

## Voie AYAKASHI

### De l'origine mythique du personnage :

Les Yao sont des animaux qui ont atteint un niveau de sagesse parfait, ils sont capables de prendre forme humaine à loisir et inversement.

Dans ce cas précis, les personnages, ne sont nullement des Yao mais bien des descendants directs les *Ayakashi*. Ils sont le fruit de l'amour entre un humain (homme ou femme) et de l'une de ces mythiques créatures.

Ils n'ont rien à voir avec les créatures de l'outre-monde, ils sont même plutôt pour leur éradication présentant des aberrations de la nature pour eux aussi certain même on développé une sorte de résistance à la souillure.

Plusieurs types de *Ayakashi* sont déjà connus dans les légendes : *le Chat, le Serpent, le Singe, le Loup, le Renard, l'Ours, l'Aigle, le Tigre...*

### Du pouvoir légué:

Le sang des Yao coule dans les veines du personnage, dans la vie quotidienne c'est un humain des plus normal mais il peut faire appel à certains pouvoirs de ces créatures quand il le souhaite ou alors malencontreusement sous le coup d'émotions forte (colère, tristesse, choc émotionnel, etc...).

Le personnage doit choisir l'animal auquel il appartient gagnant la compétence *Ayakashi* à 1 et accès à la liste de pouvoirs ci-dessous.

Lorsqu'il est dans un état émotionnel propice au déclenchement ou alors après avoir raté l'exécution de son pouvoir il doit réussir un jet de *Ayakashi* / Volonté ND 20 pour contenir son côté primitif. Si le jet est raté le personnage déclenche un des événements ci-dessous.

1. Gain d'un des sens de l'animal (ouïe, vue, etc.... au choix du MJ) qu'il soit positif ou négatif (ex odorat du Loup ou vue du Serpent)
2. Gain d'une caractéristique physique de l'animal (oreille, etc.... au choix du MJ)
3. Gain de l'instinct primaire correspondant à l'animal choisi
4. Transformation hybride jusqu'à ce qu'il reprenne le contrôle de ses émotions
5. Transformation animale jusqu'à ce qu'il reprenne le contrôle de ses émotions

Chaque type d'*Ayakashi* peut développer des pouvoirs communs à chaque espèce mais aussi des pouvoirs uniques par rapport à l'animal choisi.

La compétence *Ayakashi* est ce qui permet au personnage d'utiliser les différents pouvoirs, de connaître et maîtriser son côté animal. Plus elle est élevée et plus on est en harmonie avec ses côtés humain et animal. Contrairement aux autres compétences, on ne gagne pas de réputation en augmentant cette compétence.

**Rang 1 :** L'utilisation des dons est de 1/j pour une durée égale à la compétence *Ayakashi* x 2 min (1 don et pouvoir à la fois)

**Rang 3 :** La durée d'utilisation des dons passe à la compétence x 5 min

**Rang 5 :** Les dons sont utilisables 5 / j

**Rang 7 :** La durée d'utilisation des dons passe à la compétence x 1 heure

**Rang 10 :** L'utilisation des dons n'a plus de limite de temps et de durée.

Il existe 2 spécialisations pour cette compétence qui sont don et pouvoir.

A chaque instant l'Ayakashi peut dépenser 2 points de vide pour utiliser 1 don ou 1 pouvoir qu'il a déjà utilisé ce jour, ces points de vide ne peuvent être récupérés qu'après une nuit de sommeil réparateur.

Liste de don général :

- Le coût représente la valeur d'achat du don en XP ou pts de création.
- L'accès c'est le niveau de compétence Ayakashi requis.
- La Dif. représente le ND à réussir avec la compétence Ayakashi ainsi que le trait associé.

Don	Coût	Accès	Dif.	Effet
Langage Yao	gratuit	Im.	Aucune	Le personnage peut communiquer avec les autres Ayakashi par ce langage connu d'eux
Langage Animal	1	Im.	INT ND 15	Le personnage peut communiquer avec les animaux de son espèce d'origine.
Caractéristique Animal	2	2	VOL ND 15	Le personnage peut faire apparaître une caractéristique de son coté animal (Oreille, griffes, etc....)
Sens Animal	2	3	PER ND 20	Le personnage utilise un Sens de son coté animal
Capacité Animal	2	3	VIDE ND 20	Le personnage utilise la capacité de son coté animal
Trait Animal	3	3	TRAIT ND 25	Le personnage utilise un Trait de son coté animal
Forme Hybride	4	5	VOL ND 30	Le personnage peut passer en forme hybride Humaine/Animal ce qui lui permet d'avoir un trait animal tout en pouvant toujours agir en humain (manier les armes, etc....)
Forme Animale	5	7	VOL ND 30	Le personnage peut passer en forme animal en prenant toutes les caractéristique de celle-ci (trait, apparence, etc....) en gardant sa nature humaine.

Les rangs de maîtrise pour les Ayakashi :

Rang 1 : L'origine du pouvoir

L'Ayakashi vient d'apprendre sa vraie nature. Il commence à découvrir ses pouvoirs et à du mal à les maîtriser. Il ne peut dépasser le rang 5 dans sa compétence Ayakashi. Choisit 2 pouvoirs de niveau égal à son rang de maîtrise ou inférieur

Rang 2 : La naissance de l'Ayakashi

L'Ayakashi commence à développer ses dons et pouvoirs, il arrive a mieux exploiter sa nature animal même si cela n'est pas encore bien compris. Il peut monter sa compétence Ayakashi jusqu'à 7 et la durée de perte de contrôle est divisé par 2 mais la difficulté augmente à ND 30. Choisit 2 pouvoirs ou 2 sorts ou 1 pouvoir et 1 sort pour les Ayakashi Magicien de niveau égal à son rang de maîtrise ou inférieur

Rang 3 : L'évolution de l'Ayakashi

L'Ayakashi connaît l'étendu de ses pouvoirs même si il n'est pas capable de totalement les maîtriser. Il sait ce qu'il peut faire dans l'absolu des choses, sa compétence Ayakashi n'est plus limitée. Choisit 2 pouvoirs ou 2 sorts ou 1 pouvoir et 1 sort pour les Ayakashi Magicien de niveau égal à son rang de maîtrise ou inférieur

#### Rang 4 : L'essence de l'Ayakashi

L'Ayakashi à compris l'essence de ses dons et peut donc les combiner pour de meilleur résultat. Il peut utiliser 2 dons en même temps et la durée de perte de contrôle est divisée par 4 mais la difficulté passe à ND 40. Choisit 2 pouvoirs ou 2 sorts ou 1 pouvoir et 1 sort pour les Ayakashi Magicien de niveau égal à son rang de maîtrise ou inférieur

#### Rang 5 : La Fusion Ayakashi

L'Ayakashi ne fait plus qu'un avec sa nature animale ce qui lui permet d'utiliser tous ses dons comme il le souhaite. Quand il perd le contrôle il peut essayer tous les 2 rounds de le reprendre. Choisit 2 pouvoirs ou 2 sorts ou 1 pouvoir et 1 sort pour les Ayakashi Magicien de niveau égal à son rang de maîtrise ou inférieur

#### Les rangs de maîtrise pour les Ayakashi :

Un Ayakashi doit choisir sa voie animal autrement dit son espèce d'origine, chaque voie sera elle-même divisée en plusieurs voies espèces ce qui permettra au personnage d'accéder à une liste de dons et de techniques propres.

