

Voici ma modeste aide de jeu pour la Scénariothèque. Elle permet de créer n'importe quel type de perso (il reste encore quelques blancs) de n'importe quel clan ou même un moine, un Impérial, un magistrat d'émeraude.

**Mahuf**  
nguyay@club-internet.fr

---

#### CRABE

--HIDA +1 Force

-Bushî: +1 Constitution

Compétences: Art de la guerre, Connaissance: OM, Défense, Kenjutsu, Méditation, 1 valorisante au choix, 1 de bugei au choix

Honneur: 1.5

La voie du crabe: Ajoute terre aux touchers et aux dommages, ignore les malus de l'armure lourde.

L'impassibilité de la montagne: Chaque jour : un pt de Vide avant les dommages = jet Terre contre ND 20 pour ignorer blessure

Deux pinces, un esprit: Paf et re-paf

Rage berserk: 3pts de blessures = garde un dé de plus pour toucher et dommage ce tour.

L'éternité de la montagne: 1 pt de Vide = 1 action possible, quelque soit l'état

-Berseker +1 Constitution

Compétences: celles d'une école Crabe au choix

NB: Un berseker à Trompe-la-mort.

Honneur:1 (ne peut ni monter ni descendre)

Peut rentrer en transe dans un combat, subit pas malus des dommages et inflige (maîtrise)g(maîtrise.) dés en + pour les dégâts, mais au bout de Terre x2 tours+ rang est complètement hébété (Epuisé)

--HIRUMA +1 Constitution

-Eclaireur: +1 Perception

Compétences: Athlétisme, connaissance: OM, Jijutsu, Discrétion 2, Kenjutsu, Kyujutsu

Honneur: 2

Danser sur le fil du rasoir: ND augmenté de (rang)x5.

Rapide comme le vent: peut courir constitution x 2h à 16 km/h. Doit aussi longtemps.

Sentir l'empreinte du Dieu Sombre: détecte la souillure dans un rayon de (rang)x3m. Réussit tous ses jets d'orientation ds l'Outrem.

Dompter le faucon: attaque 2x contre une créature de l'outremonde. Peut mémoriser parfaitement une image ou scène.

Voile des esprits: 1pt de vide = invisible, si préalablement bien dissimulé

--KUNI +1 Intelligence

-Shugenja: +1 Volonté

Compétences: Calligraphie, Connaissance: OM, Défense, Kenjutsu, Méditation, 1 comp. valorisante au choix, 1 comp. de bugei au choix.

NB: Les Shugenjas Kuni peuvent toucher de la chair morte en privé.

Honneur: 1.5

1 augm gratuite pour les sorts de terre. Commence avec 3 sorts de terre, 2 de feu, 1 d'eau.

-Tsukai-sagatsu: +1 Intuition

Compétences: Athlétisme ou Discrétion, Chasse, Connaissance: OM, Défense, Herboristerie, 2 compétences de bugei au choix  
NB: Les Tsukai-sagatsu Kuni peuvent toucher de la chair morte en public ou en privé.  
Honneur: 1.5

Frapper les ténèbres: frappe 2x. contre créature souillée par l'Outremonde  
Repérer les ténèbres: repère une personne touchée par la souillure dans un rayon de 50m avec jet Intuition+conn:Outremonde ND15  
Vaincre les ténèbres: garde (souillure adversaire) dés en + pour toucher, sinon: gobelins +1d, onis +3/5d, autres +2d.  
Repousser les ténèbres: immunisé contre : maho, peut en faire profiter qqun pd 1 tour avec jet de volonté+conn:tsukai ND 25.  
Anéantir les ténèbres: 1 ennemi corrompu tué par lui = 1 action de plus

--KAIU +1 Perception  
-Ingénieur: +1 Intelligence  
Compétences: ingénierie, pièges, siège, art de la guerre, armurerie, forge, histoire  
Honneur: 2

Techniques:  
Choisit une compétence par rang. A (rang)g(rang) en plus pour tous ses jets de ces compétences.  
Au choix: ingénierie, pièges, siège, art de la guerre, armurerie, forge, artisanat, histoire.

