



ÉCOLE D'ARTISAN KAKITA



Adaptation de l'école parue dans la Voie de la Grue pour 4ème édition

(Les techniques ci-dessous ne font que remplacer les éléments de game-play de l'école originale afin de la rendre jouable et équilibrée. Concernant toutes les descriptions rôle-play de l'école et ses techniques, je vous invite à lire ou à relire l'ouvrage source)

Caractéristiques de départ

Bonus : +1 Intuition

Honneur : 3.5

Compétences : Artisanat, Calligraphie, Connaissance : mythes et légendes, Courtisan, Étiquette, Spectacle, une Compétence noble au choix.

Équipement : Wakizashi, kimono, nécessaire de voyage, sac d'artisan, 10 koku, 2 objets associés à la spécialité de l'artisan.

Rang 1 : Âme de l'Artisan

Quand un samurai devient artisan Kakita, il doit choisir un art dans lequel il se spécialisera. Chaque art est représenté par une spécialisation au sein des compétences Artisan et Spectacle. Pour un artisan Kakita, les compétences Comédie et Art du conteur sont des spécialisations de Spectacle. Cette spécialisation a un nom bien particulier : le Maya. Un Maya est similaire à une technique d'école et représente le niveau de génie de l'artisan Kakita dans le domaine d'art en question. Chaque Maya est divisé en trois niveaux de maîtrise : au rang 1, le samouraï gagne deux rangs de Maya qu'il peut répartir dans n'importe quel Maya. Il gagne aussi les spécialisations associées aux Maya qu'il a choisi.

Rang 2 : Le présent de la perfection

A force de cultiver la perfection de son art, l'artisan en a fait son mode de vie. Il ajoute un dé lancé mais pas gardé supplémentaire à toutes ses compétences d'école. Il gagne un nouveau Maya (ainsi que la spécialisation associée s'il choisi un Maya de rang 1).

Rang 3 : L'art est tout

L'artisan, à force de travail, se spécialise encore plus. Il gagne deux nouveaux Maya (ainsi que les spécialisations associées s'il choisi un Maya de rang 1).

Rang 4 : Le pouvoir de la perfection

L'artisan a acquit une force de concentration surnaturelle. Il peut adopter la position « centré » en une action simple au lieu d'un tour et peut en tirer les bénéfices de suite. Il peut également décider de rester dans cette position les tours suivants sans aucune restriction. De cette manière, il peut bénéficier des effets de cette posture pour des tâches de longue durée (peindre un tableau, présenter un spectacle de danse, etc.).

Rang 5 : Le toucher des kamis

L'artisan est devenu un grand maître reconnu dans tout l'Empire pour ses œuvres d'une beauté telle qu'elles égalent (presque) le niveau de perfection des kamis. Il gagne 1 rang complet de gloire et deux nouveaux Maya (ainsi que les spécialisations associées s'il choisit un Maya de rang 1).

Par la suite, le samouraï peut décider de poursuivre dans la voie de l'artisan. Pour chaque rang de maîtrise supplémentaire, il gagne deux nouveaux Maya.

Liste des Maya

Il existe 10 domaines de Maya différents (Acrobatie, Arrangements, Art du conteur, Bouffonnerie, Chant/Musique, Comédie, Danse, Origami, Peinture et Poésie) répartis dans les compétences Artisan et Spectacle et associées à un trait spécifique (Agilité, Intelligence ou Intuition). Un Maya représente un domaine artistique spécifique contenant 3 rangs de maîtrise. De cette manière, un artisan désirant atteindre le rang 3 dans l'un de ces domaines devra tout d'abord y acquérir les rangs 1 et 2 de celui-ci. Il ne peut acquérir dans un même domaine un nombre de Maya supérieur à son rang de maîtrise. En dehors de cela, il n'existe aucune restriction spécifique dans la manière d'évoluer dans les Maya (ainsi, un artisan peut très bien être au rang 1 Poésie, rang 3 en Origami et rang 2 en Danse).

Maya rattachés à la compétence Artisan

Pour chacun de ces Maya, le trait utilisé est Intelligence.

