



SHAYO





SOLEIL COUCHANT, LA FIN D'UN MONDE

*« Au-dessus de la mer,
Le soleil couchant
Jette ses rayons sur les nuages
En forme de bannières ;
Espérons que ce soir la lune sera claire »*

- Tenji Tennô, 15 Manyoshû

Notes

Les hommes des Temps anciens étaient technologiquement bien plus avancés et les reliques découvertes aujourd'hui par nos chasseurs spécialistes en sont la preuve. Ce qui ne les a pas empêchés de disparaître. Le Shin-bakufu se plaît à répéter que leur vanité et leur poursuite du progrès perpétuel les ont condamnés. En réalité, nul ne sait quel événement est à l'origine d'une destruction de cette ampleur.

Le *Tenbatsu* est le châtimeur divin qui défigura à tout jamais la surface de la Terre.

Ce nom évoque les raz-de-marée hauts de plusieurs dizaines de mètres qui déferlèrent sur les côtes de tous les continents, les éruptions volcaniques qui réduisirent en cendres, et à tout jamais, des paysages idylliques, et les tremblements de terre qui firent s'écrouler de nombreuses constructions majeures. D'autres catastrophes s'abattirent sur nous et nos familles : incendies autour des raffineries, villages entièrement immergés sous l'eau des barrages, explosions et fuites toxiques autour des centrales.

Pour vous qui me lisez, certains de ces noms n'évoquent probablement pas grand-chose. Mais ces lieux et ces constructions étaient cruciaux pour ceux qui vivaient avant le *Tenbatsu*.

Les gouvernements ont été pris de court, débordés, impuissants et incapables de gérer une situation qui se dégradait à chaque instant.

Malgré ce drame sans précédent, *Hi-no-moto* fut l'une des rares contrées à avoir su résister aux conséquences de ce cataclysme. Grâce à ses nombreuses installations prévues pour résister aux catastrophes naturelles, l'archipel a conservé une force lui permettant, comme toujours, de faire face à l'adversité.

Pourtant, quelques mois plus tard, une flotte de navires apparut à l'horizon. L'assaut fut donné, mais l'armée japonaise était prête. Plus que jamais, le Japon d'alors se prépara pour tenir tête à l'envahisseur venu du *Kankoku*, fruit de l'alliance forcée des deux Corées et de la Chine. Partout dans l'archipel, hommes et femmes se découvraient des dons étranges et prodigieux. Nos compatriotes n'hésitèrent pas un instant avant de mettre leurs pouvoirs au service de la nation.

Après une longue période de troubles, des cendres de cette grande guerre naquit le *Shin-bakufu*, le nouveau shogunat, fort de ce succès militaire et dirigé par le *Shôgun* Konoe no Taeko, aux ordres du nouveau *Tennô*, Hikaru Tenshi-sama.

En quelques années à peine, ce nouveau gouvernement imposa donc le retour à un mode de vie plus simple mais plus sûr. Un nouvel âge d'or pouvait donc débuter et le retour aux traditions permit de guider l'archipel, rebaptisé *Hi-no-moto* (« source du soleil ») par le Trône du Chrysanthème, vers un brillant avenir.

Alors que le pays évoluait en douceur, la question du devenir des mutants demeura entière. Il en apparaissait chaque jour de nouveaux, dotés de facultés inédites. Même très minoritaires, leur intégration reste encore problématique.

Il y a peu, de nouveaux phénomènes étranges et des créatures monstrueuses firent leur apparition, un peu partout dans le pays. Dotés de griffes, de cornes et de pouvoirs terrifiants, ces êtres ressemblaient bien souvent aux démons légendaires du Japon ancien, ce qui leur valut bientôt cette appellation d'*onis*. Même s'ils semblent encore peu nombreux, leurs capacités sont suffisamment dévastatrices pour en faire une réelle menace.

Que le ciel en soit remercié, le *Tennô*, enfant des kamis et de la Lumière éternelle, protégé des Éveillés, nous ouvre la voie vers la rédemption, le pardon des divinités, la prospérité et la sécurité de tous.



Geisha



芸子



Ki : 10

Actions : 3

REA : 5

Vie : 11 (3/3/2/2/1)

Compétences : art (musique) 2, art (danse) 2, baratin 2, combat (tessen) 2, diplomatie 1, empathie 3 (R), étiquette 2, force d'âme 2, intrigue 1, jeu 1, séduction 3 (1)

Armes : tessen (2D+2/7)

Armure : vêtements de voyage (SD4/0/5)

Confiée très jeune par sa famille à une okiya, une maison de geishas, dans la petite ville d'Asahi-chô, vous avez été non seulement formée à la danse, à la musique, à la cérémonie du thé et aux belles lettres, mais aussi à l'art de la rhétorique, de la séduction, de distraire des invités, mais également à exceller au jeu. Au fil des années, vous avez observé en silence les luttes de pouvoir entre les plus fortunés, ne parlant que lorsque vous y étiez conviée et uniquement pour faire la démonstration de vos talents oratoires. Alors que vous vous passionniez pour les intrigues et les drames qui se déroulaient sous vos yeux.

Pendant, vous n'avez pas pour autant oublié votre village natal, Ame-no-inu. Lorsque vous en avez l'occasion, vous retournez là-bas afin de retrouver vos proches et de leur ramener de la ville quelques douceurs et mets délicats, ainsi que quelques zakkas. Ce lien régulier avec votre famille vous permet ainsi de revenir aux bases les plus solides de l'existence : votre village, vos proches, leur subsistance, mais aussi leur protection.

Vous avez d'ailleurs pour projet de vous rapprocher un jour du daimyô afin de le pousser à mieux sécuriser les abords de votre village, depuis quelques temps infestés de brigands.



Ki : 13

Actions : 3

REA : 4

Vie : 13 (4/3/2/2/2)

Compétences : aplomb 1, art (calligraphie) 2, combat (armes courtes) 2, connaissances (magie) 2, connaissances (légendes) 1, empathie 1, jumon 3 (+), méditation 3 (1), sôsa 1, survie 2, vigilance 1

Armes : kodashi (3D+3/9)

Armure : vêtements (SD 4/0/5)

Sorts : Armure des vents, Katatagae , Sentir les flux magiques , Souffle de feu

Les forces élémentaires de la nature, les arcanes du Yin et du Yang et la circulation du Ki n'ont plus grand secret pour vous. Votre maîtrise impressionnante de l'Onmyōdō, la Magie, ferait de vous un atout formidable dans les rangs du daimyō si vous n'étiez pas encore aussi jeune.