Voie Animal	Voie Espèce	Bonus	Description
Chat	Furtif	+1 INTU	Expert en camouflage et action de nuit
	Exorciste		Expert dans le domaine paranormal
	Funambule		Expert dans l'équilibre et combat rapide
Tigre	Virtuose Martial	+1 CON	Expert en combat main nue
	Mage de Bataille		Expert en magie de combat offensive
	Champion		Expert en combat armé
Renard	Diplomate	+1 REF	Expert en social
	Ranger		Expert en magie de la terre
	Enquêteur		Expert en enquête
Serpent	Contorsionniste	+1 INT	Expert en intrusion
	Sang chaud		Expert en magie du feu
	Charmeur		Expert en contrôle mental
Loup	Chef de meute	+ 1 VOL	Expert dans le combat de groupe en tant que leader
	Des mers		Expert en magie d'eau
	Solitaire		Expert en combat rapproché
Aigle	Chasseur	+1 PER	Expert dans la survie
	Royal		Expert en magie de l'air
	Explorateur		Expert en tant qu'éclaireur
Ours	Berserk	+1 FOR	Expert en puissance de frappe attaques dommages
	Gardien		Expert en magie de combat défensive
	Defender		Expert en puissante défense tout en contre-attaquant
Singe	Acrobate	+ 1 AGI	Expert en agilité et athlétisme
	Illusionniste		Expert en illusion
	Imitateur		Expert comédien surtout dans les mimes

### **Création d'un personnage Ayakashi :**

**Après avoir choisit sa voie animal et espèce, le joueur créer son personnage à l'identique d'un personnage standard.**

**Il peut choisir ses avantages, désavantages, augmentation de traits, compétences, pouvoirs ou dons avec 10 pts d'expérience en plus soit 50.**

**Il choisit 2 pouvoirs dans la liste de pouvoir disponible (Commun, animal ou espèce)**

**L'équipement fournir dans chaque voie est à titre indicatif, il sera adapté en fonction du BG du personne et au bon vouloir du MJ.**

## Voie Animal / Espèce

X – Rang de maîtrise du personnage

### Voie Chat :

Les Ayakashi du Chat sont les plus nombreux au royaume de Rokugan, le chat étant l'animal le plus répandu dans les villes et villages, il peut donc se dissimuler plus facilement que les autres, il peut même vivre comme animal de compagnie auprès d'une vieille dame pour être nourri et logé tout ce qu'il faut pour vivre une vie paisible et sereine.

Dans leur forme hybride ou animale nous retrouvons beaucoup de noir ou blanc, du brun ou roux moins répandu, uni, rayé ou tacheté c'est l'espèce avec le plus de variété de teinte cela fait même penser qu'ils ont tous une couleur différente.

**Instinct Primitif :** Les chats sont attirés par tout ce qui bouge et se met à vouloir l'attraper, la perte de contrôle des Ayakashi est identique à ce réflexe et désirent jouer avec les petits objets en mouvement.

**Arme Naturelle :** Le chat possède 2 armes naturelles

*Griffe* : 2g1 Tranchant

*Morsure* : 1g1 Percant

**Forme Hybride:** Oreilles de chat sur la tête et une queue fine lui sort dans le bas du dos, il peut même avoir des moustaches sur les joues  
Il peut choisir d'augmenter un trait selon sa voie de chat choisit

**Forme Animal :** Un chat pèse en moyenne entre 2,5 et 4,5kg et mesure de 46 à 51cm sans la queue, de 20 à 25cm de long

**Sens Développé :** La vue du chat est très différente de l'homme, il a donc ce sens amélioré par rapport à celui de l'homme quand le personnage utilise ce don il gagne XgX à son jet de perception basé sur la vue.

**Capacité Animale :** Il peut voir dans la nuit comme en plein jour et ne subit donc pas de malus du à l'obscurité.

### Voie Furtive :

La voie furtive est l'une des seules à pouvoir rivaliser avec les Ninja du clan du scorpion surement les meilleurs de tout Rokugan, dans le noir ces Ayakashi sont les plus redoutables adversaires que nous pouvons trouver, leur don de vision ainsi que leur compétence de furtivité ne laisse aucune chance à personne.

**Modification des traits animaux :** AGI +3, PER +2, INT +1

**Bonus :** Gagne 1 attaque supplémentaire par tour

**Honneur :** 1,5

**Compétences :** Athlétisme, Discrétion (Furtivité) 2, Connaissance (au choix), Projectile Ninja et une compétence Bugei au choix.

**Equipement :** Arme au choix, Wakizashi, shuriken, kimono et sandale et 2 koku

**Technique :** Le Furtif rajoute XgX à tous ses jets de Discrétion, de plus avec un jet d'Ayakashi / Perception, il peut éviter tout ce qui pourrait le faire détecter.

### Voie Exorciste :

**Les Ayakashi de la voie Exorciste sont les seuls êtres à pouvoir rivaliser avec les Shugenja Isawa Ishiken-do dans le domaine du vide, ils ont perfectionné leur connaissance dans cet élément au fil des années, pour en connaître tous les secrets.**

**Modification des traits animaux : INT +3, INTU + 2, PER +1**

**Honneur : 2**

**Compétences :** Art de la magie (Vide), Calligraphie, Connaissance (Fantôme), Méditation, une compétence Noble au choix et une compétence au choix.

**Équipement :** Wakizashi, kimono et sandale, étui à parchemin et 2 koku

**Affinité / déficience :** Les Exorcistes ont une affinité avec le Vide mais on une déficience avec tous les autres éléments ne s'étant consacré qu'à la maîtrise de leur élément principal négligeant tous les autres.

**Technique :** L'exorciste par un jet de Ayakashi / Vide peut détecter une personne ou créature souiller par l'outre-monde de plus il gagne XgX à tous ses jets lorsqu'il combat un tel être.