Arrangement (Bonsaï/Ikebana/Feng shui)

Temps de préparation : entre 5 minutes et une heure

Rang 1 : A ce rang, l'artisan est capable de faire un arrangement de Bonsaï/Ikebana/Feng shui apportant bonne fortune à la cible. En réussissant un jet d'Intelligence/Artisan (Arrangement) de ND 15, il lui donne un dé à lancer mais pas à garder, dépensable pour n'importe quel jet de compétence et à n'importe quel moment de la journée. S'il n'est pas utilisé dans les prochaines 24 heures, Le bonus est perdu. En déclarant des augmentations, l'artisan peut augmenter ce bonus de l'ordre de 1 augmentation pour un bonus de 1G1, deux pour 2G1, trois pour 2G2, etc. et/ou en faire bénéficier une personne supplémentaire par augmentation. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal au nombre de Maya qu'il possède dans ce domaine, et un individu ne peut bénéficier de ses effets qu'une seule fois par jour.

Rang 2 : Désormais, l'artisan a atteint un niveau de maîtrise tel qu'il est capable d'utiliser la beauté de ses arrangements pour inspirer la confiance et supprimer le doute. En réussissant un jet d'Intelligence/Artisan (Arrangement) de ND 20, il peut donner à la cible une augmentation gratuite, utilisable sur n'importe quel jet de compétence, à n'importe quel moment de la journée et s'additionnant avec d'autres éventuelles augmentations. S'il n'est pas utilisé dans les prochaines 24 heures, le bonus est perdu. En déclarant des augmentations, l'artisan peut augmenter ce bonus de l'ordre d'une augmentation gratuite donnée par tranche de deux augmentations réussies et/ou en

faire bénéficier une personne supplémentaire par augmentation. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal au nombre de Maya qu'il possède dans ce domaine, et un individu ne peut bénéficier de ses effets qu'une seule fois par jour.

Rang 3 : Un maître en arrangement est capable de renverser les fortunes quand il en éprouve le désir. En arrangeant une pièce ou un jardin et en réussissant un jet d'Intelligence/Spectacle (Arrangement) de ND 25, il donne à la cible la possibilité de relancer un de ses jets réalisés dans la journée une fois, remplaçant ainsi le jet précédent. S'il n'est pas utilisé dans les prochaines 24 heures, le bonus est perdu. En déclarant des augmentations, l'artisan peut augmenter ce bonus (à l'ordre d'un jet relançable accordé par tranche de deux augmentations réussies) et/ou en faire bénéficier une personne supplémentaire. Il ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par jour et un individu ne peut bénéficier de ses effets qu'une seule fois par jour. .

Origami

Temps de préparation : entre 5 minutes et 30 minutes

Rang 1 : L'artisan est capable de créer de petits origamis de papier et leur insuffler un simulacre de vie grâce à la beauté de son art. En réussissant un jet d'Intelligence/Artisan (Origami) de ND 15, il anime un petit origami, de forme animale seulement (pas d'êtres humains ni de créatures intelligentes) et de 30 cm de hauteur maximum. Si la taille de l'animal en question dépasse cette limite, l'origami en deviendra une version miniature (ex. : un mini-éléphant). La chose ainsi créée garde les caractéristiques physiques du papier et est dénuée de toute intelligence. Elle est cependant liée à la pensée de l'artisan et obéit au moindre de ses ordres. L'origami demeure animé pendant un nombre de minutes égal au rang de maîtrise du samouraï. Celui-ci peut contrôler un origami de ce type par Maya qu'il possède dans ce domaine et ne peut enchanter de cette manière que des pliages d'animaux qu'il a déjà pu observer. Enfin, il ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par heure.

Rang 2 : L'artiste a amélioré ses capacités à un tel point qu'il peut désormais faire approcher le faux du réel pendant une certaine période. En réussissant un jet d'Intelligence/Artisan (Origami) de ND 20, il peut créer des objets inanimés pouvant atteindre la taille d'une barque et leur faire gagner les caractéristiques physiques de leur modèle pour un nombre d'heures égal à son rang de maîtrise. Cependant, de telles créations sont considérées de qualité médiocre (un katana ainsi créé n'aura qu'une VD de 2G2) et ne partagent pas les propriétés spéciales de l'original. De plus, ils gardent leur apparence de papier, rendant impossible toute tentative de les faire passer pour l'original. L'origami demeure enchanté pendant un nombre d'heures égal au rang de maîtrise du samouraï. Pour chaque tranche de 2 augmentations réussies, l'artisan peut faire grimper de 1 le niveau de qualité de l'objet. Il peut contrôler un origami de ce type par Maya qu'il possède dans ce domaine et ne peut enchanter de cette manière que des pliages d'objets qu'il a déjà pu observer. Enfin, il ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par heure.