Lorsque vous étiez enfant, vos parents, des paysans d'Ame-no-inu, comprirent très tôt qu'il valait mieux vous confier à ce vieil homme qui vivait à la lisière du village, plutôt que de voir leurs rizières à nouveau en feu.

Lors de toutes ces années d'entraînement acharné, votre sensei vous transmit sa science, ses connaissances. Il vous initia aux arts magiques, à leur contrôle, et vous enseigna la maîtrise de soi. Puis le monde tout autour de vous s'écroula lorsque ce père de substitution fut abattu devant vos yeux par des brigands en surnombre.

Aujourd'hui, c'est le cœur lourd que vous mettez vos talents au service de votre village natal, pour servir une communauté qui vous accepte à contrecœur, à cause de ces pouvoirs qu'ils ne comprennent pas.

Mage



Mécanicien





Ki : 11

Actions : 3

REA : 4

Vie : 13 (4/3/2/2/2)

Compétences : aplomb 2, art (calligraphie) 1, artisanat (mécanique) 3 (1), artisanat (forge) 3(0), combat (armes longues) 3 (R), combat (tir) 2, connaissance (*Kodai*) 2, négoce 2, survie 3 (1)

Armes : batte avec scie (3D+3/13), fronde à boulons (2D+2/10)

Armure : vêtements en cuir (SD 5/0/6)

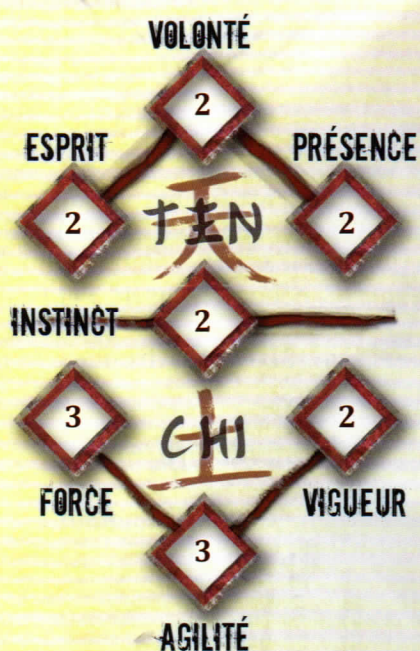
Manoeuvres : Désarmer, Heurt, Tir lointain

Véritable passionné du Monde ancien, vous tentez sans relâche de donner une nouvelle vie à tous ces appareils rouillés qui atterrissent dans votre atelier.

Bien peu de personnes à Ame-no-inu, votre village natal, comprennent et partagent votre goût pour ces antiquités. Certes, vos talents sont très précieux lorsqu'il s'agit de réparer des mécanismes simples ou de forger des pièces de substitution. Mais là où vos congénères voient un moyen de survie et subsistance, vous percevez un potentiel de moderniser votre communauté.

Pour ajouter à votre sentiment de frustration, les lieux d'approvisionnement se font rares et les sites abandonnés où l'on peut dénicher ce que vous appelez avec affection « artefacts » sont bien souvent le repaire de gangs et de brigands.

Vous vous sentez donc étouffé dans cette communauté qui vous donne l'impression de régresser, de ne pas vivre vos rêves à leur plein potentiel malgré votre sens du devoir envers ce village qui vous a vu naître.



Ki : 11

Actions : 3

REA : 5

Vie : 11 (3/3/2/2/1)

Compétences : aplomb 1, art (calligraphie) 1, athlétisme 3 (0), combat (armes courtes) 3 (+), combat (armes longues) 3 (1), étiquette 2, force d'âme 2, intimidation 2, méditation 1, vigilance 2

Armes : katana (4D+4/9), wakizashi (3D+3/7)

Armure : Armure de samouraï rafistolée (SD 6/3/9)

Manœuvres : Coup double, Parade double, Protection

Initié dès le plus jeune âge au maniement des armes et à la voie du guerrier, votre rude entraînement ne vous a pas uniquement inculqué une excellente maîtrise martiale, mais aussi un sens accru de la discipline. Le code du bushi rythme vos moindres faits et gestes, et votre loyauté va avant tout à votre daimyô, Kane-ko Noboru.

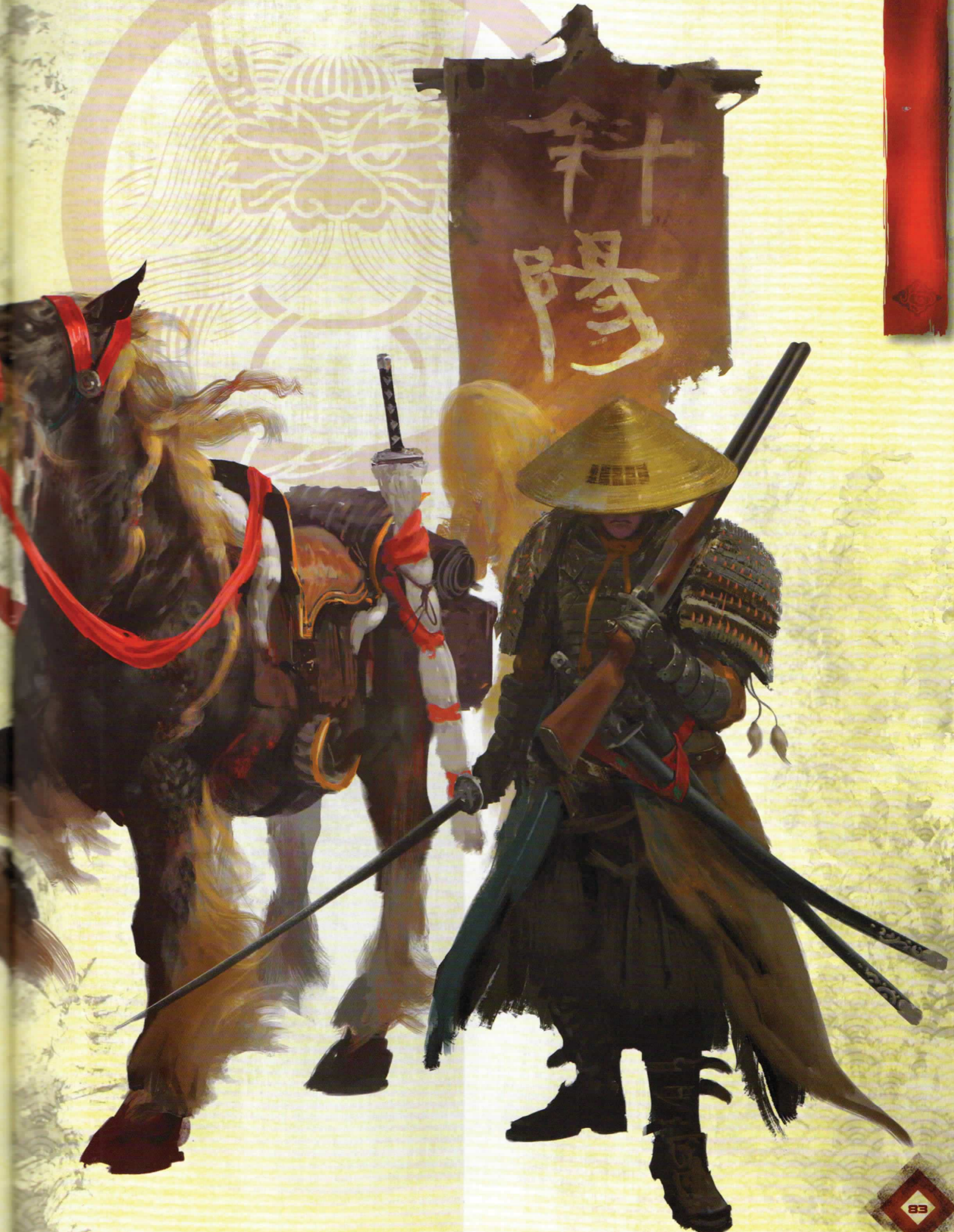
Revenu récemment à Ame-no-inu après plusieurs mois de service dans la forteresse de votre seigneur, l'aspect désolé et décrépit de votre village natal et de ses habitants vous a frappé comme un vent glacial en pleine chaleur d'été.

