

# 7<sup>E</sup> MER CATHAY<sup>®</sup>



L'ÉPÉE-QUI-DONNE-LA-VIE  
ET L'ÉPÉE-QUI-DONNE-LA-MORT



# L'ÉPÉE-QUI-DONNE-LA-VIE ET L'ÉPÉE-QUI-DONNE-LA-MORT

## VERSION ORIGINALE - CRÉDITS

**DÉVELOPPEMENT ET CONCEPTION**  
MIKE CURRY et JOHN WICK

**BASÉ SUR LE SYSTÈME CRÉÉ PAR**  
MIKE CURRY, ROB JUSTICE et JOHN WICK

**DIRECTEUR DE CRÉATION**  
LEONARD BALSERA

**RÉDACTION ET  
DÉVELOPPEMENTS ADDITIONNELS**  
JAMES MENDEZ HODES et SHOSHANA KESSOCK

**RÉVISION**  
AMANDA VALENTINE

**DIRECTION ARTISTIQUE PRINCIPALE**  
MARISSA KELLY

**MAQUETTE ET GRAPHISME**  
THOMAS DEENY

**CONCEPTION DES LOGOS**  
MIGUEL ÁNGEL ESPINOZA

**ILLUSTRATEURS**  
GIORGIO BARONI, CHARLIE CREBER et SHEN FEI

**PERSONNEL AUXILIAIRE**  
MARK DIAZ TRUMAN

## VERSION FRANÇAISE - CRÉDITS

**COORDINATION ÉDITORIALE**  
VINCENT LELAVECHEF et FRÉDÉRIC MEURIN

**TRADUCTION**  
FLORIAN CANGELOSI

**MAQUETTE**  
DELPHINE 'GINI' et JOSSELIN GRANGE

**RELECTURE**  
JUSTINE L. BOUDET et CONSTANCE 'DESTINY'



**7TH SEA** is a Registered Trademark of Moon Design Publications, and is used with its permission. 7th Sea is published in English by Chaosium Inc. [www.chaosium.com](http://www.chaosium.com)

The names, descriptions and depictions applied to this product are derived from works copyrighted by and include trademarks owned by Moon Design Publications and may not be used or reused without its permission.

2023 Studio Agate pour la version française sous licence Chaosium. Agate RPG est une marque d'Agate Éditions. Agate Éditions, 13 Boulevard de la République, 92250 La Garenne Colombes, France. Contact, question, distribution: [team@studio-agate.com](mailto:team@studio-agate.com) Dépôt légal: 2023 - ISBN: 978-2-491139-27-8 - Imprimé en Europe.



# QU'EST-CE QUE 7<sup>E</sup> MER : CATHAY ?

## UNE TERRE D'AVENTURES

De l'autre côté de la Terra, loin des royaumes familiers de la Théah, se trouve l'Orient. Les terres du Cathay représentent près de la moitié du monde, et forment une riche tapisserie de royaumes liés par l'aventure, l'exploration, l'intrigue et le commerce. Dans cette région se croisent des guerriers zen, des samourais et des chamanes animistes. Tous répondent à l'Appel de l'aventure qui vibre dans l'air.

Toute cette partie du monde de 7<sup>E</sup> MER est prête à être explorée. Allons l'étudier d'un peu plus près...

## CATHAY

Le Cathay est le nom des terres qui s'étendent à l'est de l'Ifri, de l'Ussura et de l'Empire du Croissant. Cette région est constituée de nombreuses Nations, chacune ayant des points communs avec des territoires d'Asie, d'Australie et du Pacifique du XVII<sup>e</sup> siècle. Si ces lieux peuvent rappeler d'autres pays, le Cathay est une région aux montagnes et aux mers infestées de Monstres, où les dieux marchent parmi les mortels et où les esprits communiquent avec les guérisseurs et les mystiques au travers de reliques anciennes et de visions. Partout, le Chant du monde pousse les gens à répondre à ce qu'ils ressentent au plus profond de leur âme et qu'il serait presque impossible d'ignorer : l'Appel de l'aventure.

## L'Appel de l'aventure

En Orient, le Héros a une place différente de celle qu'il occupe en Théah. L'Appel de l'aventure est ainsi bien réel, se manifestant comme un besoin spirituel d'accomplir sa destinée au terme d'un voyage. Il ne s'agit pas d'une métaphore, mais bien d'une pulsion irrésistible : le devoir résonne en lui avec plus d'intensité que ses propres désirs. Le Chant du monde réunit les Héros pour qu'ils accomplissent ensemble leurs grandes destinées.

En Théah, le Héros suit sa propre voie.

Au Cathay, le Héros sert le Monde.

En Théah, l'honneur est personnel.

Au Cathay, il confine au surnaturel.

## Expansion et exploration

Les Nations du Cathay ont été bâties par des civilisations riches dont l'histoire est vieille de plusieurs millénaires. Lorsque les Nations de Théah étaient encore toutes jeunes, l'Empire de Shenzhou était déjà aussi ancien que les montagnes.

Néanmoins, si les fondations de chacun de ces royaumes ont été bâties il y a fort longtemps, un vent nouveau d'expansion et d'exploration souffle à travers tout l'Orient. Chaque Nation se tourne désormais vers la mer pour revendiquer de nouveaux territoires, colonisant de nouvelles îles dans la mer Orientale et voyageant jusqu'à des terres encore plus lointaines.

## Les mers du Cathay

Une bonne part du cœur de l'Orient se trouve dans ses mers. Les pirates naviguent sur la mer Orientale, cherchant à faire fortune en dépouillant des navires venant d'une douzaine de pays différents. Ces bandits sont souvent à couteaux tirés, mais ils savent également mettre leurs rancœurs de côté et s'allier pour accomplir des objectifs communs. Sur terre, les règles de la société, de la Nation et de la famille lient chaque individu à ses devoirs et responsabilités, mais sur les flots, les pirates poursuivent leur propre destinée.

En mer, l'Appel de l'aventure ouvre sur tout un monde de possibilités pour les bretteurs de tout le Cathay, tous s'empressant de mettre la main sur ce qu'ils désirent et de revendiquer un bout de ce nouveau monde que l'on ne cesse de découvrir.

## Intrigues et alliés

Les relations diplomatiques et les intrigues de cour forment une danse délicate à travers les terres du Cathay. Chaque Nation est à la veille de changements explosifs, prête à affirmer sa suprématie sur ses voisins, que ce soit par l'expansion de ses frontières, la supériorité navale, ou la puissance militaire brute.

Tandis que ces batailles sont menées par des flottes et des armées, les négociations et la manipulation lient les cours de Cathay en un kaléidoscope politique, un mouvement perpétuel d'alliances, de rivalités et de querelles. Il est aisé de changer le monde, dès lors, bien sûr, que l'on parvient à s'allier avec le bon daimyo, calmer la colère du bon moine errant ou s'asseoir pour prendre le thé avec un dieu ayant pris forme humaine.

## La Sorcellerie

La Sorcellerie est différente en Orient, mais elle demeure toujours très emblématique du monde de 7<sup>E</sup> MER. Ancrée dans une tradition monastique et des pratiques spirituelles profondes, elle fait partie de la vie dans l'ensemble – ou presque – du Cathay.