Rang 3 : Les grands maîtres en origami sont capables de créer des répliques parfaites d'animaux, au point de les rendre absolument réels. À ce rang, l'artisan, en réussissant un jet d'Intelligence/Artisan (Origami) de ND 25, peut créer des animaux complètement vivants, faits entièrement de chair et de sang, pouvant atteindre la taille d'un cheval de guerre. Si le modèle dépasse cette taille, l'origami en deviendra une version miniature. La créature ainsi animée partage les caractéristiques physiques de son modèle, mais ne dispose d'aucune intelligence propre et ne peut que suivre les ordres mentaux de son créateur. Cette créature peut être mythique ou magique (comme un kirin ou un phénix) cependant elle ne partage pas les capacités magiques de son modèle (un dragon ne pourrait pas cracher du feu, par contre un phénix conserverait ses flammes car elles font partie inhérente de son

être). Le ND demandé peut être plus élevé en fonction de la créature en question, et pourrait même requérir dans certains cas son autorisation (le Dragon Élémentaire du Feu ne serait pas très réjoui d'apprendre qu'un misérable mortel use de son apparence comme il change de chaussettes). L'artisan peut contrôler un origami de ce type par Maya qu'il possède dans ce domaine (dont une seule créature mythique) et il ne peut enchanter de cette manière que des pliages de créatures qu'il a déjà pu observer.

Peinture

Temps de préparation : entre 5 minutes et plusieurs mois

Rang 1 : Au premier rang de ce Maya, l'artisan est capable de peindre des calligraphies enchantées par le pouvoir des mots. En les peignant sur des objets ou des créatures, il leur fait bénéficier un bonus dépendant du type de la glyphe créée. Il lui faut pour cela réussir un jet d'Intelligence/Artisan (Peinture) de ND 15. Par tranche de 2 augmentations réussies, il peut réaliser une calligraphie supplémentaire à placer sur un autre individu/objet. Une personne ne peut bénéficier de cette capacité qu'une fois par jour, de même que l'artisan ne peut l'activer qu'un nombre de fois égal au nombre de Maya qu'il possède dans ce domaine. Voici quelques exemples d'effets de glyphe :

- Confusion : La première personne regardant la glyphe doit réussir un jet d'Intelligence de ND 15 sous peine de devenir confuse pour un nombre de tours égal à 6 moins son rang d'Intelligence.
- Protection : la cible peut ajouter 5 à son ND pour être touché pour un nombre d'heures égal au rang de maîtrise de l'artisan.
- Pureté : la cible peut lancer un dé à lancer et à garder supplémentaire pour tous ses jets de résistance à la souillure durant un nombre de jours égal à son rang de maîtrise. Une personne ne peut bénéficier de ces effets qu'une fois par mois.



Le MJ et les joueurs sont invités à créer leur propres glyphes originales.

Rang 2 : A ce rang de compétence, l'artisan peut créer un puissant lien télépathique entre la cible du Maya et lui même. Il doit pour ceci créer une peinture liée à lui même grâce à une ancre (telle un cheveu ou un objet qui lui est cher) et réussir un jet d'Intelligence/Artisan (Peinture) de ND 20. Cette tâche lui demande un travail et une dévotion complète à son art pendant 1D10 jours, à l'issue desquels l'œuvre est achevée. En offrant le produit de son art à quelqu'un, il sera capable de communiquer avec lui tant que celui-ci conserve l'objet enchanté sur lui. Avec son autorisation, l'artisan est même capable de voir à travers ses yeux. La puissance du lien est tellement forte que ce pouvoir n'est aucunement altéré par la distance ni même par le fait de se trouver en Outremonde.

