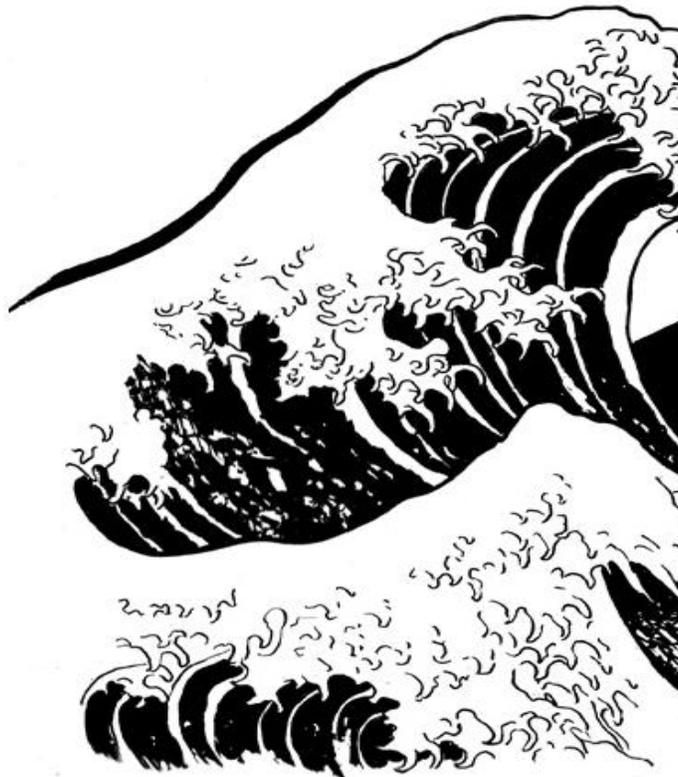
Malgré son éloignement, Hachiro reste en bons termes avec Jiseï qu'il respecte.

-Kinzo : Il n'a que 19 ans mais est un 2ème dan de talent. Il se prétend le meilleur duelliste au sabre.

Il parcourt le Japon en défiant les sabreurs les plus estimables. Ses victoires commencent à lui faire une réputation de plus en plus importante. Il dit qu'il se présentera au Mont Fuji pour demander son 3ème dan quand il aura vaincu 1000 pratiquants compétents au sabre.



Le sanctuaire flottant des kamis du bonheur



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

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

Les sept kamis sont :

Benten : kami de l'éloquence, des arts, de la féminité et de l'amour

Bishamon : kami guerrier et protecteur des richesses

Daikoku : kami protecteur des fermiers et des artisans

Ebisu : kami des pêcheurs, du travail honnête

Fukurokuju: kami de la longévité, la virilité et de la sagesse

Hotei : kami rieur des marchands et de la générosité

Jurojin : kami de la richesse, de la prospérité

Description

Le Takara-bune ressemble à un bateau à fond plat traditionnel pouvant contenir une dizaine de personnes.

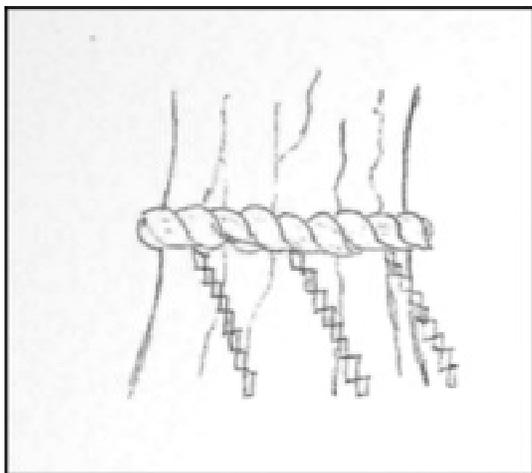
Il s'agit du même bateau qui est toujours représenté dans les tableaux qui rassemblent les sept kamis du bonheur.

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

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

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

Le niveau en-dessous contient des compartiments réservés à l'enseignement, qu'il s'agisse de cuisine, de musique ou encore de navigation. L'entraînement martial est très théorique à cet étage, car personne ne veut offenser les kamis en apportant de la violence sur le Takara-bune, même à titre d'entraînement. Une caserne d'adeptes formant les forces de défense de l'ordre (forces modestes par rapport aux autres clans) est également situé à ce niveau. La salle de tournois jouxte la petite caserne.

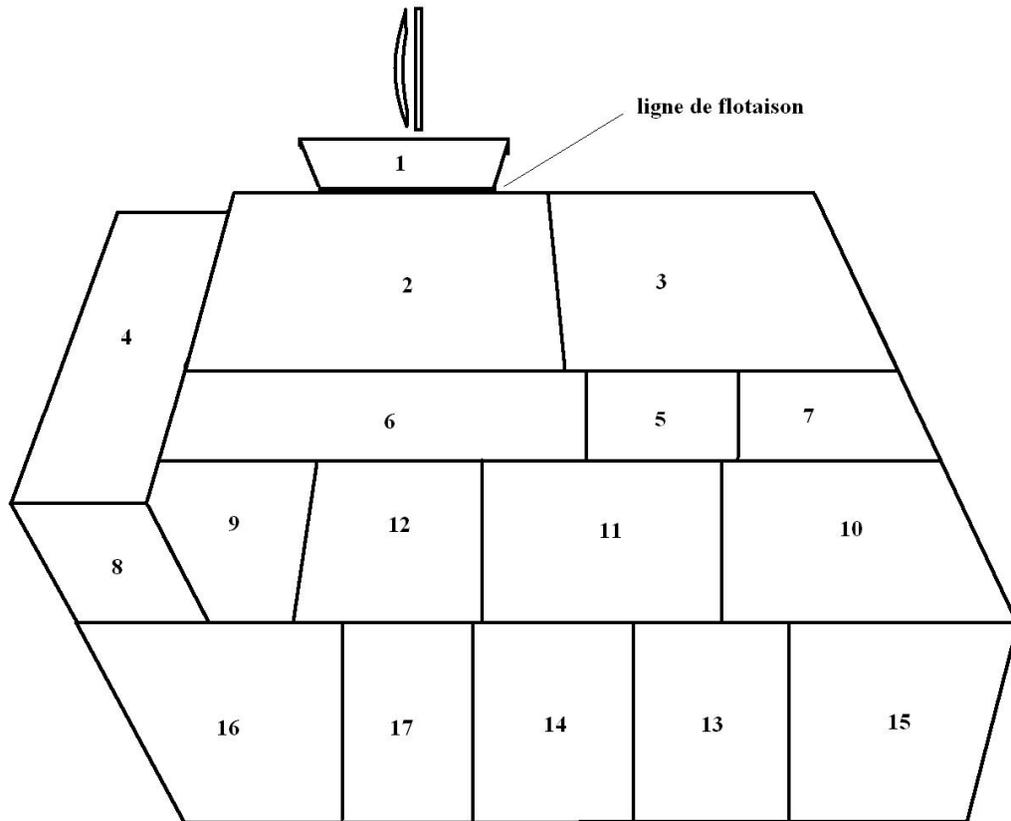


Là encore, les tournois ne sont là que pour des défis dans tout domaine autre que la violence ou l'affrontement martial. Mais un duel de danse ou de poésie y conviendrait parfaitement.

Au dernier niveau (le plus en bas du Takara-bune), il est possible de trouver un laboratoire de maintenance, où les pièces du bateau sont retravaillées, une réserve supplémentaire en cas de long voyages et aussi une salle des plongeurs. En effet, il est possible pour les habitants du Takara-bune d'en sortir en passant par une sorte de sas qui mène directement sous l'eau. Il faut avoir le niveau d'adepte pour pouvoir revenir par là car toute autre personne serait bien incapable de trouver l'entrée de ce sas en venant de l'extérieur, même s'il y est déjà passé auparavant.

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

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



Le Takara-bune

Légende

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

Le dogme des 7 kamis du bonheur

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

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

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

3 : Protège le Takara-bune.

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

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

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

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

Les grades au sein du clan

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

Adepte

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

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

1^{er} dan

pré-requis : cosmos-énergie : 35

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

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

Le bonus est égal à la volonté divisé par deux.

2ème dan

pré-requis : cosmos-énergie : 55

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

3ème dan

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

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

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

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

Grand maître

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

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

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

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

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

Les attributions des postes

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

Les opinions du clan des 7 kamis du bonheur

Le peuple japonais

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

Le gouvernement

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

Les zaibatsus

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



Le clan de Tsuki-Yomi

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

Le clan d'Izanagi

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

Le clan de Raiden

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

Le clan d'Amaterasu

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

Le clan des kamis du peuple

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



Le clan de Susano-Wo

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

Les spectres d'Hadès

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

Les yokai

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

Les personnalités du clan

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

-Etienne Monteneuve dit « Monteneuve le rusé » est le 3ème dan qui représente Fukurokuju. Cet homme, issu de la petite aristocratie française, a tout de suite plu au clan en présentant d'étonnantes

prédispositions pour les talents contrôle, illusion et mimétisme. Il a gravi les échelons du clan rapidement pour être maintenant, à l'âge de 25 ans, au plus haut niveau. A croire que Fukurokuju a gardé un œil sur lui en permanence. Il arpente le Japon en prenant diverses identités pour résoudre aussi bien les petits problèmes familiaux que les troubles de plus grande importance.

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



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

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

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

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

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

Le sanctuaire de Raiden



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

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

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



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

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

Description

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

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

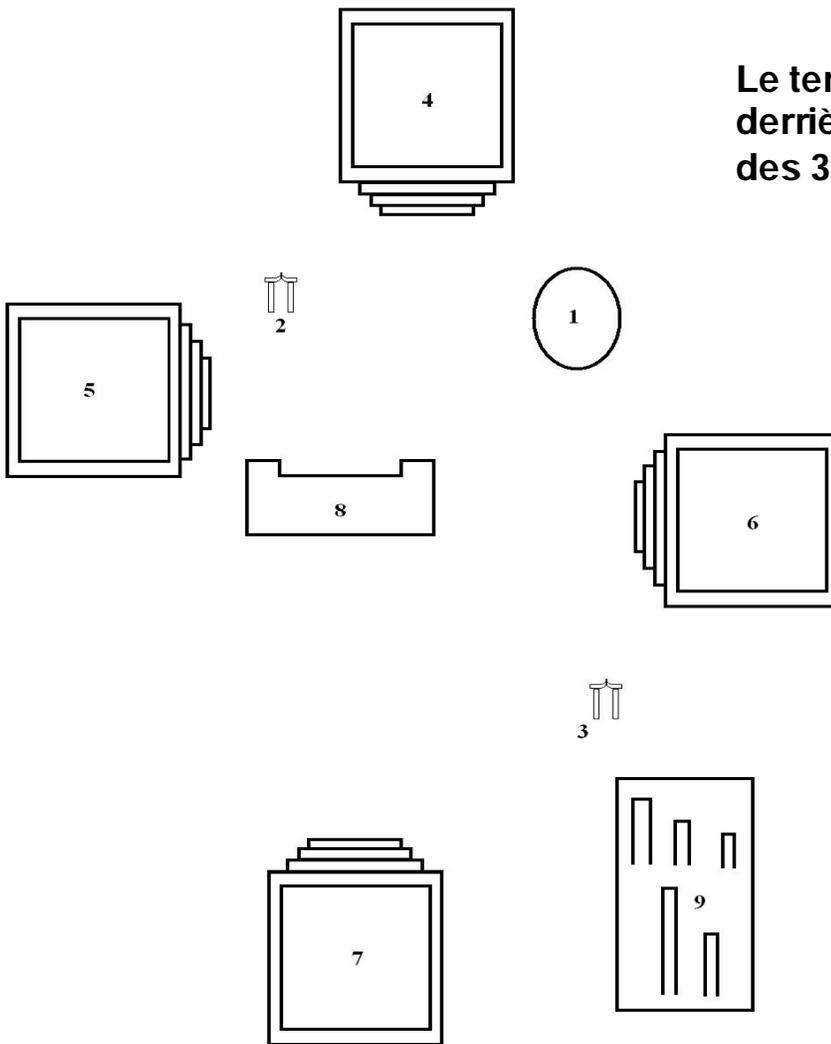
Une grande salle de banquet est proche du centre du temple. C'est un bâtiment en bois dans un style traditionnel laissé ici par les prêtres de Sanjusangen-do.

Les plus grandes célébrations y sont menées. Non loin de là, se trouve une arène de combat. Là, ce sont des duels qui ont lieu. Qu'il s'agisse de régler un différent ou d'organiser un tournoi, les combats qui s'y déroulent ne doivent jamais être à mort (même si des mutilations ont pu y avoir lieu ; cas qui demeure rare).

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



**Le temple de Raiden
derrière le pavillon
des 33 travées**



Légende

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

Le dogme de Raiden

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

1 : Raiden est ton dieu, respecte-le.

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

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

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

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

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

7 : Protège le Sanjusangen-do

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

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

Les grades au sein du clan

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

adepte

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

1^{er} dan

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

Pour passer son premier dan, l'adepte organise une fête osée, provocante et excessive près du Mont Fuji.

Il ne porte qu'un fundoshi (pagne traditionnel japonais pour homme, même quand le postulant est une femme) tout le long de la fête. Le fundoshi est remis par un prêtre.

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

2ème dan

pré-requis : cosmos-énergie : 50
parade : 40

le 2ème dan gagne une bouteille de sake toujours pleine. Quand le deuxième dan en boit une gorgée, il regagne 5 points de cosmos-énergie. Boire à la bouteille lui prendra un round complet où il ne fera rien d'autre. S'il boit une grosse quantité au point qu'un homme se retrouverait ivre, il regagne un point de résistance du corps (mais cette récupération prend bien plus de temps et ne peut être effectué en plein combat). Bien sûr, son pouvoir d'adepte l'empêchera de devenir totalement ivre.

Le pouvoir de cette bouteille ne fonctionne que pour son propriétaire.

3ème dan

pré-requis : cosmos-énergie : 85
Puissance de coups : 50

Il n'existe que quatre 3ème dan au sein de ce clan (*les quatre tonnerres du Japon*). Chacun représente un point cardinal de l'archipel.

Le 3ème dan reçoit un masque hideux. Ce masque amène une protection comme pour une armure sacrée.

La résistance apportée est égale à puissance de coups divisée par 2 (niveau argent).

La réserve de cosmos-énergie est égale à la volonté du porteur.



Grand Maître

Le Grand Maître obtient son grade au Mont Fuji. Le postulant y va comme pour passer un grade, mais il monte si haut qu'il attire Raiden et Fujin. Un terrible orage éclate où le sort du postulant sera décidé : Grand Maître ou mort.

La résistance du masque est maintenant considérée comme au niveau or.

Le Grand Maître reçoit également un lourd tambour traditionnel appelé Kaminari (« tonnerre »).

Quand le grand maître tape dessus, un puissant éclair tombe du ciel dans un vacarme assourdissant et frappe la cible de son choix. La cible ne peut pas éviter cet éclair (et une parade se révèle inefficace). Cependant, un jet critique en ruse permet de diviser les dégâts reçus par deux (en se positionnant près d'un paratonnerre naturel comme les arbres). Si le kaminari est utilisé en sous-terrain, l'éclair ne viendra pas du ciel mais sortira du tambour lui-même.

Les dégâts de cet éclair dirigé par Raiden lui-même sont égaux à la valeur en cosmos-énergie du porteur plus la marge de son jet en foudre.

Lancer un éclair coûte 10 points de cosmos-énergie au porteur du Kaminari.

l'attribution des postes

Grade	personnage
Grand maître	Takao
Tonnerre du Vent Nord	
Tonnerre du Vent Sud	
Tonnerre du Vent Est	
Tonnerre du Vent Ouest	

Les opinions du clan de Tsuki-Yomi

Le peuple japonais

Le peuple japonais reste et demeure égal à lui-même. Il est fier et insoumis aux gaijins. D'une certaine manière il est notre source de pouvoir. Personne ne peut se moquer éternellement du peuple japonais sans finir par en payer le prix.