--YASUKI +1 intuition  
-Marchand: +1 Perception  
Compétences: Artisanat, commerce, défense, étiquette, héraldique, jeu, sincérité  
NB: Les Yasuki peuvent utiliser impunément des compétences dévalorisantes non-physiques.  
Honneur: 0.5

Avec jet de Maîtrise + Commerce, peut obtenir objets (voir p.52 de la voie du crabe)

## DRAGON

--MIRUMOTO +1 choix  
-Bushî: +1 choix  
Compétences: Connaissance: shugenja, défense, kenjutsu, méditation, shintao, 1 compétence valorisante ou de bugei au choix.  
Honneur: 2.5

Daïsho: ND + 5  
Force et rapidité: attaque 2x  
Le sang de mes frères: aide ou gêne un shugenja qui le vise avec un Pt de Vide (ND + 5 ou aug. gratuite)  
L'injuste périra: les coups mortels ne comptent pas comme une action  
Le Coeur du Dragon: attaque 3x

--KITSUKI +1 Intuition  
-Magistrats: +1 Perception  
Compétences: Courtisan, Droit, Héraldique, Histoire, Nazodo, Poison ou Herboristerie, une compétence  
Honneur: 2.5

Méthode de Kitsuki: dépense autant de Pts de Vide qu'il veut pour les jets de perception et d'intuition

Sagesse portée par les vents: pour tout jet de perception ou d'intuition, a (rang) augmentations gratuites.

Trouver le chemin: réussit toujours ses jets de: héraldique, nazodo, droit et histoire. Pour des augm. doit faire le jet.

Connaître le rythme du coeur: si a déjà vu une technique, ennemi doit utiliser 1Pt Vide pour utiliser cette technique contre le magistrat.

Les yeux trahissent le coeur: si ennemi a - intuition, n'arrive pas a lui mentir, si a +, le Kitsuki sait si il ment.

--AGASHA +1 Intuition

-Shugenja: +1 choix

Compétences: calligraphie, histoire, méditation, 1 compétence de bugei ou valorisante au choix

Honneur: 2.5

Une augm. gratuite pour tout les sorts de feu. Commence avec 3 sorts de feu, 2 de la terre, 1 d'air.

--TOGASHI +1 Agilité

-Ise-zumi +1 Vide

Compétences: Artisanat, Corps à Corps (kaze-do), Méditation, Nazodo, Shintao, 2 compétences

NB: les ise zumi ne sont pas des samurai

Honneur: 1.5

Obtient un tatouage par rang. Peut payer 8pp pour obtenir 1 tatouage supplémentaire (2 max).

## GRUE

--KAKITA +1 Agilité

-Duelliste +1 Réflexes

Compétences: Etiquette, Iaijutsu, Kenjutsu, Sincérité, Tir à l'arc, une compétence valorisante, Une compétence bugei

Honneur: 3.5

La voie de la grue: utilise Iaijutsu au lieu de Kenjustu. Rajoute Iaijutsu à l'initiative.

Frappe éclair: augmente le ND de tant qu'il veut en duel

Frappe du Vide: utilise autant de points de Vide qu'il veut en duel

Une frappe, deux coups: frappe 2x

Frappe instinctive: opposition vide contre vide avant initiative. Si gagné, frappe gratos ND 5 avant le début du combat

-Artisan +1 Intelligence

Compétences: calligraphie, connaissance: mythes et légendes, étiquette, 1 compétence valorisante au choix, la compétence artistique de leur spécialité.

Honneur: 3.5

Acrobate: 1/Se contorsionne pour se libérer ou aller ds petits passages

2/esquive projectiles 3/intouchable en esquive (ou presque!)