Rang 3 : Les grands maîtres de ce Maya peignent leurs tableaux avec une perfection telle qu'ils sont capable de voyager en les traversant. Après avoir créé une toile représentant un paysage qui lui est familier, l'artiste peut méditer sur son l'œuvre et la traverser pour apparaître dans le lieu en question. La création d'un tel tableau est tellement difficile qu'il demande 1D10 semaines de travail à l'artisan, au bout desquelles il pourra tenter un jet d'Intelligence/Artisan (Peinture) de ND 35. Si le jet est réussi, le peintre peut traverser la toile. Dans le cas contraire, celle-ci est détruite. Durant chaque passage, il doit également lancer un D10 : si le résultat est 10, le voyage fonctionne mais l'œuvre est détruite. Enfin, le voyage est à sens unique et une fois de l'autre côté de la toile, il ne peut revenir en arrière par son biais.

Maya rattachés à la compétence Spectacle :

(Les traits associés sont Intelligence, Agilité et Intuition)

Acrobatie

Trait associé : Agilité

Temps de préparation : instantané

Rang 1 : L'artisan est un véritable Houdini : il est capable de désarticuler ses membres et disloquer son corps afin de se libérer de liens ou se faufiler dans des endroits autrement inaccessibles. Il doit pour cela réussir un jet d'Agilité/Spectacle (Acrobate) de ND 15 ou plus en fonction de la difficulté de l'action. Cependant, en raison des dislocations, l'acrobate subit un rang de blessure complet à chaque fois qu'il tente cette technique.

Rang 2 : A ce point, le samouraï est devenu maître dans l'art d'exécuter des acrobaties en un clin d'œil. Toutes ses actions physiques se rattachant à l'Agilité et requérant une action complexe ne demandent plus qu'une action simple pour se réaliser (cependant, il ne peut utiliser une arme pour gagner une attaque supplémentaire). Enfin, il peut substituer sa compétence Acrobatie à Athlétisme pour n'importe lequel de ses jets associés et est toujours considéré comme possédant la spécialisation requise.

Rang 3 : Le samouraï fait désormais partie des personnes les plus agiles de l'Empire. Il est capable de se déplacer à la vitesse de l'éclair tout en sautant, courant et réalisant les acrobaties les plus incroyables. Il peut désormais choisir sa position de combat après la phase d'initiative. Enfin, il peut agir en défense complète comme s'il n'était qu'en défense normale.

Art du conteur

Traits associés : Intelligence et Intuition

Temps de préparation : entre 5 minutes et 1 heure

Rang 1 : L'artisan peut puiser dans ses grandes connaissances en mythes et légendes pour reconnaître des objets de grande renommée. En en prenant un dans ses mains et en l'étudiant attentivement, il peut le reconnaître et se souvenir de son histoire, des légendes dans lesquelles il apparaît et des pouvoirs qui lui sont attribués. Il doit pour ce faire réussir un jet d'Intelligence/Connaissances (Mythes et légendes) de ND 15 ou plus si le MJ le juge nécessaire.

Rang 2 : L'artisan maîtrise désormais l'art de l'inception : celui de faire germer une idée dans l'esprit de quelqu'un. Il peut utiliser cette capacité dans le sens qu'il désire en gagnant un jet d'opposition d'Intuition/Spectacle (Art du conteur) contre l'Intelligence plus le rang d'Honneur de la cible. Plus tard, quand l'idée sera arrivée à maturation, la victime devra l'affronter en réussissant un jet d'opposition de Vite contre le conteur, sous peine de céder à l'idée et de subir les conséquences qui en découlent. Si le jet est réussi, elle arrive alors à prendre le dessus sur l'idée et devient immunisée au pouvoir de l'inception. L'artisan ne peut user de cette technique que 2 fois tous les six mois.

