

Archétypes

Le samuraï

C'est un serviteur armé dévoué corps et âme à son Daimyo. Il donnerait sa vie pour rattraper l'honneur perdu de son maître. Son honneur à lui est dans l'obéissance.

C'est aussi un guerrier, il suit une voie rigide, exigeante, celle du bushido.

Les aventures que vous serait appelé à vivre sont celles que vous amène votre fonction : garde au palais, en charge de la sécurité d'un quartier, guetteur scrutant les ténèbres, chasseur de démons...

Remarque : Normalement il est le seul à avoir le droit de porter un katana, mais depuis la guerre, tout ceux qui y ont participé (ou ceux qui le prétende) et leur descendant le peuvent aussi. Il est très mal vu qu'un samuraï se batte à main nues ou utilisent une autre arme que celle de la tradition, même si ce point aussi à changer, on de plus en plus souvent voit des combattants avec des sabres doubles ou utilisant deux armes.

Coûts des champs :

Con 3, Com 1, Hab 2, Soc 2

Spécialité de départ :

Arme de mêlée.

Équipement acquis :

Katana, wakizashi, lance, arc, armure, casque, une place en dortoir

Spécialités typiques :

Arme de samuraï (katana, arc long, lance), équitation, athlétisme, lois, administration, stratégie, premiers soins, milieu : dojo, sang-froid.

Aptitudes :

Entraînement

Pour 1 PG le guerrier a suivi un entraînement martial. Il choisit une maîtrise en Katana ou arc long ou lance.

Autorité

Pour 2 PG le personnage a un grade de sergent, il gagne un bonus de +1 dès qu'il doit donner des ordres.

Coup fatal

Pour 4 PG, une fois par partie, le samuraï concentre toute sa compétence en un coup mortel et double les dégâts.

Ecoles :

Large préférence pour l'école du Soleil Levant, mais il aussi possible d'intégrer celle de la Montagne dorée et parfois celle des frères de l'ouest. En tout cas celle des Mauvais Garçons ou celle de l'Ombre lui sont interdites.

Pré-requis :

Il n'y en a pas mais un joueur qui ne prend pas le trait *Code de l'honneur du samuraï* sera considéré comme un ronin, un samuraï sans maître. Il peut toutefois prendre le trait *Code de l'honneur du bushido*. Toutes les écoles sont ouvertes aux ronins.

Le shinobi (ninja)

Lors de la guerre sans nom, cinq des sept clans de ninjas de l'île se sont tournés vers l'ennemi, l'un a disparu et le dernier a décidé que le temps de l'ombre était fini. Ses ninjas continuent désormais leurs actions à visage découvert et ont pris le nom de shinobi. Ils restent des assassins, des espions, des voleurs mais leurs chefs sont désormais assis à la droite des seigneurs qui font appel à eux pour des enquêtes, des cambriolages, connaître les forces ennemis, enlever une ravissante geisha ou éliminer un kugei incorruptible.

L'aventure est votre quotidien.

Coûts des champs :

Con 3, Com 2, Hâb 1, Soc 2

Spécialité de départ :

Discrétion.

Équipement acquis :

Wakisashi, kusari, une bombe à fumée, une demi-douzaine de shuriken, costume de nuit, outil de crochetage, déguisement.

Spécialités typiques :

Acrobatie, athlétisme, arts martiaux, contrefaçon, crochetage, arme de mêlée (katana), arme à chaîne (kusari), lecture sur les lèvres, passe-passe, recherche, vigilance, intimidation, cryptographie, herboristerie (pour les poisons).

Aptitudes :

Couverture

Pour 1 PG le shinobi choisit un métier, lorsqu'il s'agit de faire croire qu'il le pratique il reçoit un bonus de +1, que ce soit dans la pratique ou par la discussion.

Le meilleur dans sa partie

Pour 2 PG le ninja est spécialisé dans un domaine, il reçoit un bonus de +2 en Discrétion ou crochetage ou déguisement ou séduction ou intimidation ou recherche.