Le gouvernement

Nous ne nous sommes pas trop occupés des changements de gouvernement par le passé alors ce n'est pas maintenant que cela ne signifie quasiment plus rien que nous allons nous en préoccuper.

Les zaibatsu

Pfff... De gros avares qui amassent la fortune sans comprendre qu'elle ne leur sert plus à rien.

Le clan d'Amaterasu

Ils font de bons alliés, ordonnés, mais de piètres compagnons de beuverie. Leur armée a subi des pertes mais moins que nous. Après tout, nous avons continué la lutte même quand l'armée d'Amaterasu avait abandonné.

Le clan d'Izanagi

Ils jouent les chefs comme si le Japon leur appartenait. Pourtant, nous ne leur obéissons pas.

Le clan de Tsuki-Yomi

Ils sont lâches et tuent dans le dos. Ils espionnent et représentent plus une gêne qu'une réelle utilité. Tsuki-Yomi doit avoir honte d'eux. Ils se cachent derrière le fait de chasser les yokaïs pour justifier leur existence mais je n'y crois pas. Ils ont d'autres plans en tête.

Le clan des 7 kamis du bonheur

Voilà des gens qui nous plaisent. Ils savent être joyeux et faire la fête. Leur sanctuaire marin est incroyable. Je voudrais qu'ils viennent s'amarrer près de chez moi plus souvent. Ils sont bien intentionnés.

Le clan des kamis du peuple

Qu'ils prennent soins des petites gens si cela leur convient. Quand je serais vieux et impotent, ils viendront prendre soin de moi. Oui, nous les considérons comme des infirmières, en moins sexy.

Le clan de Susano-Wo

Croiser la route d'un de ces samourais errants peut être une bonne ou une mauvaise chose. Tout dépend de son humeur. Il vaut mieux se méfier d'eux. Que se passera-t-il quand ils s'organiseront ?

Les spectres d'Hadès

Voilà nos véritables ennemis. Ceux qui croient que les spectres se contenteront de 98 % du Monde sont des idiots.

Le Grand Maître Takao a eut raison de leur tenir tête. Raiden l'a reconnu comme le meilleur d'entre nous après ça. Voilà la preuve qu'il agissait en accord avec notre kami.

Les yokai

Ces petites et grosses bêtes ne sont pas toutes mauvaises. C'est presque une question de dressage.



Les personnalités du clan

-Takao : homme de 26 ans. Il est le grand Maître de Raiden. Ce titre, il le doit à son courage et à sa ténacité. C'est un homme têtu qui ne reconnaîtra ses torts que si on lui en apporte la preuve. Alors que le Japon signait (par l'intermédiaire d'Aki Emiko, le Grand Maître d'Amaterasu) des accords de non agression avec les spectres d'Hadès, il prit sur lui de mener ses troupes en Asgard pour aider à défendre ce dernier bastion libre de la Terre. Ses amitiés avec les agardiens sont bien connues depuis. Il les entretient, avec joie, trouvant dans ce peuple fier l'honneur que le Japon semble avoir perdu depuis 1945.

-Makiko : 2ème, dan. Cette femme obèse de 43 ans a la lourde charge de gérer la distillerie du temple. Et elle en profite largement. Ses abus en matière de boissons sont bien connus. Selon elle, elle se doit de goûter chaque fournée de saké. Son activité est plus importante qu'il n'y paraît dans la mesure où elle vend aussi du saké par l'intermédiaire des moines qui s'occupent du pavillon des 33 travées. Elle prend bien soin de s'occuper de l'approvisionnement de tout le temple. Elle est secondée par des adeptes qu'elle choisit au hasard, et qu'elle dirige fermement, afin d'obtenir un saké de qualité.

-Kuremada : 2ème dan. C'est un homme de 24 ans qui devrait passer 3ème dan mais qui repousse sa demande auprès de Takao.

Il sait que le clan a subi de lourdes pertes lors de la bataille d'Asgard, aussi, il préfère entraîner la future génération. Il forme les adeptes dans les quatre camps d'entraînement, malgré que la règle voudrait que seul les 3ème dan devraient gérer chacun leur camp. Il travaille pour l'avenir du clan et se montre ambitieux quand aux qualités de ses élèves, les poussant toujours plus loin.

-Yokimura Amada : adepte de 14 ans. Ce garçon est toujours en train de filer du temple pour aller faire la fête en ville. C'est un jeune virtuose du talent de « télékinésie ». Ses parents vivent dans le centre-ville de Kyoto et il vit chez eux pour ne venir s'entraîner au temple que quand cela lui plaît. Il est un peu farceur et voleur, mais il semblerait que Kuremada ait une certaine tendresse pour ce jeune garçon et lui pardonne ses bêtises. Peut-être voit-il en lui un futur meneur du clan...



Les universités des kamis du peuple



Les kamis du peuple sont très nombreux. De tout temps, ils protègent de leur regard bienveillant le peuple du Japon qui souffre de tant de maux (guerre, catastrophes naturelles, oppression des puissants ...). Les 6 principaux kamis du peuple sont :

Inari : dieu du riz

Hachiman : dieu de l'agriculture

Dosijin : dieu des ancêtres

Uzume : déesse de la gaieté et de la fête

Saruta-Hiko : dieu de la terre et des ponts

Chimata : dieu des carrefours et des routes

Et il existe une multitude de kamis mineurs à qui ce clan conserve une place pour les célébrer.

Fushimi Inari taisha est le temple principal d'Inari et rassemble les forces des kamis du peuple. Il se situe à Kyoto et possède des annexes dans la ville qui servent d'école pour apprendre les compétences d'un bon adepte des kamis du peuple (notamment dans l'Université de Kyoto). Mais ce temple commence à être moins fréquenté par le clan. Le clan des kamis du peuple est plutôt en train de noyauter l'Université Todaï (la grande université de Tokyo). Le clan est maintenant clairement installé à Todaï.

Description

Todaï demeure la grande université qui éduque l'élite du Japon.

Mais, des salles et des associations d'étudiants ont été noyauté par le clan des Kamis du peuple. Bien sûr, leur apport a été plutôt bien accueilli en ces temps troublés. Après tout, des guerriers cosmiques capable de sauver quiconque en danger présent au sein de l'université est une bonne chose. Mais ce noyautage énerve un peu les autorités de Todaï qui envisagent d'exclure le clan des kamis du peuple quand les temps seront plus stables.

Les élites du Japon en devenir ne sont pas vraiment ravis, mais certains y voient l'opportunité de prendre le contrôle, ou, d'au moins nouer des liens avec ce clan plus ouvert que les autres. L'université a vu fleurir en son sein de multiples petits autels dédiés aux kamis. Les étudiants acceptent de suivre certains cours en option basés sur l'éducation shintoïste (un mélange de connaissances sur les kamis et de philosophie).

Le dogme des kamis du peuple

Il est difficile de dégager un dogme pour ce clan mais les commandements suivants sont clairement enseignés à ses membres.

1 : Les kamis sont tes guides, respecte-les, écoute-les et apprend.

2 : L'ordre des Kamis du peuple est la voix et la main des Kamis, respecte-le et obéis-lui.

3 : Le peuple a besoins de toi, aide-le.

4 : Le bien du peuple prime sur les désirs des puissants.

5 : Respecte la hiérarchie et la loi du Japon sous réserve qu'elles ne pénalisent pas le peuple.

6 : Partage ce que tu as avec le peuple, y compris ta sagesse et ton temps.

Ainsi, les membres de ce clan pensent en premier lieu à l'impact de leurs actions sur le bien-être du peuple. Ils sont souvent pleins d'espoir pour l'avenir, voulant à tout prix améliorer la situation générale. Après tout, ils sont conscients que des évolutions sont en cours et que des bouleversements peuvent subvenir encore. Ils s'acharnent à défendre le peuple contre les périls qui sont présents dans la société japonaise. Ils n'hésiteront pas à se positionner face aux puissants pour défendre le peuple, car, après tout, les gouvernements et les régimes peuvent tomber, mais le peuple japonais perdurera. Les kamis le veulent ainsi.

Les grades au sein du clan

Les novices des kamis du peuple ont pour prérogative de faire fonctionner la société et sont souvent issus du bas peuple.

Adeptes

Pour devenir adepte, les candidats sont interrogés par écrit. Ils doivent

répondre à une problématique concrète de logistique, censée aider le cas en question. Cela ressemble clairement à un examen universitaire dans un amphithéâtre.

Les adeptes peuvent puiser dans leur savoir pour devenir, l'espace d'un moment, expert dans un domaine. Ainsi, en dépensant 5 points de cosmos-énergie, il gagne une compétence pour toute la durée de la scène. Cette compétence est à choisir parmi les compétences suivantes : agriculture, chasse, légendes, géographie, comptabilité, architecture, artisanat (au choix) et médecine.

1^{er} dan

pré-requis : cosmos-énergie : 30 ruse : 50

Bien que les 1^{er} dan continuent de prier l'ensemble des kamis du clan (et même les autres assez souvent), il est fréquent de les voir se tourner vers un kami de prédilection (souvent l'un des six principaux).

Le 1^{er} dan reçoit une arme de contact non noble (comprendre : réservée habituellement aux paysans comme le bo, le nuchaku ou le tonfa...)

Celle-ci a une résistance de 45 (bronze). Lors de l'obtention du grade, le 1^{er} dan répartit 35 points entre les bonus de vitesse, de puissance et l'ajustement défensif.

S'il met un malus en ajustement défensif, les points négatifs sont autant de points supplémentaires à répartir dans les autres caractéristiques.

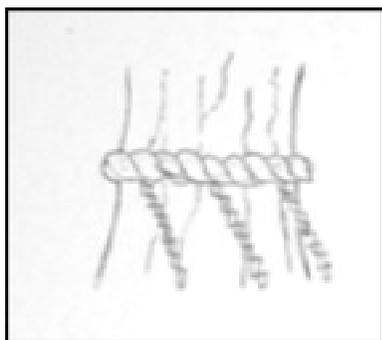
2ème dan

pré-requis : cosmos-énergie : 60
volonté : 60

Une fois par jour, le 2ème dan peut bénir une quête en se concentrant dessus et en priant les kamis pendant plusieurs minutes. Le ou les bénéficiaires de cette bénédiction gagnent un nombre de points « d'appel divin temporaire » provenant des kamis du peuple. Ils ne peuvent les dépenser que dans le cadre de cette quête. Ces points ne peuvent pas être employés pour une demande de miracle. De plus, la quête doit répondre aux canons de la philosophie des kamis du peuple (le meneur reste seul juge).

Le nombre de points consacrés est égale à la cosmos-énergie actuelle du 2ème dan.

De plus, l'arme du 2ème dan reçoit 10 points supplémentaires à répartir dans ceux déjà existants.



3ème dan

pré-requis : cosmos-énergie:100

Il n'existe que 6 postes de 3ème dan (un par kami principal). A ce moment, le fidèle doit choisir un kami de tutelle qu'il représentera. On les appelle « les voix des kamis » et leur parole est respectée comme si c'était leur kami de tutelle qui parlait à travers eux.

En dépensant 10 points d'appel divin, un 3ème dan peut faire augmenter de manière permanente une caractéristique qui sera : volonté, ruse ou beauté. Le bénéficiaire de cette faveur ne peut en aucun cas être un ennemi du clan ou du peuple japonais. Si un tel bénéficiaire le devenait, il en perdrait cette bénédiction. Une telle bénédiction ne peut pas toucher la même personne plus d'une fois tous les cinq ans. La valeur de l'augmentation est égale à la cosmos-énergie du 3ème dan divisée par 5.

Le 3ème dan gagne encore 10 points à répartir dans les caractéristiques de son arme.

De plus, il gagne une augmentation de 10 points à répartir entre ruse, beauté et volonté.

Grand maître

La nomination d'un grand Maître au sein des kamis du peuple est totalement hors de portée des autorités du clan.

Les kamis décident eux-mêmes qui ils envoient pour ce poste. Il arrive même que les kamis désignent un japonais qui ne soit même pas un guerrier cosmique. La principale qualité qu'on retrouve dans un Grand Maître de ce clan est une gentillesse sincère.

Une fois par règne, le Grand Maître peut faire appel à un pouvoir prodigieux: Le *concert des kamis*.

Le Grand Maître peut ainsi quémander un mirade à l'ensemble des kamis (pas seulement les 6 kamis principaux du clan, mais également tous les kamis mineurs). Cela peut aller de créer une armée de samourais invoqués pour une seule bataille, éradiquer, une maladie, arrêter un tsunami, rendre fertile une terre...

Par contre, le concert des kamis ne peut pas ressusciter un défunt qui a déjà atteint le Yomi, ni s'en prendre directement à un kami ou un dieu gaijin.

Le meneur conserve un droit de veto sur quel miracle est possible ou pas.

Le Grand Maître ne peut faire appel à ce pouvoir qu'une seule fois. Après l'accomplissement de ce miracle, il perd immédiatement son titre de Grand Maître et devient alors un « sage ». Il n'a plus aucun pouvoir politique au sein du clan (comme s'il n'était qu'un adepte). Mais il garde un pouvoir consultatif conséquent, ainsi que les attributs et pouvoirs des éventuels dan qu'il avait avant son titre de Grand Maître.

Les attributions des postes

Grade	personnage
Grand maître	
Voix d'Inari	
Voix d'Uzume	
Voix de Dosijin	Kazu Toyoko
Voix de Saruta Hiko	
Voix de Hachiman	
Voix de Chimata	Hirokichi

Les opinions du clan des kamis du peuple

Le peuple japonais

Ils sont ceux que nous devons protéger. Ils sont le cœur du Japon bien avant les traditions et les samourais. A nous de les sauver de tous les périls.

Le gouvernement

Nous tolérons certaines de leurs nouvelles lois drastiques à cause de la situation désespérée du pays. Mais quand ils iront trop loin, nous serons là pour les arrêter.

Les zaibatsus

Ces exploiters se croient les héritiers des familles de samourais du passé. Et comme à l'époque, nous nous lèverons face à cet oppresseur.

Le clan de Tsuki-Yomi

Nous n'avons que peu de liens avec ces gens. Ils se cachent, il est donc normal de ne pas les voir.

Le clan d'Amaterasu

Ce clan s'est octroyé le titre d'armée officielle du Japon. Grand bien leur fasse. Nous les respectons et sommes prêts à les aider.

Le clan de Raiden

Malgré leur rudesse, voire leur brutalité, nous gardons une certaine tendresse pour les serviteurs de Raiden. Ils sont capables de se mettre en avant face à l'injustice. Une belle preuve d'un fort caractère.

Le clan des 7 kamis du bonheur

Nous aimerions les considérer comme nos principaux alliés. Comme nous, ils représentent un ensemble de kamis. Mais leur façon d'attribuer la chance est trop hasardeuse et ne peut être canalisée vers un objectif précis.

Le clan d'Izanagi

Ces lanciers protègent l'Empereur. C'est bien. Nous aussi le protégeons. L'Empereur fait lui aussi parti du peuple du Japon.

Le clan de Susano-Wo

Rien de tel que de voir arriver un samouraï de Susano-Wo dans un village désireux d'arranger les choses.

Rien de pire que de voir arriver un samouraï de Susano-Wo dans un village désireux d'empirer la situation. Le pire est quand ces deux individus sont une seule et même personne.

Les spectres d'Hadès

Ces hommes sont des gäijins qui vénèrent un panthéon gäijin. Nous n'avons pas à les protéger. Pourtant, nous aurons une main tendue vers eux quand ils se sentiront prêt à faire de même.