Des *parle-esprits* de Kammerra aux moines guerriers de Shenzhou, la Sorcellerie n'est jamais très loin.

## LES NATIONS DE L'EST

Si jadis, la Théah était le seul monde connu, les royaumes du Cathay ajoutent une région diverse et riche à l'univers de 7<sup>E</sup> MER. Une description plus détaillée de chacune des Nations peut être trouvée dans le LIVRE DE BASE de 7<sup>E</sup> MER : CATHAY.

### L'Agnivarsie

Aussi connue sous le nom de **Terre des dix mille dieux**, l'Agnivarsie était jadis sous la domination de l'Empire du Croissant, mais a acquis son indépendance il y a bien longtemps. C'est une terre fertile composée de minuscules royaumes qui luttent pour maintenir unies une douzaine de cours différentes au milieu de jungles denses et mystérieuses. Là-bas, les Héros marchent cachés au milieu du peuple. Ils ont reçu le sang des dieux, et sont prêts à laisser leur marque sur cette terre au destin incertain.

### Le Fuso

Le Fuso est une puissante Nation réputée pour sa force militaire et ses conquêtes. Ses samourais sont parmi les guerriers les plus craints de l'Orient. Une Nation entièrement vouée à l'art de la guerre ne peut jamais être complètement en paix, et le Fuso est sur le point de prendre l'ascendant sur ses voisins... si ses dignitaires arrivent à désigner un dirigeant.

### Le Han

Jadis le centre culturel de l'Orient, le Han a été absorbé par l'Empire Shenzhou et n'est à présent plus qu'une de ses provinces. Son roi est peut-être fou, mais le peuple de Han est toujours dévoué à la sagesse et la beauté, et il cherche en secret à rendre sa liberté à son pays.

### Le Khazari

Jadis maîtres incontestés du continent oriental, les Khazaris traversent désormais une période éprouvante. Ce sont notamment des bouleversements religieux qui ont divisé leurs meneurs, les khans, et qui les empêchent actuellement de s'unir contre l'agresseur shenois. Les tribus de cavaliers ont dû céder à l'envahisseur leur frontière sud, et l'ennemi continue de grignoter inexorablement leurs terres et leurs ressources.

### Les îles Kiwa

Les îles Kiwa sont des îles Nations réparties sur toute la partie sud de la mer Orientale. Leurs habitants cherchent à explorer et revendiquer les autres îles découvertes sur tout l'océan. Quiconque contrôle le plus de terres décidera du sort des royaumes de Kiwa, de leurs peuples et de leur avenir. Cependant, les Monstres qui émergent du fond des mers mettent en danger tous les marins des Îles, et peut-être même tout le Cathay.

### La Kammerra

L'immense et mystérieuse Kammerra est une terre à la nature double. Foyer de Monstres gigantesques, d'animaux colossaux et de forces surnaturelles féroces, c'est une contrée mortelle, marquée par les raz-de-marée et de profondes jungles hostiles. Et pourtant, au-delà de ses côtes et des premières apparences se trouve un monde d'esprits aussi réel pour les habitants locaux que le monde matériel, un foyer qu'ils se doivent de préserver.

### La Nagaja

Lentement englouti par la jungle, le royaume autrefois glorieux de la Nagaja n'est plus que l'ombre de lui-même. Désormais divisée en cinq cités-États, chacune dirigée par son propre monarque ambitieux, la Nagaja est une riche mosaïque de demi-monstres, de généraux en quête de gloire et d'intrigues.

### La Shenzhou

La Shenzhou est la Nation la plus vaste de tout le Cathay, jouissant d'une géographie et de peuples variés, et son empereur a des plans tout aussi grands pour le continent sur lequel il compte bien régner. Après avoir conquis le Han à l'est, l'empire a envahi le Khazari au nord, mais des rébellions doublées d'une révolution spirituelle et philosophique menacent pour l'heure sa stabilité.

# ACTION & DRAME

Ce chapitre traite de la façon dont vous résolvez les Risques dans 7<sup>e</sup> MER : CATHAY.

Les Risques sont les actions importantes capables d'influencer le récit. Nous y évoquerons les Caractéristiques, les Compétences, les points d'Héroïsme, les Mises. Nous terminerons en expliquant comment gérer les Conséquences et les Opportunités.

## Caractéristiques

C'est sur les Caractéristiques que repose la résolution d'actions dangereuses et risquées. Dès lors que l'issue de l'action d'un personnage est incertaine, on fait usage de ses Caractéristiques. Un rang élevé indique que le Héros en tire une grande partie de sa motivation et de sa raison d'être.

Les Caractéristiques décrivent la force motrice du Héros. Chacune est assortie d'un Rang compris entre 2 et 5 qui représente l'aptitude de votre Héros: plus le Rang est élevé, plus la Caractéristique est forte.

Il y a au total sept Caractéristiques, mais chaque Héros n'en possède que cinq. Passons-les en revue.

La **Compassion** rend compte du sens de la miséricorde, de la sympathie et de la bonté présent en votre Héros.

L'**Honnêteté** représente la valeur qu'il accorde à la sincérité, à la justice et à la probité.

La **Joie** représente l'importance qu'il attache au bonheur, à l'amusement et au confort.

La **Loyauté** mesure la valeur qu'il donne à la fidélité, à la dévotion et aux allégeances personnelles.

La **Paix** représente l'importance qu'ont l'harmonie, le calme et la concorde pour votre Héros.

Le **Respect** mesure la valeur de la dignité, de la maîtrise de soi et de la discipline pour votre Héros.

La **Sagesse** dénote l'importance qu'il confère au savoir, à l'apprentissage et, d'une manière générale, aux « vérités universelles ».

## NOUVELLES RÈGLES

Ce Kit d'introduction possède quelques nouveautés et variations par rapport aux règles de 7<sup>e</sup> MER : DEUXIÈME ÉDITION. Si vous remarquez une nouvelle mécanique que vous appréciez dans cet ouvrage, intégrez-la à vos parties théâtrales. Si vous aimez davantage les Caractéristiques du Cathay que celles de la Théah, utilisez simplement celles-ci. De même, si vous appréciez la mise à jour des règles des Escouades de Brutes, servez-vous-en lors de vos sessions en Théah. Ces nouvelles règles sont totalement compatibles.

## Compétences

Les Compétences représentent l'entraînement et l'éducation de votre Héros. Comme les Caractéristiques, elles se mesurent en Rangs. Plus leur Rang est élevé, plus elles sont efficaces. Les Compétences permettent aux Héros de surmonter difficultés et dangers et se combinent généralement aux Caractéristiques.

### Armes blanches

Armes blanches s'utilise pour attaquer au moyen d'une arme, qu'il s'agisse d'une épée, d'une hache, d'un marteau ou d'un couteau. Armes blanches permet aussi d'évaluer la qualité d'une lame ou d'une arme.

### Art militaire

Art militaire s'utilise pour mettre en œuvre votre expertise tactique, par exemple afin de faire une brèche dans les défenses d'un château. Art militaire permet également de diriger une armée au combat.