Lors de ce court laps de temps, vous avez bénéficié de la gloire de votre daimyô et de ses hommes d'armes. Vous avez découvert ce qu'était une ville organisée et sécurisée. Puis vint le moment de retourner vers votre village gris de pluie sous un ciel bas.

Ce contraste influence désormais vos rapports avec vos proches et vos amis d'enfance qui ne comprennent pas votre attitude hautaine et distante. Qui plus est, le manque d'action commence vraiment à peser sur vos nerfs et la moindre petite mission serait la bienvenue.

Samourai

Samourai







Ki : 13

Actions : 3

REA : 5

Vie : 13 (4/3/2/2/2)

Compétences : combat (arme courte) 1, combat (tir) 3, connaissance (légendes) 1, connaissance (religion) 2, esquive 2, gishiki 1, jumon 3, méditation 3, premiers soins 2, survie 2

Armes : wakizashi (3D+3/7), Arc (3D+3/6)

Armure : vêtements (SD 4/0/5)

Sorts : Fureur de Fudô-myôdô, Influence magique, Protection contre la souillure toxique

Orpheline confiée aux soins du petit temple d'Ame-no-inu, vous avez très jeune entendu parler les esprits dans le souffle du vent, dans le bruissement des feuilles et le murmure des eaux. Vous saviez déchiffrer l'avenir dans les baguettes de bois sacré, deviner quels maux affligeaient les autres villageois, lire la présence d'un kami dans les yeux d'un renard au croisement de deux chemins ou dans le scintillement d'une cascade.

Vous avez appris de la vieille femme qui s'occupait de vous l'art de la Voie des Esprits, ainsi que la manipulation du Ki et de ses secrets.

Juro, le prêtre du village, s'occupe des hommes et vous êtes cantonnée à jouer les sages-femmes et parfois son assistante lors des cérémonies rituelles.

Cette charge peu reluisante ne changera pas tant que vous n'aurez pas suffisamment fait vos preuves. Vous avez envie de découvrir tous les vestiges du monde ancien dont parlent ces colporteurs à vélo qui s'arrêtent parfois à Ame-no-inu, et de rentrer en contact avec tous les kamis qui se trouvent au-delà des limites du village.

Même si vous savez pertinemment que jamais votre village a besoin de vous, le désir d'aventure vous taraude et vous priez les esprits qu'un événement se produise pour quitter ce village noyé sous des pluies diluviennes !

Shinobi





Ki : 11

Actions : 3

REA : 5

Vie : 13 (4/3/2/2/2)

Compétences : acrobatie 2, bagarre 2, combat (armes longues) 3 (1), combat (armes de lancer) 3 (0), discrétion 3 (R), esquive 3, larcin 2, méditation 1, vigilance 2

Armes : ninjato (4D+4/9), shuriken (2D+2/7)

Armure : armure de cuir souple (SD 5/2/7)

Manoeuvres : Atémi, Sonner , Tir rapide

Ombre implacable tapie parmi celles qui envahissent même les endroits les plus paisibles, votre lame impitoyable ôte la vie sans aucune hésitation s'il faut protéger votre village natal, Ame-no-inu. Vos talents de dissimulation représentent un atout certain pour détecter tout danger en approche.

Plus que tout autre habitant, les autres vous redoutent, car ils craignent ce qu'ils ne peuvent voir. Effrayés à l'idée qu'aucune limite ne vous retienne, ils évitent ne serait-ce que de croiser votre regard, ce qui vous facilite bien souvent la tâche.

Pourtant, vous aussi respectez les voies du bushi malgré votre rôle ingrat d'assassin et de protecteur secret du daimyô dont vous suivez les ordres à la lettre. Il vous aura bien évidemment fallu sacrifier famille et amis pour devenir l'arme mortelle que vous êtes désormais.

Aujourd'hui, vous assurez discrètement la protection de votre village cerné, semble-t-il, par de nombreux groupes de brigands. Il vous faut parfois composer avec d'autres personnes, à votre grand regret, car le travail d'équipe n'est pas votre fort. Mais les ordres sont les ordres.



SYSTÈME DE JEU

Voici un bref aperçu des règles de jeu, que ce soit pour la création du personnage, du système de base, des règles de combat ou des manœuvres. Bien entendu, elles sont loin d'être complètes. Pour en consulter l'intégralité, il sera nécessaire de se référer au livre de base de Shayô.

La plupart des habitants d'*Hi-no-moto* ont un score variant entre 1 et 3, et seuls les héros, les monstres et quelques personnalités exceptionnelles ont des scores supérieurs.

PERSONNAGE



Caractéristiques

Dans Shayô le personnage est défini par sept caractéristiques regroupées en deux catégories de trois et une caractéristique à part. Les caractéristiques représentent l'inné du personnage, ce de quoi il est fait. Leurs valeurs correspondent au nombre de D10 qu'un joueur lancera pour un test.

Instinct (INS)

Cette caractéristique, lien entre le Ciel et la Terre, regroupe l'ensemble des perceptions du personnage. Il peut aussi bien s'agir de la vue, du sens du toucher que de l'intuition ou du sixième sens. L'Instinct représente l'empathie du personnage avec le monde qui l'entoure. C'est également la mesure de son lien avec la magie. Il sera donc privilégié par ceux qui entendent maîtriser les arts occultes. Il sert aussi à calculer du *Ki*.