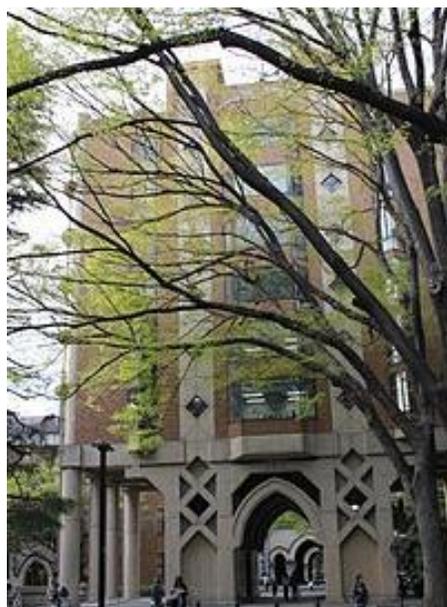
Les yokai

Pendant longtemps, nous les avons perçus comme des kamis mineurs et nous les avons respectés pour cela. Mais maintenant, nous voyons clairement qu'ils sont mortels et faillibles. Nous entretenons des liens serrés avec une branche des kitsunes. Mais pour les autres, nous n'avons pas de politique spécifique. Alors, par défaut, nous les protégeons, les considérant comme faisant partis du peuple japonais, eux aussi.

Les personnalités du clan

-Hirokichi : Ce puissant guerrier est le 3ème dan représentant Chimata au sein du clan. Il a la particularité d'avoir, non pas une arme « du peuple » mais un sabre annelé épais qui rappelle les armes des pirates des mers. Dès que les troubles ont commencé, il parcourut les routes du Japon pour défendre les opprimés des brigands et des pillards qui

profitaient du Chaos présent dans le pays. A 30 ans, il est redouté par les samourais car son arme semble être pourvue d'une capacité spéciale. Quand il l'utilise pour parer l'attaque d'un katana ou d'un wakizashi, Il provoque un dégât d'armure sur ce sabre. Cette faculté, qui semble être clairement hostile aux samourais, lui a attiré l'animosité des représentants des clans d'Amaterasu, d'Izanagi et de Susano-Wo. D'ailleurs, Kida Tetsuo (du sanctuaire d'Amaterasu) s'est promis de profiter de n'importe quelle opportunité pour tuer Hirokichi.

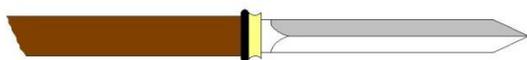


-Melle Kazu Toyoko : Cette élégante femme à lunettes de 43 ans est la 3ème dan représentante de Dosijin dans le clan. Elle enseigne l'économie, et la sociologie à Todaï. Elle est une grande télépathe et s'en sert pour repérer les talents prometteurs dans les rangs de ses étudiants. Ceux qui lui semblent sensibles au bien-être du peuple japonais sont détectés et favorisés par ses soins (même si elle doit tricher pour cela).

-Soraya Diakite : Cette jeune malienne naturalisée japonaise est fleuriste et 1^{er} dan au sein du clan. Elle a 24 ans et répand la joie de vivre. En vendant ses fleurs autour de Todaï, elle rassemble de l'argent pour des œuvres caritatives. Elle n'a jamais fini ses études à Todaï, mais le clan semble lui pardonner cette lacune.

-Yuka : Elle est une 1^{er} dan qui voue un culte à Inari. Elle cache sa véritable nature. En effet, Yuka est une kitsune qui, très tôt, a infiltré le clan pour se dévouer au kami Inari. Elle a pour arme une grande chaîne avec une boule à chaque extrémité. Elle est très investie dans l'équipe de patinage sur glace de Todaï. Elle y exécute des figures en utilisant sa longue chaîne (pour des représentations hors-concours). Elle a une apparence très juvénile avec une certaine maturité dans le regard.

-Izuma Naraïo : Cet homme de 26 ans, est connu dans le monde syndicaliste du pays. Il combat régulièrement les injustices sociales (souvent imposées par les conditions de travail des zaïbatsu et du gouvernement). Naraïo est aussi 2ème dan au sein des kamis du peuple (avec une préférence pour Hachiman). Son discours semble de plus en plus engagé et féroce.



-Namiko : Elle a à peine 14 ans et est déjà célèbre car elle évolue dans le milieu du mannequinat. Elle est adepte au sein du clan et ne cesse de dire qu'elle ne sera pas qu'un physique mais aussi une tête « bien faite ». Mais son discours dans ses interviews est un peu niais. Une jeune adolescente qui veut promouvoir la paix dans le Monde est plus touchante qu'autre chose. Récemment, elle s'est mise à développer le talent « enchantement » et remarque son efficacité dans le cadre de son travail.

-Hoitsu : A 48 ans, Il est 2ème dan et a le poste d'envoyé diplomatique au sein du clan d'Amaterasu. En effet, les kamis du peuple ont estimé qu'il fallait développer les relations avec ce clan qui possède la force militaire du pays (et cela, sans plus aucun contrôle, selon le clan des kamis du peuple). Alors Hoitsu entretient un petit lien, respectueux des traditions, priant Amaterasu avec les membres du sanctuaire. Il a remarqué le lien entre Aki Emiko et Hosayma Takare et pense qu'il s'agit là d'une liaison honteuse. Il garde ce scandale sous le coude pour faire pression sur Aki Emiko sans savoir que son scandale n'en est pas un (Emiko et Takare sont seulement amis).



Les ronins



Les clans des kamis ne sont pas les seuls à avoir des guerriers cosmiques. De tout temps, certains combattants et sages ont créé leur propre voie. Certains vénèrent les kamis sans pour autant être des adeptes, d'autres sont tout simplement dénués de religions (ou alors prient les kamis sans pour autant combattre en leur nom). On les appelle les ronins, en référence à ces samourais des temps anciens qui n'avaient pas de seigneur de tutelle.

Les origines

Les ronins peuvent avoir reçu un enseignement martial de n'importe qui. Il peut s'agir d'un membre de la famille ou d'un senseï itinérant. Il n'est pas nécessaire d'être formé dans un temple ou un sanctuaire. La cellule familiale est bien souvent un environnement favorable à l'épanouissement du disciple et à sa compréhension de sa cosmos-énergie. L'enseignant peut parfaitement être un ancien membre des clans des kamis. A ce moment-là, on peut considérer que le disciple recevra également un enseignement religieux qui le poussera à servir le kami vénéré par son mentor. Il pourra même recevoir des points d'appel divin de ce kami en fonction de ses actions.

Le ronin peut avoir des buts qui lui sont spécifiques. Certains voudront combattre un certain type de yokaï.

D'autres voudront défendre leur village face à des bandits, des monstres ou encore les spectres d'Hadès. Il arrive que certains, une fois formés, décident de postuler pour intégrer un clan de kamis. En fonction du clan ciblé, cet aboutissement peut se révéler plus ou moins facile. Les dirigeants du clan peuvent même lui assigner une quête qui, s'il la réussit, lui ouvrira les portes du clan. Les circonstances peuvent également favoriser l'intégration d'un clan. Ainsi, une guerre qui s'éternise poussera le dan d'Amaterasu à recruter de nouveaux combattants. S'illustrer dans une bataille affirmera l'acceptation du ronin au sein de ce clan.

La création de personnages

Pour le meneur, avoir un ronin à sa table n'est pas toujours évident. Aussi, il peut se permettre de recommander un autre choix à son joueur. Mais si ronin il y a, le meneur doit prendre en compte que le personnage ne bénéficiera pas de technique d'adepte et, bien souvent, qu'il ne recevra pas d'appel divin. Si le meneur a un souci d'équité (ce qui n'est pas obligatoire), il peut décider d'octroyer un point de création supplémentaire à un personnage ronin. Cependant, il est possible de considérer que l'intégration d'un clan est une chose facile à faire et que cette lacune sera comblée dans les scénarii à venir. Le meneur décide de la voie que sa chronique adoptera.

Là encore, il est recommandé de laisser le joueur libre de se confectionner le background qu'il désire. Qu'il soit un guerrier itinérant (comme dans les films de chanbara) ou capitaine d'industrie, il n'aura qu'une seule contrainte : la cohérence de son histoire. Ce genre de personnage est souvent un électron libre qui gravite autour de l'histoire.

Les ronins notables

-Hagamura Satachi : ce jeune pêcheur de 15 ans a été formé par un samouraï d'Amaterasu à la retraite qui vit sur son île. Satachi est enthousiaste, enjoué. Il s'inquiète des créatures étranges qui semblent émerger des eaux depuis quelques temps. Il défendra son île contre tous les dangers.

-Estella : Cette jeune fille d'origine espagnole de 16 ans est une ancienne disciple du sanctuaire d'Athéna. Elle a été mise en esclavage par les sirènes et s'est faite libérer récemment. Elle découvre le monde, maintenant aux mains d'Hadès et constate la disparition de son sanctuaire. Elle s'est installée au Japon et tente d'en apprendre la langue et les coutumes. Elle fut l'élève de l'ancien chevalier de bronze du dragon et n'a conservé que son masque de fer (typique des femmes chevaliers d'Athéna) de son ancienne vie.

-Yoni : Ce garçon est un sauvage. A 16 ans, il mène une meute de loups dans le pays et ne porte que des haillons. Il s'est mis en tête de combattre la pollution et l'injustice. Il peut apparaître avec sa meute à tout endroit de l'archipel quand on a besoin de lui.

-Kamuhira Takahashi : Il vit à Yokohama où il a ouvert son agence de détective privé. Il fut formé par son père, Tekoma, qui vit maintenant en bord de mer. A 21 ans, il est rusé, doué pour résoudre les énigmes et bienveillant.

-Satarius : Il est le chevalier de l'hydre austral noir d'Hadès. Sauf qu'il a profité de la guerre pour fuir l'armée du dieu grec des morts. Il s'est réfugié au Japon en n'emportant avec lui que son surplis noir. Il porte des lentilles de contact pour dissimuler ses yeux noirs et il profite de son enveloppe charnelle immortelle pour se créer une vie calme. Il travaille sur un chantier pour se faire oublier. Il fera tout pour ne pas retourner dans le royaume des morts.



-Le grand Sahora : Cet homme massif de 34 ans est un lutteur sumo professionnel. Il est très célèbre dans ce milieu, considéré comme l'un des meilleurs. Il semblerait qu'il ait développé une technique particulière pour que son talent de « défense parfaite » puisse s'accrocher contre sa peau (au lieu du mur habituel). Cette technique le rend « impossible à renverser » selon lui.

-Kahora : ce jeune guerrier cosmique masqué a entrepris une guerre contre les yakuzas. En effet, sa famille a été tuée par eux à cause de l'enquête de police que menait son père. Alors orphelin, il a croisé la route d'un samouraï de Susano-Wo qui a commencé à le former. Sa haine et sa rage lui servent de carburant. Il porte un masque sur son visage pour apporter la juste sanction à ces criminels.



Les différentes façons de jouer



Il existe bien des façons de jouer à Saint Seiya. Le meneur est libre d'établir l'environnement qu'il désire pour ses personnages-joueurs. L'alliance entre la culture populaire japonaise, la sobriété des kamis, le modernisme et l'ambiance proche-post-apocalyptique peut permettre une saveur particulière à ce jeu (bien qu'un peu éloignée des canons de l'oeuvre originale de Kurumada). Il est recommandé de garder une ambiance héroïque dans ces aventures. Des personnages combattant pour le bien rapprochera l'ambiance de la série originale. L'aspect dramatique est également un petit plus. Certains personnages emblématiques se sacrifieront pour le bien du plus grand nombre. Les kamis viendront en aide aux personnages-joueurs au moment critique pour leur redonner force et espoir.

Il a plusieurs niveaux de jeu exploitables. En voici quelques exemples :

-Les personnages-joueurs peuvent tout simplement être membre du même clan, au sein de leur sanctuaire. C'est la manière la plus simple et qui permet des interactions riches entre l'histoire de chaque PJ. La plupart du temps, ils auront grandi ensemble, auront développé des amitiés et inimitiés entre eux et envers des PNJ communs. Dans ce cas là, une création de personnages collective est une expérience intéressante.

Cela permet également de choisir un clan commun qui convient à tous les joueurs (dans l'hypothèse où le meneur n'est pas encore décidé).

-Les personnages-joueurs peuvent être issus de clans différents (ou sont des ronins) réunis par les péripéties de la vie comme une proximité géographique) ou par un but commun. Le scénario « Sortir du cadre » (à la fin de ce livre) est un chemin idéal pour réunir ces PJ aux origines éparses. L'aspect politique et les rivalités entre clans pourront alors semer le trouble à table et parfois pousser les PJ à s'affronter les uns les autres. Il faut garder à l'esprit que les clans ne poursuivent pas tous les mêmes buts. Certains personnages-joueurs pourraient finir par se retrouver dans un choix déchirant entre leur sens du devoir envers leur clan et leur amitié avec les autres PJ.

-Les personnages-joueurs sont tous des ronins. Ils ne sont pas forcément des incroyants. Il y en a même qui pourrait finir par recevoir des points d'appel divin. Mais, ils n'ont pas à obéir à un clan ni à suivre une politique précise. Bien sûr, cet état peut évoluer et certains PJ ronins pourraient un jour rejoindre le clan qui leur correspond. Ces ronins pourraient avoir une origine commune (comme un même senseï ou faire partie de la même famille, une famille noble pourquoi pas). Le meneur devra faire attention au choix de ses histoires car

des ronins n'ont pas les mêmes contraintes que les membres des clans et peuvent très bien passer à côté d'un scénario. Après tout, se sentent-ils obligés d'intervenir quand des membres du clan Tsuki-Yomi ourdissent un complot contre un dignitaire du clan d'Amaterasu ?

-Les personnages-joueurs sont jeunes et peuvent tout simplement aller dans le même lycée. Ce genre d'ambiance, typique de nombreuses œuvres mangas, amène une saveur particulièrement amusante. Comment concilier un combat contre les yokaïs avec un emploi du temps serré et une déléguée de classe intransigeante sur les retards ? Les personnages classiques, inspirés des mangas qui se déroulent dans un lycée, seront un petit plus à l'ambiance. Il y aura un antagonisme dans la vie des PJ qui reviendront à une vie plus simple avec leurs camarades de classe après avoir sauvé le pays d'une invasion de spectres. Faites leur porter l'uniforme du lycée, assister aux cours pas toujours intéressants, participer aux clubs d'activités de l'après-midi et

partir en sortie de groupe à la plage ou à la montagne. Les fans de manga apprécieront.

-Les personnages-joueurs peuvent être désireux de quitter le pays en bateau pour explorer le monde (ou ce qu'il en reste). Je ne recommande pas ce genre d'aventures dans un premier temps. Dans la mesure où ce jeu décrit le Japon et ceux qui le peuplent, sortir les personnages-joueurs de ce cadre est hasardeux. Mais d'autres jeux se préparent pour décrire les autres panthéons et le reste du monde.

-Les personnages-joueurs pourraient être de niveau élevé (2ème ou 3ème dan) et être en charge de missions politiques dans les hautes sphères politiques et économiques. Ils peuvent même évoluer au sein de la cour impériale. Ils seront confrontés aux manigances des puissantes zaibatus et des conseillers de la cour. Ils seront sans doute partagés entre les commandements de leur kami de tutelle et la réalité politique. N'oubliez pas que le Japon est un pays qui tente de se reconstruire seul. Les PJ seront-ils prêts à faire des compromis ?



Les personnages- non-joueurs



La liste si dessous est loin d'être exhaustive. Elle concerne les divers belligérants, les personnages non joueurs qui peuplent le Japon, qu'il s'agisse d'humains ou de yokaï. La plupart du temps, les capacités techniques proposées ne seront là qu'à titre indicatif. Les échelons de puissance vont du 1^{er} au 3^{ème} dan (même quand cela ne signifie rien pour le personnage décrit). Ils ne sont là que pour estimer la puissance du personnage-non-joueur. Il est bien entendu recommandé de personnaliser ces propositions en modifiant les caractéristiques et en ajoutant des attaques spéciales, des techniques particulières, ou encore des talents.