### Athlétisme

Athlétisme s'utilise pour traverser une pièce en se balançant à un lustre, bondir de toit en toit, esquiver des chutes de débris ou grimper au mât d'un navire.

### Bagarre

Bagarre s'utilise pour donner des coups de poing ou de pied à un adversaire, ou encore se saisir de quelqu'un pour le traîner dans une ruelle.

### Dissimulation

Dissimulation s'utilise pour se faufiler à travers une pièce obscure sans que les gardes en faction ne vous repèrent. Dissimulation permet aussi de cacher une arme ou un objet et d'éviter qu'on ne le découvre si l'on vous fouille. Vous pouvez également l'utiliser pour attaquer sournoisement une victime, avec une arme ou à mains nues. Dissimulation sert enfin à élaborer un déguisement ou à camoufler un lieu.

### Empathie

Empathie s'utilise pour jauger la sincérité d'autrui. Empathie permet aussi d'évaluer l'état d'esprit de quelqu'un: effrayé, nerveux, en colère...

## Équitation

Équitation s'utilise dans le cas d'une poursuite échevelée en attelage. Équitation permet aussi de chevaucher au galop en pleine forêt.

## Érudition

Érudition s'utilise pour débattre avec enthousiasme de certains sujets que vous connaissez, d'expérience ou grâce à vos études. Érudition permet aussi de faire usage de vos connaissances pour répondre à des questions dans bien des domaines. Cette Compétence s'utilise enfin pour soigner des blessures en recourant à votre formation médicale.

## Intimidation

Intimidation s'utilise pour forcer quelqu'un à vous obéir en le menaçant, que ce soit physiquement ou par d'autres moyens. Intimidation permet aussi de faire déguerpir vos ennemis avant qu'ils n'aient l'occasion de frapper.

## Persuasion

Persuasion s'utilise pour faire appel aux bons sentiments d'autrui. Persuasion permet aussi d'assurer à votre interlocuteur que vous êtes complètement honnête avec lui et qu'il peut vous faire confiance.

## Protocole

Protocole s'utilise pour savoir quel convive aborder et lequel éviter lors des soirées de la haute société. Utilisez cette Compétence pour manipuler les conventions sociales à votre guise, faire pression sur quelqu'un pour qu'il garde le silence, ou au contraire qu'il passe aux aveux.

## Représentation

Représentation s'utilise pour captiver un public grâce à vos talents d'artiste. Représentation permet aussi de transmettre un message particulier aux spectateurs, voire de susciter une émotion spécifique: les faire rire grâce à vos facéties, leur tirer des larmes en jouant un personnage tragique, les stimuler grâce à un discours galvanisant, etc.

## Subornation

Subornation s'utilise pour soudoyer quelqu'un et le pousser à agir au mépris du bon sens. Subornation permet aussi de convaincre autrui de vous accorder « un moment d'intimité. »

## Tir

Tir s'utilise pour pointer un pistolet sur quelqu'un et presser la détente. Tir permet aussi de projeter un poignard au milieu d'une pièce bondée avec une parfaite précision, qu'il s'agisse de toucher une personne ou un objet.

## Vigilance

Vigilance s'utilise pour examiner une scène de crime ou à fouiller le bureau d'un Scélérat en quête d'indices. Vigilance permet aussi de remarquer d'infimes détails au premier coup d'œil.

## Vol

Vol s'utilise pour faire les poches de quelqu'un sans qu'il s'en rende compte. Vol permet aussi de crocheter une serrure, de percer un coffre ou de vous livrer à d'autres activités louches de ce genre.

## Risques

Quand votre héros entreprend une action dangereuse ou cruciale (que l'on nomme un Risque), il lance les dés. Les activités courantes, comme enfiler ses bottes, déambuler dans la rue, ouvrir une porte, etc. ne présentent aucun risque et ne nécessitent pas de jet de dés. Toutefois, selon le contexte, elles peuvent devenir des Risques, par exemple si la pièce est en feu.

Dans 7<sup>e</sup> MER: CATHAY, un Risque se compose de trois éléments importants: l'Approche, les Conséquences et les Opportunités.

## L'Approche

L'Approche est la méthode que choisit votre Héros pour résoudre un problème. Elle définira la Compétence et la Caractéristique utilisées, et déterminera également la façon dont vous allez agir au fil de la Scène.

Si vous avez du mal à définir votre Approche, posez-vous ces questions: « Pourquoi suis-je en train de faire ça? Qu'est-ce que je veux? Comment puis-je l'obtenir? »

Il est important de garder à l'esprit qu'une Approche n'est pas une action unique, mais plutôt un angle d'attaque. Vous ne voyez pas quelle est la différence?

« Je vais le frapper au visage » est une action.

« Je vais le cogner jusqu'à ce qu'il perde connaissance » est une Approche.

Ne vous laissez pas restreindre par les embûches sur votre chemin: si votre plan d'attaque consiste à se faufiler dans le château du seigneur, mais qu'il vous faut tout d'abord assommer un garde en faction devant une poterne, mieux vaut choisir « Dissimulation » comme Approche plutôt que « Bagarre », et ce même si vous risquez de devoir Improviser lors de votre première action.

## IMPROVISER

Les joueurs ne sont pas forcés d'utiliser leurs Mises conformément à leur Approche. Un Héros peut improviser.

Quand un Héros souhaite entreprendre une Action qui dépasse du cadre de la Caractéristique ou de la Compétence utilisée en début de Séquence, il doit dépenser 1 Mise supplémentaire. C'est au MJ de décider si l'Action en question dépend ou non de la Compétence initiale.



### LANCER LES DÉS

Lorsque votre Héros prend un Risque, lancez un nombre de d10 égal à la combinaison adéquate de Caractéristique + Compétence.

Ensuite, additionnez les résultats obtenus par tranches de 10. Chacune de ces tranches de 10 vaut 1 Mise. Par exemple, 2+8 vaut 1 Mise, 5+5 vaut 1 Mise, 1+3+6 vaut 1 Mise. Dès que vous obtenez un résultat d'au moins 10, arrêtez d'additionner.

Si une addition donne un total supérieur à 10 (7+2+2), elle représente toujours 1 Mise. En revanche, s'il vous reste des dés dont le total est inférieur à 10 (6+2), vous ne pouvez pas vous en servir pour constituer 1 Mise.

Chaque dé ne peut être utilisé que pour constituer une seule et unique Mise.

### Les Conséquences

Les Risques s'accompagnent de Conséquences. Celles-ci représentent tout ce qui peut nuire à votre héros ou le perturber lorsqu'il entreprend son Risque. En traversant une pièce en flammes à toutes jambes, votre Héros risque de prendre feu: c'est une Conséquence. Une poutre enflammée peut lui tomber dessus: c'en est une autre. Son identité secrète peut également être découverte par

des témoins indiscrets qui pourraient en faire part à ses ennemis. Ou encore, en sautant de toit en toit, il peut se tordre la cheville ou faire du bruit et attirer des ennemis.

Une fois que vous avez déclaré vos intentions, plus moyen de revenir en arrière: vous devez en assumer les Conséquences potentielles. La plupart des Risques s'accompagnent d'une Conséquence, voire de deux, mais les Risques les plus périlleux peuvent en compter jusqu'à trois ou quatre.