**Sort :** 2 sorts commun, 3 sorts de vide, 3 sorts d'autres éléments

### **Voie Funambule :**

**L'Ayakashi Funambule s'est spécialisé dans l'équilibre de son corps, il a travaillé exclusivement le don du chat pour retomber sur ses pattes, lorsqu'il tombe il arrive à retomber sur ses jambes en amortissant un maximum le choc.**

**Modification des traits animaux : INTU +3, AGI +2, INT +1**

**Bonus :** Gagne 1 attaque supplémentaire par tour

**Honneur : 2**

**Compétences :** Athlétisme, Courtisan (Comméragé), Etiquette, Spectacle (Équilibriste), une compétence Noble ou Bugei au choix et une compétence au choix.

**Équipement :** Wakizashi, Tenu de spectacle, kimono et sandale et 2 koku

**Technique :** L'Ayakashi Funambule ne peut être déséquilibré ou mis à terre par fauchage ou tout autre technique, lorsqu'il chute il peut effectuer un jet de Ayakashi / Agilité pour réduire un maximum les dommages reçus.

---

### **Voie Tigre :**

**Les Ayakashi du Tigre sont de redoutable combattant, leur instinct de tueur leur donne un avantage certain dans ce domaine, privilégient l'attaque rapide et brutal au détriment de leur défense ne laissant aucune chance à leurs adversaires, ils n'abandonnent jamais un combat et n'arrête qu'une fois leur ennemi hors d'état de nuire.**

**Dans leur forme hybride ou animal nous retrouvons beaucoup de couleur orange rayé noir mais cela arrive de trouver à la place du orange le blanc, certain même affirme avoir déjà rencontré des tigres noir rayé blanc.**

**Instinct Primitif :** Le tigre est un tueur né quand ce type d'Ayakashi perd le contrôle il reprend cet instinct et se met à tuer tout ce qui représente une proie potentiel pour lui.

**Arme Naturelle :** Le tigre possède 2 armes naturelles

**Griffe :** 5g2 Tranchant

**Morsure :** 3g3 Perçant

**Forme Hybride:** Les oreilles de Tigre sur la tête qui sont arrondies, leur face externe est noire avec une large tache blanche au milieu, les pupilles sont rondes, l'iris est de couleur dorée à verte, parfois bleue et une queue robuste qu'il peut utiliser pour taper lui sort dans le bas du dos.

Il peut choisir d'augmenter un trait selon sa voie de tigre choisit

**Forme Animal :** Les oreilles du tigre sont arrondies, leur face externe est noire avec une large tache blanche au milieu. Les pupilles sont rondes, l'iris est de couleur dorée à verte, parfois bleue. Le nez est rose avec quelquefois des taches noires, les vibrisses sont abondantes sur un museau court. Le front est bombé. Le cou est recouvert d'une fourrure beaucoup plus dense et épaisse formant une collerette, surtout chez le mâle. Les canines du tigre sont longues, elles peuvent atteindre une longueur de neuf centimètres. Ce félin a un corps long, ce qui le fait paraître beaucoup plus massif. Les mensurations du tigre varient fortement d'une voie à l'autre : un tigre virtuose martiale ou mage de bataille mâle ne pèsera pas plus de 140 kg pour 2,3 mètres de longueur totale tandis qu'un tigre champion peut atteindre les 300 kg pour 3,3 mètres de long. La hauteur au garrot du tigre peut ainsi varier de 0,85 à un mètre, sa longueur totale avec la queue de 2 à 3,7 mètres et son poids de 65 à 300 kg

**Sens Développé :** Le nez du tigre est très fin afin de sentir ses proies de loin, il a donc ce sens amélioré par rapport à celui de l'homme quand le personnage utilise ce don il gagne XgX à son jet de perception basée sur l'odorat.

**Capacité Animale :** Grâce à son instinct de tueur, il peut sentir toute personne blessé dans un rayon de plusieurs kilomètre tout dépend des conditions climatique, déterminé par le MJ.

### Voie Virtuose Martial :

Lorsqu'il choisit la voie de Virtuose Martial l'Ayakashi du Tigre opte pour un style de combat à main nue, il équivaut aux moines et peut donc utiliser des Kiho comme eux, ils inspirent donc à une vie pieuse.

**Modification des traits animaux :** END +3, FOR +2, AGI +1

**Bonus :** Gagne 1 attaque supplémentaire par tour au rang 3

**Honneur :** 0,5

**Compétences :** Athlétisme, Défense, Jiu-jitsu, Connaissance (au choix), Méditation, Théologie et une compétence au choix.

**Équipement :** Bo ou bâton de marche, hakama grossier et toge, étui à parchemin contenant des passages du Tao et 2 zeni

**Technique :** Ses dégâts au poing sont considéré comme létales et seront égaux à  $(Force + X)g1 + X$  au rang 3 ils seront égaux  $(Force + X)g2 + X$

### Voie Mage de Bataille :

La voie mage de bataille est une voie complexe car elle mélange le combat à la magie, ce qui permet de l'utiliser pour améliorer sa compétence au combat pour augmenter ses chances de victoires rapide.

**Modification des traits animaux :** END +3, AGI + 2, FOR +1

**Bonus :** Gagne 1 attaque supplémentaire par tour au rang 3

**Honneur :** 2,5

**Compétences :** Art de la magie, Défense, Kenjutsu (au choix), Méditation, Théologie et une compétence au choix.

**Équipement :** Wakizashi, Arme (en fonction de son Kenjutsu), kimono et sandale, étui à parchemin et 2 koku

**Affinité / déficience :** Le mage de bataille a une affinité avec les sorts de type offensif et une déficience avec ceux de type défensif

**Technique :** Au début de chaque combat le mage de bataille si il n'est pas pris par surprise peut lancer un sort de type offensive avant de décider des initiatives selon le temps d'incantation du dit sort.

**Sort :** 2 sort commun, 3 sorts de type offensif, 3 autres sorts

### Voie Champion :

**Le champion est un expert en arme, il sait comment toutes les utilisées ce qui le rend quasiment imbattable pendant tous types de combat ne pouvant être pris au dépourvu sur le maniement de celle-ci.**

**Modification des traits animaux :** AGI +3, END +2, FOR +1

**Bonus :** Gagne 1 attaque supplémentaire par tour au rang 3

**Honneur :** 2,5

**Compétences :** Athlétisme, Connaissance (Héraldique), Défense, Kenjutsu (au choix), Kyujutsu, une compétence Noble ou Bugei au choix.