Pour faire office d'exemple, imaginons que l'artisan conte une effroyable histoire d'oni dans laquelle la cible finit par se faire dévorer par la terrible créature, et tente de faire croire à celle-ci que

ce conte n'est autre que la vérité et qu'il finira forcément par se produire un jour. Si la victime croit fermement à cette fable, elle sera de plus en plus consumée par l'angoisse et la peur, à un tel point qu'elle en fera des cauchemars et qu'un jour, elle se fasse réellement attaquer par le démon. Cependant, celui-ci n'est autre qu'une création de son esprit et elle est la seule personne à le voir et à le combattre. Si elle meurt dans l'affrontement, ou du moins si son esprit le pense comme tel, elle tombe à terre et est plongée dans un coma dont nul ne pourra la sortir à moins d'en déterminer la cause, et qu'un autre artisan Kakita vienne lui raconter une histoire lui faisant croire d'une manière ou d'une autre qu'elle va revenir à la vie.

L'artisan n'est aucunement maître de la manière dont se développent les idées dans l'esprit de ses cibles étant donné que chaque esprit est une énigme qu'il est impossible à comprendre. Le MJ est ainsi libre de décider de quelle manière l'idée implantée affecte les victimes de cette technique.

Rang 3 : Devenu grand maître de son art, le conteur est capable de donner à son chi la forme de personnalités issues des mythes et légendes comme si il les faisait revenir à la vie (Kakita, Benten, Osana-Wo, etc.). Cependant, celles-ci n'ont rien à voir avec ces héros des temps passés en cela qu'elles ne sont que l'incarnation physique de l'imagination de l'artisan. Celui-ci doit tout d'abord réussir un jet d'Intelligence/Connaissance : Mythes et légendes de ND 25 pour embrasser les connaissances nécessaires à la création de la forme. Puis il doit réussir un jet d'Intuition/Spectacle (Art du conteur) de ND 35 pour lui donner vie. Qu'un seul de ces deux jets rate et c'est l'ensemble de la tâche qui est un échec. En cas de réussite, son chi recrée la personnalité qui gagne l'apparence physique, les souvenirs, connaissances et capacités reconnues par l'artisan comme faisant partie de l'être en question. De cette manière, les anneaux de la forme ne peuvent dépasser le rang de maîtrise de l'artisan et elle ne possède que les connaissances qui pourraient être partagées de l'artisan (ainsi, pas de techniques, kata ou sorts) cependant, si il la sait posséder des pouvoirs spéciaux ou des nemuranaï qui l'ont caractérisé à travers les siècles, la forme les possédera également. L'apparition peut subsister un nombre d'heures égal au rang de maîtrise du conteur. Cependant, il doit être sans cesse concentré dessus (concentration simple) sous peine de perdre sa matérialité et de la voir disparaître. Enfin, si elle se fait tuer d'une quelconque manière, l'artisan vit sa mort comme si elle était sienne et tombe directement au niveau de blessure Hors de combat.

Bouffonnerie

Trait associé : Intuition

Temps de préparation : Entre 1 tour et 1 heure

Rang 1 : L'artisan est devenu un adepte dans la manière de manipuler les émotions des autres. En discutant avec un individu et en réussissant un jet d'Intuition/Spectacle (Bouffon) de ND 15, il peut le rendre plus distrait ou plus concentré quant à la maîtrise de son On. Il peut ainsi lui ajouter ou lui retirer un dé à lancer mais pas à garder sur tous ses jets de compétence sociale (Cérémonie du thé, Etiquette, Courtisan, etc.). En déclarant deux augmentations, il peut passer ce bonus/malus à 1G1. Une personne ne peut être touchée plus d'une fois par heure par cette technique.

Rang 2 : Le bouffon peut forcer n'importe qui à lui sauter dessus pour l'attaquer, en le provoquant de la manière adéquate tout en faisant bien attention que ses propos ne commettent aucune faute d'étiquette ou soient considérés comme une insulte ou un acte de provocation pour les autres. Pour cela, il doit se moquer de la cible pendant un tour complet et réussir un jet d'opposition Intuition/Spectacle (Bouffon) contre l'Intuition



plus le rang d'Honneur de la cible. Par augmentation déclarée il peut augmenter son ND pour être touché de 5 pendant un nombre de tour égal à son rang de maîtrise et uniquement contre la personne provoquée. Cela ne fonctionne que contre les humains (et pas contre les égarés).