Les humains du quotidien

Il est difficile d'établir un profil type des humains normaux, qu'ils soient citoyens japonais ou transfuges étrangers fuyant l'oppression des spectres d'Hadès. Il est recommandé, au meneur, de ne pas utiliser de règles strictes quand il s'agit d'employer des humains normaux lors des interactions avec les personnages-joueurs. Si un voyou veut se battre contre l'un d'entre eux, que le joueur décrive simplement la façon dont il se débarrasse de cet opportuniste. Pour les interactions sociales, le meneur doit se rappeler qu'ils ont des caractéristiques mentales comparables à celles des personnages-joueurs.

Ainsi, les caractéristiques des humains sont tels que :

Ruse	Entre 20 et 80
Volonté	Entre 20 et 80
Beauté	Entre 20 et 80
Résistance de corps	2
langue	Au choix (mais le japonais sera la langue la plus répandues, suivis de l'anglais)
compétence	Au choix (préférentiellement la profession ou la passion du personnage)

Il faut noter que certains humains normaux sont particulièrement forts et résistants. Il est possible de donner 3 points de résistance du corps au lieu de 2 dans certains cas.

S'il est indispensable de caractériser l'aspect martial de ce type de personnage, le meneur peut estimer qu'ils ont tous 1 point en cosmos-énergie, vitesse de coups, puissance de coups, parade et rapidité. Par conséquent, n'importe quel utilisateur du talent « contrôle » pourra ressentir l'aura de vie (c'est ainsi qu'on appelle une cosmos-énergie aussi basse et non développée) d'un humain normal.

Les 3 caractéristiques mentales (beauté, ruse et volonté) peuvent dépasser 80 % si cela est nécessaire. Mais, plus généralement, les bomes de 20 à 80 représentent le quidam.

Les Yokais

Les yokaïs sont issus des légendes du Japon. Bien que les périodes et les auteurs les présentent de manière inégale. D'une période à l'autre, tel ou tel yokaï sera présenté comme bénéfique ou cruel. Il faut y voir une évolution des politiques du clan Tsuki-Yomi. Ce clan ayant la charge de chasser ces monstres, il lui est arrivé de faire une propagande plus forcée sur telle ou telle espèce. Il faut noter également que le clan a réussi à signer une paix durable avec certaines espèces (uniquement si elles ont renoncé à la violence) comme avec les kappas.

Les Tengus

Les tengus sont une race de yokaïs ayant la forme de corbeaux géants (surnommée Karasu). Ils ont des ailes noires dans le dos qui leur permettent de voler mais ils ont également des jambes et des bras. Ils se tiennent debout, portent des vêtements et parlent japonais avec une voix légèrement nasillarde. La plupart du temps, ils utilisent une arme qui est un shakugo, un bâton avec des anneaux en son extrémité.

Cet objet leur confère une meilleure concentration pour lutter contre les ensorcellements (comme les sceaux divins des prêtres). Les tengus naissent dans des œufs géants et ont une croissance similaire à celle de l'être humain. En revanche, leur espérance de vie est bien plus longue et l'âge de vieillesse est aux alentours des 150 ans.

Les tengus vivent essentiellement sur le Mont Kurama, près de la sépulture de leur roi Sojobo. On en trouve également sur le Mont Takao. Dans la mesure où le peuple les assimile à des Onis, la cohabitation avec les humains n'est pas toujours facile. On se méfie d'eux. Une vieille légende suppose que les tengus peuvent se transformer en humain avec un long nez phallique démesuré. Mais rien ne le prouve. La structure sociale des tengus est particulière. En général, les aînés dominent les plus jeunes. Dans la mesure où on considère que la puissance de ce yokaï progresse avec l'âge, il est normal de conclure que la loi du plus fort est de mise. Cependant, l'absence du roi Sojobo est à l'origine de cette désorganisation. Les tengus sont conscients que quand le roi reviendra, les tengus pourront se lever en une communauté unie. Mais quand reviendra-t-il ?

1^{er} dan

Cosmos énergie	37
Vitesse de coups	27
Puissance de coups	23
Rapidité	25
Parade	29
Volonté	50
Beauté	30
Ruse	60
Résistance du corps	10
Talent de base au choix	50

Shakujo :

vit : +5 puissance : +20 ajustement
défensif : -10 résistance (argent) : 60

Le shakugo rajoute un bonus en
contrôle de +30% à son propriétaire.

2^{ème} dan

Cosmos énergie	60
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	45
Rapidité	40
Parade	45
Volonté	60
Beauté	35
Ruse	80
Résistance du corps	10
Talent de base au choix	70



Shakujo : vit : +5 puissance : +20
ajustement défensif : -5 résistance
(argent): 60

Le shakugo rajoute un bonus en
contrôle de +40% à son propriétaire.

3^{ème} dan

Cosmos énergie	95
Vitesse de coups	75
Puissance de coups	80
Rapidité	75
Parade	80
Volonté	80
Beauté	40
Ruse	100
Résistance du corps	10
Talent de base au choix	95
Talent secondaire au choix	45

Shakujo : vit : +5 puissance : +20
ajustement défensif : 0 résistance
(argent): 60

Le shakugo rajoute un bonus en
contrôle de +50% à son propriétaire.

Le clan des Hanyous

Ce sont des demi-démons. Leur
père ou leur mère était un démon (un
oni). Leur nature double fait qu'ils ont
du mal à contrôler leur pouvoir
démoniaque.

Chaque Hanyou a un ou plusieurs
pouvoirs uniques soumis à
contrainte. Ils doivent opérer une
action (souvent malveillante) pour
avoir le droit d'utiliser leur pouvoir.
Les exemples de contraintes sont :
boire du sang humain, apporter la
souffrance à un être vivant, voler des
objets affectifs... En général, la
possibilité d'utiliser son pouvoir dure
24 heures après avoir commis le
méfait. Certains hanyou tournent le
dos à leur pouvoir pour ne pas faire
souffrir leurs contemporains. Aussi,
deux mouvances, entre les Hanyou-
pro-démons et les Hanyou-pro-
humains, s'opposent au sein du clan.
Les Hanyou sont pourtant dispersés
dans le Japon tentant d'y survivre
discrètement la plupart du temps.

De manière naturelle, les Hanyou
ont une forme humaine. Cependant,
l'expression de certains pouvoirs
(comme des griffes ou des crocs)
modifie de manière totale ou partielle
leur corps pour faire apparaître leur
nature démoniaque. Sur un coup de
stress, contre leur volonté, il leur
arrive de reprendre leur forme
Hanyou.

Exemples de Hanyou :

Amonaïo : « passe-muraille »

Amonaïo est un hanyou qui est DJ
dans un club de Tokyo nommé
l'Electric Chest, dans le quartier de
Shinjuku, où le dress-code est le
sous-vêtement (Amonaïo a suggéré
cette idée au gérant afin d'empêcher

les serviteurs de dans de s'introduire discrètement avec armes et armures, impossibles à dissimuler dans ce genre de tenue). Par conséquent, le club est interdit aux moins de 18 ans (même si une certaine tolérance est souvent acceptée pour les ados ayant l'air mature). Dans ce cadre de vie, Amonaïo a la possibilité d'avoir son pouvoir toujours actif, remplissant sa contrainte tous les soirs.

Cosmos énergie	45
Vitesse de coups	25
Puissance de coups	30
Rapidité	23
Parade	20
Volonté	80
Beauté	65
Ruse	50
Résistance du corps	8

Contrainte : assourdir les humains

Pouvoir :

déphasage : 80 %

Quand Amanoïa peut utiliser son pouvoir de Hanyou, il fait un jet en déphasage.

En cas de réussite, il peut traverser la matière. L'utilisation en combat est seulement défensive. Si la marge de réussite du jet de déphasage est supérieure à la vitesse de coups de l'attaque qu'il subit, le coups lui passe à travers le corps sans blesser Amanoïa.

Mugoya « le démon-sanglier »

Mugoya ère dans les campagnes japonaises. C'est un hanyou brutal et taciturne. Il raisonne suivant des critères passésistes. Il veut emmagasiner de l'or et défaire les samourais qu'il rencontre. Il n'est pas très intelligent et n'a pas de but plus profond que son enrichissement personnel par le vol et le brigandage.

Cosmos énergie	55
Vitesse de coups	37
Puissance de coups	48
Rapidité	32
Parade	46
Volonté	70
Beauté	34
Ruse	41
Résistance du corps	10

Contrainte : blesser un humain

Pouvoir : en cédant à sa colère, Mugoya bénéficie des avantages suivants :

-il gagne 15 points de carapaces sans que cela ne modifie son apparence

-Il n'a plus besoins de faire de jet en volonté quand sa cosmos-énergie tombe à zéro. Le seul moyen de le vaincre est de faire tomber tous ces points de résistance du corps.

Yunikoda Momoe « la journaliste »

Momoe a le pouvoir de contrôler les foules, de les influencer. Avec son joli minois qui respire l'innocence et l'enthousiasme, il est tout naturel pour elle de travailler à la télévision. Elle manipule les foules et observe les retombées. Mais elle est suffisamment maligne pour ne pas utiliser ce pouvoir de manière inconsidérée.

Cosmos énergie	50
Vitesse de coups	35
Puissance de coups	30
Rapidité	30
Parade	40
Volonté	60
Beauté	70
Ruse	80
Résistance du corps	4

Contrainte : déclencher une bagarre entre deux êtres humains

Pouvoir : son contrôle des foules est égal à 80 %. Après l'avoir observé (à travers le poste de télévision également), les gens verront les idées qu'elle défend comme acceptables et se mettront à haïr l'ennemi désigné s'il y en a un. Le nombre de personnes affectées est égal à sa marge multiplié par 10. Les personnes ayant le talent contrôle sont immunisées à ce pouvoir.

Les Onis

Les onis sont des démons issus du plan démoniaque. Leur origine est peu connue mais certaines théories permettent d'estimer que les mauvaises pensées de l'humanité se concentrent parfois en un seul point pour créer une force énergétique concrète prenant forme et animée de désirs pervers. Les onis fonctionnent comme les hanyou (dont ils sont les parents) sauf que leur pouvoir n'est pas sujet à une contrainte. Ils peuvent l'utiliser autant de fois qu'ils le désirent. Bien souvent, ils ont une apparence humaine. Mais, ils peuvent également utiliser leur forme démoniaque.

Cherchant à corrompre les gens les moins fréquentables, ils sévissent dans certains milieux criminels et le milieu des affaires.

Chaque oni dispose d'un pouvoir qui lui est propre (Le meneur est libre d'inventer les pouvoirs les plus fantaisistes tout en gardant à l'esprit que les onis ne sont pas invincibles).

Ils peuvent se rassembler pour former une alliance. Mais ils ne se font pas confiance et cherchent souvent à se trahir les uns les autres.

Cas particulier : Les ao andons sont des onis qui naissent des terreurs d'une assemblée d'humains. Sous l'ère Edo, durant les chaudes soirées d'été, les gens du village se rassemblaient pour se raconter des histoires de yureïs, La légende disait que lorsque le dernier lampion s'éteignait, un ao andon apparaissait. Les gens du peuple les considéraient comme des yureïs. A tort. Il s'agit bel et bien d'onis qui sont formés des sentiments de craintes et de terreur. Ces onis ont toujours la même forme : une femme à peau bleue, portant un kimono blanc et dont deux petites cornes dépassent du front. Les ao andons aiment communiquer la peur qui les a constitués. Ils peuvent parfois transformer leur apparence pour ressembler à une femme humaine. Bien souvent, sous cette forme, ces onis s'introduisent dans les villages pour séjourner, le temps de dispenser la peur chez les citoyens. Leur simple présence dans un environnement concentré en population distille la peur autour de ce oni. Un ao andon type possède les caractéristiques suivantes :

Cosmos énergie	40
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	20
Rapidité	25
Parade	20
Volonté	60
Beauté	75
Ruse	45
Résistance du corps	5
Peur déchaînée	30 à 50
Carapace	3

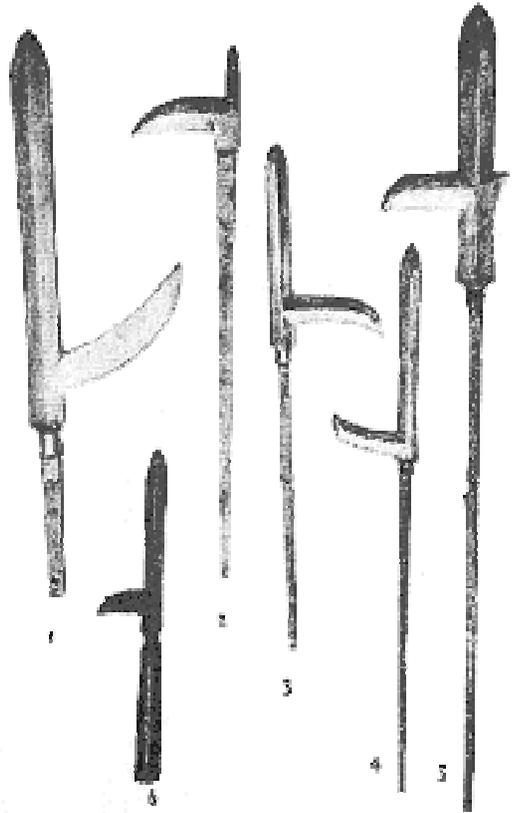
Peur déchaînée : En utilisant ce talent, l'ao andon provoque une peur irrationnelle envers tous ceux qui peuvent le voir. Chaque marge de 10 points sur un jet de ce talent est égal au nombre de rounds pendant lesquels les victimes fuiront le plus loin possible. Le talent « contrôle » permet de lutter contre cet effet (en opposant les marges des jets).



Exemples de onis :

Raï Raku

Ce oni est le patron d'une société qui organise des soirées VIP appelée « Light & Delight ». Il a tissé un réseau d'influence dans la société huppée du Japon. Son pouvoir lui permet de posséder des humains. Son pouvoir de soumission lui permet de maintenir un contrôle permanent sur ses atouts les plus importants et de se constituer une garde rapprochée de qualité.



Cosmos énergie	65
Vitesse de coups	45
Puissance de coups	30
Rapidité	40
Parade	40
Volonté	50
Beauté	75
Ruse	60
Résistance du corps	8
Carapace	10

Pouvoir démoniaque : œuf gélatineux : Raï Raku peut faire ingérer des œufs (de force bien souvent) dans le gosier d'humains. Cela aura pour effet de les rendre obéissants et de les doper. Les humains contrôlés disposent d'un bonus de 15 points dans chaque caractéristique physique (même s'ils ne sont pas entraînés au départ). Un simple jet en contrôle permet de recracher l'œuf.

Attaque spéciale de Raï Raku	cosmos-énergie	Bonus de vitesse	Bonus de puissance	Malus défensif
« griffes d'onyx »	6	+10	+30	-10

Hiramoko

Ce démon provient directement de la dimension démoniaque. Il a le plus souvent sa forme démoniaque qui ressemble à une sorte d'insecte. Hiramoko écume le Japon cherchant à rentrer chez lui. Ce démon avait le pouvoir d'apposer des sceaux d'interdiction, comme un prêtre. Mais il ne pouvait le faire que dans la dimension démoniaque. Il espère qu'il va trouver un moyen de retourner dans sa dimension avant que les forces de Tsuki-Yomi ne le rattrapent.

Cosmos énergie	40
Vitesse de coups	25
Puissance de coups	35
Rapidité	35
Parade	20
Volonté	40
Beauté	20
Ruse	30
Résistance du corps	10

Les Kitsunes

Les kitsunes sont des esprits renards. Ils prennent la forme d'une belle femme, d'une jeune fille ou d'un vieillard. Ils peuvent prendre la forme animale de renard. En forme humaine, leur queue dépasse régulièrement.