Bouffon: 1/Déconcentre ou concentre qqun 2/Provoque combat par ses bouffonneries

3/Réduculise qqun (perte d'honneur)

Comédien: 1/Se fait passer pour un autre 2/Terrorise cibles 3/Se métamorphose en animal

Conteur: 1/Connaît propriétés d'un objet ou importance d'un évnt 2/Rend une histoire réelle pour public 3/Matérialise une créature

Danseur: 1/(rang)augm° gratos pour Mizu Do, +1 en MizuDo 2/Fascine littéralement public 3/en Mizu Do, peut mieux esquiver

Ikebana: 1/ +1gl à une action 2/fait gagner une augmentation gratuite à une action 3/peut relancer ou faire relancer un jet de dés

Musicien: 1/augmente ND sorts ds un cercle de 10m 2/attire et donne ordres aux animaux 3/fascine littéralement public

Origami: 1/crée petits animaux en papier mobiles 2/rend objets réels 3/crée véritables animaux

Peintre: 1/crée glyphes magiques 2/peut communiquer à distance 3/voyage à travers toiles

Poètes: 1/Crée illusions correspondant au poème 2/Peut transmettre message à distance 3/Donne bonus avant combat

--DOJI +1 Intuition

-Courtisan +1 Intuituion

Compétences: Art oratoire, Courtisan, Héraldique, Manipulation, Sincérité, Compétence valorisante.

Honneur: 3.5

Le présent parfait: peut accorder ou s'accorder (rang de maîtrise+air) faveurs de rang max = rang du pj par aventure. (voir voie de la grue pp. 56-57)

Le murmure de l'âme: peut influencer qqun (colère, tristesse) en réussissant un jet d'opposition d'intuition après 5mn de discussion

L'épreuve de l'honneur: (rang) fois par jour, jet d'opposition d'honneur pour empêcher une cible de réussir une action.

Le don de la Dame: réussit toujours les jets de Oratoire, héraldique, sincérité, courtisan, manipulation, étiquette (sans aug. Possible)

Votre vie m'appartient: victime fait jet de vol. + étiquette contre vol. x 5 (tjrs raté quand vol. victime <). Si raté : devient un allié

--ASAHINA +1 Perception

-Shugenja: +1 Intuition

Compétences: Calligraphie, Etiquette, Méditation, Shintao, Trois compétences valorisantes

Honneur: 3.5

1 augm gratuite pour les sorts d'air. Commence avec 3 sorts d'air, 2 d'eau, 1 de terre.

--DAIDOJI +1 Force

-Garde du corps: +1 Agilité

Compétences: Art de la guerre, Défense (rang 2),Iaijutsu, Kenjutsu, Tir à l'arc, Compétence valorisante ou bugei

Honneur: 2.5

La force de l'honneur: Blessures = (Terre x2) + honneur

Maîtriser le feu intérieur: a automatiquement la meilleure initiative s'il a fait une esquive au tour précédent

Se mouvoir comme une ombre: le ND de l'armure adverse devient un bonus a son propre ND pour être touché

Frapper derrière le voile: attaque 2x

L'harmonie avec son sabre: utilise (rang de l'ennemi) pts vide: ennemi peut pas utiliser ses techniques ce tour (si techniques déjà vues)

## LICORNE

--SHINJO +1 Réflexes

-Bushi: +1 Agilité

Compétences: Chasse, Défense, Equitation 2, Kenjutsu, Naginata, Tir à l'arc (agilité)

Honneur: 2.5

La voie de la Licorne: rajoute son équitation a tous ses jets quand il est à cheval

Danse de la lame: fait une parade: tape pas mais ND= (reflexes+defense+kenjustu)x5.

Les 4 vent soufflent: attaque 2x

Un seul esprit: action physiques à cheval réussies si le ND de base est dépassé

Jongler avec les fortunes: peut relancer les dés (conserve le 2eme résultat)

-Magistrat +1 ?

Compétences ?

Honneur ?