Rang 3 : Le bouffon est devenu tellement compétent dans son art qu'il est capable de déshonorer quelqu'un en public à travers un spectacle. Durant une audience, une Cour d'Hiver ou un spectacle, il peut choisir un des spectateurs comme victime de ses moqueries. A la fin de son intervention, il peut tenter un jet d'opposition d'Intuition/Spectacle (Bouffon) contre l'Intelligence plus le rang d'honneur de la cible. S'il gagne, la cible perd un nombre de points d'honneur égal au rang de maîtrise de l'artisan.

Comédie

Trait associé : Intuition

Temps de préparation : entre 5 minutes et 1 heure

Rang 1 : L'artisan a gagné la capacité de se faire passer pour d'autres individus à partir d'un travail d'étude et d'observation. Pour ce faire, il doit réussir un jet d'Intuition/Spectacle (Comédie) au ND dépendant des liens tissés avec la cible :

- Une personne connue depuis l'enfance : 15
- Une personne connue depuis des années : 20
- Une personne connue depuis des mois : 25
- Une personne connue depuis quelques semaines : 30
- Une personne connue depuis quelques jours : 35
- Une personne venant tout juste d'être rencontrée : 40



Rang 2 : A ce rang, le comédien a réussi à capter l'essence de ses rôles les plus effrayants donnés en spectacle. Démons, cauchemars, fantômes, créatures de l'au delà, sont devenus comme une seconde nature pour lui. A force de travail, il est devenu capable de donner à son visage une forme bien plus effrayante que tous les masques de sa garde robe. Il peut mettre cet apprentissage en pratique en réussissant un jet d'Intuition/Spectacle (Comédie) de ND 20, lui procurant un effet de peur de 1 pour un nombre de tours égal à son rang d'école. Pour chaque augmentation déclarée, il peut augmenter cet effet d'un rang supplémentaire.

Rang 3 : Désormais, l'acteur est capable d'altérer son corps entier en une forme animale. En réussissant un jet d'Intuition/Spectacle (Comédie) de ND 35, il peut se transformer en n'importe quel animal ayant une masse comprise entre celles d'un chien et d'un cheval de guerre. S'il portait des vêtements, ceux-ci tombent à terre ou sont déchirés. Il peut rester dans cette forme un nombre d'heures égal à son rang de maîtrise, à moins qu'il ne décide d'y mettre un terme en avance. Il peut utiliser cette technique 3 fois par jour.

Danse

Trait associé : Agilité

Temps de préparation : instantané

Rang 1 : Le danseur Kakita est capable de réaliser des performances physiques impossible à imiter par la majorité des samouraï. L'artisan gagne une augmentation gratuite à tous ses jets d'Agilité.

Rang 2 : L'artisan est maintenant capable de concentrer l'attention de son public à un tel point qu'ils en oublient totalement le reste. Pendant une représentation ou autre regroupement silencieux, il peut tenter un jet d'opposition d'Agilité/Spectacle (Danse) contre la Perception plus le rang d'honneur du spectateur disposant de la plus haute perception. En cas de succès, il devient la cible exclusive de l'attention de toutes les personnes présentes, qui ne remarqueront pas d'autres événements subtils dans la pièce, comme l'arrivée ou le départ tranquille d'une personne. Cet effet prend fin immédiatement en cas de bruit ou de fracas.

Rang 3 : Désormais, le danseur a affiné à un tel point ses réflexes, le contrôle de son corps et son sens du timing qu'il est capable de réaliser des mouvements bien plus rapides et précis que le commun des mortels. Il peut désormais se mettre en posture de défense sans tenir compte des restrictions de mouvements et d'actions normalement applicables. Pour ce faire, il peut utiliser sa compétence Danse à la place de Défense.

Chant/Musique

Trait associé : Intuition

Temps de préparation : 5 minutes

Rang 1 : La capacité du chanteur/musicien Kakita à subjuguier l'âme du guerrier est tout simplement stupéfiante. En jouant depuis au moins cinq minutes, il peut annoncer un jet d'Intuition/Spectacle (Chant/Musique). Tout membre de l'auditoire dont la Volonté multipliée par 5 est inférieure à ce jet est tellement calmé par la musique qu'il ne peut prendre aucune mesure hostile durant la durée de la représentation, à moins d'être attaqué. Un individu peut dépenser un Point de Vide pour mettre fin à cet effet prématurément. Pendant cette période, l'artisan lance un nombre de dés supplémentaires égal à son rang de maîtrise sur tous les jets de compétences sociales en lien avec les membres de son auditoire.