### Les Opportunités

Il arrive également qu'une Opportunité se présente lorsqu'un joueur annonce son Approche. Il s'agit d'une aubaine que le Héros peut exploiter... s'il saisit sa chance. Croiser le regard d'un pirate pour engager un Duel représente une Opportunité. Repérer un allié dans la rue pendant une poursuite à pied en représente une autre. Il peut aussi s'agir de tomber sur un pistolet contenant une balle juste au moment où vous vous trouvez à court de munitions.

Quand vous annoncez votre Approche, le MJ présente les Opportunités qui s'offrent à vous. Tous les Risques n'en comportent pas forcément, mais certaines situations particulièrement intenses peuvent s'accompagner d'une ou deux Opportunités.

## Brio

Dès lors que les Héros prennent un Risque, ils ont tout intérêt à varier leurs tactiques et à décrire leurs Actions de façon intéressante, Héroïque et classe.

Chaque fois que vous utilisez une nouvelle Compétence (une Compétence dont vous ne vous êtes pas encore servi lors de cette Scène), vous gagnez un dé supplémentaire de Brio. Mettons que la Scène vient de débiter et que vous attaquez avec votre épée via Armes blanches : vous obtenez un dé supplémentaire. Si vous décidez ensuite de vous défendre en sautant par une fenêtre (avec Athlétisme), vous obtenez un dé supplémentaire. Si vous cognez ensuite quelqu'un avec Bagarre, vous gagnez un dé supplémentaire. Mais si vous décidez ensuite de vous défendre de nouveau avec Athlétisme, vous n'obtenez pas de dé supplémentaire.

Si les joueurs décrivent bien leur action, agrémentent leur jet de dés d'une réplique bien sentie, mettent le cadre en valeur, bref contribuent à la Scène de façon intéressante, le MJ peut leur donner un dé supplémentaire. Pas besoin de se lancer dans de grands discours : tout ce qui va plus loin que « Je vais utiliser ma Compétence Armes blanches » devrait être récompensé. « Je dégaine aussitôt mon épée et je charge en vociférant un cri de guerre » mérite un dé supplémentaire. « Je jette un regard noir au meneur de la bande et je lui annonce que s'il veut mon argent, il n'a qu'à venir me l'arracher des mains lui-même » mérite un dé supplémentaire. « Je fais un jet d'Intimidation » ne mérite pas de dé supplémentaire.

Un Héros peut gagner un dé supplémentaire pour avoir utilisé une nouvelle Compétence et un autre parce qu'il a donné une description formidable. L'un n'exclut pas l'autre, et les deux méritent récompense.

## Contrainte

Héros et Scélérats utilisent leurs Compétences pour influencer leurs interlocuteurs, les leurrer, les séduire ou les intimider. On parle dans ce cas d'exercer une Contrainte. Quand un Héros (ou un Scélérat) exerce une Contrainte, il impose une Action à sa cible, laquelle doit dépenser 1 Mise supplémentaire si elle souhaite agir différemment.

Le personnage qui Contraint l'autre choisit d'abord une Action spécifique (« Attaque-moi » ou « Enfuis-toi », par exemple). La prochaine fois que la cible du personnage choisira de faire autre chose que l'Action imposée, elle doit dépenser 1 Mise supplémentaire.

Si quelqu'un a Contraint une cible, personne d'autre ne peut exercer une Contrainte sur cette dernière tant que la situation initiale n'a pas été résolue. Vous ne pouvez Contraindre un personnage afin d'empêcher une Action spécifique, seulement pour le pousser à en effectuer une. Par exemple, vous ne pouvez Contraindre quelqu'un en disant « Ne m'attaque pas. » Vous pourriez en revanche

Contraindre quelqu'un en lui disant « Attaque plutôt cette personne-là. » Contraindre vous permet donc d'énoncer une Action que vous souhaitez que la cible entreprenne ; si ce personnage souhaite faire quoi que ce soit d'autre, il doit dépenser 1 Mise supplémentaire.

## Points d'Héroïsme

Les points d'Héroïsme sont des récompenses offertes aux joueurs. Il est possible de les utiliser de diverses façons : pour activer une capacité spéciale, gagner des dés supplémentaires ou épargner un sort funeste à vos compagnons.

### Gagner des points d'Héroïsme

Un Héros obtient 1 point d'Héroïsme lorsque :

- 1. UN JOUEUR ACTIVE LE TRAVERS DE SON HÉROS.** Un Travers est le défaut d'un Héros, sa faiblesse ou sa tare personnelle. Lorsqu'un Héros agit en accord avec son Travers, il gagne 1 point d'Héroïsme. Un Héros ne peut gagner de points de cette manière qu'une seule fois par session.
- 2. UN HÉROS AGIT CONFORMÉMENT À SES COUPS D'ÉCLAT.** Un Coup d'éclat est un trait de caractère, une superstition ou un angle d'attaque favori du Héros qui représente souvent une gêne ou un inconvénient lorsqu'il s'attire des ennuis. Lorsqu'un Héros agit en accord avec l'un de ses Coups d'éclat, il gagne 1 point d'Héroïsme. Un Héros ne peut gagner de points de cette manière qu'une seule fois par session par Coup d'éclat.
- 3. LE MJ RACHÈTE DES DÉES QUI N'ONT PAS SERVI POUR 1 MISE.** Lorsqu'un joueur lance des dés pour prendre un Risque, tout dé qui n'est pas utilisé pour constituer 1 Mise peut être racheté par le MJ. Le MJ peut acheter n'importe quel nombre de dés non utilisés, que ce soit la totalité d'entre eux ou seulement une partie, en donnant au joueur les ayant lancés autant de points d'Héroïsme. Le MJ gagne le même nombre de points de Danger.

### Utiliser les Points d'Héroïsme

Les joueurs peuvent dépenser les points d'Héroïsme pour obtenir les avantages suivants :

- 1. AJOUTER 3 DÉES AU RISQUE D'UN AUTRE HÉROS.** Lorsque vous aidez un autre Héros à prendre un Risque, vous pouvez dépenser 1 point d'Héroïsme pour ajouter 3 dés bonus aux jets de dés de ce Héros. Vous devez décrire la façon dont vous aidez ce personnage, même si c'est aussi vague qu'un simple hochement de tête approbateur ou un clin d'œil d'encouragement. Vous devez dépenser ces points d'Héroïsme avant que les dés ne soient lancés.
- 2. FAIRE EXPLOSER TOUS LES 10 OBTENUS LORS D'UN RISQUE.** Tout Héros peut dépenser 1 point d'Héroïsme après avoir lancé ses dés pour un Risque afin que les 10 explosent.

- 3. ACTIVER UN POUVOIR OU UN AVANTAGE.** Toutes les capacités Magiques et certains Avantages nécessitent de dépenser 1 point d'Héroïsme afin d'être activés.