Déchirer le vent: lorsqu'il combat qqun qui - de 2 en honneur : garde un dé en + aux touchers et dommages

Le chemin du prédateur: garde tous ses dés pour jets de chasse et d'enquête (quand il s'agit de chercher)

Chevaucher jusqu'à l'aube: peut tenir avec 3 heures de sommeil/nuit pdt (terre/2)semaine. Puis faut 3 h. en + pendant (semaines)nuits

Justice expéditive: attaque 2x

Bénédiction de la Ki-Rin: ennemis d'honneur=0; 4 ou 5 peuvent pas garder meilleur dé aux touchers et dommages

--OTAKU +1 Agilité

-Vierge de bataille: +1 Réflexes

Compétences: Equitation 2, Défense, Kenjutsu, Art de la guerre, Tir à l'arc monté, une compétence valorisante ou de bugei au choix

Honneur: 2.5

Chevaucher dans l'harmonie: garde un dé de plus pour tous ses jets à cheval

Le vide de la guerre: peut transférer son ND à son initiative

Percevoir le vent: soustrait son rang de maîtrise aux dommages subis à chaque coup

Le vent que rien n'arrête: attaque 2x. avec une lance. Les coups mortels ne comptent pas comme une action (marche une fois)

La bénédiction d'Otaku: peut relancer 1 dé < au trait concerné (1x /tour)

--IDE +1 Perception

-Diplomate: +1 Intuition

Compétences: Equitation, Etiquette, Droit, Kenjutsu, Sincérité, Commerce, Courtisan

Honneur: 2.5

Le coeur parle: ajoute son honneur à tous jets sociaux. Peut faire un jet d'étiquette ND 20 pour éviter tout faux pas en milieu inconnu

Le coeur écoute: jet d'intel.=se souvient de ce qu'il veut. Percep°+étiquette = apprend info sur interlocuteur

Quand les voiles se lève: jet d'intuition contre (vide+sincérité)x5 : agit avant tout le monde quand tension monte soudain (pas surpris)

Quand le voile tombe: on ne peut utiliser Sincérité contre lui et opposition enquête contre sincérité pour connaître la vérité.

L'impassible main de la paix: si menace pas, ennemi doit faire opposition volonté contre Vide g Intuition pour taper dessus.

--MOTO +1 VIDE (reçoit automatiquement le dédavantage Malédiction Moto)

-Bushî: +1 Volonté

Compétences: Tir à l'arc (agilité), Défense, Equitation, Chasse, Kenjutsu, Méditation, Connaissance: OM

Honneur: 1.5

La pureté du souffle: ajoute son rang à ses jets de: compétences, dommages et son ND.

Affronter l'ennemi intérieur: détecte la présence des créatures et terres de l'OM avec jet d'Intuition

La justice ce de nos ancêtres: Attaque deux fois (en assaut uniquement)

Venger les nôtres: peut dépenser deux points de vide pour toutes ses actions.

Peut choisir d'en utiliser après son jet

Blessé mais vaincu: épuisé et coma deviennent -4, mort 3 x-5, puis 3 x-6 etc.

Si est à plus de -4 (Vide) tours, il meurt.

--IUCHI +1 Intuition

-Shugenja: +1 Perception

Compétences:

Honneur:

1 augm gratuite pour les sorts d'eau. Commence avec 3 sorts d'eau, 2 de feu, 1 de la terre.

LION

--AKODO +1 Perception

-Bushî: +1 Force

Compétences: Art de la guerre, Barde, Défense, Kenjutsu, Histoire, Kyujutsu, 1 compétence valorisante au choix

Honneur: 3.5

La voie du Lion: ignore l'armure adverse ou a une augmentation gratuite

La force de la pureté: Ajoute honneur aux touchers et aux dommages

Par la force de mes ancêtres: Frappe 2x

La main du destin: toujours ciblé, pas la peine d'augmenter le ND (la tête la tête la tête la tête)

L'ultime leçon: si seulement le ND de base est dépassé, l'action est réussie (sans les augmentations)

-Tacticien +1 ?

Compétences: ?

Honneur: 3.5

Techniques identiques à celles de l'école de bushi Akodo.

--MATSU +1 Force

-Bushî: +1 ?

Compétences: ?

Honneur: 3.5

Le rugissement du Lion: le bushi inflige une peur de: rang + 1

La fureur de Matsu: En assaut, +1 attaque

Aux côtés des mes ancêtres: En assaut, lance (rang d'honneur) dés d'initiative

Les griffes du Lion: Attaque 2x, 3x en assaut.  
Le courage de Matsu: Ignore (rang d'honneur) niveaux de blessures en assaut. Ne marche pas pour: épuisé, coma, mort.