Une partie d'entre eux (souvent les plus vieux) servent Inari et aide ses prêtres et ses représentants. On les appelle les Zenko. L'autre partie des kitsunes sont des farceurs qui tournent en dérision ceux qui se prennent au sérieux. On les appelle les Yako. Les plus vicieux prennent le contrôle des jeunes filles comme lors d'une possession démoniaque.

Ce qui est le plus intrigant avec les kitsunes est leur capacité à s'éclipser quand ils sont pris sur le fait. Un mystère entoure également leur société. Même les spécialistes du clan de Tsuki-Yomi ne parviennent pas à définir leur structure sociale. Pourtant, il semble y en avoir une. On murmure qu'il y aurait une reine kitsune. Mais franchement, personne n'en a jamais apporté la preuve. Et s'il ne s'agissait là encore que d'une farce de ces renards ?



1^{er} dan : renard à 3 queues

Cosmos énergie	45
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	29
Rapidité	40
Parade	30
Volonté	60
Beauté	120
Ruse	35
Résistance du corps	4
Contrôle	60
Illusion et/ou contrôle des jeunes filles	35

2^{ème} dan : renard à 6 queues

Cosmos énergie	75
Vitesse de coups	60
Puissance de coups	45
Rapidité	45
Parade	40
Volonté	70
Beauté	120
Ruse	50
Résistance du corps	6
Contrôle	90
Illusion et/ou contrôle des jeunes filles	60



3^{ème} dan : les renards à fourrure
blanche à 9 queues

Cosmos énergie	100
Vitesse de coups	75
Puissance de coups	55
Rapidité	70
Parade	65
Volonté	80
Beauté	120
Ruse	75
Résistance du corps	8
Contrôle	110
Illusion ou/et contrôle des jeunes filles	95
Transe	50
Talent au choix éventuel	45



Les tanukis

Même si certains spécialistes pensent que les tanukis sont des parents éloignés des kitsunes, il n'en est rien. Ce peuple est métamorphe et facétieux comme les kitsunes mais la ressemblance s'arrête là. Ces yokai's ressemblent à des rats laveurs sur deux pattes, hauts d'environ 90 cm, portant un chapeau de paille, munis d'une bouteille de saké et arborant une paire de testicules disproportionnées. Leur principale fonction semble être de prendre soin de la nature. Il peut leur arriver de s'approcher des villages et des villes mais ils n'apprécient pas ces lieux « artificiels ». Il peut leur arriver de faire des farces (pas toujours de bon goût) envers ceux qui se comportent mal avec la nature.

Leur pouvoir de métamorphose est si puissant qu'ils peuvent devenir des humains, des animaux et des objets. Un fait amusant est que leurs énormes testicules deviennent souvent un objet énorme lors de telles transformations (comme une brouette lorsqu'ils sont en humains, qu'ils tiennent devant eux).

Les tanukis adorent le sake. Ils en volent régulièrement afin de s'enivrer, adossés à un tronc d'arbre. D'ailleurs, sous forme humaine, ils sont aisément corruptibles par ce biais.

Cosmos énergie	40
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	25
Rapidité	20
Parade	25
Volonté	65
Beauté	70
Ruse	70
Résistance du corps	4
Métamorphose	75



Les Nukekubi sont similaires, sauf que leur tête se détache de leurs corps pour commettre leurs méfaits. Et, dans ce cas, le seul moyen de les vaincre est d'attaquer leur corps devenu inanimé.

Ces deux espèces se sont regroupées pour survivre. Il leur est difficile de se fondre dans le monde des humains. Pourtant, nombreux sont ceux qui essaient. Le clan a élu un conseil équilibré entre les deux espèces pour prendre les décisions.

Chaque nuit, ces créatures doivent réussir un jet en volonté pour ne pas commettre des méfaits mineurs. Si le jet est raté avec plus de 20 de marge, la tête commettra alors un crime violent.

Le talent de métamorphose fonctionne comme celui de mimétisme sauf qu'il ne permet pas de copier une attaque spéciale ou la cosmos-énergie de quelqu'un. La marge du jet est utilisée en opposition avec le talent « contrôle » quand il s'agit de percer à jour le tanuki.

Le clan Kubi

Les Rokurokubi sont des hommes ou des femmes dont le cou s'étire la nuit pour commettre des méfaits (espionnage, frayeurs par des cris horribles...) Certains vont même dévorer des humains dans leur sommeil. Cela devient incontrôlable une fois la nuit tombée.

A chaque fois que le jet est réussi, rien ne se passe, mais le jet suivant recevra un malus de 2 points cumulatifs.

L'utilisation du talent Contrôle permet de se retenir de dormir mais n'influencera pas le jet de volonté lors d'un sommeil. En cas de manque de sommeil (grâce à contrôle), l'effet maléfique pourra se déclencher lors d'une inconscience (après avoir perdu un combat par exemple).

Les kubi ont les caractéristiques suivantes au minimum. Certains s'entraînent, développent des techniques, des talents...

Cosmos énergie	35
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	20
Rapidité	20
Parade	20
Volonté	60
Beauté	Variable au choix minimum 30
Ruse	Variable au choix minimum 30
Résistance du corps	Variable de 3 à 10

Pouvoirs spéciaux uniquement utilisables de nuit :

Les kubi voient leur tête récupérer une carapace d'une valeur de 30 à 50. Les Nukekubi ne peuvent plus faire de parade. Le cou des rokurokubi s'étire jusqu'à une longueur égale à leur cosmos-énergie, divisée par 2, mètres.

Leur cri émet un effet de peur et/ou paralysant qui dure 1D6 rounds. La valeur de cet envoûtement est égale à 50%.

Certains développent des attaques spéciales qu'il ne peuvent employer que dans cet état en utilisant leur tête.

Les jorogumos

Les jorogumos sont connues comme « les femme-araignées ». Elles sont particulièrement maléfiques et ne désirent que dévorer les hommes. Elles ont l'apparence d'une femme magnifique. Leur incroyable beauté leur sert à séduire les hommes. Et quand ceux-ci cèdent à leurs avances, leur véritable nature se dévoile. Les jorogumos peuvent transformer leur corps ou des parties de leurs corps en araignée. Ainsi, une jorogumo serrant un homme dans ses bras peut faire jaillir de son dos des pattes immenses d'arachnéides ou encore des mandibules de leur bouche. Elles peuvent même transformer leur corps entier en une araignée aussi haute qu'un homme.

Même si elles préfèrent dévorer les hommes, pour survivre, les jorogumos peuvent tenter de séduire et de dévorer une femme. La reproduction des jorogumos reste un mystère. La théorie la plus en vue est qu'elles pondent parfois des œufs dans le corps d'un humain qu'elles ne dévorent pas. Les œufs finissent par éclore et par dévorer l'humain dans un premier temps, puis par se dévorer entre elles ensuite.

L'origine de ce yokaï est elle-aussi mystérieuse. La théorie en vogue est qu'un oni femelle aurait enfanté les jorogumos avec un seul but : tuer tous les mâles du pays. Mais aucun indice ne corrobore cette théorie.

Fort heureusement, les jorogumos ont officiellement disparues pendant le XVIIIème siècle. Le clan de Tsuki-Yomi a tout fait pour les éradiquer. Mais, des rapports proviennent actuellement de toutes les régions du pays parlant de cadavres retrouvés quasiment entièrement dévorés. Déjà, les archivistes du clan de Tsuki-Yomi parlent de jorogumos...



1^{er} dan

Cosmos énergie	40
Vitesse de coups	30
Puissance de coups	25
Rapidité	20
Parade	35
Volonté	50
Beauté	90
Ruse	50
Résistance du corps	8
Carapace	5
Toile	35

2^{ème} dan

Cosmos énergie	60
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	35
Rapidité	35
Parade	50
Volonté	70
Beauté	95
Ruse	70
Résistance du corps	9
Carapace	10
Toile	60

3ème dan

Cosmos énergie	110
Vitesse de coups	70
Puissance de coups	65
Rapidité	55
Parade	90
Volonté	90
Beauté	100
Ruse	90
Résistance du corps	10
Carapace	15
Toile	90

La valeur de leur talent de toile représente la puissance de coups nécessaire pour briser la toile de la jorogumo concernée. Si une jorogumo veut protéger un objet, elle peut faire un cocon de toile autour, par exemple.

Les hari-onagos

Ces yokaïs apparaissent sous la forme d'une jeune fille très belle, avec de magnifiques cheveux longs dénoués, voletant autour de son corps. Mais leurs cheveux dissimulent des lames très fines et tranchantes comme des rasoirs.

Elles arpentent les rues et les routes la nuit à la recherche de jeunes hommes isolés. Quand, la hari-onago trouve une proie isolée, elle va se moquer ouvertement du jeune homme. Si celui-ci répond, elle passe à l'attaque avec ses cheveux.

Il fut un temps où on les appelait « les filles du démon ». Une enquête minutieuse de prêtres et de serviteurs de Tsuki-Yomi avait permis de localiser le oni qui les avait enfantés. Un terrible combat entre les guerriers de ce clan, secondés par le clan des kamis du peuple, et ce puissant oni eut lieu. La défaite de ce oni a coûté malheureusement de nombreuses vies. Une traque suivit cette victoire pour retrouver et tuer les hari-onagos. Ce long travail s'étala sur un demi-siècle.

En fait, il apparaît que les hari-onagos s'étaient cachées dans les zones sauvages du pays. Mais, elles ne semblent pas vaincues. Tout comme les jorogumos, les hari-onagos reviennent sur le devant de la scène. Le clan Tsuki-Yomi prend cette affaire au sérieux. Pour le moment, ils n'ont pas réussi à retrouver ces vils yokais. L'idée est que les hari-onagos sont en train de s'organiser pour ne plus se faire traquer. L'union fait la force. Ces créatures perverses ont bien l'intention de ne plus se laisser faire.

Les hari-onagos types sont telles que :

1^{er} dan

Cosmos énergie	35
Vitesse de coups	25
Puissance de coups	30
Rapidité	27
Parade	20
Volonté	60
Beauté	80
Ruse	60
Résistance du corps	5
Carapace	0
Cheveux barbelés	30

2^{ème} dan

Cosmos énergie	60
Vitesse de coups	43
Puissance de coups	50
Rapidité	59
Parade	40
Volonté	70
Beauté	85
Ruse	70
Résistance du corps	7
Carapace	1
Cheveux barbelés	55

3^{ème} dan

Cosmos énergie	90
Vitesse de coups	70
Puissance de coups	80
Rapidité	78
Parade	65
Volonté	80
Beauté	90
Ruse	85
Résistance du corps	9
Carapace	3
Cheveux barbelés	80

Cheveux barbelés : ce talent traduit la facilité qu'a la hari-onago pour utiliser ses cheveux aux lames cachées pour attaquer ses adversaires. Chaque round où cette yokaï attaque avec ses cheveux, elle répartit cette valeur entre puissance de coups et vitesse de coups. Il demeure une contrainte qui est qu'au moins la moitié de cette valeur doit aller dans le score de puissance de coups. Cette répartition dure pendant un round.

Les Yureis

Ce sont des fantômes sans jambes qui volettent dans l'air. Leurs intentions sont variées. Sauf cas exceptionnel (dû aux circonstances particulières de leur mort), ils ne peuvent utiliser leur cosmo-énergie qu'entre 2 et 3H du matin.

On en trouve à foison dans la forêt d'Aokigahara, située au pied du Mont Fuji (à cause des nombreux suicides qu'il y a eu en cet endroit). Ces âmes en peine n'ont pas put accéder au Yomi, le royaume des morts japonais.

Les Yurei ne forment pas une communauté à proprement parlé mais ils savent s'écouter, compatir et, certains, ayant vécu les mêmes malheurs de leur vivant, peuvent devenir des alliés. Mais cela reste rare.

Il arrive que certains Yurei soient de grands guerriers cosmiques et reviennent avec sagesse non pas tourmenter les vivants mais les conseiller. Assez souvent, ils se prennent pour des Kamis mineurs mais il n'y a pas à douter, ce sont des Yurei. Ainsi, un ancêtre peut conseiller le descendant de la famille sans pour autant n'avoir jamais vu le Yomi.



Cosmo-énergie	35 minimum
Volonté	Variable
Ruse	Variable
Beauté	Variable
Invisibilité utilisable en plein jour	50 minimum
Talent secondaire éventuel	40 minimum

Les Yurei sont intangibles (ils n'ont donc pas de point de résistance du corps). On ne peut pas les toucher ou interagir par le toucher. Eux même n'y parviennent pas. Leur faculté à passer à travers les matières solides les rend difficiles à contenir.

Pouvoir de frayeur : En dépensant un point de cosmos, ils peuvent provoquer un effet de peur pour faire fuir les vivants. Ils doivent faire un jet sous 60%. Un jet de volonté+contrôle+transe peut être employé pour s'y opposer (marge contre marge).

Les Bakus

Ce sont des êtres ressemblant à un mélange de tapir et de chat, avec des cornes. Ils ne survivent que dans les rêves. Ils dévorent les cauchemars et les rêves. Ils ne sont donc pas censés avoir d'interaction avec la réalité.

Mais, quand quelqu'un fait des cauchemars récurrents (suite à un traumatisme par exemple), le baku commence à demeurer dans son esprit, même quand celui-ci est éveillé. Au début, le possédé croit l'apercevoir du coin de l'œil ou quand il ferme les yeux. Mais, plus tard, le baku, bien nourrit avec les rêves de son hôte, commence à prendre le pouvoir sur son esprit jusqu'à un jour le contrôler totalement et enfouir la personnalité d'origine dans le fond de l'esprit.

Bien sûr, quelqu'un ayant Contrôle ou Transe pourra lutter efficacement. Au début, le baku dispose de 60% de chance de s'implanter dans l'esprit éveillé (le jet sera à faire à chaque réveil de la victime). Si l'hôte réussit, ne serait-ce qu'une seule fois, une meilleure marge, il détruira définitivement le baku et sera libre. A chaque victoire du baku, son pourcentage de possession augmente de 1D6. Quand il atteint 90%, le baku possède totalement le corps et vivra sa vie à la place de son hôte. Ainsi, quelqu'un qui ne dispose pas de contrôle ou de transe, sera une victime condamnée, à moins qu'un prêtre ne l'exorcise (avec un sceau de punition par exemple).

Il faut noter que le baku ne fait cela que pour survivre. Il n'y a pas de mauvaise intention en lui. Certaines théories avancent que les bakus qui ne parviennent pas à se trouver d'hôte finissent par se regrouper pour devenir un oni. Rien n'a jamais prouvé ni contredit cette théorie.

Une fois qu'il possède le corps, il dispose de toutes les facultés de l'hôte, sauf les talents (qu'il devra donc réapprendre).

Les Kappas

Les kappas sont des êtres ressemblants à des humanoïdes verdâtres, de petite taille, avec une carapace de tortue. Le sommet de leur crâne est creux, contenant de l'eau la plupart du temps. Ils vivent dans les marais et sont friands de concombres. Ils aiment aussi intriguer pour forcer les humains et les chevaux à se noyer, pour les dévorer. Leur puissance dépend de l'eau qu'ils ont au sommet du crâne. Et donc, aller les combattre sous l'eau est périlleux. Il faut noter qu'ils sont aussi capables de protéger leur voisinage s'ils s'entendent bien avec eux (des offrandes de concombres).

Ils sont polis et se pencheront pour saluer, déversant l'eau de leur crâne. Cette forme d'affaiblissement est imprégnée dans la culture japonaise comme le seul moyen de lutter contre les kappas. Par la politesse...

Les kappas vivent en tribus et ne semblent pas entretenir de liens avec les autres tribus de kappas vivant dans les autres marais.