## La Réserve de Danger

Le MJ dispose lui aussi d'une réserve de points : la réserve de Danger. Il commence chaque partie avec 1 point de Danger par Héros et peut les utiliser pour :

- 1. AJOUTER 2 DÉS AU RISQUE D'UN SCÉLÉRAT.** Le point de Danger est dépensé après que les dés ont été regroupés, mais avant qu'ils ne soient lancés.
- 2. FAIRE EXPLOSER TOUS LES 10 OBTENUS LORS DU RISQUE D'UN SCÉLÉRAT.** Le point de Danger est dépensé après que les dés ont été lancés.
- 3. ACTIVER UN POUVOIR OU UN AVANTAGE D'UN SCÉLÉRAT.** Le point de Danger est immédiatement dépensé lorsque le pouvoir Magique ou l'Avantage est activé.

## Périls

Lorsque la réserve de Danger atteint un certain seuil, plusieurs effets passifs deviennent actifs. Ces effets, appelés des « Périls, » ne nécessitent aucune dépense pour être activés et sont considérés comme étant toujours actifs, même si la réserve de Danger redescend en dessous de leur seuil d'initiation.

Seuls les points de Danger actuels peuvent provoquer un Péril. Ainsi, si le MJ possède 9 points de Danger, en dépense 2, puis en gagne encore 1 par la suite, aucun Péril ne s'active. Si la réserve de Danger descend en dessous du seuil qui déclenche un Péril avant de l'atteindre à nouveau, le Péril ne se répète pas. Les Périls ne se déclenchent jamais que la première fois où leur seuil est atteint.

- **À 10 POINTS DE DANGER,** toutes les réserves de dés des personnages non-Héros obtiennent 2 Relances.
- **À 15 POINTS DE DANGER,** tous les Héros subissent le double des Blessures causées par les Escouades de Brutes.
- **À 20 POINTS DE DANGER,** tous les 10 obtenus par les jets des personnages non-Héros explosent gratuitement.

## Action ou Drame ?

La différence essentielle entre Séquence d'Action et Séquence Dramatique réside dans le rythme. Les Séquences d'Action sont dangereuses parce qu'on risque de s'y faire tirer dessus, poignarder ou brûler vif. L'adrénaline y coule à flots.

Les Séquences Dramatiques sont dangereuses parce qu'on doit choisir avec soin ce qu'on dit, à qui on fait confiance, comment dépenser ses ressources et quelles priorités établir. Les Séquences d'Action sont mouvementées, régies par l'instinct, tandis que les Séquences Dramatiques sont tendues et cérébrales. La distinction ne se limite pas à une différence entre action rapide et action lente : le rythme change également parce que les enjeux ne sont pas les mêmes. Qu'il s'agisse d'affronter un Scélérat lors d'un Duel ou de séduire un partenaire potentiel, la Séquence comporte tension et risque d'échec, simplement sous des formes différentes.

Il est également possible qu'une Séquence Dramatique se change en une Séquence d'Action, et inversement. Si vous vous faufilez dans un bâtiment dont l'accès est interdit, il s'agit probablement d'une Séquence Dramatique et au moment où les gardes vous découvrent, cela devient une Séquence d'Action. Si vous êtes en plein Duel face à un célèbre pirate, il s'agit d'une Séquence d'Action, et elle peut se changer en Séquence Dramatique dès l'instant où vous décidez de négocier, quand bien même vous avez encore vos épées à la main.

Un Risque dans une Séquence d'Action est une série immédiate d'actions avec un danger imminent. Vous passez l'angle de la rue et vous retrouvez nez à nez avec un assassin, dague à la main. L'éclaireur de votre caravane ressort des buissons en trébuchant, le souffle court, et il vous annonce que des bandits se rapprochent à toute vitesse, leurs armes déjà dégainées. Le Scélérat que vous pourchassez depuis des mois fait irruption hors des écuries, vous repère, et lance son destrier au galop droit vers vous. Chacune de ces actions dure quelques instants, juste assez longtemps pour entreprendre une unique action Héroïque lorsque chaque seconde compte ou pour accomplir un objectif précis (traverser en vitesse une pièce en évitant les tirs de mousquets).

Un Risque lors d'une Séquence Dramatique représente un investissement prolongé aux conséquences à long terme. Vous arrivez à une soirée de gala coiffé d'un masque pour dissimuler votre identité. Vous refusez de répondre quand le guet vous demande où vous étiez exactement la veille au soir quand CET entrepôt a pris feu. Vous vous glissez par une fenêtre ouverte pour vous infiltrer dans l'ambassade d'Agnivarsie en pleine nuit. Chaque étape de l'opération prend plusieurs minutes, assez longtemps pour atteindre un petit objectif (vous glisser dans le bureau privé du daimyo sans que personne ne vous voie) ou découvrir une bribe d'information (questionner les convives pour savoir si le seigneur du château a une maîtresse).

## Séquence d'Action

Une Séquence d'Action est divisée en Rounds. La durée d'un Round est flexible selon les besoins du MJ. Lors d'un Round, chaque personnage peut effectuer des Actions. Une Action est une activité distincte qui aboutit à un résultat distinct.

### Étape 1: Approche

Chaque joueur annonce son Approche pour le Round. Le MJ indique à chaque joueur quelle combinaison de Caractéristique + Compétence il utilisera pour son Risque. Comme dans le cadre d'un Risque normal, les joueurs rassemblent les dés issus de leurs Caractéristiques, de leurs Compétences et d'autres sources. Le MJ peut décider que le plan décrit serait plus approprié avec une autre combinaison que celle proposée par le joueur.

### Étape 2: Conséquences et Opportunités

Après avoir établi les Approches, le MJ annonce à tout le monde les Conséquences et les Opportunités (s'il y a lieu), ainsi que le moment où elles interviendront.

### Étape 3: Jets de dés & Mises

Tous les joueurs lancent les dés simultanément, constituent leurs Mises et annoncent leurs résultats au MJ.

### Étape 4: Actions

Le joueur qui a obtenu le plus de Mises décrit l'Action de son Héros et dépense une ou plusieurs Mises pour la mener à bien. En plus des Actions normales, il peut dépenser des Mises pour éviter une Conséquence, saisir une Opportunité, en aménager d'autres pour ses compagnons ou infliger des Blessures à un autre personnage. Plus il dépense de Mises pour son Action, plus elle sera efficace.

Une fois la première Action résolue, le personnage qui dispose du plus grand nombre de Mises à ce stade entreprend l'Action suivante. Il peut s'agir aussi bien du même personnage que d'un autre, mais c'est toujours celui à qui il reste le plus de Mises qui agit. En cas d'égalité entre deux Héros, ils doivent se mettre d'accord sur qui agit en premier.

Les Scélérats agissent toujours en premier en cas d'égalité avec les Héros: ils sont agressifs et n'hésitent pas une seconde pour arriver à leurs fins.

### Étape 5: Fin du Round

Quand un joueur n'a plus de Mises, son Héros ne peut plus effectuer d'Actions pour le Round. Il doit attendre que tous les joueurs aient dépensé leurs Mises. Il en va de même pour les Scélérats: une fois à court de Mises, ils ne peuvent plus effectuer d'Actions pour le Round.

Quand tous les joueurs sont à court de Mises, le MJ décide si la Séquence d'Action doit se poursuivre. Est-ce que tout le monde estime que c'est le cas? Si oui, la Séquence d'Action continue. On reprend alors à partir de l'**Étape 1: Approche**.