Valeur des caractéristiques

Elles sont variables pour les PJ d'un score de 1 à 5 selon le barème suivant :

1	Faible
2	Moyen
3	Fort
4	Exceptionnel
5	Extraordinaire

Le Ciel (Ten)

Le Ciel représente les aspects mentaux et spirituels du personnage. Généralement les érudits privilégient les trois Caractéristiques qui composent cette catégorie (Esprit, Volonté et Présence).

Esprit (ESP)

L'Esprit représente les capacités globales de raisonnement du personnage. Il fait appel à cette caractéristique lorsqu'il doit faire preuve d'esprit d'analyse ou faire appel à sa mémoire.

Présence (PRE)

La Présence représente l'aura qui entoure le personnage. Elle correspond à la fois à son charisme naturel, à sa capacité à influencer son entourage et à son aisance pour communiquer et transmettre ses idées.

Volonté (VOL)

La Volonté correspond à la force d'âme du personnage, son courage et sa faculté à endurer sans broncher aussi bien des humiliations, la douleur ou même certains effets surnaturels.

La Terre (Chi)

La Terre rassemble tous les aspects physiques du héros. Les trois caractéristiques qui la composent (Force, Agilité et Vigueur) sont favorisées par les guerriers et combattants en tout genre.

Agilité (AGI)

L'Agilité correspond aussi bien à l'aisance corporelle du personnage, sa souplesse ou sa coordination, qu'à sa dextérité manuelle.

Force (FOR)

Cette caractéristique représente la force brute du personnage, sa puissance physique et l'énergie qu'il est capable de déployer en un instant.

Vigueur (VIG)

Elle correspond à la constitution générale du personnage, sa capacité à résister à la fatigue. La Vigueur représente également la manière dont il supporte la maladie et les drogues.

Caractéristiques secondaires

Réaction (REA)

Le score de Réaction d'un personnage correspond à ses réflexes, à sa vitesse de réaction. Cette caractéristique secondaire est principalement utilisée lors du calcul de l'Initiative.

Actions (ACT)

Ce score représente le nombre d'actions que peut effectuer un personnage au cours d'un tour de jeu.

Points de Ki (KI)

Cette caractéristique correspond à l'énergie intérieure du personnage, sa capacité à utiliser ses ressources profondes pour se dépasser ou accomplir des exploits.

Capacité d'encombrement (ENC)

Cette caractéristique secondaire représente de manière abstraite le volume et le poids d'équipement que le personnage peut transporter sans que cela ne le gêne. Chaque point d'encombrement transporté au-dessus de la valeur d'ENC d'un personnage est un point de malus au calcul de l'Initiative.

Lignes de Vie

Les points de vie du personnage représentent sa capacité de résistance aux agressions physiques et aux blessures. Plus le personnage possède de cases de vie, plus il est capable de supporter des dommages importants avant de succomber. Le calcul se fait en consultant le tableau ci-dessous qui donne pour chaque ligne de vie le nombre de cases disponibles pour le personnage. Le joueur devra donc noircir les cases surnuméraires de sa fiche de personnage.

VIG + VOL	TOTAL	CASES DE VIE PAR LIGNE
2	7	2/2/1/1/1
3	9	3/2/2/1/1
4	11	3/3/2/2/1
5	13	4/3/2/2/2
6	15	4/4/3/2/2
7	17	5/4/3/3/2
8	19	5/5/4/3/2
9	21	6/5/4/4/2
10	23	6/6/4/4/3

À chaque ligne de vie correspond un état du personnage :

Indemne

Tant que seules les cases de cette première ligne de vie sont cochées, le héros n'a subi que quelques égratignures, rien qui puisse véritablement le gêner.

Contusionné

Les coups commencent à se faire sentir. Le personnage a encaissé plus que des égratignures, quelques plaies mineures ou bosses. Un héros contusionné voit tous ses seuils de difficulté augmenter de 1 point (SD+1).

Blessé

Les blessures sont sérieuses et vont demander des soins importants. Pour faire face à la douleur, le personnage doit puiser dans ses ressources de volonté, donc tous ses seuils de difficulté augmentent de un (SD+1) et il retire un dé de toutes les poignées de dés qu'il doit lancer (DL-1).

Gravement blessé

Cette fois-ci c'est grave. Le personnage a reçu de profondes entailles ou a peut-être des os cassés. En tout cas son état est très sérieux et il en gardera probablement d'importantes cicatrices. En attendant de pouvoir se vanter de ses exploits, le héros voit ses seuils de difficulté augmenter de un (SD+1), il retire un dé de toutes les poignées de dés qu'il doit lancer (DL-1) et gardera un dé de moins sur le résultat (DG-1).

Mortellement blessé

À la première case cochée sur cette ligne, le personnage devient incapable d'agir. Il souffre de traumatismes ou d'hémorragies importants. S'il doit cocher une case alors qu'il ne lui en reste plus, il meurt immédiatement, terrassé par ses blessures.

Compétences

Les compétences correspondent aux différents apprentissages suivis par les personnages. Elles sont nombreuses mais seules celles choisies par les joueurs doivent apparaître sur leur feuille de personnage. Elles dépendent principalement de son occupation habituelle mais aussi de son milieu d'origine ou de ses centres d'intérêt.

Valeur des compétences

À chaque compétence est associée une valeur qui peut aller de 0 à 5 et qui permet d'indiquer le degré de maîtrise du personnage dans celle-ci. Plus le score de compétence est élevé, plus le héros a de chances de réussir une action liée.

Signature des compétences

Quand un personnage atteint les niveaux 3 puis 5 d'une compétence, il peut choisir pour chacun de ces niveaux une signature particulière. Les signatures sont représentées sous forme de cases à cocher sur la feuille de personnage. Elles sont au nombre de quatre mais peuvent être choisies deux fois pour une même compétence (elles peuvent être combinées entre elles), une fois au niveau 3, puis une fois au niveau 5.

Les signatures sont les suivantes :

1 : permet de relancer un 1 sur un jet, ce qui permet également de rattraper un succès annulé par le 1, voire même d'obtenir un succès supplémentaire.

R : permet de relancer un dé qui n'est ni un succès, ni un 1. Plus étendue que la signature précédente, elle autorise à relancer un échec si ce n'est pas un 1.

0 : permet de lancer et garder un dé supplémentaire si un dé indique 10 sur un jet. Si le dé supplémentaire lancé affiche 1, il n'est pas comptabilisé. Cette signature autorise le joueur, si le dé en plus affiche un succès, à obtenir une réussite supplémentaire par rapport à nombre de dés initial.