1^{er} dan

Cosmos énergie	spécial
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	20
Rapidité	18
Parade	24
Volonté	30
Beauté	15
Ruse	30
Carapace	5
Résistance du corps	4
Talent de base au choix (option)	40



2^{ème} dan

Cosmos énergie	spécial
Vitesse de coups	30
Puissance de coups	35
Rapidité	20
Parade	35
Volonté	40
Beauté	15
Ruse	35
Carapace	7
Résistance du corps	5
Talent de base au choix (option)	45

Pouvoir de l'eau : L'eau en contact avec le sommet du crâne est équivalente à la cosmos-énergie du kappa. Chaque point de cosmos-énergie dépensée fait perdre de l'eau. Ainsi, le kappa peut se régénérer en remplissant le sommet creux de son crâne. On considère qu'un crâne plein peut contenir jusqu'à 80 points de cosmos. Mais, la plupart du temps, le kappa hors de sa mare contient entre 30 et 50 points. Sous l'eau, le kappa remonte sa cosmos énergie à 80 à chaque début de round.

3^{ème} dan

Cosmos énergie	spécial
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	45
Rapidité	24
Parade	40
Volonté	50
Beauté	15
Ruse	40
Carapace	9
Résistance du corps	7
Talent de base au choix (option)	50

Il faut noter qu'il n'est pas nécessaire pour un kappa de faire un jet de volonté quand son cosmos tombe à zéro pour avoir renversé le bol de son crâne. Mais, bien sûr, s'il reçoit un coup, les règles classiques s'appliquent.

Les bake-kujiras

Les baleines ont été une source de viande et d'huile pendant des siècles. Les pêcheurs japonais ont développé des techniques efficaces pour traquer et tuer les baleines. La population des baleines n'a fait que décroître.

Si bien que cette souffrance des baleines a fini par créer les bake-kujiras. Ce sont les squelettes géants des baleines tuées par l'Homme qui viennent hanter les eaux du Japon. D'après les experts du clan de Tsuki-Yomi, ils ne sont pas de la famille des onis. Ces créatures sont intelligentes et ne ciblent que les bateaux de pêche. Elles tuent les occupants du bateau. Ainsi, les bake-kujiras satisfont leur désir de vengeance.

Malheureusement, la situation actuelle du Japon impose une reprise de la pêche plus intensive, pour nourrir le plus de gens possible. Certains pêcheurs ont aperçut des squelettes géants de baleine et ont alerté les autorités. Le clan de Tsuki-Yomi est en train d'étudier cette recrudescence.

Les bake-kujiras sont devenus la cible du peuple triton (en train de conquérir les océans) qui voit ces monstres marins (inconnus de leur culture) comme une menace. Hélas pour eux, les bake-kujiras sont, pour le moment, incapables de s'organiser en groupes pour faire face à l'hostilité des tritons. Au lieu de cela, les baleines squelettes déchaînent, de plus en plus, leur colère, y compris sur les tritons, détruisant sans discernement et sans se soucier des dégâts collatéraux.

Le bake-kujira type est tel que :

Cosmos énergie	140
Vitesse de coups	45
Puissance de coups	95
Rapidité	15
Parade	30
Volonté	80
Beauté	10
Ruse	40
Résistance du corps	25
Carapace	10

Les bake-kujiras ne développent pas d'attaque spéciale ni de technique particulière. En revanche, il est possible que certains spécimens développent des talents comme glace, contrôle ou encore défense parfaite. Ce qui est inquiétant, c'est qu'un bake-kujira a réussi à développer le talent contrôle des baleines et commence à rassembler toute la population des baleines... Mais pour faire quoi ? Attaquer ? Ou fuir dans des eaux moins hostiles ?

Les futakuchi-onnas

A l'origine, ce yokai a été un démon puissant. Il s'infiltrait dans les frustrations des femmes mal nourries par leur époux ou qui avait laissé leur enfant mourir de faim ou à cause d'une négligence.

Malheureusement, cette bouche affamée a fini par se transmettre aux descendants, uniquement chez les filles. Le démon a fini par être vaincu, mais le mal était installé. Les futakuchi-onna tentent de s'intégrer aux humains dans les campagnes. Des hommes, amoureux, pardonnent cette horrible bouche à leur femme et acceptent la malédiction. Mais ce sont des cas rares.

Certaines futakuchi-onna préfèrent violer un homme, le droguer, le séduire pour se reproduire. Les pires d'entre elles offrent même le mâle en question à dévorer à leur bouche, après l'accouplement.

Depuis l'apparition des banques de sperme, cette tendance barbare s'est atténuée. Il faut dire que les traqueurs de Tsuki-Yomi ne cessent de surgir à la moindre incartade.

Les futakuchi-onna ont formé une société basée sur l'ancienneté. La doyenne est la matriarche et donne les directives. Elle émet des lois censées être respectées par la population des futakuchi-onna.

Les cheveux animés peuvent être utilisés en combat de manière défensive. Techniquement, cela s'exprime avec le talent défense parfaite bien qu'il ne s'agisse pas là vraiment d'une densification de la cosmos-énergie.

1^{er} dan

Cosmos énergie	35
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	30
Rapidité	28
Parade	40
Volonté	35
Beauté	50
Ruse	45
Résistance du corps	3
Défense parfaite de cheveux	50
Bonus de cheveux inclus	

2^{ème} dan

Cosmos énergie	50
Vitesse de coups	60
Puissance de coups	45
Rapidité	40
Parade	60
Volonté	40
Beauté	60
Ruse	55
Résistance du corps	5
Défense parfaite de cheveux	70
Bonus de cheveux inclus	

3^{ème} dan

Cosmos énergie	85
Vitesse de coups	80
Puissance de coups	65
Rapidité	60
Parade	80
Volonté	50
Beauté	70
Ruse	65
Résistance du corps	9
Défense parfaite de cheveux	95
Talent secondaire au choix	40
Bonus de cheveux inclus	



Les hitotsume-koz os

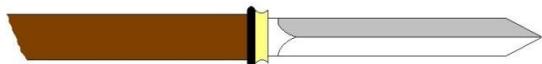
Les hitotsume-koz os ressemblent à des petits garçons de 10 ans n'ayant qu'un œil au milieu du front et pouvant déployer leur langue de manière démesurée. Ils sont farceurs et parfois immatures. Mais, ce sont des créatures attachantes. Les forces de Tsuki-Yomi ont renoncé à les chasser, se contentant d'une surveillance passive.

Maintenant que l'existence des yokaïs est connue du public, certains hitotsume-koz os trouvent des foyers où se faire adopter comme des petits animaux domestiques.



Les tsukumogamis

Ce sont des esprits qui hantent les objets jusqu'à les rendre animés. Une bouche, un ou deux yeux, des bras et des jambes apparaissent et l'objet devient vivant. Ils sont animés d'un esprit vengeur et maléfique. Ils se sont regroupés dans les décharges publiques où ils prennent un malin plaisir à attirer et à engloutir des humains sous les déchets. Ils attendent d'être suffisamment nombreux pour conquérir le Japon et asservir les humains. Ils veulent en faire des objets vivants comme eux (mais comment comptent-ils procéder ? Personne ne le sait). Leur arme principale est de pouvoir se faire passer pour un objet usagé inerte avec une étonnante efficacité.



Cosmos énergie	22
Vitesse de coups	15
Puissance de coups	14
Rapidité	10
Parade	15
Résistance du corps	3
Volonté	35
Beauté	12
Ruse	50

Un groupe de tsukumogami a formé un réseau d'espions des plus efficaces. Ils maintiennent une apparence neuve pour ensuite se déposer dans l'endroit à espionner par leur employeur. L'argent récolté permet de faire tourner cette organisation et d'acheter d'éventuels tsukumogami trop importants pour filer sans être vu (un objet d'art célèbre ou appartenant à quelqu'un d'important). Ce réseau dispose d'un petit groupe d'humains acquis à leur cause car ils les prennent (à juste titre) pour des dieux.

Le clan Tsuki-Yomi semble sous-estimer cette menace... à tort...

1^{er} dan

Cosmos énergie	32
Vitesse de coups	25
Puissance de coups	30
Rapidité	25
Parade	35
Volonté	45
Beauté	Maximum 30
Ruse	60
Résistance du corps	Variable de 1 à 4
Tromperie inanimée	70

2^{ème} dan

Cosmos énergie	53
Vitesse de coups	35
Puissance de coups	40
Rapidité	30
Parade	47
Volonté	57
Beauté	Maximum 30
Ruse	65
Résistance du corps	Variable de 3 à 6
Tromperie inanimée	90

Tromperie inanimée : ce talent leur permet de se dissimuler et de se faire passer pour des objets normaux. Les talents contrôle et transe s'opposent à tromperie inanimée en ce qui concerne une éventuelle détection de la cosmos-énergie.

3^{ème} dan

Cosmos énergie	75
Vitesse de coups	62
Puissance de coups	70
Rapidité	50
Parade	69
Volonté	64
Beauté	Maximum 30
Ruse	70
Résistance du corps	Variable de 6 à 10
Tromperie inanimée	110
Talent secondaire éventuel lié à la fonction de l'objet original	50

Cosmos énergie	70
Vitesse de coups	35
Puissance de coups	40
Rapidité	25
Parade	50
Résistance du corps	15
Volonté	80
Beauté	70
Ruse	60

Les dragons d'eau

D'immenses dragons d'eau nagent dans les mers autour du Japon. Ils sont des émanations directes de Ryujin, le grand dragon des marées. Ils sont immenses et constitués d'eau. Ils ne sortent jamais des mers pour voler dans les airs ou ramper sur terre. L'océan est leur domaine. Il est difficile de savoir quels sont les desseins de Ryujin. Cette entité est aussi puissante que les dieux. Ces dragons d'eau semblent protéger le Japon contre toute agression gaijin. Mais rien n'est moins sûr.



Attaque spéciale des dragons d'eau	cosmos-énergie	Bonus de vitesse	Bonus de puissance	Malus défensif
« Tsunami céleste »	5	+20	+20	0

Les dragons d'eau étant constitués d'eau uniquement, ils ne subissent aucun malus du à une perte de points de résistance du corps. Cependant, leur corps se disperse si ce score tombe à zéro.

Les spectres d'Hadès

Les spectres d'Hadès contrôlent la majeure partie du Monde. A leur tête, il y a Pandore, la suivante personnel du dieu Hadès. Bien qu'elle ne réside pas sur Terre (préférant le royaume des morts grec) , son influence est garantie par les spectres. Ils ont fini par renoncer officiellement à la conquête du Japon. Mais les tensions restent vives. Les « hadésiens » n'oublent pas l'aide que le clan de Raiden a apporté à leur ennemi, le royaume d'Asgard, à un moment crucial de la dernière guerre, les empêchant d'en prendre le contrôle. Il existe deux formes de porteurs d'armure chez les hadésiens :

Les 108 étoiles

Chacune des 108 étoiles (appelées également les 108 spectres) représente une étoile maléfique qui brille dans la nuit du royaume des morts d'Hadès. Ils sont uniques et disposent de la vie éternelle. Ils sont les plus fidèles serviteurs d'Hadès.



A leur tête, on trouve les trois juges des Enfers, Radamanthe, Eaque et Minos. Ils sont plutôt rares sur Terre et ne s'y trouvent qu'épisodiquement. S'ils se font tuer lors d'un combat, ils peuvent se faire ressusciter par Hadès (ou par Pandore, sa servante). En revanche, ils ont une armée de soldats squelettes pour les servir.

Soldat-squelette type

Cosmos énergie	40
Vitesse de coups	25
Puissance de coups	40
Rapidité	30
Parade	35
Volonté	40
Beauté	20
Ruse	20
Résistance du corps	Variable de 10 à 12

Ils ont une armure de bronze noire

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
30 (bronze)	25

Et une faux accrochée à cette armure

Vitesse	+5
Puissance	+20
Ajustement défensif	-10
Résistance	40 (bronze)

Les spectres noirs

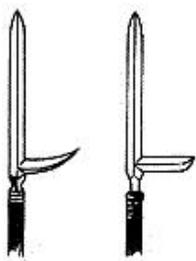
Dans les temps anciens, Hadès a demandé à Héphaïstos de lui faire les mêmes armures qu'aux autres dieux grecs. Celui-ci fit alors une réplique des armures d'Athéna, d'Apollon, de Poséidon, d'Artémis, d'Aphrodite, de Déméter et d'Arès. Mais toutes ces armures n'étaient que de pâles copies des armures originales. On les appelle les surplis. Hadès, malgré l'aspect humiliant de ce cadeau d'Héphaïstos, ordonna qu'on sélectionne des âmes des anciens guerriers des ordres des autres dieux pour qu'ils se convertissent à Hadès. Ces guerriers des ténèbres sont ceux qui sont stationnés sur Terre pour administrer le Monde sous la tutelle de quelques spectres de confiance.

Ils sont secondés par les soldats-squelettes, certes, mais aussi par des prêtres qui ont la faculté d'invoquer des guerriers morts, sous la forme de squelettes portant des restes d'armures fracassés. Ils ont les capacités suivantes :

Cosmos énergie	30
Vitesse de coups	25
Puissance de coups	20
Rapidité	20
Parade	30
Volonté	50
Beauté	0
Ruse	30
Résistance du corps	Variable de 5 à 10

Ils portent une armure noire fissurée, mais qui éclatera dès le premier dégât d'armure subit

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
15 (bronze)	10



Le peuple triton

Quand les géôles qui emprisonnaient les Atlantes ont cédées, elles ont également libérés des créatures marines autres que les Atlantes. Ainsi, les sirènes et les tritons ont pris possession d'une grande partie des océans. L'absence de l'ancien sanctuaire de Poséidon leur laisse la place libre pour la conquête des milieux marins. Ainsi, les bateaux sont de plus en plus menacés par les chants de sirènes qui entraînent les marins sous l'eau. Contrairement à la légende, les tritons et les sirènes ne les dévorent pas. En revanche, ils les enchantent pour en faire des esclaves. En effet, ils ont la possibilité de créer des espaces respirables au fond des mers (de la même manière que le sanctuaire sous-marin de Poséidon vivait, avec les océans comme plafond).

Dans l'eau, les tritons et les sirènes ressemblent à des humains dont les membres inférieurs ont été remplacés par une queue de poisson.

Sirène/triton type

Cosmos énergie	30
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	20
Rapidité	25
Parade	20
Volonté	60
Beauté	95
Ruse	70
Résistance du corps	Variable de 3 à 8

Envoûtement : 75 %. A la place de l'utilisation habituelle de cette capacité, les sirènes peuvent utiliser leur envoûtement pour séduire et contrôler ceux qui les entendent. Une opposition de marges sur un jet de contrôle permet d'y résister.

Le clan d'Ekibyogami

Par le passé, les serviteurs d'Ekibyogami étaient des fous, dans une secte maléfique et dangereuse. Ils propageaient le malheur et la peste sur le territoire japonais. Bien sûr, les prêtres shintoïstes et les fidèles samourais les pourchassaient dans une guerre de l'ombre sanguinaire.

Les samourais et les prêtres ont dû faire face à ce danger sans l'appui des kamis (alors prisonniers des Atlantes). Mais, Ekibyogami, un démon parmi les plus puissants, lui, était actif (et parfois même présent). Ce fut un combat parmi les plus rudes, qui vit l'union des clans de manière épisodique pour vaincre.

Puis, le temps a passé. Deux bombes atomiques ont frappé le Japon. La secte d'Ekibyogami s'est peu à peu réformée. Ont-ils suivi des instructions de leur maître démon ou ont-ils décidé d'eux même d'adoucir leur lutte ? Personne ne le sait. Toujours est-il que des liens diplomatiques ont commencé à naître avec les clans. Et, finalement, une paix durable s'est organisée. Le retour des kamis a même définitivement mis fin à toute hostilité. La secte d'Ekibyogami veut maintenant être reconnue comme un clan à part entière. Les autres clans sont sceptiques (sauf celui de Raiden). Il apparaît que la secte s'est organisée suivant les mêmes principes que les clans des kamis.