Si les joueurs ont résolu la Séquence, celle-ci s'achève.

## Séquence Dramatique

Les Séquences Dramatiques ont tendance à avoir un rythme plus lent que les Séquences d'Action. Les Héros disposent en général de davantage de temps pour prendre des décisions, mais celles-ci sont tout aussi importantes que celles prises lors des Séquences d'Action, si ce n'est plus.

### Étape 1: Approche

Chaque joueur annonce son Approche pour le Round. L'Approche représente le plan ou la méthode que le Héros compte utiliser pour résoudre le problème ou la situation actuelle, et elle se compose d'une combinaison de Caractéristique + Compétence. Le MJ peut décider que le plan décrit serait plus approprié avec une autre combinaison que celle proposée par le joueur.

### Étape 2: Conséquences et Opportunités

Après avoir établi les Approches, le MJ annonce à tout le monde les Conséquences et les Opportunités (s'il y a lieu), ainsi que le moment où elles interviendront.

### Étape 3: Jets de dés & Mises

Tous les joueurs lancent les dés simultanément, constituent leurs Mises et annoncent leurs résultats au MJ.

### Étape 4: Actions

Le MJ détermine quel joueur agit en premier en fonction des besoins de la Scène. Il peut également simplement demander aux joueurs de choisir qui agira en premier. Les Séquences Dramatiques ont une structure moins rigide concernant l'ordre de jeu. Les Héros peuvent par exemple choisir de tous agir en même temps en tant qu'équipe, choisissant simplement qui souhaite agir ensuite en fonction de la situation à laquelle ils sont confrontés. Ils peuvent également choisir d'agir individuellement, le MJ passant de l'un à l'autre au fil des actions. Assurez-vous de ne pas faire attendre trop longtemps un joueur entre ses Actions.

### Étape 5: Fin du Round

Quand un joueur n'a plus de Mises, son Héros ne peut plus effectuer d'Actions pour le Round. Il doit attendre que tous les joueurs aient dépensé leurs Mises. Il en va de même pour les Scélérats: une fois à court de Mises, ils ne peuvent plus effectuer d'Actions pour le Round.

Quand tous les joueurs sont à court de Mises, le MJ décide si la Séquence d'Action doit se poursuivre. Est-ce que tout le monde estime que c'est le cas? Si oui, la Séquence d'Action continue. On reprend alors à partir de l'**Étape 1: Approche**.

Si les joueurs ont résolu la Séquence, celle-ci s'achève.

## Blessures et Blessures Dramatiques

Lorsque votre Héros subit des Blessures, ne vous en faites pas trop. Ce ne sont que des égratignures pour lui !

En revanche, si un Héros ne fait pas attention, ses Blessures peuvent s'accumuler et devenir des Blessures Dramatiques, autrement plus dangereuses. Lorsque votre Héros a 5 Blessures ou plus, il subit 1 Blessure Dramatique.

Les Blessures Dramatiques augmentent la tension d'une Séquence. Les effets ne sont pas uniquement négatifs : les Blessures Dramatiques vous maintiennent en alerte, vous obligent à vous concentrer sur l'essentiel et vous forcent à puiser dans vos réserves.

Un Héros affligé d'au moins une Blessure Dramatique bénéficie de 1 dé supplémentaire lors de tout Risque. Un Héros affligé d'au moins deux Blessures Dramatiques octroie 2 dés supplémentaires à tout Scélérat qui prend un Risque contre lui. Lorsqu'un Héros est affligé d'au moins trois Blessures Dramatiques, ses 10 explosent lors de tout Risque : cela signifie que chaque fois qu'il obtient un 10, il ajoute un d10 à son jet de dés. Au bout de quatre Blessures Dramatiques, un Héros est Sans défense.

### Sans défense

La plupart des Héros ne peuvent encaisser que quatre Blessures Dramatiques, quoique certains Avantages et capacités repoussent cette limite. Une fois que toutes ses Blessures Dramatiques sont remplies, votre Héros est Sans défense.

Un personnage Sans défense se retrouve à terre et ne peut pas se relever. Il peut toujours lancer des dés pour les Risques, mais doit dépenser 1 point d'Héroïsme pour effectuer une Action. S'il veut en accomplir plusieurs, il doit dépenser 1 point d'Héroïsme pour chaque.

Un Scélérat peut tuer un Héros Sans défense en dépensant 1 point de Danger et en annonçant que son Action consiste à mettre le Héros à mort : « Je tue ce personnage. » Le Scélérat dépense alors toutes les Mises qu'il lui reste. Son Action se résout à la fin du Round, après toutes les autres Actions.

Lorsqu'un Scélérat annonce 1 Mise à mort, tout Héros peut dépenser immédiatement toutes ses Mises ainsi que 1 point d'Héroïsme pour sauver le Héros Sans défense. Il peut accomplir cette Action même en dehors de son tour. Le joueur décrit alors comment il évite à la victime d'être tuée. Le personnage Sans défense est alors hors de danger pour le reste de la Scène, ou jusqu'à ce que son sauveur se retrouve lui aussi Sans défense. Nul Scélérat ne peut de nouveau tenter de tuer la victime initiale.

## Escouade de Brutes

L'adversité que rencontrent les Héros ne vient pas toujours des Scélétrats. Ces derniers ont des sous-fifres, des sbires, des mercenaires anonymes et d'autres menaces à opposer aux Héros. On parle dans ce cas d'Escouades de Brutes.

Une Escouade de Brutes n'a qu'une caractéristique : la Puissance, qui représente son effectif. Une Escouade de cinq soldats a une Puissance de 5. Une Escouade de huit gardes a 8 en Puissance. Une Escouade de dix assassins a 10 en Puissance.

Une Escouade de Brutes lance toujours un nombre de dés égal à sa Puissance, et génère des Mises normalement. Les Escouades de Brutes peuvent cependant dépenser leurs Mises de deux manières.

- 1. CRÉER UNE CONSÉQUENCE.** La Conséquence la plus courante créée par une Escouade de Brutes consiste à infliger des Blessures à la cible. Les Blessures causées par cette Conséquence sont égales à la Puissance de l'Escouade de Brutes. Ainsi, une Escouade de Brutes d'une Puissance de 10 peut dépenser 1 Mise, créant une Conséquence qui causera 10 Blessures à un Héros. N'importe quel Héros peut surmonter cette Conséquence en dépensant 1 Mise unique, même si ce personnage n'est pas la cible de l'Escouade de Brutes.
- 2. ACTIVER UNE OPPORTUNITÉ OU UNE CONSÉQUENCE.** Les Escouades de Brutes peuvent dépenser leurs Mises pour activer toute Opportunité que l'intrigue présente (du moment que cela soit logique). De plus, les Brutes peuvent activer la Conséquence qu'elles ont précédemment créée avec 1 Mise afin d'infliger des Blessures à un Héros.

Lors d'une Action, les Escouades de Brutes agissent après les Héros. Par exemple, si un Héros possède 3 Mises et une Escouade de Brutes possède 3 Mises, le Héros agit en premier.