--IKOMA +1 ?  
-Barde +1 ?  
Compétences: ?  
Honneur: ?

A chaque rang, choisit un samurai à accompagner, et va ensuite voir son daimyo et fait un jet de barde + intelligence contre un ND de Gloire du samurai x 5. S'il est réussi, le samurai gagne (rang du barde) points de gloire et le barde le même nombre de points d'honneur et le samurai devient une Relation Majeure du barde.

--KITSU +1 Intelligence  
Shugenja: +1 Intelligence  
Compétences: Calligraphie, Etiquette, Héraldique, Histoire, Méditation, 1 compétence valorisante et de bugei au choix.  
Honneur: 3.5

1 augm gratuite pour les sorts d'eau. Commence avec 3 sorts d'eau, 2 de feu, 1 de la terre.

-Sodan-senzo: +1 ?  
Compétences: ?  
Honneur: ?  
NB: Les Sodan-senzo doivent avoir l'avantage Sang pur.

Au lieu d'avoir des sorts, le sodan senzo connaît le monde des esprits. Il peut sentir les ancêtres, communier avec les ancêtres, invoquer les ancêtres (ils <<ont>> un ancêtre dont le coup en PP est égal ou inférieur au rang de maîtrise du shugenja pour une durée limitée).

## PHENIX

--ISAWA +1 Intuition  
-Shugenja: +1 Vide  
Compétences: Calligraphie, Enquête, Méditation, Shintao, Théologie et 2 compétences valorisantes au choix.  
Honneur: 2.5

Les shugenjas Isawa peuvent choisir n'importe quels sort (jusqu'à 7) mais de 3 éléments différents. 1 augmentation gratuite pour tous les rituels. Peuvent utiliser autant de pints de vide qu'ils veulent pour leurs sorts.

-Tensai: +1 dans un trait de l'anneau de spécialité (feu, air, eau, terre)  
Compétences: Calligraphie, Enquête, Méditation, Shintao, Théologie et 2 compétences valorisantes au choix.  
Honneur: 3

Un tensai choisit 3 sorts dans son élément spécialisé (au choix à la création du perso). Il en choisit 2 dans son élément secondaire (idem), et un seul dans un autre élément. Il bénéficie de (rang de maîtrise) augmentations gratuites pour tout ses sort de son élément primaire, n'a ni bonus ni malus pour son élément secondaire mais a (rang de maîtrise moins 1)x5 en plus du ND de base pour ses autres sorts.

-Ishiken: +1 ?

Compétences: Calligraphie, Enquête, Méditation, Shintao, Théologie et 2 compétences valorisantes au choix.

Honneur: 3

Doit avoir l'avantage Ishiken-Do.

Peut lancer des sorts du vide (voir la voie du phénix)

--SHIBA +1 Intelligence

-Bushi: +1 Intelligence

Compétences: Cérémonie du thé, Défense, Kenjutsu, Méditation, Shintao, Théologie, 2 compétences valorisantes au choix.

Honneur: 2.5

La voie du phénix: ajoute vide au toucher et au dommages. Utilise autant de points de vide qu'il veut.

Jongler avec les éléments: augmente ou baisse de 5 un ND dont il est la cible avec 1 PV.

Ne faire qu'un avec le rien: 1 Pt Vide = 1 action en plus

Etre partout et nulle part à la fois: attaque 2x

Ne faire qu'un avec le tout et le rien: 1Pt Vide = remplace un trait ou un compétence par le vide 1 tour

--ASAKO +1 Perception

-Henshin +1 ?

Compétences: ?

Honneur: ?