+ : permet d'ajouter 1 au résultat d'un dé qui n'indique pas 1. Cette signature permet de changer un échec en réussite si le seuil à obtenir était plus haut d'un seul point par rapport au score du dé.

Les signatures représentent le degré d'expertise du personnage et permettent au joueur de personnaliser davantage son alter ego selon la manière dont il les choisit. En effet, ces petits bonus permettent de « tricher » aux dés et, combinés entre eux, peuvent accorder de gros bonus au joueur et transformer un hasard défavorable en brillante réussite.



ラオケ

生島銀行

25
電話
中島
西今美

東京

大坂

大坂

SYSTÈME



Lancer les dés

Vous n'aurez à utiliser qu'un seul type de dé, le dé à dix faces (D10). Le zéro sur le dé équivaut à un résultat de 10. Vous aurez besoin d'une poignée de D10, entre 1 et 5 au maximum. Il est souhaitable que chaque participant possède ses propres dés. Vous ne jetez les dés que dans les situations requises par le système (lors d'un test). Le lancer de dés représente la part de hasard, de chance ou de destin qui entoure chaque action dont l'issue n'a rien d'automatique.

Test

Seul le Meneur de Jeu demande la réalisation d'un lancer de dés. Cela se produit lorsqu'il estime que l'action entreprise par le joueur présente des chances d'échec ou lorsqu'elle vise à surmonter une opposition ou un obstacle. Selon la situation, le Meneur de Jeu précise quelle caractéristique et quelle compétence sont prises en compte.

Le joueur lance autant de dés que le niveau de la caractéristique impliquée dans l'action et en conserve autant qu'il a de points dans la compétence désignée par le Meneur de Jeu. Le résultat de chaque dé conservé est comparé au Seuil de Difficulté également fixé par le MJ. Si au moins l'un d'entre eux est supérieur ou égal à ce chiffre, l'action tentée est réussie. Dans le cas contraire, elle se solde par un échec.

Il est tout à fait possible que le joueur ait plus de dés à conserver qu'il n'en lance, si sa valeur de compétence est plus élevée que sa valeur de caractéristique. Dans ce cas, le joueur ne conserve, bien entendu, au maximum que le nombre de dés qu'il a lancé.

Attention, chaque 1 obtenu sur un dé lancé annule un succès.

En résumé :

- On lance XD10, où X est égal à la valeur de la caractéristique désignée.
- On conserve YD10, où Y est égal au score de la compétence désignée.
- Chaque 1 obtenu annule un succès.
- On applique l'effet d'une ou plusieurs signatures.
- L'action est réussie si au moins l'un des dés est égal ou supérieur au Seuil de Difficulté (SD)
- Par convention, un test est présenté de la manière suivante : caractéristique + compétence / SD.

Seuils de difficulté et Marges de réussite

Difficulté	SD	Exemple
Facile	3	Construire un abri de fortune
Modérée	5	Grimper une échelle de corde
Difficile	7	Escalader une montagne escarpée sans matériel
Très difficile	9	Retourner seul une carcasse de voiture
Héroïque	10	Battre un ogre au bras de fer

Nombre de succès	Réussite
1	Normal
2	Bonne
4	Excellente
6	Totale maîtrise

Le nombre de succès obtenus sur un test est appelé Marge de Réussite (MR).

Test Simple

Lorsqu'un personnage tente une action à laquelle personne ne s'oppose, on parle alors de Test simple. Le Meneur de Jeu fixe une difficulté minimum pour l'action envisagée.

Cette valeur est appelée seuil de difficulté (SD) et correspond au résultat à atteindre lors du test. Le personnage réussit celui-ci si au moins l'un des dés gardés est supérieur ou égal au SD.

Le nombre de dés gardés supérieurs ou égaux au SD définit la Marge de Réussite de l'action. Elle sert à en apprécier la qualité. Plus la Marge est élevée, plus le succès est important.

Le tableau des seuils de difficulté (SD) vous donne une idée et quelques exemples parmi les plus communs. Il peut servir de guide pour le Meneur de Jeu afin d'évaluer la difficulté des actions entreprises par les personnages.

Test de Caractéristique

La plupart du temps, les actions des personnages font appel à une compétence. Il peut cependant survenir des situations où aucune d'entre elles ne semble s'appliquer. Lorsque le Meneur de Jeu demande un test de caractéristique pur, le joueur lance et garde autant de dés que la valeur de sa caractéristique.

Moduler le SD

Chaque degré est associé à un seuil standard. Ainsi, une difficulté Moyenne correspond à un SD de 5. Cependant, selon les conditions de réalisation de l'action, le Meneur de Jeu peut souhaiter altérer cette base afin de refléter un handicap ou un obstacle supplémentaire.

Il dispose alors de deux options.

Soit il modifie d'un cran le degré de difficulté initial, (de « Moyen » à « Difficile » par exemple), soit il ajoute au SD un modificateur de +1. Ce malus permet de rendre compte de conditions particulières venant entraver la bonne réalisation de l'action. De la même manière, l'utilisation d'un équipement adéquat ou des conditions favorables (prendre son temps, par exemple) peut faire baisser d'un cran son degré de difficulté (de « Difficile » à « Moyen » par exemple) ou faire baisser le SD d'un point.

Cette option permet au Meneur du Jeu de moduler plus finement les difficultés des actions entreprises par les personnages et, s'il le souhaite, d'introduire une plus grande précision dans la gestion des conditions de réalisation de ces actions.

Notes : Les modificateurs, bonus et malus, s'appliquent toujours au SD.

Test sans compétence

Un personnage se retrouvera bien souvent dans une situation faisant appel à des talents qu'il ne maîtrise pas. S'il est inexpérimenté dans une compétence, le niveau de celle-ci est égal à zéro. Dans ce cas, la difficulté sera augmentée d'un cran et le joueur ne conservera qu'un seul dé sur son jet. Attention, certaines compétences ne permettent pas de lancer les dés si le joueur ne possède pas au moins un niveau de maîtrise dans celle-ci.

Test impliquant plusieurs compétences

Il peut arriver qu'une action demande l'usage de plusieurs compétences en même temps. Dans ce cas, le joueur utilise uniquement le niveau de la plus faible des deux lorsqu'il réalise son test. S'il ne maîtrise pas au moins l'une des deux compétences requises, il se trouve alors dans la situation d'un test sans compétence (voir ci-dessus).

Si au moins l'une des compétences impliquées dispose d'une ou plusieurs signatures, le joueur peut la ou les utiliser dans la limite autorisée par le niveau de sa compétence la plus haute (une signature pour une compétence de niveau 3 ou 4, deux signatures pour une compétence de niveau 5).