**Équipement :** Wakizashi, Arme (en fonction de son Kenjutsu), Arme au choix, Armure lourde, kimono et sandale et 2 koku

**Technique :** Le personnage étant particulièrement doué pour les armes. Plus il maîtrise une compétence d'arme plus il sait en tirer le meilleur profit (cumulatif du bonus compétence d'arme). Il peut choisir avant chaque attaque de rajouter le bonus comme suit

Au rang 3 : 1g0 à ses jets d'attaque ou de dommage

Au rang 5 : 0g1 à ses jets d'attaque ou de dommage

Au rang 7 : 1g1 à ses jets d'attaque ou de dommage

Au rang 10 : 1g1 à ses jets d'attaque et de dommage

---

### Voie Renard :

**L'Ayakashi Renard est de base un être malin, rusé et intelligent ce qui en fait un excellent courtisan la voie diplomate lui sert essentiellement pour les innombrables discussions, échanges politiques tandis que dans la voie enquête il se sert de cette capacité pour résoudre les affaires et cela sans conflits, sont coté social et proche de la nature en font aussi une personne doté d'une grande complicité avec les autres espèces de la forêt cette voie est le Ranger.**

**Dans leur forme hybride ou animale ils ont la couleur rousse du renard, des légendes existent parlant d'un renard blanc et même d'un argenté.**

**Instinct Primitif :** Il devient méfiant est s'enfui sans cesse devant tous ceux qu'il croise et va chercher une cachette sûr pour être à l'abri du danger.

**Arme Naturelle :** Le Renard possède 1 arme Naturelle.

**Morsure :** 2g2 Percant

**Forme Hybride:** Oreilles de Renard sur la tête et une queue touffue lui sort dans le bas du dos.

Il peut choisir d'augmenter un trait selon sa voie Renard choisit.

**Forme Animal :** Un museau allongé, des oreilles dressées, une petite taille (60 à 75cm pour le corps, et 35 à 50cm pour la queue), un poids d'environ 6kg. Le pelage du renard est généralement brun-roux, mais cela peut varier du beige au brun et au roux vif. Les oreilles des Renard Enquêteur et Diplomate dressées sont noirs en arrière et sont plus grandes que celles du Renard Ranger. La queue est longue et touffue et généralement blanche au bout. Le tour de la gueule et la gorge sont souvent blanches mais la gorge peut varier au gris.

**Sens Développé :** L'ouïe du renard est très sensible pour pouvoir échapper à tous les dangers, il a donc ce sens amélioré par rapport à celui de l'homme quand le personnage utilise ce don il gagne XgX à son jet de perception basée sur l'ouïe.

**Capacité Animale :** Il peut augmenter sa vitesse pendant un court instant, il double sa vitesse de déplacement tout dépend des conditions de l'individu, déterminé par le MJ.

### **Voie Diplomate:**

Lorsqu'il choisit la voie de diplomate, l'Ayakashi du renard choisit de devenir un expert dans les manœuvres politiques, l'espionnage très habile pour se fondre dans les cours de toutes catégories, il sait exploiter toutes les faiblesses, il joue sur son pouvoir de séduction pour arriver à ses fin.

**Modification des traits animaux :** INT +3, INTU + 2, REF +1

**Honneur :** 2,5

**Compétences :** Calligraphie, Courtisan (Manœuvre Politique), Etiquette, Tromperie (Séduction), une connaissance au choix, une compétence au choix

**Équipement :** Wakizashi, 2 kimono et paire de sandale, un kimono et paire de sandale de bonne qualité, nécessaire de voyage, 5 koku

**Technique :** Quand le Diplomate utilise ses compétences de courtisan, étiquette et tromperie, qu'il a échoué son test ou son opposition, il peut refaire un jet en utilisant sa compétence Ayakashi à la place de sa compétence utilisé précédemment il prend obligatoirement le résultat de ce dernier jet.

### **Voie Ranger :**

Le Ranger est la seule voie combattive chez le renard qui en général préfère la sécurité des cours, il développe une certaine empathie avec les animaux qu'il croise, chez lui la nature n'a pas de secret, il voyage de par le royaume pour protéger celle-ci des dangers encourus et sait comment tirer avantage des choses que celle-ci propose, c'est le seul Ayakashi à pouvoir communiquer avec n'importe quelle espèce animale comme si c'était la sienne.

**Modification des traits animaux :** REF +3, INTU + 2, INT +1

**Bonus :** Gagne 1 attaque supplémentaire par tour au rang 3

**Honneur :** 2,5

**Compétences :** Art de la magie, 1 compétence de bugei au choix, Médecine (Herboristerie), Méditation, Chasse et une compétence au choix.

**Equipement** : Wakizashi, Arme (en fonction de son choix), kimono et sandale, étui à parchemin et 2 koku

**Spécial** : Le Ranger peut posséder un familier, en général cela sera plutôt un rongeur mais il pourra avoir un autre animal de petite taille, avec un certain degré d'intelligence. Il aura tissé un lien particulier avec lui et en tira des avantages certain en contrepartie si il venait à mourir le Ranger en sera fortement atteint, il en découlera des malus au choix du MJ

**Affinité / déficience** : Le Ranger ne possède pas d'affinité mais il a une déficience avec le feu

**Technique** : Quand le Ranger se trouve dans la nature « sauvage » (hors des villes et villages) il peut ajouter à tous ses jets XgX, il exploite ce que la nature lui offre pour en tirer profit. Par contre en lieu urbain il subit un malus défini par le MJ selon la grandeur de la ville

**Sort** : 2 sorts communs, 6 sorts au choix dans n'importe quel élément excepté le Feu

### Voie Enquêteur :

Dans cette voie le Renard utilise sa ruse et ses capacités de recherche pour résoudre les énigmes et les enquête qu'on lu confie, il sait quand repérer des détails qu'un humain normal ne pourrai déceler.

**Modification des traits animaux** : INTU +3, REF +2, INT +1

**Honneur** : 2,5

**Compétences** : Calligraphie, Enquête (Fouille) 2, Etiquette, une connaissance au choix, une compétence au choix.

**Equipement** : Wakizashi, kimono et paire de sandale, nécessaire de voyage, 5 koku

**Technique** : Quand il effectue une enquête le personnage peut effectuer un jet en substituant sa compétence Ayakashi à sa compétence enquête pour contrer un sort dissimulant un indice ou autre chose.

### Voie Serpent :

Les Ayakashi du Serpent sont les plus rares mais certainement les plus dangereux, aussi vil que peut être l'espèce animal d'origine les Ayakashi ont hérité de cet état d'esprit, ils peuvent influencés sur tous être doté d'intelligence par leur manipulation d'esprit.