Les grades au sein de la secte

Adeptes

Les adeptes doivent venir prêter serment devant un autel dissimulé par un nuage nauséabond et empoisonné. Le postulant fait un jet de volonté avec un malus de 25. En cas d'échec, il tombe gravement malade et pourra même mourir. En cas de réussite, il devient adepte et sera désormais immunisé à toute maladie.

1^{er} dan

pré-requis : cosmos-énergie : 40

En dépensant 2 points de cosmos-énergie, le 1^{er} dan génère un nuage de gaz toxique. Toute personne prise dedans doit effectuer un jet en contrôle ou en transe (au choix) pour s'en prémunir. En cas d'échec, il perd 1D3 points de corps pendant 1D10 jours. Si cette perte amène le score en résistance de corps à zéro, la victime décède (à la discrétion du meneur).

2^{ème} dan

pré-requis : cosmos-énergie : 65

Le nuage généré agit comme une armure sur le 2^{ème} dan. La protection apportée (niveau argent) est égale à la moitié de la cosmos-énergie du 2^{ème} dan. Elle ne bénéficie que d'un seul niveau de dégât et, donc, se dématérialise si elle prend un seul dégât (mais il est possible de la refaire moyennant la dépense des 2 points de cosmos-énergie).

De plus, le jet en contrôle pour résister à la toxicité du nuage reçoit un malus de -15 %.

3^{ème} dan

pré-requis : cosmos-énergie : 90

Toujours pour le même prix, et en plus de l'armure, le nuage se rigidifie en arme (de contact ou à distance). Les bonus de l'arme sont calculés en fonction des caractéristiques du 3^{ème} dan :

Vitesse	+(volonté/2)
Puissance	+(puissance de coups/2)
Ajustement défensif	-(80-ruse)/4
Résistance	Cosmos-énergie/2 (or)

De plus, le malus pour résister à la toxicité du nuage passe à -30 % et le niveau de l'armure passe au niveau or.

Il n'y a pas de limitation au nombre de 3^{ème} dan au sein de cette secte. En général, les plus fanatiques et les plus talentueux accèdent à ce titre.



Grand maître

pré-requis : être désigné par Ekibyogami parmi les 3ème dan.

Le malus pour résister à la toxicité de son nuage est maintenant de -50 %.

L'arme a maintenant les capacités suivantes :

vitesse	puissance	Ajustement défensif	résistance
+volonté	+puissance de coups	-(80-ruse)/4	Cosmos-énergie (or)

En dépensant 10 points de cosmos-énergie, le Grand Maître devient lui-même un nuage toxique pendant une heure (renouvelable). Il peut ainsi fuir ou se dissimuler.

Scénario



Sortir du cadre

Ce scénario est jouable par n'importe quel personnage. La puissance des opposants est directement proportionnelle à celles des PJs. Il n'est pas nécessaire de faire partie d'un clan pour participer à cette aventure. Cette histoire est transposable dans n'importe quelle ville importante du Japon.

Le pinceau adoré

Nanae est une jeune kitsune aux cheveux blonds, tirant légèrement sur le roux, âgée de 16 ans. Elle est une artiste peintre de talent qui s'est spécialisée dans les estampes traditionnelles. Elle parcourt le Japon depuis des années à la recherche d'inspirations. Elle a malheureusement acquis récemment un pinceau maudit. Chaque toile qu'elle peint avec est animé d'une force maléfique indétectable. Nanae ne se rend compte de rien, pour le moment, et elle adore ce pinceau. Les toiles se mettent à absorber l'énergie, de manière insidieuse, de ceux qui les regardent. Les guerriers cosmiques se font absorber leur cosmos-énergie, tandis que les gens normaux y perdent leur essence (qui est équivalent à un point de cosmos-énergie). Les victimes ne se rendent pas compte immédiatement de cette perte. Ils finissent la journée fatigués. Dans certains cas, lors d'une absorption brutale, la victime peut même finir dans le coma.

Les toiles contenant un personnage finiront par s'animer et par « sortir du cadre ». Mais pas avant d'avoir croisé la route des PJs...

Le vernissage de Nanae

En artiste moderne, Nanae expose parfois ses toiles. Elle a organisé un vernissage dans la ville des PJs. Le meneur devra trouver une raison pour que les PJs aient une invitation à cette soirée. Cela peut être leur senseï qui aurait récupéré une invitation et qui pousse un PJ à se cultiver sur les traditions du Japon. Un autre PJ peut tout simplement avoir un ami qui a une place en trop et qui la lui donne. Si un PJ est un guerrier errant un peu dans le besoin, il peut se trouver un emploi comme serveur ou dans la sécurité pour le vernissage. Ainsi, mêmes si les PJs ne se connaissent pas encore, il est possible de les faire se rencontrer au vernissage.

C'est une soirée chic, organisée en centre-ville. Les invités seront bien habillés. Les notables et artistes locaux s'y rendront. Nanae a déjà un certain succès dans le milieu artistique japonais. Bien sûr, le grand public la croit humaine. Elle cache sa condition de kitsune à la plupart des gens. La salle d'exposition est bien éclairée, décorée des estampes de Nanae.

Le style moderne de l'architecture contraste avec le classicisme des œuvres exposées. En effet, chaque toile représente une scène de campagne japonaise qui donne une vision passéiste. Il n'y a rien de moderne sur les estampes.

Les personnalités présentes au vernissage sont :

-Nanae évidemment. Une jeune fille japonaise décoloré en blonde, portant un kimono rose avec des fleurs jaunes brodées, sur un corps menu. Elle dissimule sa nature de kitsune (même si une oreille de renard peut parfois s'échapper de ses cheveux... à la discrétion du meneur). Elle est ravissante et un brin envoûtante. Manifestement, tout ceci l'amuse beaucoup. Elle est espiègle et sera un peu impertinente. Elle est globalement gentille et innocente.

-Hiruma Matsuda est le propriétaire de la galerie où se passe la soirée. C'est un quadragénaire élégant qui semble ravi que sa galerie accueille un tel événement. Les troubles qu'a connus le Japon lui ont fait craindre que l'art plastique passe au second plan. Mais, il est vrai que les japonais ressentent ce besoin de retrouver leurs racines culturelles quand les événements sont difficiles. Alors, une artiste qui peint des estampes dans un style traditionnel tombe très bien pour lui. Il fera tout pour que la soirée soit une réussite.

-Erhart Deuntzer est un peintre danois, réfugié au Japon avant que les frontières ne se ferment. Il s'adonne à un style impressionniste européen. Il connaît très bien l'influence que les estampes japonaises ont eue sur le développement du courant impressionniste. Il parle le japonais avec un accent très prononcé, caressant sa barbe en admirant le tableau qui représente un tigre. La soirée le réjouit et il liera avec Nanae une complicité artistique des plus rafraîchissantes, selon ses termes.

-Yuro Aokiji est un trafiquant d'arts. Il est entré dans le crime très jeune et a monté son organisation qui a son quartier général en ville. Il a une dizaine d'hommes qui travaillent pour lui localement, mais il dispose d'énormément de contacts dans tout le pays. Il s'intéresse à la montée en puissance de Nanae. Il connaît bon nombre de voleurs qui seraient ravis de voler les estampes qui sont exposées. Il envisage d'en engager un. Il achètera le tableau de la cueilleuse de chrysanthèmes et le ramènera chez lui. Il est entouré de deux gardes du corps pendant la soirée.

-Yoto Gaoru est un guerrier cosmique indépendant. Son père servait Raiden et lui a tout appris. Mais, lui préfère utiliser ses pouvoirs pour voler et faire de la contrebande. Il pense à se lancer dans le trafic d'art et voudra éliminer la concurrence en faisant pression sur Aokiji. Il est un guerrier de glace plutôt talentueux malgré sa jeunesse.

-Takema Yuriko est une critique d'art sulfureuse pour un magazine spécialisé. Elle a atteint les 45 ans et cherche à cacher ses rides. Elle a une réputation de femme de goût, guindée, méprisante et parfois scandaleuse. Tout est vrai. Elle arrivera avec une robe ouverte dans le dos jusqu'aux reins au bras d'un jeune homme de moins de 20 ans (son jouet pour la soirée). Elle se fera remarquer par des déclarations méprisantes sur le style désuet des estampes présentées.

Il y a aussi des notables de la ville. Le meneur est libre d'intégrer des personnages issus de sa chronique personnelle. L'important est de leur donner une bonne raison d'être là. Il faut aussi faire attention à ce que cet apport en PNJ ne vienne pas défaire l'intrigue de l'histoire.

Les tableaux de Nanae ne sont pas tous maudits. Seuls ceux qui représentent un personnage et qui ont été peints récemment sont dangereux. En voici la liste :

-un samouraï ronin qui arpente une route, exprimant la solitude du voyageur.

-une jeune fille qui cueille des chrysanthèmes dans une jolie prairie, qui donne une impression de charme et de séduction.

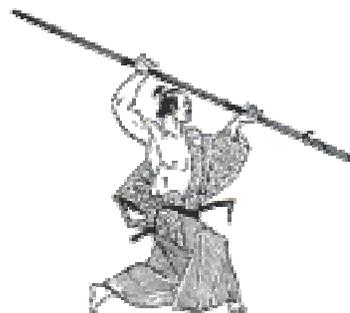
-un tigre près d'une rivière buvant en « fronçant les sourcils » face à son propre reflet qui se trouble.

-un moine en train de faire l'harae (les ablutions matinales méditatives) qui inspire la sérénité et la pureté.

-un buveur de saké ivre dans une auberge, qui paraît agressif à cause de l'excès de boisson.

Le fonctionnement des tableaux est le suivant :

Une fois par jour et par personne, chaque tableau peut tenter de voler de l'énergie de ceux qui le contemplent. Il a 50 % de chance d'y arriver. Si la cible est un individu lambda, le tableau récupère un point. Mais si la cible est un guerrier cosmique, elle puisera dans sa cosmos-énergie. La marge de réussite de ces 50 % sera le nombre de points volés dans ce cas. Si la cible tombe à zéro, le personnage ne tombera pas tout de suite (le jet en volonté sera différé). La cible ne s'aperçoit pas que le tableau lui vole de la cosmos-énergie. Même un individu en état de contrôle ne le voit pas. En revanche, la marge de contrôle d'une cible déjà en état de « contrôle », ou de « transe », sera soustraite automatiquement des points volés.



Les points volés seront notés Ptv. Le meneur devra tenir une comptabilité des Ptv de chaque tableau. Voici les effets sur les caractéristiques des personnages des tableaux :

Cosmos-énergie : 2 fois Ptv

Vitesse de coups = puissance de coups = Rapidité de déplacement = Parade : Ptv

Volonté : 4 fois Ptv

Ruse : 3 fois Ptv

Beauté = entre 60 et 80 (en fonction de la réussite du tableau)

Mais chaque personnage des estampes a des capacités spécifiques :

-Le ronin dispose d'un katana ayant les caractéristiques suivantes :

sabre : Vitesse : +8 Puissance : +22
Malus : 0 Résistance (bronze) : 45

-La cueilleuse de chrysanthèmes possède le talent avancé « enchantement » à hauteur de 3 fois Ptv même si elle n'a pas les pré-requis nécessaires.

-Le tigre dispose d'une technique particulière qui ressemble à une charge terrifiante qui emprisonne la cible dont les statistiques sont :

griffes et étreinte : exécution : 3 fois Ptv dégâts ajoutés +10 et maintient : + Ptv

-Le moine dispose du talent « défense parfaite » à hauteur de 4 fois Ptv

-Le buveur de saké dispose du talent feu à hauteur de 3 fois Ptv. Mais il a aussi une technique particulière où il joue les cracheurs de feu vers sa cible :

crachat de feu : exécution : 4 fois Ptv dégâts ajoutés : marge au jet de feu (sans l'ajouter à sa valeur de puissance de coups)

Il est recommandé de donner des Ptv de départ aux tableaux car ils ont déjà absorbé un peu de cosmos-énergie. Ces valeurs sont susceptibles d'être modifiées en fonction de la puissance des personnages-joueurs (à la discrétion du meneur). Les valeurs suivantes sont indicatives :

-Le ronin : 3 Ptv

-La cueilleuse : 10 Ptv

-Le tigre : 5 Ptv

-Le moine : 5 Ptv

-Le buveur de saké : 8 Ptv

Le meneur devra décider arbitrairement à quel moment les personnages sortiront de leur tableau. Il devra rester libre de rajouter des points s'il estime que tel personnage n'est pas suffisamment puissant pour être intéressant à rencontrer pour les personnages. D'un autre côté, il peut décider que tel ou tel personnage n'est pas encore assez puissant pour « sortir du cadre » (même si cela permet aux personnages-joueurs de le neutraliser avant sa sortie).

Le déroulement de la soirée :

Les invités et amateurs d'arts seront dans l'ensemble ravis de voir des tableaux de cette qualité. Erhart se sentira inspiré dans sa contemplation. Il marmonne des pensées en danois. Yuriko, cependant, se permettra de railler Nanae. Le ton monte un peu mais Nanae garde son calme. Si personne n'intervient pour rabattre le caquis de Yuriko, Nanae finira par lui jeter le contenu de son verre de champagne au visage. Yuriko sortira outrée, traînant derrière elle son « jouet ». Matsuda fera tout pour calmer les tensions en bon maître de cérémonie.

Le second incident se passera dans les toilettes. En effet Gaoru ira assommer les deux gardes du corps d'Aokiji pour le menacer du pire s'il ne quitte pas la ville. Les PJs entendront les cris venant des toilettes. Ils peuvent toujours s'opposer à Gaoru

s'ils le désirent. Celui-ci ne se laissera pas faire mais n'insistera pas pour se battre. Il a lancé sa menace et partira. Aokiji sera très embêté sur le contenu de la conversation des toilettes (il ne va pas avouer ses trafics). Il achètera la cueilleuse de chrysanthèmes et fera le baise-main à Nanae avant de partir.

Le reste de la soirée se passera bien. N'hésitez pas à faire des jets de dés pour voir combien les tableaux contemplés pourront capter d'énergie de la part des PJs. Il est même possible que certains PJs aisés veuillent s'acheter un tableau (ce serait encore mieux). Les victimes de ce maléfice s'en trouveront fatigués quand ils repartiront chez eux sans vraiment savoir pourquoi.

Si vous avez besoins des caractéristiques techniques de Nanae, prenez l'archétype du kitsune dans le bestiaire au niveau 1er dan, en rajoutant une compétence de peinture.

Gaoru					
cosmos-énergie	48	Rapidité de déplacement	27	Beauté	50
Vitesse de coups	36	Parade	40	Ruse	45
Puissance de coups	25	volonté	65	Glace	75
Résistance du corps	8				
Attaque spéciale couplée le talent glace : « l'élan hivernal »	Cosmos nécessaire : 6+1	Bonus de vitesse : +10	Bonus de puissance : +25+ marge du jet en glace	Malus défensif : -5	

Le lendemain

Les personnages-joueurs se réveilleront remis de toute faiblesse après une bonne nuit de sommeil. Mais les personnages des estampes ayant suffisamment pris de Ptv sortiront du cadre pour enfin prendre vie, animés par des desseins qui leur seront propres.

Les PJs apprendront dans la presse (ou n'importe quel média) qu'Aokiji a été retrouvé dans le coma, avec ses gardes, à son domicile. La photo de l'article, ou le reportage filmé, montrera le corps d'Aokiji en train d'être placé sur une civière. En arrière plan, il y a le tableau de la cueilleuse de chrysanthème (les personnages le reconnaîtront) sauf que la cueilleuse n'y est plus. L'estampe ne représente désormais que le paysage qui servait de décors à cette œuvre. Voilà qui devrait alarmer les joueurs.