Test étendu

Certaines actions nécessitent un investissement important en termes d'efforts et de temps. Il s'agit par exemple de crocheter une serrure, gravir une paroi raide ou déchiffrer un texte compliqué.

Pour ces cas, le Meneur de Jeu peut décider de faire appel à un test étendu plutôt qu'à un test simple. Il décide alors du nombre de succès nécessaires à la réalisation de la tâche et du laps de temps requis faire un nouveau test. Il fixe normalement le seuil de difficulté et demande alors au joueur de réaliser le test simple qu'il considère approprié.

En cas d'échec, on considère qu'il s'agit juste d'un contretemps. Le joueur peut tenter un nouveau test, à l'issue du laps de temps défini au début de l'action, pour cumuler les succès.

Si deux tests de suite sont des échecs ou si un échec critique survient, le test étendu est un échec complet et doit être recommencé depuis le début.

Test en opposition

Lorsque deux ou plusieurs personnages s'opposent dans la réalisation d'une action, on parle de test en opposition. Dans un tel cas, le Meneur de Jeu n'a plus à fixer un seuil de difficulté. Par défaut, il s'agira d'une difficulté modérée.

Le MJ désigne toujours les caractéristiques et compétences qui s'appliquent à la situation. Elles peuvent être identiques (des tests d'Athlétisme dans une course poursuite) ou différentes pour les protagonistes (Discrétion pour échapper à la Vigilance d'une sentinelle). Comme pour un test simple, le Meneur de Jeu a la possibilité d'appliquer un modificateur. Celui-ci doit servir à refléter l'avantage que peut posséder l'un des protagonistes sur l'autre.

Échec critique

Si le nombre de succès obtenus permet de qualifier le niveau de réussite d'un test, il peut arriver qu'une action soit un tel échec que les conséquences en soient particulièrement graves, voire catastrophiques.



Lors du lancer de dés pour un test, chaque 1 obtenu sur un dé annule un succès. Si après avoir retiré ces 1 il en reste encore et qu'il n'y a plus de succès à annuler, alors il y a échec critique. Chaque degré de maîtrise dans la compétence testée permet d'ignorer l'un de ces 1, limitant ainsi les risques de déclencher une catastrophe.

KI



Le *Ki* représente l'énergie intérieure ou la capacité de concentration d'un individu, non seulement ses ressources physiques mais un véritable fluide que les pratiquants d'arts martiaux ou de magie parviennent à canaliser pour obtenir des effets extraordinaires.

Réserves de Ki

Ki personnel

En termes de jeu, chaque personnage possède une réserve plus ou moins importante. Un joueur peut utiliser cette réserve de points pour différentes actions de son alter ego. Un emplacement particulier sur la feuille de personnage sert à conserver la trace de l'état actuel de cette jauge.

Ki de groupe

La vie sur l'archipel étant particulièrement difficile, les héros sont amenés à se serrer les coudes, à être solidaire les uns avec les autres pour faire face à une adversité souvent violente. Pour le simuler, un groupe de joueurs dispose d'une réserve de *Ki* de groupe égale à la somme des Instincts des personnages présents. Le MJ est invité à placer au centre de la table un nombre de D10 représentant le *Ki* de groupe ; chaque joueur pourra ainsi piocher dedans physiquement pour représenter son utilisation.

Utiliser le Ki

Chaque personnage peut puiser dans son *Ki* pour le canaliser dans une action, s'il considère ses chances de succès trop faibles ou pour assurer sa réussite. Il peut alors dépenser indifféremment un point de son *Ki* personnel ou un point de *Ki* de groupe. Cette dépense se traduit par un bonus d'un dé lancé OU un dé gardé pour un test de son choix. En utilisant le *Ki* de cette manière il est possible d'en dépenser, au plus, autant que sa valeur d'Instinct sur une action. Cette utilisation de la réserve de *Ki* correspond à la capacité du héros à canaliser toute son énergie vers son but.

Toute dépense de *Ki* doit être annoncée par le joueur avant que celui-ci ne réalise le lancer de dés. Quelle que soit l'issue du test, les points de *Ki* sont dépensés et déduits de sa réserve de *Ki*.

Manœuvres de combat

Un personnage qui souhaite réaliser une manœuvre de combat doit puiser dans ses réserves d'énergie pour ce faire, et donc dépenser du *Ki*. La règle est simple : effectuer une manœuvre, qu'on la maîtrise ou non, requiert une dépense de *Ki* qui est indiquée pour chaque manœuvre en fonction du type d'arme utilisé.

À l'inverse d'une dépense de *Ki* pour une utilisation simple, cette utilisation n'est pas soumise à la limite fixée par la valeur d'Instinct du personnage.

Sortilèges

Les pratiquants de magie, tout comme les guerriers d'exception doivent faire appel à leurs ressources pour créer des effets magiques. Au même titre que les manœuvres de combat, les sortilèges requièrent donc une dépense de *Ki* équivalente au coût demandé par le sort. Cette dépense de *Ki* initiale n'est également pas soumise à la limite fixée par la valeur d'Instinct du personnage.

Action supplémentaire

Un personnage à court d'action pendant un round peut décider de dépenser 5 points de *Ki* en une fois, sans être limité par son Instinct, pour obtenir une action supplémentaire. Cette action pourra uniquement être une action offensive ou défensive simple ou une action neutre. Le person-

nage ne pourra en aucun cas utiliser cette action pour effectuer une manœuvre de combat ou lancer un sortilège.

Réserve tarie

Un héros qui a dépensé son dernier point de *Ki* a épuisé toutes ses réserves de force intérieure mais reste en mesure de réaliser toute action qu'il désire.

Se dépasser

Un héros dont la réserve de *Ki* de groupe et sa réserve personnelle sont vides peut tout de même se surpasser, que ce soit pour gagner un dé, réaliser une manœuvre ou lancer un sortilège. Dans ce cas, au lieu de dépenser un point de *Ki*, il coche une case de santé sur la feuille de personnage.

COMBAT



Le système de combat s'appuie sur une succession de tests simples ou en opposition. Quelques éléments supplémentaires viennent apporter plus de précision à cette partie du jeu et lui donnent une saveur particulière. Il s'agit de retranscrire simplement les affrontements et de faire vivre aux joueurs les exploits guerriers de leurs personnages.

Rythme du combat

Le temps du combat est découpé arbitrairement en tours et en rounds qui permettent à chaque adversaire d'effectuer une ou plusieurs actions et réactions.