A chaque rang, choisit une énigme. Jet d'Anneau ND maîtrise x5, maximum (anneau) fois par jour

Enigme de la Terre: ignore effets de (rang + Terre) blessure, ou en soigne autant chez qqun

Enigme de l'Eau: lance (maîtrise + Eau) dés en + pour jets de Perception

Enigme du Feu: lance (maîtrise + Feu) dés en + pour combat à mains nues

Enigme de l'Air: lance (maîtrise + Air) dés en + pour jets sociaux

Au rang 5 devient un PNJ nommé Fushiai (immortel et puissant)

## SCORPION

--BAYUSHI +1 Agilité

-Bushi +1 Intelligence

Compétences: Défense, Discrétion, Iaijutsu, Kenjutsu, Poison, Sincérité, Kyujutsu.

Honneur: 1.5

La Voie du Scorpion: lance et garde 2 dés en initiative

Les pinces et le dard: fait une feinte= jet Agilité+kenjutsu ND réflexes x5, au prochain tour ND 5 pour toucher si réussi

Frapper à la queue: Agilité + kenjutsu contre compétence arme x5, désarme si réussi, ND+10=rattrappe l'arme

Frapper de dessus et frapper de dessous: 2 coups par tour

Les pinces retiennent, le dard frappe: peut déclarer les augmentations après avoir tapé

-Courtisans +1 ?

Compétences: ?

Honneur: 1.5

La faiblesse est ma force: lors d'un jet d'opposition sociale, a (PP désavantages adversaire/ 2) augmentation gratuites

Sous la surface: après 10mn de discussion, jet d'opposition d'intuition = si réussi, connaît trait le + faible de son interlocuteur  
Les secrets sont tels des marques de naissance: jet d'opposition Intuition pd conversation = si réussi, connaît un désavantage interloc.  
La douce piqûre de la critique: jet d'opp. Intui°+rang / Intui° = si réussi, connaît secret honteux de interlocuteur (avantage chantage)  
Bas les masques: campagne de diffamation= fait gagner Mauvaise Réputation (coût 2pts Vide), Obligation (4) ou Ennemi Juré (4)

--SHOSURO +1 Intuition  
-Comédien +1 ?  
Compétences: ?  
Honneur: 1.5

Un scorpion a mille coeurs: ajoute rang de maîtrise à Intuition pour :  
persuader, influencer, mentir  
La piqûre du Scorpion: pas limité à (Vide) augmentations pour frapper qqun par surprise (ND 5)  
Les mille masques: apprend à incarner de nouvelles personnalités (et les compétences qui vont avec), 1/rang à partir du 3e

--SOSHI +1 Intuition  
-Shugenja +1 Intuition  
Compétences: Calligraphie, Courtisan ou Etiquette, Méditation, Sincérité, Théologie ou Shintao, deux compétences valorisantes au choix.  
Honneur: 1.5

1 augmentation gratuite pour les sorts d'air. Commence avec 3 sorts d'air, 2 sorts d'eau, 1 du feu.

--YOGO +1 ?  
NB: Toutes personne issue de la famille Yogo acquiert la Malédiction Yogo.  
-Shugenja: +1 ?  
Compétences: ?  
Honneur: 1.5

1 augmentation gratuite pour les sorts de glyphes. Commence avec 3 sorts d'air, 2 sorts d'eau, 1 du feu.

#### LIGNEE IMPERIALE

--MIYA +1 Intelligence  
-Shisha (héralts): +1 Perception  
Compétences: Courtisan, Défense, Diplomatie, Equitation, Etiquette, Héraldique  
Honneur: 2.5

La voix de l'Empereur: Compétences sociales: (rang) dés en plus. ND pour être touché monté de (rang)x5 en fuyant.  
Les yeux de l'Empereur: Réussit tous ses jets de héraldique. Gagne 1 Connaissance du terrain par rang.  
La main de l'Empereur: Il faut un point de Vide pour l'attaquer s'il ne fait pas de geste de menace. Affecte ses compagnons.  
La gloire de l'Empereur: jet d'intuition + rang contre volonté + rang pour que l'ennemi batte en retraite.  
La bénédiction de l'Empereur: Ne peut pas attaquer volontairement qqun de ce rang.

--OTOMO +1 ?  
Emissaire: +1 ?

Compétences: ?  
Honneur: ?