Dans leur forme hybride ou animale ils ont tendance à tirer vers des teintes foncées le gris est sans aucun doute prédominant.

**Instinct Primitif** : Le Serpent adore la chaleur, il se mettra en quête d'un endroit chaud et s'y installera confortablement personne ne pourra l'enlever de cet endroit tant que la chaleur sera à son goût.

**Arme Naturelle** : Le serpent possède 1 arme naturelle

**Morsure** : 3g1 Perçant

**Forme Hybride**: Langue fourchue et tout son corps se recouvre d'écaille augmentant sa ND de 5

Il peut choisir d'augmenter un trait selon sa voie de serpent choisit

**Forme Animal** : Le Serpent Contorsionniste peut mesurer jusqu'à 6m de long pour un diamètre maximal de 15cm.

**Le Serpent Sang Chaud peut mesurer jusqu'à 1m de long pour un diamètre maximal de 5cm.**

**Le Serpent Charmeur peut mesurer jusqu'à 2m de long pour un diamètre maximal de 10cm, de plus il possède une coiffe derrière la tête.**

**Sens Développé :** Le touché du serpent est sans faille il lui permet de sentir toutes les vibrations du sol ou des murs de loin, il a donc ce sens amélioré par rapport à celui de l'homme quand le personnage utilise ce don il gagne XgX à son jet de perception basée sur le touché.

**Capacité Animale :** La salive du serpent devient un poison, le type de poison est choisit à la prise du don, la puissance de celui-ci sera déterminé par le MJ.

### **Voie Contorsionniste :**

Tout comme sont confrère du chat l'Equilibriste le Ayakashi du Contorsionniste n'a que travailler un don de son animal d'origine, en effet le serpent étant très souple de nature car dépourvut de squelette, lui permettant ainsi de jouer avec son corps pour se mettre dans des posture invraisemblable, lui aussi est un personnage de scène démontrant ses talents aux gens.

**Modification des traits animaux :** AGI +3, FOR +2, CON +1

**Bonus :** Gagne 1 attaque supplémentaire par tour

**Honneur :** 2

**Compétences :** Athlétisme, Jujutsu, Connaissance (au choix), Spectacle (Contorsionniste), Méditation et une compétence au choix.

**Equipement :** Bo ou bâton de marche, tenu de scène, kimono et sandale et 2 koku

**Technique :** Le contorsionniste peut effectuer une attaque étreinte sur un adversaire en réussissant en jet Ayakashi / Force en opposition à un jet Jujutsu / Force, si l'étreinte réussit au premier round rien ne se passe mais au round suivant si l'étreinte est maintenue, l'adversaire subit des dommages égaux à YgY (Y étant la force du Contorsionniste) et ceux à tous les rounds jusqu'à ce que son adversaire se libère.

### **Voie Sang Chaud :**

**Le Sang chaud est un expert en magie du Feu, il passe des longues journées à ne rien faire entrain de prendre un bon bain de soleil, la chaleur est son péché mignon. Il a sus comment s'en servir à son avantage.**

**Modification des traits animaux :** INT +3, REF + 2, AGI +1

**Honneur :** 2

**Compétences :** Art de la magie (Feu), Défense, Kenjutsu (au choix), Méditation, Théologie et une compétence au choix.

**Equipement :** Wakizashi, Arme (en fonction de son Kenjutsu), kimono et sandale, étui à parchemin et 2 koku

**Affinité / déficience :** Le Sang Chaud de par ses préférences animales, la chaleur est prédominante c'est ainsi qu'il a donc une affinité avec le Feu et une déficience de l'Eau.

**Technique :** Le Sang Chaud sait comment emmagasiner la chaleur pour pouvoir l'utiliser pour son compte, pour chaque tranche de 30 minutes passé à côté d'une source de chaleur (Rayon du soleil, feu, etc....) le Sang Chaud peut se créer une aura de flamme autour de lui

d'un rayonnement de 1m causant XgX dommages à toutes personnes présente dans cette zone.

**Sort :** 2 sorts commun, 3 sorts de Feu, 3 sorts d'autres éléments

### Voie Charmeur :

**Le Charmeur s'est consacré au développement maximal de leurs pouvoirs psychiques, il ne se contente pas de posséder des dons mentaux mais tente aussi d'en découvrir leur fonctionnement pour en créer d'autres. Il possède de vastes connaissances dans le domaine intellectuel et néglige son physique.**

**Modification des traits animaux :** VOL +3, INT +2, REF +1

**Honneur :** 2

**Compétences :** Calligraphie, 2 Connaissances (aux choix), Cérémonie du thé, Etiquette, Divination, une compétence au choix.

**Équipement :** Wakizashi, Arme (en fonction de son Kenjutsu), Arme au choix, Armure lourde, kimono et sandale et 2 koku

**Technique :** En effectuant un jet Ayakashi / Volonté opposé à Honneur / Volonté (ou Ayakashi / Volonté si celui-ci en est un) de la cible, si le jet réussit le charmeur contrôle la cible et peut lui ordonner de faire ce qu'il souhaite tant que cela ne met pas la vie de celui-ci en danger (sauter d'un pont, se faire Seppuku,... Par contre demander à un Bushi de combattre cela n'ai pas dérangeant c'est ce qu'il fait dans sa vie)

### Voie Loup :

L'Ayakashi du Loup est le plus célèbre bon nombre de légende parle de créature mi-homme mi-loup attaquant des habitants de village isolé, dû à certain d'entre eux qui se livrèrent à des actes aussi ignobles, si un animal n'aurait jamais du atteindre ce stade c'est bien celui-là, le seul à avoir refusé de vivre en harmonie avec les hommes se trouvant supérieur à eux et désireux de les avoirs sous ses ordres. Si depuis quelques centaines d'années les mœurs on changé et qu'il côtois de plus en plus l'homme, il s'en méfie toujours.

Dans leur forme hybride ou animale nous retrouvons

**Instinct Primitif :** Le Loup hurle pour se faire entendre et affirmer sa présence donc le personnage se mettra à hurler sans cesse.

**Arme Naturelle :** Le loup possède 1 arme naturelle

**Morsure :** 5g2 Perçant

**Forme Hybride:** Oreilles de loup sur la tête en pointe, une queue touffue lui sort dans le bas du dos

Il peut choisir d'augmenter un trait selon sa voie de loup choisit

**Forme Animal :** Le Loup Chef de Meute est le plus imposant mesurant entre 1,50 à 1,80m de longueur pour un poids pouvant atteindre les 80kg et pouvant atteindre les 90cm au garrot. La tête est grande et solide, avec de petites oreilles triangulaires et des yeux obliques de couleur jaunâtre. Le museau présente une région blanche autour de la bouche.