Un tour de combat représente le laps de temps nécessaire à un guerrier pour porter au minimum un coup et, éventuellement, réagir à ceux qui lui sont destinés, voire à en porter d'autres lui-même, soit environ 3 ou 4 secondes.

Un tour de combat est composé d'un ou plusieurs rounds durant lesquels un combattant pourra porter une seule attaque mais se défendre contre toutes celles qui le visent tant qu'il lui reste des actions.

- Pendant le **round**, chaque protagoniste peut effectuer une et une seule action offensive ou neutre. Par contre, un personnage peut dépenser autant d'actions défensives qu'il lui reste d'actions. Si un joueur n'a pas effectué d'action défensive, offensive ou neutre pendant ce round, il perd obligatoirement une action. Le round prend fin une fois que chaque protagoniste a attaqué.
- Un **tour** est composé d'un ou plusieurs rounds. Le tour prend fin quand plus aucun participant au combat ne peut effectuer d'action.

Résumé d'une scène de combat

Chaque personnage dispose d'un nombre d'actions par tour de combat calculé selon la formule suivante : $ACT = (AGI + INS) / 2$

- 1/ Début du premier tour.
- 2/ Tirage de l'Initiative.
- 3/ Début du premier round.
- 4/ Le personnage ayant l'Initiative la plus haute peut effectuer une action neutre ou offensive.
- 5/ Le personnage visé peut se défendre s'il lui reste une action.
- 6/ Par ordre d'Initiative, tous les participants suivants peuvent effectuer une action neutre ou offensive.
- 7/ Fin du premier round.
- 8/ S'il reste une action à au moins l'un des participants au combat, au début du deuxième round, il faut reprendre à partir de l'étape 4 pour le deuxième round.
- 9/ Si plus personne ne dispose d'actions, il faut reprendre à partir de l'étape 1 pour le deuxième tour.
- 10/ Le combat prend fin, le décompte par tour et par round également, lorsque l'un des camps impliqués a obtenu la victoire.

Engagement

Dès que les combattants sont à portée d'arme, on considère qu'ils sont « *engagés* », c'est-à-dire qu'ils combattent activement au corps-à-corps.

Initiative

Chaque participant détermine son score d'Initiative au début de chaque Tour. Il réalise pour

cela un jet d'Initiative. Il lance donc 1D10 auquel il ajoute son score de REA et retranche le nombre de points de charge supplémentaire (CSU) : il s'agit de la charge supplémentaire que transporte un personnage. Elle correspond simplement au nombre de points d'encombrement du matériel porté qui dépasse sa Capacité d'encombrement (ENC).

$$INIT = REA - CSU + 1D10$$

Le détenteur du plus haut score d'Initiative agit en premier. Puis chaque combattant peut entreprendre son action à son tour de jeu, par ordre d'initiative décroissante. Une fois que tous les protagonistes ont eu l'opportunité d'agir une fois, c'est la fin du round et le round suivant peut commencer, s'il reste au moins une action à l'un d'entre eux. L'ordre d'Initiative est conservé pour tous les rounds d'un même tour de combat.

Note : en cas d'égalité du jet d'Initiative, on compare le score de REA des adversaires, le plus haut agit en premier. En cas de nouvelle égalité on compare alors leur Instinct. Si les combattants sont toujours à égalité, on considère alors qu'ils agissent simultanément.

Actions neutres

Un affrontement ne se résume pas simplement à une succession d'attaques et de parades sans fin. Les combattants peuvent effectuer d'autres types d'actions comme des déplacements, une harangue ou autre.

- Dégainer
- Se déplacer
- Recharger une arme
- Utiliser une compétence

Actions offensives au corps-à-corps

Lorsqu'un combattant en attaque un autre au corps-à-corps, avec ou sans arme, il doit réaliser un test avec sa compétence d'arme face une difficulté de 5.

Attaque classique

Le personnage combat de manière efficace, il assure ses coups, cherchant peu à peu à trouver la faille de son adversaire, à frapper les zones les plus faciles à atteindre. Il a de grande chance d'atteindre sa cible mais ne lui fera pas de dégâts extraordinaires la plupart du temps.

On calcule une attaque classique de la manière suivante :

AGI + COMPÉTENCE DE COMBAT

Modificateurs d'attaque au corps-à-corps

La difficulté standard pour attaquer au corps-à-corps est de 5. Ce SD peut toutefois être modifié par des circonstances particulières.

Actions offensives à distance

Comme les attaques au corps-à-corps, un combattant privilégiant le lancer ou le tir dispose de plusieurs possibilités selon son style.

Lorsqu'un personnage en attaque un autre à distance, il doit effectuer un test sous sa compétence d'arme dont la difficulté dépend de la distance.

BASE POUR TOUCHER

PORTÉE	SD
COURTE	4
MOYENNE	6
LONGUE	9

Tirer

Sans viser de partie précise, le tireur cherche avant tout à atteindre sa cible. Sans fioriture, le tir est net et efficace.

AGI + COMPÉTENCE DE COMBAT

Modificateur d'attaque à distance

Le SD pour toucher avec une attaque à distance dépend de la portée de l'arme et de l'éloignement de la cible. Mais des facteurs extérieurs peuvent venir modifier ce SD.

Actions défensives

S'il lui reste une action, un combattant pris pour cible peut tenter de se défendre, il agit alors en dehors de son rang d'Initiative, simultanément à son agresseur. Dans ce cas, il effectue un test SD 5. S'il obtient au moins autant de succès que l'attaquant, le coup est dévié ou esquivé.

Pour réaliser une défense, un personnage devra donc réaliser le test suivant :

AGI + ESQUIVE OU COMPÉTENCE DE COMBAT

Modificateurs de défense au corps-à-corps

Se défendre n'est pas forcément évident et, comme pour l'attaque, de nombreux facteurs peuvent venir compliquer la situation.

Les Manœuvres

Les manœuvres sont des actions particulières qui requièrent la dépense d'un ou plusieurs points de *Ki*. Lorsqu'un joueur cherche à obtenir un effet particulier au cours du combat, désarmer ou mettre un adversaire au sol, il est probable qu'il s'agisse d'une manœuvre.

Au moment où le combattant réalise son action offensive ou défensive, il annonce s'il utilise une manœuvre et laquelle.

Pour les manœuvres de type Position, elles doivent être annoncées au début du round durant lequel elles vont être utilisées.

À moins que cela ne soit précisé, comme pour les manœuvres de type Position, on ne peut pas, dans une même action, cumuler différentes manœuvres.

