

Traits

Traits de caractéristiques

Trait de Physique :

Force d'impact

Souplesse : le personnage est capable de toutes les contorsions, s'ajoute au jet d'acrobatie, d'évasion...

Dextérité : de véritables doigts de fée, s'ajoute au jet de passe-passe, calligraphie, contrefaçon...

Trait de Mental :

Raisonnement

Chi : la force vitale du personnage, qui va au-delà de la volonté, y ajoutant le karma de ses vies antérieures. Bonus ou malus à la volonté et lors de la création d'un nouveau personnage : lorsque votre perso vient de mourir et que vous en recréez un nouveau vous ajoutez le Chi de l'ancien au PG du nouveau.

Trait de Perception :

Sens

Réaction

Septième sens : capable de sentir les vibrations magiques de ce qui l'entoure. S'ajoute aux jets pour détecter les démons, onis, fantômes et dans toutes les compétences mystiques.

Trait de Présence :

Empathie

Apparence

Charisme : sa présence seul impose le respect. S'ajoute aux jets lorsqu'il est nécessaire d'impressionner une personne (que ce soit un ordre, une intimidation ou une séduction).

Traits particuliers

Avantages :

Comme décrit dans les règles de base : *Réputation*, *Résistance à la douleur*, *Ambidextre*, *Nyctalope*.

Protecteur : un kami, un bouddha ou un maître renommé vous a pris sous son aile. Si vous êtes dans une situation difficile, il peut vous apporter son aide.

+1 permet de relancer un échec critique par heure « réel » de jeu (pas comme ça petit scarabée)

+2 permet de relancer un dé par heure « réel » de jeu (essaye encore petit scarabée)

+3 permet d'augmenter d'un niveau de réussite par heure « réel » de jeu (tu es sur la bonne voie petit scarabée)

Poing de fer (+1 à +3): le héros a passé des heures à taper dans des troncs d'arbre afin de d'affermir ses poings. Il reçoit un bonus à l'impact uniquement pour les attaques à mains nues, par contre il a un malus d'autant pour toutes les actions nécessitant une dextérité fine.

Oeuvre de maître (+1): vous possédez un sabre, une peinture, un poème calligraphié qui va pouvoir devenir le réceptacle de l'énergie que vous développez pour accomplir vos exploits. Voir le chapitre sur les Objets magiques.

Avantages ou restrictions :

Héritier (+3 à -3) : sur vos épaules pèse le poids d'une famille de héros/de froussard ou alors vous détenez les clés d'une école de ninja/de moine shao-lin ou alors votre père a fait le portrait de l'empereur... Bonus/malus aux jets sociaux impliquant ce milieu, y compris la réputation.

Vétéran de la guerre sans nom (+3 à -3) : vous avez vu des horreurs qui vous ont marqué. Rien que d'y repenser la colère/la peur vous sert le ventre. Bonus ou malus au jet de peur face aux démons et autres horreurs.

Inflexible/malléable (+3 à -3) : rien ne peut vous dévier de votre objectif/l'odeur d'un plat fumant suffit à vous faire tout oublier. Bonus/malus aux tentatives de séduction, intimidation, corruption..., qui pourrait vous dévier du but de l'aventure.

Restrictions :

Code de l'honneur :

-2 Code d'honneur du Samurāi (obéir aveuglément à son seigneur, ne jamais fuir, répondre à toutes insultes faites à son seigneur, être poli avec les égaux ou les supérieurs, laver dans le sang les affronts des gens de rang social inférieur, rester stoïque face à la douleur, la maladie, la mort)

-1 Suivre le bushido (les principes : rectitude, justice, courage, esprit d'endurance, bonté, politesse, véracité et sincérité, honneur, loyauté, contrôle de soi <http://www.kernos.com/articles/bushido.htm>)

-3 Shinto : ne pas toucher le sang, les malades, les blessés, ce qui en rapport avec la naissance et le deuil. Leur contact qui impose d'aller se purifier dans un temple.

-2 Bouddhiste : chercher une manière pacifiste de résoudre les conflits, n'attaquer que lorsqu'on est menacé.

Comportement odieux (-1 à -3): une très mauvaise éducation ou des tics de comportement font que le personnage reçoit un malus lorsque ce comportement s'exprime en société. Ex : -1 obsédé, bave dès qu'il voit une fille, dort en faisant des bulles avec le nez ; -2 rit la bouche ouverte en montrant ses dents ; -3 entre avec ses chaussures dans un dojo et tutoie le maître.

Colérique (-2): le moindre affront, la moindre contrariété vous fait sortir de vos gonds et vous pousse à régler l'affaire par la violence.

Ivrogne : (-1 à -3) : malus d'autant pour résister aux effets de l'alcool.

Pouvoirs

Réserve de cosmo-énergie : alors que tout semble terminer pour le héros, il trouve les ressources pour lancer une attaque dévastatrice comme si il était en pleine forme. Le personnage annule les malus dû à son état de santé, pour un nombre de rounds égale à son niveau de maîtrise.

Aura divine : le personnage a un peu de sang de kami dans ses veines ou il a eu de nombreuses incarnations qui le rapprochent du Nirvana. Les démons reçoivent un malus égale au niveau de maîtrise à toutes leurs actions contre ce personnage.

Sens du combat : lors d'une confrontation contre un adversaire unique le personnage développe une intuition qui lui permet de deviner les coups que l'adversaire va porter. Il reçoit un bonus à sa défense.