**Pour le Loup des Mers surement le plus petit des 3 ne dépassant pas les 60cm au garrot pour un maximum de 1,20m de long et n'excédant pas les 25kg. Les oreilles et le museau sont longs et pointus.**

**Le Loup Solitaire se positionne entre les 2 avec une taille allant de 1,20 à 1,50m pour un maximum de 80cm au garrot et un poids inférieur à 60kg. La tête est grande et solide, avec des oreilles longues triangulaires et des yeux obliques de couleur grisâtre. Le museau présente une région blanche autour de la bouche**

**Sens Développé : L'ouïe du loup est très développé, il a donc ce sens amélioré par rapport à celui de l'homme quand le personnage utilise ce don il peut entendre des bruits imperceptibles pour d'autre.**

**Capacité Animale : Il impose une certaine crainte, il peut créer un rayon de peur autour de lui, le rayon sera déterminé par le MJ.**

### **Voie Chef de Meute :**

**Le Chef de Meute est un leader né, il ne se sent bien qu'à la tête de plusieurs hommes écoutant ses paroles, indications et conseils. On les retrouve souvent officier dans l'armée d'un clan ou chef de bande.**

**Modification des traits animaux : AGI +3, FOR +2, INT +1**

**Bonus :** Gagne 1 attaque supplémentaire par tour au rang 3

**Honneur :** 2,5

**Compétences :** Art de la Guerre (Combat de Masse), Athlétisme, Défense, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu et une compétence au choix.

**Équipement :** Wakizashi, Katana, Kimono Sandale, Armure lourde et 2 koku

**Technique :** Le Chef de Meute n'est dangereux que s'il est bien entouré car il gagne Xg0 à tous ses jets par allié possédant la même compétence que lui donc 0gX pour 2 alliés etc.

### **Voie Des Mers :**

**Le Loups des Mers est très souvent marin, voir pirate en tout cas jamais loin d'une étendu d'eau, il y a de rare occasion où l'on retrouve un de ces êtres sur les terres loin de l'eau, la plus part du temps c'est pour découvrir et voir de lui-même ce qu'il a entendu aux cours de ses diverses aventures.**

**Modification des traits animaux : FOR +3, PER + 2, VOL +1**

**Honneur :** 2

**Compétences :** Art de la magie (Eau), Calligraphie, Connaissance (Astronomie), Méditation et deux compétences au choix.

**Équipement :** Bo ou tanto, tenu de marin, kimono et sandale, étui à parchemin et 2 koku

**Affinité / déficience :** Le Loup des Mers de par sa profession et ses préférences, a développé une affinité avec l'élément de l'Eau et une Déficience au Feu.

**Technique :** Le Loup des Mers ne subit aucun malus sur les bateaux, il peut tenir sous l'eau un nombre de minute égal à 5 \* X et ne subit pas de malus à ses jets.

**Sort :** 2 sorts commun, 3 sorts de Eau, 3 sorts d'autres éléments

### **Voie Solitaire :**

Le Loup solitaire aime être seul, combattre, voyager, vivre sans l'aide ni la compagnie de personne. Par contre il vend ses services à toutes personnes moyennant une bonne récompense et si pour cela il doit supporter quelque temps d'être suivi selon la somme qu'il percevra il fera avec. Il sait donc entraîné à un style de combat à 2 armes.

**Modification des traits animaux :** AGI +3, REF +2, FOR +1

**Bonus :** Gagne 1 attaque supplémentaire par tour au rang 3

**Honneur :** 2,5

**Compétences :** Athlétisme, Connaissance (au choix), Défense, Kenjutsu (Daisho), Méditation, une compétence au choix.

**Équipement :** Wakizashi, Katana, Armure lourde, kimono et sandale et 2 koku

**Technique :** Il ne subit pas de malus pour le fait de combattre à 2 armes. Lorsque le Loup solitaire tue une personne il peut directement effectuer une nouvelle attaque sur une autre cible et ainsi de suite pour un nombre d'attaque bonus égal à son rang de maîtrise. (Rang 2 : 1 attaque + 2 bonus, Rang 3 : 2 attaques + 3 bonus etc.)

### Voie Aigle :

Les Ayakashi de l'Aigle sont sûrement les plus étranges de tous, c'est aussi celui qui a la métamorphose hybride la plus voyante et donc l'utilise rarement. Il supporte très peu les villes ou village et préfère largement les grands espaces en pleine air.

Dans leur forme hybride ou animale nous retrouvons du noir, du brun et du blanc parfois le mélange de deux couleurs.

**Instinct Primitif :** L'aigle est un chasseur né, il partira en quête d'une proie facile pour se nourrir.

**Arme Naturelle :** L'aigle possède 2 armes naturelles

*Griffe :* 2g2 Tranchant

*Morsure :* 2g2 Percant

**Forme Hybride:** Sa bouche et son nez sont remplacé par un bec crochu jaune ou orange, des ailes lui poussent dans le dos lui permettant de léviter à 10 cm du sol

Il peut choisir d'augmenter un trait selon sa voie d'aigle choisit

**Forme Animal :** Pour l'Aigle Chasseur mesure de 1 à 1.2m de long, l'envergure de ses ailes, larges et arrondies en V, est d'environ 2 à 2.6m. Il pèse de 5 à 10kg, son bec qui mesure de 3 à 5cm de long est crochu et ses serres sont moyenne et l'ongle de son pouce, l'avillon, qui lui sert à transpercer ses proies, mesure 5cm de long et peut transpercer un crâne de renard, de bouquetin ou de loup de part en part.

L'Aigle Royal mesure de 0.8 à 1m de long, l'envergure de ses ailes, larges et arrondies en V, est d'environ 1.9 à 2.5cm. Il pèse de 3,5 à 7,5kg, son bec qui mesure de 4,5 à 6,5cm de long est crochu et ses serres sont énormes et l'ongle de son pouce, l'avillon, qui lui sert à transpercer ses proies, ne mesure pas moins de 7cm de long et peut transpercer un crâne de renard, de bouquetin ou de loup de part en part.

L'Aigle Explorateur mesure de 0.6 à 0.8m de long, l'envergure de ses ailes, larges et arrondies en V, est d'environ 1.3 à 1.8m. Il pèse de 2,5 à 5kg, son bec qui mesure de 3 à 5cm de long est crochu et ses serres sont moyenne et l'ongle de son pouce, l'avillon, qui lui sert à transpercer ses proies, mesure 5cm de long et peut transpercer un crâne de renard, de bouquetin ou de loup de part en part.