DÉGÂTS



Une fois que l'attaque a effectivement atteint sa cible, il faut désormais déterminer les dégâts qui sont infligés. L'attaquant lance alors les dés de dégâts de son arme avec un SD correspondant à la valeur de protection de l'armure de l'adversaire. Chaque succès est ajouté à la valeur de dégâts fixes de l'arme, auquel on rajoute également la différence entre les Marges de Réussites de l'attaque et de la défense.

Une fois les dégâts calculés, il faut retrancher la valeur de réduction de dégâts de l'armure. Chaque point restant représente une case de santé cochée sur la feuille de personnage.

Les trois statistiques d'une arme sont indiquées comme suit :

D de Dégâts éventuels / Dégâts fixes / Solidité

Les trois statistiques d'une armure sont indiquées comme suit :

SD de l'armure / Protection fixe / Solidité

**MARGE D'ASSAUT (MA) = MR DE L'ATTAQUANT
- MR DU DÉFENSEUR**

**DÉGÂTS INFLIGÉS = (DÉS DE L'ARME + MA /
SD ARMURE) + DÉGÂTS FIXES - PROTECTION
ARMURE.**

Les différents types d'attaques au contact ou à distance peuvent venir modifier les dégâts (dommages fixes en plus ou réduction de dommage de l'armure amoindrie), il en va de même pour les manœuvres.

MAGIE, SORTS ET PRIÈRES



Lancer un sort

Le Mystique doit réussir un test de compétence magique afin que son Sort ou sa Prière prenne effet. Les caractéristiques et les compétences magiques dépendent de la voie utilisée. Le personnage fera appel, principalement, aux caractéristiques comme Volonté, Vigueur et Présence et pour les compétences, *Jumon* (Incantations), *Gishiki* (Rituel) et *Sôsa* (Manipulation).

L'adepte peut modifier la dépense de *Ki* afin de varier les effets de son sort, généralement sur la portée, la durée et les effets. Si des variations du *Ki* sont possibles, tout est expliqué dans le descriptif du sort.

En général, on suit le processus suivant, étape par étape :

- 1/Déclaration du sort utilisé
- 2/Calcul du temps de préparation (accélération, ralentissement ou normal)
- 3/Calcul et dépense du nombre de points de *Ki* (augmentation, diminution ou normal)
- 4/Décompte du temps de préparation
- 5/Test de compétence magique
- 6/Test éventuel de Résistance par les personnes touchées
- 7/Application des effets

Il suffit de se reporter à la description du Sort ou de la Prière pour connaître le type de test et le nombre de point de *Ki* à dépenser.

Le SD au test est de 5 pour lancer un sort, sauf contre-indication dans son descriptif.

Les éventuels malus, dus à l'état de santé physique ou mental du mystique ou autre, sont bien sûr cumulés et appliqués.

Pendant un combat, à chaque round durant lequel le pratiquant est concentré sur un sort, il doit dépenser une action.

Temps de Préparation

Quelques sorts peuvent prendre un certain nombre de Tours, voire des heures pour être lancés. Chaque temps de préparation est expliqué dans le descriptif de chaque Sort. Néanmoins, il est possible, pour le pratiquant, de modifier ses valeurs avec des effets sur le SD du test.

Réduire le temps de Préparation

Quel que soit le type de Sort ou de Prière, il nécessite un temps de préparation pour être lancé.

Toute Préparation d'un Sort se détermine par un certain nombre d'unités dans une catégorie de temps. Ainsi, une Préparation de 3 Tours, le sort prendra effet au bout de 3 Tours de jeu.

Il est possible pour un mage de réduire le temps de préparation d'un sort, au prix de malus qu'il ajoutera au SD de son Test de compétence magique. Tous les malus suivants sont cumulatifs :

+1 : Par unité de temps en moins dans une catégorie (ex : +3 au SD pour passer d'un temps de préparation de 4 à 1 Action ou +1 au SD pour passer de 2 à 1 Tour).

+3 : Pour réduire une et une seule catégorie de temps (ex : +3 au SD pour passer de 3 Minutes à 3 Tours ou +3 au SD pour passer de 3 Tours à 3 Actions).

Augmenter le temps de Préparation

Contrairement au paragraphe précédent, il est aussi possible pour un mage d'augmenter le temps de préparation d'un sort. Cette augmentation aura pour effet bénéfique d'accorder un bonus au SD du Test de compétence magique. Tous les bonus suivants sont cumulatifs :

-1 : Par unité de temps en plus dans une catégorie (ex : -3 au SD pour passer d'un temps de préparation de 1 à 4 Actions ou -1 au SD pour passer de 1 à 2 Tours).



-3 : Pour augmenter une et une seule catégorie de temps (ex : -3 au SD pour passer de 3 Tours à 3 Minutes ou -3 au SD pour passer de 3 Actions à 3 Tours).

Utilisation du Ki

Seule l'utilisation de l'énergie du pratiquant permet de donner forme aux Sorts ou Prières. Sans dépense de *Ki*, il est impossible de lancer un Sort.

Chaque Sort, dans son descriptif, annonce une quantité de *Ki* à dépenser afin de pouvoir être lancé. Une fois l'action annoncée et lorsque le pratiquant a calculé le *Ki* qu'il souhaite utiliser pour son sort, il le déduit de sa réserve de *Ki*. La dépense est faite au début de la préparation du sort et si celle-ci n'est pas complétée, ces points de *Ki* dépensés sont perdus.

Augmenter le *Ki*

Un pratiquant peut, s'il le souhaite augmenter les effets d'un sort par une dépense de *Ki* supplémentaire. La dépense maximum autorisée, pour améliorer un sort, est égale au score de Méditation de l'adepte. Il peut dépenser ses points dans les catégories d'un sort comme il le désire si celui-ci, dans le descriptif des ses améliorations, le permet (D= Durée - Z= Zone - E = Effet - C = Cible -

P = Portée). Par exemple, le mage peut augmenter, au choix, les effets et la durée d'un sort ou juste le nombre de cibles.

On utilise les valeurs d'origine du sort, celles décrites dans son explication et sauf, si c'est spécifié, vous pouvez appliquer les modifications du tableau suivant :

KI	MODIFICATEURS
1	X 2
2	X 3
3	X 5
4	X 7
5	X 10

Les points de *Ki* qui servent à améliorer un sort sont ajoutés à la dépense initiale de celui-ci et sont limités par l'Instinct.

Résister à un sort

Que le sort jeté sur une personne (ou ses affaires) ait des effets positifs ou négatifs, et si consciemment ou inconsciemment, cette personne ne veut pas en subir les effets, elle a droit à un test de Résistance.

Si la victime obtient plus de succès que le test de l'adepte, elle a résisté aux effets du sort. Ce test est signalé dans le descriptif du sort ainsi que les effets en cas de test de résistance réussie.