La destinée n'a pas de secret: rang x par semaine, peut savoir qqch d'important grâce à ses contacts

La voix de mon seigneur: si qqun est en désaccord, perd (rang du PJ) pts d'honneur. Peut faire circuler rumeurs diffamantes.

Scinder les étoiles: jet d'int.+ rang: crée par des propos innocents des conflits (exactement côté le méchant dans la Zizanie (Astérix))

La protection de l'Empereur: Impossible de l'attaquer sauf si: Gloire de 7, ou autorisation du Champion, du Daimyo Otomo.

Les vertus du commandement: 1 pt de vide = ordre qu'on ne peut esquiver ; pour les ordres déments, utiliser 2 pts de vide.

--SEPPUN +1 ?

Garde du Corps: +1 ?

Compétences: ?

Honneur: ?

Jamais dans les ténèbres: Fait ses jets de volonté/honneur avec (rang)g(rang) en plus.

Les nuages se dissipent: au 1er tour jette (perception)g1 en plus pour taper. En embuscade n'est pas surpris avec un jet de perception.

La lumière du soleil apparaît: jet d'honneur contre Intuition x5 pour voir toutes illusions, magiques ou non. Marche pour les objets.

La vitesse du ciel: 2 actions par tour

Le ciel ne tombe jamais: à 5 mètres de la personne qu'il protège peut encaisser les dégâts à sa place.

(les techniques suivantes peuvent être prises en supplément par des Magistrats d'Emeraude de rang 3 au minimum)

La méthode de Saibankan: 1 pt de vide, réussit forcément un jet de: Courtisan, droit, enquête, héraldique, sincérité. 10 XP.

Pour l'Empire: 1 pt de vide=blesse l'ennemi en dommages complets pour (rang d'honneur)tours. 15 XP.

En son nom: pour une action dans le cadre de sa mission, a (rang d'honneur) aug. gratuites. 20 XP.

CONFRERIE DE SHINSEI +1 Vide

--LES MOINES

Un moine a une gloire fixe de 2. Il n'est pas considéré comme un samurai sans l'avantage né dans un clan. Il peut choisir 3 kiho, plus acheter des kiho coutant le double de leur niveau de maîtrise en pp (pas de limite). A chaque rang supplémentaire, un moine peut choisir 2 kiho de plus. Un moine ne peut pas avoir un kiho dont la maîtrise est supérieure à (rang du moine) + (rang de l'anneau concerné). Les règles des kiho (et les kiho) sont pp. 54 à 65 de la Voie de Shinsei. De plus chaque personnage peut choisir un des temples suivants (si il ne le fait pas, il choisit ses compétences, a un rang dhonneur de 2.5, n'a pas de bonus lié au temple).

-Les quatre Temples

Compétences: Jiujutsu, Courtisan, Etiquette, Méditation, Shintao, Zanjii, une compétence au choix.

Honneur: 2.5

Bonus: + 1g0 pour l'utilisation d'une compétence valorisante.

-Le Temple des Sept Fortunes

Compétences: Atemi, Jiu-jutsu, Histoire, Méditation, Shintao, une connaissance et une compétence valorisante au choix.

Honneur: 2.5

Bonus: 1 kiho de base de plus.

-Le Sanctuaire des Sept Tonnerres

Compétences: Jiu-jutsu, Jeûne, Méditation, Montagnard, Shintao 2, Zanj

Honneur: 3.5

Bonus: Si le moine choisit tous ses kiho dans un seul élément, sa maîtrise dans cet élément est d'un rang plus élevé.

-Le Temple d'Osano-Wo

Compétences: Art de la guerre, Méditation, Shintao, 2 compétences de bugei, une compétence de Corps à corps au rang 2.

Honneur: 1.5

Bonus: ces moines gardent 1 dé de dommages de plus à mains nues, ont gratuitement une arme au choix.

-Le Temple de Kaimetsu-Uo

Compétences: Kaze-do, Défense, Jeûne, Méditation, Shintao, une compétence au choix.

Honneur: 2.5

Bonus: avantage Quelconque gratuit.