**Sens Développé :** La vue de l'aigle est très perçante afin de voir ses proies de loin, il a donc ce sens amélioré par rapport à celui de l'homme quand le personnage utilise ce don il gagne XgX à son jet de perception basée sur la vue de plus il peut voir à une distance de X fois supérieur à l'homme.

**Capacité Animale :** Il peut utiliser les divers courant d'air, cela lui permet de planer, réduire la vitesse de sa chute, pendant une période déterminé par la puissance et le type de courant, déterminé par le MJ.

### **Voie Chasseur :**

Le Chasseur est un expert dans la survie en milieu naturel, il est capable de traquer leur proie connaissent leur façon de faire pour se positionner au mieux pour leur capture, il connait leur point faible, leur habitude alimentaire et autres.

**Modification des traits animaux :** PER +3, AGI +2, VOL +1

**Bonus :** Gagne 1 attaque supplémentaire par tour

**Honneur :** 2

**Compétences :** Chasse (Pistage) 2, Défense, Kyujutsu, Connaissance (au choix), Equitation et une compétence au choix

**Equipement :** Arc et flèches, Kimono et sandale, nécessaire pour la fabrication de pièges et 2 koku

**Technique :** Le chasseur est un archer hors pair capable de rivaliser avec tous les archers du royaume, lorsqu'il utilise son arc il peut avec un jet Ayakashi / Perception opposé à la ND de la cible réussi viser un point faible d'une cible connu.

### **Voie Royal :**

L'Aigle Royal est équivalent à un Shugenja du vent, il en maîtrise parfaitement les bases et peuvent même agir sur celui-ci comme il le souhaite, il est rare dans croisé car il préfère largement vivre en retrait des autres.

**Modification des traits animaux :** INTU +3, REF + 2, AGI +1

**Honneur :** 2

**Compétences :** Art de la magie (Air), Calligraphie, Connaissance (au choix), Méditation, Divination et une compétence au choix.

**Equipement :** Wakizashi, Arme au choix, kimono et sandale, étui à parchemin et 2 koku

**Affinité / déficience :** Etant à l'origine un oiseau, l'Aigle Royal a donc une affinité avec l'Air, se que cet animal déteste le plus c'est le feu il a donc développé une déficience avec cet élément

**Technique :** L'aigle royal peut créer avec un jet de Ayakashi / Vide ND 20 (+5 par rang de maîtrise) un cône de vent d'un rayon et d'une longueur de 2\*X en mètres tout ce qui se trouve dans ce cône subit XgX dommages de vent

**Sort :** 2 sorts commun, 3 sorts d'Air, 3 sorts d'autres éléments

### **Voie Explorateur :**

L'Explorateur est un excellent éclaireur capable de guider qui le souhaite dans la plus part des lieux de Rokugan, certain même peuvent rivaliser avec les éclaireurs Hiruma du clan du Crabe dans l'outre-monde.

**Modification des traits animaux : INT +3, PER +2, END +1**

**Bonus :** Gagne 1 attaque supplémentaire par tour au rang 3

**Honneur :** 2

**Compétences :** Athlétisme, Connaissance (au choix), Défense, Enquête (Sens de l'Observation), Chasse (Eclaireur) et une compétence Bugei au choix.

**Équipement :** Wakizashi, Arme (en fonction de sa compétence), nécessaire de voyage, kimono sandale et 2 koku

**Technique :** L'Explorateur sait reconnaître qu'une chose ne va pas, il arrive à pré-sentir le danger au simple regard, il rajoute XgX à tous ses jets qui serait destiné à détecter un piège, une embuscade etc.

---

### Voie Ours :

Tout comme leur confrère du Tigre les Ayakashi Ours sont de redoutable combattant mais contrairement à eux ils n'ont pas négligé totalement leur défense pour certain ils ont même plutôt tout misé dessus en ne travaillant que celle-ci.

Dans leur forme hybride ou animal la couleur la plus répandue est le brun après nous trouvons du noir, une légende raconte même l'existence d'un ours blanc mais qui sait.

**Instinct Primitif :** L'Ours est un grand mangeur, il est attiré par la nourriture et ne peut s'empêcher de la manger quitte à saccager tout ce qui se met en travers de son chemin.

**Arme Naturelle :** L'Ours possède 2 armes naturelles

*Griffe :* 7g3 Tranchant

*Morsure :* 4g3 Percant

**Forme Hybride:** Oreilles d'ours sur la tête, leur musculature double et ils peuvent atteindre environ 2m de haut.

Il peut choisir d'augmenter un trait selon sa voie d'ours choisit.

**Forme Animal :** Ours Berserk peut atteindre jusqu'à 2m80 de hauteur et peser au maximum 380kg, c'est oreille sont légèrement ovales et mesure en général 7cm et sont tourner vers l'arrière, ses dents sont les plus longue de toutes les espèces d'ours arrivant pour les canine jusqu'à 7cm également quand à ses pattes elles peuvent mesurées jusqu'à 25cm de long et 15 de large.

Ours Defender peut atteindre jusqu'à 2m60 de hauteur et peser au maximum 700kg, c'est oreille sont arrondie et mesure en général 5cm et sont tourner vers l'avant, ses dents sont moins longue que le Berserk environ 1cm quand à ses pattes elles peuvent mesurées jusqu'à 35cm de long et 25 de large.

Ours Gardien peut atteindre jusqu'à 1m80 de hauteur et peser au maximum 160kg, c'est oreille sont pointues et mesure en général 12cm et sont tourner vers l'extérieur de la tête, ses dents sont les moins longue de tous environ 5cm quand à ses pattes elles sont équivalente à celle de l'homme.

**Sens Développé :** Le nez de l'ours est très développé ce qui lui permet de sentir la nourriture à plusieurs kilomètre, il a donc ce sens amélioré par rapport à celui de l'homme quand le personnage utilise ce don il gagne XgX à son jet de perception basée sur l'odorat.

**Capacité Animale :** Il peut déployer pendant un cours instant une force extraordinaire, il utilise le double de sa force tout dépend des conditions, déterminé par le MJ.

### Voie Berserk :

**Le Berserk est sûrement le combattant le plus dangereux de tous, il n'est pas facile de battre un de c'est être car une fois blessé il rentre dans une rage folle et destructrice, ne s'arrêtant qu'une fois son adversaire détruit.**

**Modification des traits animaux : FOR +3, END +2, VOL +1**

**Bonus :** Gagne 1 attaque supplémentaire par tour au rang 3

**Honneur :** 2,5

**Compétences :** Art de la Guerre, Athlétisme, Défense, Kenjutsu (Katana), Jiujutsu, Arme lourde et une compétence au choix.