### Nombre d'Escouades de Brutes

Une Scène peut impliquer plusieurs Escouades de Brutes. C'est d'ailleurs ce que nous vous suggérons de faire dans le cas de Héros particulièrement doués. Les Duellistes peuvent s'en défaire en un clin d'œil et des joueurs astucieux trouveront bien des façons de les neutraliser.

En tant que Maître du jeu, il vous faut donc réfléchir au nombre d'Escouades adéquat en fonction de la taille et des capacités de votre groupe. Les Brutes arrivent par paquets, et vous pouvez toujours en commander d'autres.

## Duels

Un Duelliste est un individu qui a été accepté au sein d'une Académie de Duellistes et y a reçu les enseignements d'un Maître d'armes pour apprendre les secrets de son Style. Son école peut avoir une arme favorite, une pose de combat type ou une technique unique qui lui offre un avantage dans des circonstances particulières.

### Manœuvres

Peu importe où vous avez étudié ou qui vous a formé, tous les Duellistes apprennent à effectuer des Manœuvres. Les Manœuvres sont des étapes et des méthodes spécifiques utilisées au combat qui varient légèrement d'un style à l'autre, mais partagent les mêmes fondamentaux.

Les étudiants de toutes les Académies de Duellistes ont accès à toutes les Manœuvres. Pour exécuter une Manœuvre, dépensez 1 Mise lors de votre Action. Un Duelliste ne peut exécuter qu'une seule Manœuvre par Action.

**TAILLADE.** Lorsque vous Tailladez, vous infligez un nombre de Blessures équivalent à vos Rangs en Armes blanches.

**PARADE.** Une Parade prévient un nombre de Blessures équivalent à vos Rangs en Armes blanches. Vous pouvez Parer même si ce n'est pas votre Action, mais vous devez le faire directement à la suite de la Manœuvre qui vous a infligé les Blessures que vous cherchez à prévenir.

**FEINTE.** Lorsque vous Feintez, vous infligez une Blessure, et si votre cible est de nouveau blessée dans le même Round, elle subit une Blessure supplémentaire.

**FENTE.** Lorsque vous vous Fendez, dépensez toutes vos Mises. Vous infligez un nombre de Blessures équivalent au cumul de vos Rangs en Armes blanches et des Mises que vous avez dépensées. Il est impossible d'éviter ou de prévenir ces Blessures.

**FRAPPE.** Lorsque vous Frappez, vous infligez une Blessure, et la prochaine fois que votre cible infligera des Blessures lors de ce Round, elle inflige une Blessure de moins pour chaque Rang que vous avez en Armes blanches.

**RIPOSTE.** Lorsque vous Ripostez, vous prévenez un nombre de Blessures équivalent à vos Rangs en Armes blanches et infligez un nombre de Blessures équivalent à vos Rangs en Armes blanches. Vous pouvez Riposter même lorsque ce n'est pas votre Action, mais toujours directement à la suite de la Manœuvre qui vous a infligé les Blessures que vous cherchez à prévenir. Un Duelliste ne peut exécuter cette Manœuvre qu'une fois par Round.

Chaque école de Duelliste possède également un Bonus de Style, une capacité qui lui est propre. Ces Manœuvres disposent de leurs propres règles spéciales dictant leur utilisation et décrivant leurs effets, mais à moins que le contraire ne soit précisé, elles fonctionnent de la même manière que les autres Manœuvres.



# KAMUYRU

## LE MYSTICISME DU FUSO

Au Cathay, le mysticisme est un sujet complexe, un collage confus de multiples traditions regroupées en une pratique unique. Certaines de ces traditions sont en désaccord ou en conflit direct avec d'autres, mais les habitants de Fuso ne s'en soucient pas ou ne relèvent tout simplement pas ces contradictions. Vous pouvez un jour honorer l'esprit d'un ancêtre en accord avec une certaine tradition, et le lendemain, honorer l'esprit d'une rivière pour en respecter une autre. Ce syncrétisme peut aux premiers abords sembler confus, mais il est également relativement courant en Théah. Les sorcières de la Destinée de Vodacce et les mages du Glamour d'Avalon font appel à des pouvoirs très différents, et personne ne soutient que l'un d'eux soit plus « réel » que les autres.

Si ces traditions ont des origines diverses et s'expriment sous la forme de rituels tout aussi variés, elles possèdent également des similitudes très fortes. Les fondements du mysticisme de Cathay s'appuient sur les esprits animistes. Chaque élément, comme les lacs, les rivières, les arbres, les pierres et même certains objets comme des épées, des éventails ou des cloches, abrite un esprit. Vénérer ces esprits offre diverses bénédictions aux croyants, tandis

que les ignorer ou les déshonorer peut provoquer une malédiction. Au Fuso, on trouve la tradition du *Kamuyru*, une pratique officieuse et non organisée. Si le Kamuyru suit de nombreux codes, il serait erroné de dire qu'il s'agit d'une véritable religion. Ce courant mystique ne possède en effet ni pape, ni évêques, et aucune forme officielle de hiérarchie. Un prêtre local qui veille aux besoins spirituels d'un petit village de pêcheurs jouit d'autant d'autorité que le prêtre qui conseille le mikado.

## Kamuy

Les prêtres du Kamuyru (appelés *kannushi*) communiquent avec des esprits nommés *kamuy*. Les kamuy sont des esprits de la nature, des ancêtres, des anges gardiens, ou toute autre sorte de force invisible que vous pourriez imaginer. Chaque rivière, chaque arbre, chaque tempête, le soleil, le ciel ou la terre... chacune de ces choses possède un esprit qui lui est associé, un kamuy. Au Fuso, le rôle d'un prêtre est de communiquer avec les kamuy, de les satisfaire et de les rendre heureux dès qu'ils montrent des signes de colère ou de mécontentement. Un grand nombre des maux qui affligent le Fuso proviennent en fait de kamuy insatisfaits, car lorsque le monde invisible n'est pas heureux, le monde visible le ressent.

Chaque kamuy a son propre caractère. Les habitants du Fuso voient en eux des êtres imparfaits disposant de pouvoirs incroyables (et qu'un rien peut irriter). Si un village subit des malheurs et des drames, ses habitants font appel à un *kannushi* pour régler le problème. Ce dernier consulte les kamuy locaux, découvre quel est le problème et tente de le résoudre. Le plus souvent, la solution consiste à danser et faire un sacrifice, mais dans les cas les plus graves, la personne qui a offensé le kamuy doit prendre des mesures bien plus radicales pour réparer son affront.

## KAMI VS KAMUY

Les lecteurs familiers avec la mythologie et les jeux de rôle japonais remarqueront peut-être notre usage du terme «kamuy» au lieu de «kami». Si les kami sont bien japonais, le mot «kamuy» fait précisément référence à la tradition mystique aïnou. Nous utilisons ainsi «kamuy» pour souligner l'influence du «peuple du Nord» sur le Fuso.

## Pureté

La Pureté est un aspect important du Kamuyru. Les actions d'une personne peuvent la rendre «impure» (*kegare*), ce qui l'oblige alors à pratiquer un rituel pour purifier son esprit. Elle pourrait par exemple devenir impure après avoir tué un animal pour le manger, ou avoir agi de manière à renforcer son pouvoir personnel, qu'il soit politique ou d'une autre nature. Ces deux gestes sont vus comme impurs et nécessitent un rituel de purification. Il faut également noter que toute action qui enfreint l'étiquette ou les coutumes et procédures habituelles peut théoriquement être *kegare*. Pire encore, l'impureté est parfois jugée contagieuse: si votre voisin est impur, il y a des chances qu'il vous souille.