Ce qui s'est passé est simple. La cueilleuse a absorbé d'un coup toutes les énergies, de manière brutale, plongeant dans le coma les gardes du corps d'Aokiji. Gaoru avait suivi le trafiquant jusque chez lui et a attaqué pendant la panique que l'absorption a entraînée. Aokiji est tombé dans le coma pendant que Gaoru était juste en face du tableau. Lui aussi s'est fait voler une partie de sa cosmos-énergie. A ce moment, la cueilleuse est sortie et a utilisé son talent d'enchantement sur lui. Gaoru l'a suivi, complètement fasciné.

La police enquête sur cet incident. S'ils remontent le parcours de la soirée, ils iront interroger les gens présents, y compris les PJs. Bien sûr, ils signaleront qu'ils n'arrivent pas à localiser ce fameux Gaoru (et pour cause).

Libérés du cadre

Les tableaux vont sortir les uns après les autres de leur cadre. Le meneur est libre de tous les libérer en même temps ou de distiller les incidents de chaque tableau dans le temps.

Le comportement des personnages d'estampes seront les suivants :

-La cueilleuse de chrysanthèmes ira dans le parc local ou dans toute étendue verte pour faire des bouquets. Mais, à son passage, elle envoûtera les gens, qui la suivront aveuglément. Gaoru sera de ceux là. Ils s'assiéront dans le parc avec elle, écoutant sa douce voix qui fredonne des mélodies traditionnelles. Les médias parleront de cette réunion comme étant celle d'une nouvelle secte.

-Le ronin arpentera les rues à la recherche de combattants digne de lui. Il finira par entrer dans une école d'arts martiaux pour défier tous ceux qui s'y trouvent. Le meneur est libre de lui faire croiser la route des PJs par hasard, mais, avec un peu de recherche, ils devraient pouvoir le retrouver.

-Le tigre sera facile à trouver car il se mettra à chasser ses proies en ville, créant la panique.

-Le moine cherche à purifier les gens et les objets qu'il rencontre. Il dépose des sceaux qui portent un symbole inconnu (sans doute démoniaque) et insultera quiconque les déchirera. Ces sceaux n'ont absolument aucun effet. Mais Le moine croira que ceux qui les déchirent sont des démons qu'il doit vaincre. Il enverra plusieurs personnes aux urgences et en tuera quelques uns. Remonter sa piste, sera encore une fois, facile.

-Le buveur de saké ira s'aviner dans le premier débit de boissons qu'il trouvera, en grognant sur les clients. Le tenancier de l'établissement, un café moderne avec des serveuses habillées en cosplay sexy, appellera la police quand cet individu refusera de payer. Mais le buveur de saké les assommera en riant grassement. Il forcera une serveuse apeurée à s'asseoir sur ses genoux et exigera qu'on lui serve encore du saké. Cette histoire finira sous la forme d'une prise d'otage quand la police encerclera le Maid-café. Les joueurs en entendront parler.

Quand les PJs parviendront à vaincre les personnages des estampes, il ne restera d'eux que des lambeaux de papiers.

Les joueurs iront sans doute en parler à Nanae. La kitsune ne comprend pas ce qui se passe. Elle demande aux PJs de l'aider à retrouver et à récupérer « ses œuvres », bien qu'elle ait conscience de l'issue funeste qui attend les personnages de ses estampes. Elle leur demandera de revenir la voir quand ils auront fini.

Pendant ce temps, Nanae tentera une expérience. Elle se mettra à peindre une nouvelle estampe représentant un renard. Mais ce personnage tentera de voler la cosmos-énergie de Nanae brutalement, la plongeant dans le coma alors qu'elle n'a pas fini. Les pattes de l'animal n'ont pas encore été peintes et, par conséquent, le renard ne peut pas sortir du tableau malgré toute la cosmos-énergie qu'il a déjà absorbé.

L'origine de ce maléfice

Quand les PJs reviendront la voir, ils la trouveront allongée au sol, tenant crispée dans sa main cet étrange pinceau. La nouvelle estampe est incomplète mais déjà le renard tentera de prendre la cosmos-énergie des PJs. Ils ne manqueront pas de remarquer les runes étranges gravés sur le pinceau ancien que tient Nanae dans sa main.

Les PJs devront essayer d'interroger un spécialiste en ésotérisme. De prime abord, un prêtre dans un temple (on en trouve dans toutes les villes maintenant) pourra faire remonter la demande des PJs vers sa hiérarchie. Utiliser internet (quand le réseau fonctionne) est également possible. Grâce aux forums, les PJs pourront en apprendre plus. Il apparaîtra alors que les symboles en question sont démoniaques. Les autorités religieuses finiront par s'y intéresser et voudront connaître sa provenance. Dans ce cas là, Nanae, qui aura finit par récupérer, tentera de s'échapper.

Si les PJs ne l'ont pas encore compris, ils verront que Nanae n'est pas humaine (elle laissera sa queue de renard dépasser de son kimono en fuyant par exemple). Les yokais ne font pas encore suffisamment confiance aux ordres religieux. Bien souvent, ils craignent les serviteurs de Tsuki-Yomi, qui ont tendance à les chasser. La nature frileuse des kitsunes les pousse souvent à se cacher pour observer. Les PJs pourront, avec un peu de psychologie, apaiser les tensions et ramener Nanae, qui préférera parler avec eux qu'avec leurs supérieurs.

Si les PJs brisent le pinceau, le démon Ochagi apparaît :

Ochagi

cosmos- énergie	55	Rapidité de déplacement	25	Beauté	75
Vitesse de coups	37	Parade	23	Ruse	85
Puissance de coups	31	volonté	45	Enchantement	60
Résistances du corps	10				

Il a un corps blanc filiforme avec un visage doux au regard apaisant. Il porte un kimono traditionnel. Si les joueurs veulent discuter avec le démon, celui-ci les remerciera de l'avoir libéré de sa prison. Il dira qu'un homme nommé Kujiranagi, utilisant le pouvoir d'Izanagi, l'a absorbé avant de l'enfermer dans cet objet. Mais, après, il passera à l'attaque en envoûtant un PJ.

A la recherche d'un exorciste

A ce niveau là de l'aventure, les joueurs penseront peut-être en avoir fini avec cette histoire. Mais il est possible qu'ils se demandent où Nanae a pu trouver ce pinceau maudit. S'ils n'y pensent pas, ce sera alors les autorités religieuses, que les PJs ont fait déplacer, ou simplement le prêtre qu'ils ont interrogé, qui poseront la question. Si les PJs font partie d'un clan, leur supérieur (ou leur senseï) demandera un rapport sur ces incidents.

S'ils interrogent Nanae sur la provenance du pinceau, celle-ci répondra qu'elle l'a acheté dans un village sur la rive de la rivière Kiso (au Nord de Nagoya) à un marchand itinérant nommé Kujiranagi. Il séjournait au village de Furonetto (« le filet rempli ») il y a 6 mois.

Les PJs n'auront pas d'autre choix que de reprendre une piste vieille de 6 mois au village de Furonetto. Les gens se souviennent de la jeune peintre qui a séjourné chez eux et aussi de ce marchand itinérant à la même période. Ils ne lui ont rien acheté mais savent qu'il a continué sa route en longeant la rivière vers le Sud, en direction du village suivant. Il voyage sur un radeau avec une longue rame pour se diriger.

Les PJs pourront alors poursuivre le même chemin que Kujiranagi. De temps en temps, ils pourront

rencontrer quelqu'un qui lui a acheté un objet de la vie quotidienne (peigne, canne à pêche...). C'est le moment de créer des petites malédictions locales provenant de ces objets possédés par des démons. Qu'il s'agisse d'une femme capable de séduire tout le monde, d'un voleur absolument irrattrapable ou encore des cauchemars qui affaiblissent les villageois, à chaque fois qu'un objet provenant de la marchandise de Kujiranagi est présent, un malheur se répand. En brisant l'objet, le démon se libère et les PJs doivent le vaincre. Le meneur est libre de prolonger cette partie de l'histoire autant qu'il le désire en posant des démons particuliers de son invention.

Les PJs finiront par arriver au village Mura Gawa (« village en côte »). Là, quand les PJs parlent de Kujiranagi, les gens semblent mécontents et cherchent à éviter le sujet. En vérité, dans ce village, le marchand itinérant a eut une aventure avec une jeune fille qui est tombée enceinte. La jeune fille s'appelle Haruka Etsuko et n'a que 17 ans. Ses parents, plutôt traditionnels, ont honte de ce qui s'est passé. Les PJs ne tarderont pas à remarquer que les villageois restent éloignés de cette jeune femme quand elle passe dans la rue. Il faudra discuter avec cette jeune fille en lui mettant la pression ou en se montrant compréhensif pour qu'elle dise qui est le père du petit et qu'il reviendra pour l'emmener vivre loin.

Sinon, en la surveillant, les PJs pourront attraper Kujiranagi qui revient régulièrement surveiller la grossesse (et pour cause, il pense que cette descendance sera un puissant démon digne de lui).

La vérité sur Kujiranagi est simple. Il était un exorciste de talent priant Izanagi avec rigueur. Le pouvoir d'exorciser est rarement offert par les kamis. Un prêtre exorciste efficace est exceptionnel. Mais, à force de se frotter seul aux forces démoniaques (sans aide du clan d'Izanagi ou des temples dédiés à ce kami), il a fini par échouer et par se faire posséder lui-même par des fragments des démons qu'il exorcisait et emprisonnait. Son âme souillée ne s'est pas méfiée quand il tenta d'emprisonner le démon Uginara dans une rame. Il utilise cette rame depuis lors pour déplacer son radeau et le démon a fini de le corrompre et de le posséder.



Kujiranagi possédé par Uginara

cosmos- énergie	50	Rapidité de déplacement	20	Beauté	55
Vitesse de coups	30	Parade	25	Ruse	80
Puissance de coups	55	volonté	50	contrôle	70
Résistance du corps	10			carapace	10
Rame maudite:	Vitesse : +2	Puissance +25 Malus : -5	Résistance (bronze):20		

Uginara libéré					
cosmos- énergie	50	Rapidité de déplacement	20	Beauté	34
Vitesse de coups	30	Parade	25	Ruse	60
Puissance de coups	55	volonté	80	contrôle	70
Résistance du corps	10			carapace	20

Un fois Kujiranagi vaincu, le mal ne l'est pas encore. Si un PJ récupère la rame (ou tout simplement décide de rassembler les objets potentiellement maudit et donc touchera la rame à un moment), prend le risque d'être à son tour possédé de la manière suivante :

Le démon peut faire une tentative par heure avec 60 % de chance d'y parvenir (une marge d'un jet en « contrôle » peut s'y opposer). A ce moment là, le PJ concerné bénéficie des bonus de la rame comme pour Kujiranagi mais sera contrôlé par le démon Uginara. Le meneur est libre de décider de ce que le démon fera. Tentera-t-il d'achever les PJs, d'infiltrer leur clan, de fuir ? Il faut que cela reste intéressant à jouer.

Le meilleur moyen de vaincre définitivement Uginara est de détruire la rame, ce qui le libérera, mais permettra aux PJs de le tuer. Il ressemble à un humanoïde, avec d'énormes cornes barbelées et des yeux rouges.

Conclusion

Cette fois-ci, les PJs ont vaincu ce péril. Ils devront prendre le temps de tuer les démons encore pris dans les objets. Il faudra également surveiller l'accouchement d'Haruka Etsuko. Des prêtres peuvent prendre soins du nourrisson. Mais la vie de cette jeune fille sera à jamais brisée par la perte de son amant suivi de la confiscation de son bébé.

Il est possible au meneur d'imaginer encore des objets ayant fait partie de la marchandise de Kujinaragi et qui passent de mains en mains, semant la désolation.

Nanae (si elle n'a pas fuit) sera déçue de ne plus pouvoir utiliser son pinceau préféré, mais remerciera les PJs. Que les joueurs se réjouissent : Avoir une kitsune parmi ses connaissances n'est pas une mauvaise chose.

SAINT SEIYA l'archipel des kamis

Joueur : _____ Sexe : _____
 Personnage : _____ Sanctuaire : _____
 Age : _____ Titre : _____

聖闘士星矢

Cosmos-énergie : _____ / _____ Volonté : _____
 Vitesse des coups : _____ Résistance Physique : _____ / _____
 Puissance des coups : _____ Septième Sens : _____ / _____
 Rapidité de déplacement : _____ Ruse : _____
 Parade : _____ Beauté : _____
 Appel Divin : _____

Attaques spéciales :

Nom	Cosmos dépensée	Vitesse	Puissance	Malus à la défense

Techniques Particulières :

Nom	Exécution	Dégâts ajoutés	Maintient

Notes Techniques :

Talents :

_____ : _____ : _____
 _____ : _____ : _____

Langues : _____

Compétences : _____

Grades au sein du clan

Joueur : _____ Divinité : _____
Personnage : _____ Grade : _____

Adeptes

Objet / Pouvoir	Capacité

1^{er} Dan

Objet / Pouvoir	Capacité

2^{ème} Dan

Objet / Pouvoir	Capacité

3^{ème} Dan

Objet / Pouvoir	Capacité

Crédits pour Saint Seiya l'archipel des kamis :

Auteur : Cyrille Bruneau, qui tient à remercier les personnes suivantes pour leur aide, leur patience, leurs idées et leur passion.

Relecteurs : Alexis Guénard, Sébastien Mendes et Sylvie Bruneau

logo officiel : Sébastien Lacour

Couverture : Sébastien Mendes

Beta testeurs principaux : Sébastien Lacour, Alexis Guénard, Sébastien Mendes

Beta testeurs secondaires : Franck Vignau, Eric Lacour, Nicolas Calvi, Alexandre Garanger, Gilles Lagier, Martial Dautremont, Eudes Salver et Yann Tzarenko.

Les illustrations qui figurent sur ce document proviennent d'internet. Certaines sont libres de droit. De plus, certaines réalisations personnelles figurent également.

聖闘士星矢

Saint Seiya, l'archipel des kamis

Lorsque les forces du mal apparaissent, on dit toujours que les chevaliers font leur apparition. On raconte que d'un seul coup de pied, ils pouvaient fendre le sol et que leurs poings déchiraient le Ciel. Revêtus de leur armure sacrée, guidés par la sagesse d'Athéna, ils ont toujours protégé la Terre face aux ténèbres...

Pourtant, Athéna a échoué...

De multiples guerres ont eut raison du noble sanctuaire d'Athènes et ce sont maintenant les spectres du dieu Hadès qui font la loi sur Terre. L'humanité a du se plier au joug de guerriers cosmiques portant des armures noires et armés de faux. Les 108 étoiles du dieu des morts grec parcourent le monde pour faire régner la loi de la reine Pandore.

Mais, il existe un lieu où l'humanité a su résister : le Japon ! Les kamis protecteurs de l'archipel nipponne sont revenus. Leurs serviteurs qui demeuraient cachés sont maintenant connus de tous. Si les chevaliers d'Athéna ont disparus, les samouraïs d'Amaterasu, d'Izanagi, de Raiden et de tant d'autres sont maintenant le rempart du pays contre toute agression intérieure comme extérieure.

Saint Seiya : l'archipel des kamis est le premier module de la gamme de Saint Seiya. Il nécessite d'avoir le *Corpus des règles communes* (disponible sur ce même site) pour être joué. Il présente :

- l'histoire qui a mené la Terre à cette situation.
- une présentation du pays.
- les 7 clans de guerriers cosmiques.
- le bestiaire complet des créatures qui hantent le Japon.
- un scénario d'introduction.

Les joueurs pourront incarner des guerriers cosmiques capables de déchirer le ciel d'une main et de fendre le sol d'un coup de pied. Ils devront évoluer dans un pays qui subit des bouleversements sans précédent, au milieu de monstrueux Yokais, despions des spectres d'Hadès et d'intrigues politiques. De par leur puissante cosmos-énergie, les personnages-joueurs combattront pour un idéal pour l'indépendance du Japon, pour défendre les pauvres gens, sous la tutelle des kamis.

L'ARCHIPEL DES KAMIS