Évasion

Pour 4 PG le personnage peut s'échapper d'une scène une fois par partie, disparaître dans le sol ou dans un nuage de fumée ; il ne reviendra qu'à la scène suivante.

Ecoles :

Celle de l'Ombre est obligatoire. En parallèle il peut aussi avoir pratiqué celle du Paon du Sud ou des Mauvais Garçons.

Le yamabushi

C'est un moine bouddhiste qui est autorisé à faire certaines entorses à ses vœux (porter une arme, manger du poisson, quitter le monastère...), il sert de messager, de missionnaire ou parcourt les routes pour rendre la justice et enseigner la sagesse de Bouddha.

Plus que dans la vie contemplative des monastères, vous pensez que la voie de Bouddha est sur les routes, au contact des gens, puisque c'est aussi là que se trouve le mal qu'il faut combattre.

Coûts des champs :

Con 3, Com 2, Hâb 1, Soc 2

Spécialité de départ :

Esoterisme

Equipelement acquis :

Un bâton avec des grelots au bout, une besace, quelques herbes médicinales, un ventre vide, l'horizon devant soi.

Spécialités typiques :

Survie, premier soins, médecine, herboristerie, arts martiaux, arme de mêlée (bâton), politesse, enseignement, milieu : religieux, cérémonie, méditation.

Aptitudes :

Harmonie avec la tao

Pour 4 PG, une fois par partie, le yamabushi peut se mettre en accord avec l'univers et utilisé de manière naturelle des connaissances qu'il n'a pas. Il reçoit un bonus de +4 à une spécialité, y compris une spécialité qu'il n'a pas, y compris les spécialités fermées.

Populaire

Pour 2 PG le personnage est aimé du peuple, il gagne un bonus de +1 à tous ses jets sociaux lorsqu'ils impliquent des gens du peuple.

Ecoles :

Tortue éclairé, frères de l'ouest, souffle.

Pré requis

Le yamabushi n'a pas le droit de tuer, il ne peut utiliser que ses poings, ses pieds et son bâton pour se battre.

Le noble

Que vous soyez le fils du daimyo ou le dernier cousin du parrain du frère d'un seigneur du sud, votre vie s'est faite à la cour. Votre éducation vous a appris l'importance des traditions, de l'honneur et de votre nom.

Il vous faut apporter votre pierre à l'édifice de gloire qu'a bâti votre famille, c'est ce qui vous pousse dans l'aventure.

Remarque : Seuls les nobles ont le droit de porter un nom de famille, les gens du peuple porte celui de leur village de naissance ou de leur métier. Le terme de famille est à prendre au sens large, un samurai peut être récompensé par le droit de porter le nom de son seigneur.

Coûts des champs :

Con 2, Com 2, Hâb 3, Soc 1

Spécialité de départ :

Politesse

Spécialités typiques :

Cérémonie, lois, lire/écrire, katana, débat, milieu : noblesse, perspicacité, sang-froid, généalogie.

Equipelement acquis :

Un palais d'été, des serviteurs, des vêtements de soie, des œuvres d'art, des concubines et des serfs, l'étendard de votre famille

Aptitudes :

Intrigue

Pour 2 PG le noble est un habitué des sous-entendus et des conversations de couloirs, il gagne un bonus de +2 aux jets sociaux impliquant un secret, un complot...

Protocole

Pour 1 PG le personnage a été formé par le plus grand chambellan d' l'empire, il gagne +2 en Politesse.

Je connais bien le Daimyo...

Pour 4 PG, une fois par partie, le joueur peut faire appel à des relations haut placées pour obtenir un passe-droit, un renseignement, un service qui lui serait inaccessible autrement.

Ecoles :

Toutes sauf les Mauvais Garçons, plus rarement l'Ombre, plus souvent la Montagne Dorée.

Dans les prochaines mises à jour vous trouverez :

Prêtre exorciste shinto

Fonctionnaire

Artiste itinérant

Vétéran de la guerre sans nom (sauf que dans ce cas vous pouvez utiliser le vétéran des règles de bases)