## Lesshintai: les Talismans

Un *shintai* (talisman) est un objet dans lequel vit un kamuy. Un Héros du Fuso ne «possède» pas de *shintai*, car il a une relation avec cet objet (souvenez-vous que les kamuy sont de véritables entités dotées de leur propre personnalité). Il arrive souvent que les Héros ne choisissent pas un *shintai*, mais que ce soit le talisman lui-même qui choisisse le Héros. Ainsi, lorsque l'on dit d'une personne qu'elle «possède un *shintai*,» il s'agit simplement d'une formulation commode plutôt que d'une description exacte des faits.

Le Kamuyru compte un grand nombre de *shintai* offrant chance, bonne fortune, voire parfois protection. Ces objets et leurs effets sont trop nombreux pour être détaillés ici, mais en voici quelques exemples.

Les *ema* sont de petites amulettes ou babioles en bois sur lesquelles sont écrites ou gravées des paroles sacrées et de bon augure. Elles portent bonheur à leurs porteurs et doivent inclure le mot «gani» (souhait) pour faire effet correctement.

Les *ofuda* sont des talismans faits de bois ou de papier qui protègent une maison.

Les *omamori* sont des amulettes de protection personnelle, souvent faites de tissu et portées sur soi pour avoir de la chance. Ces amulettes aident leur porteur dans un domaine précis, en lui offrant une bonne santé, de la chance à la pêche, l'assurance de faire bon voyage, etc.

Les *omikuji* sont de petites phrases porteuses de bon augure écrites sur du papier. Les personnes qui visitent un sanctuaire y laissent un don et peuvent prendre un *omikuji* dans une boîte, bénéficiant de la bonne fortune qui y est inscrite.

## FONCTIONNEMENT

Un pratiquant du Kamuyru peut communiquer avec les kamuy, ce qui lui permet de leur parler, d'implorer leur aide, et dans de rares cas précis, d'exiger même des services de leur part. Cependant, les kamuy ne sont pas toujours coopératifs et ils exigent parfois la révérence adéquate avant qu'ils ne songent à prêter main forte à un être humain. Ce respect peut parfois être aussi simple que la dépense d'1 point d'Héroïsme, et d'autres fois nécessiter une suite d'actions plus complexes.

Les kamuy peuvent devenir colériques si leur état naturel a été corrompu. Par exemple, un petit village de pêcheurs pourrait souffrir de la famine car le lac voisin ne contient plus que des poissons morts. Les Héros parlent à l'esprit du lac et découvrent que quelqu'un l'a empoisonné la semaine dernière. Afin d'apaiser le kamuy et de restaurer la pureté du lac, les Héros doivent trouver comment purifier le lac.

## Les cinq éléments du Fuso

Selon la philosophie du Kamuyru, le monde est composé de cinq éléments: l'Air, le Feu, l'Eau, la Terre et le Vide. Les kamuy sont l'incarnation de ces cinq éléments, et leur tempérament varie grandement selon celui qu'ils représentent.

### Air

L'élément de l'Air représente l'intellect et la rationalité, et ses kamuy sont calmes, contemplatifs, et rechignent à agir sans réflexion préalable.

### Feu

L'élément du Feu représente l'énergie et le mouvement, et ses kamuy sont impatients et agissent de manière impulsive.

### Eau

L'élément de l'Eau représente le savoir et la sagesse, et ses kamuy sont réputés pour leurs connaissances, qu'ils souhaitent partager uniquement avec ceux qui en sont dignes.

## Terre

L'élément de la Terre représente la modération et la force d'âme, et ses kamuy sont lents et parfois entêtés.

## Vide

L'élément du Vide représente le mystère, le pragmatisme et le potentiel, et ses kamuy sont ironiques, subtils et parfois contrariants, n'hésitant pas à se mêler des affaires des autres.

## Les Kamuy animaux

Les animaux, tout comme les humains, sont des créatures complexes qui contiennent en elles les cinq éléments, même si ces derniers n'y sont pas toujours représentés de manière parfaitement équilibrée. Chaque animal possède son propre caractère, sa propre nature profonde, et plutôt que d'être associée à un élément unique, cette nature représente un mélange des cinq. Un ours, par exemple, pourrait avoir plus de Terre et de Feu que d'Air ou d'Eau. Un serpent peut avoir plus d'Air et d'Eau que de Terre et de Feu.

## Communier

Tout pratiquant du Kamuyru peut parler à un kamuy en dépensant 1 point d'Héroïsme. Tout Héros doté de l'Avantage Kannushi peut le faire sans dépenser de point. La communication dure jusqu'à ce que le kamuy ne souhaite plus parler.

Les kamuy peuvent communiquer toutes sortes d'informations, décrivant parfois des événements qui ont pu se produire lors des derniers jours. Ce sont des êtres attentifs, mais également changeants et lunatiques, et ils oublient parfois ce dont ils ont été témoins.

## Ordonner

Seul un Héros disposant de l'Avantage Kannushi peut ordonner à un kamuy d'accomplir une action spécifique. Un tel acte nécessite la dépense de 1 point d'Héroïsme. Ordonner à un kamuy d'entreprendre une action a toujours des conséquences, qui peuvent être bénignes si le kannushi est respectueux et dramatiques s'il ne l'est pas du tout.

## Lier

Un Héros doté de l'Avantage Kannushi peut également Lier un kamuy à un objet ou une structure (comme une maison ou un pont), créant ainsi un shintai. Un kamuy peut souhaiter ou au contraire refuser être lié à un shintai, et un tel acte a donc potentiellement des conséquences. Tout d'abord, un kamuy lié n'est plus libre d'errer à sa guise dans le monde, mais il y agit en revanche de manière bien plus marquée. Un kamuy lié à une épée, par exemple, parcourt le monde aux côtés d'un Héros, guérissant les blessures du monde. À l'inverse, certains kamuy ne souhaitent pas sacrifier leur liberté au profit de leur devoir, et ils peuvent rechigner à aider un Héros qui ferait appel à leur aide.

Faire appel aux pouvoirs d'un kamuy lié nécessite de dépenser 1 point d'Héroïsme. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la Scène. Il est possible de convaincre certains kamuy d'agir sans dépenser de point d'Héroïsme, mais l'utilisateur de l'objet doit alors implorer l'esprit ou faire preuve d'une grande humilité.

Chaque shintai ne peut contenir qu'un seul kamuy lié, et les avantages offerts par ces objets dépendent de l'Élément du kamuy. Un kamuy du Feu lié à une lanterne pourrait brûler éternellement sans qu'il n'y ait besoin de petit bois ou d'huile, un kamuy de l'Eau lié à une coupe pourrait faire en sorte qu'elle soit toujours pleine, et un kamuy de la Terre lié à une épée pourrait rendre sa lame incassable. Les limites ne sont fixées que par l'imagination du kannushi et l'élément du kamuy.