Rang 2 : En chantant ou en jouant de la musique et réussissant un jet de Spectacle (Chant/Musique) de ND 20, l'artiste crée autour de lui une zone de 3m² dans laquelle tous les sorts entrant et sortant voient leur ND augmenté de 10 pendant un nombre de tours égal à la quantité de Maya qu'il possède dans ce domaine. En déclarant deux augmentations, il peut faire passer cette pénalité à 15. Par augmentation, il peut également augmenter la surface de 3 m² ou augmenter la durée des effets de 1 tour. Il peut utiliser cette technique un nombre de fois égal à son rang de maîtrise. Cela ne marche que pour la magie traditionnelle rokugani (à savoir les prières aux kami/kansen).

Rang 3 : Le chanteur/musicien est passé maître de son art et en use de manière tellement exquise qu'il en gagne des propriétés presque hypnotiques. Quand il commence à chanter ou jouer, il peut dépenser un point de vide et faire un jet d'opposition d'Intuition/Spectacle (Chant ou Musique) contre la volonté de la/les cible(s). S'il gagne, elle(s) cesse(nt) toute activité en cours et se met(tent) à l'écouter, ne prêtant plus la moindre attention au reste. Cet effet prend fin immédiatement en cas de bruit ou de fracas. Si c'est le cas, la cible revient à elle et ne peut plus être la victime de cette technique pendant les prochaines 24 heures.

Poésie

Trait associé : Intuition

Temps de préparation : entre 5 minutes et 1 heure

Rang 1 : L'artisan a compris l'art de construire des illusions à partir de la récitation d'un poème. Il peut ainsi faire apparaître un bois entier de nulle part ou rendre une femme encore plus belle qu'elle ne l'est en vérité. Cependant, il ne peut pas créer des illusions d'une personne en particulier. Elles sont toutes considérées comme possédant l'avantage Quelconque. Pour ce faire, il doit se concentrer pendant un temps variable, en fonction de la taille de l'illusion, et réussir un jet d'Intuition/Spectacle (Poésie) de ND 15. L'illusion reste en place pendant un nombre d'heures égal à la quantité de Maya que le samouraï possède dans ce domaine. Une personne jetant un œil au mirage peut immédiatement tenter un jet de Perception de ND 20 : s'il réussit, il remarque que quelque chose ne va pas et la fait ainsi automatiquement disparaître. L'artisan peut augmenter ce ND de 5 par tranche de 2 augmentations réussies.

Rang 2 : Désormais, l'artiste est capable d'envoyer des messages formulés en haïku ou en waka à une de ses connaissances. Le message voyage, porté par les vents, jusqu'aux oreilles du destinataire. Par la suite, celui-ci peut réciter une réponse dans la même forme littéraire pour répondre à l'artisan : le message fait alors le chemin inverse. Le poète doit également réussir un jet d'Intuition/Spectacle (Poésie) dont le ND varie selon la distance les séparant:

- Moins de 10 kilomètres : ND 15
- Entre 10 et 50 kilomètres : ND 20
- Entre 50 et 100 kilomètres : ND 30
- Entre 100 et 500 kilomètres : ND 40
- Plus de 500 kilomètres : ND 50

L'artisan peut utiliser cette technique un nombre de fois par jour égal au nombre de Maya qu'il possède dans ce domaine.

Rang 3 : Le grand maître de cette discipline est capable de renforcer l'esprit de ceux qui s'asseyent autour de lui et écoutent ses poèmes épiques. En réussissant un jet d'Intuition/Spectacle (Poésie) de ND 25, l'artisan les fait bénéficier d'un bonus à leur jet d'attaque et à leur ND pour être touché égal à 2 fois son rang de maîtrise durant les 3 premiers tours d'un combat se déroulant moins d'une heure après sa performance. Il peut, par tranche de 2 augmentations réussies, augmenter son rang effectif de 1 dans la résolution de cette technique. Il ne peut utiliser cette technique qu'une fois par jour.