**Équipement :** Katana, Wakizashi, 2 Armes au choix, Armure lourde, kimono et sandale et 2 koku

**Technique :** Le Berserk une fois arrivé au stade blessé gagne XgX à tous ses jets d'attaques ou de dommages.

### Voie Gardien :

**Le Gardien a développé ses dons magiques pour assurer la défense d'autrui, ses sorts principaux étant essentiellement des sorts de type défensif, souvent engagé pour la protection de personne aisé, il parcourt le royaume tout en exerçant sa mission.**

**Modification des traits animaux : VOL +3, END + 2, FOR +1**

**Bonus :** Gagne 1 attaque supplémentaire par tour et peut utiliser sa technique 2 fois au cours d'un combat au rang 3

**Honneur :** 2,5

**Compétences :** Art de la magie, Défense, Divination, Kenjutsu (Katana), Médecine et une compétence au choix.

**Équipement :** Katana, Wakizashi, kimono et sandale, étui à parchemin et 2 koku

**Affinité / déficience :** Le gardien a une affinité avec les sorts de type défensif et une déficience avec ceux de type offensif

**Technique :** Au début de chaque combat le Gardien choisit une personne qui sera son protégé si la personne qui l'a engagé participe au combat cela sera elle, 1 fois par tour lorsque cette personne devrait subir des dommages, il peut effectuer un jet Ayakashi / Endurance en opposition à l'attaque si il réussit les dommages sont réduit à 0 sinon le gardien et le protégé subissent la moitié des dommages (arrondi au supérieur pour le Gardien)

**Sort :** 2 sorts commun, 3 sorts de type défensif, 3 autres sorts

### Voie Defender :

**Le Defender s'est spécialisé dans la défense, il peut encaisser les attaques de ses adversaires et attendre le bon moment pour frapper en contre-attaque.**

**Modification des traits animaux : END +3, REF +2, VOL +1**

**Bonus :** Gagne 1 attaque supplémentaire par tour au rang 3

**Honneur :** 2,5

**Compétences :** Connaissance (Histoire), Défense 2, Arme lourde (au choix), Jiujutsu, une compétence Noble ou Bugei au choix.

**Équipement :** Wakizashi, Arme (en fonction de son Kenjutsu), Arme au choix, Armure lourde, kimono et sandale et 2 koku

**Technique :** Quand le Defender passe en position de défense partiel ou total, il ne lance pas de dé, il rajoute à sa ND 5 \* son rang de maîtrise de la compétence défense.

---

### Voie Singe :

Les Ayakashi du Singe sont souvent des artistes itinérant, démontrant toute l'étendu de leur talent pour ré collecter de quoi vivre et amuser tous ceux qui les regarde. Dans leur forme hybride ou animale nous retrouvons essentiellement du brun et du noir parfois du roux et rarement des multicolores.

**Instinct Primitif :** Le singe est d'un naturel farceur il fait des blagues ou des farces de mauvais goût qui en général ne font rire que lui

**Arme Naturelle :** Le singe possède 2 armes naturelles

*Griffe :* 3g1 Tranchant

*Queue :* 3g2 Contondant

**Forme Hybride:** Les oreilles de Singe sur la tête qui sont arrondies et une queue fine mais musclé.

Il peut choisir d'augmenter un trait selon sa voie de singe choisit

**Forme Animal :** Le Singe Acrobate mesure de 0.7 à 1m de haut pour un poids maximum de 45kg.

Le Singe Illusionniste mesure de 1.1 à 1.4m de haut pour un poids maximum de 45 à 85kg.

Redressés, le Singe Imitateur atteint une taille de 2.4m, mais ils sont en fait un peu plus grands car ils ont les genoux fléchis. L'envergure des bras dépasse la longueur du corps et peut atteindre 3.5m pour un poids pouvant atteindre les 350kg

**Sens Développé :** Le goût du singe est très fin afin de se rendre compte rapidement de ce qui est bon ou pas, il a donc ce sens amélioré par rapport à celui de l'homme quand le personnage utilise ce don il gagne XgX à son jet de perception basée sur le goût pour reconnaître quelque chose d'avarié ou empoisonné.

**Capacité Animale :** Il se servir de ses pieds comme des mains sous certaines conditions (pied nu, en chaussure, ...), déterminé par le MJ.

### Voie Acrobate :

L'acrobate utilise ses dons dans le combat, ne restant pas sur une position fixe et ayant adapté son style de combat à ses mouvements, il perturbe ses adversaires.

Il effectue aussi des démonstrations d'acrobatie payante aux habitants souhaitant le voir.

**Modification des traits animaux :** AGI +3, FOR +2, END +1

**Bonus :** Gagne 1 attaque supplémentaire par tour et son bonus à sa ND passe de 5 à 10 au rang 3

**Honneur :** 1,5

**Compétences :** Athlétisme (Escalade), Défense, Spectacle (Acrobatie), Méditation, une compétence Bugei au choix et une compétence Noble ou Bugei au choix.

**Équipement :** Wakizashi, Arme (en Fonction de la compétence choisit), kimono sandale, nécessaire de voyage et 2 koku

**Technique :** L'acrobate utilise ses dons en combat, il ne reste pas en place et déstabilise ses adversaires, avec un jet Ayakashi / Agilité ND 10 (+5 par rang de maîtrise), il se met à faire des acrobaties augmentant sa ND pour être touché de 5.

### Voie Illusionniste :

**L'Illusionniste est un expert dans la perturbation du visuel des gens, il maîtrise l'illusion comme personne à tel point qu'une personne victime de ses tours n'est plus capable de faire la différence entre le réel et l'imaginaire.**

**Modification des traits animaux :** REF +3, INTU + 2, AGI +1

**Honneur :** 2,5

**Compétences :** Art de la magie (Air), Calligraphie, Connaissance (au choix), Méditation ou Théologie, Passe-passe (au choix) et une compétence au choix.

**Équipement :** Wakizashi, kimono et sandale, étui à parchemin et 2 koku

**Affinité / déficience :** L'illusionniste a une affinité avec l'élément de l'Air et Illusion et une déficience avec un autre élément de son choix.

**Technique :** L'Illusionniste peut créer des images de lui un nombre de fois égal à son rang de maîtrise pour un jet Ayakashi / Intuition ND 20 (+5 par rang de maîtrise), ce qui lui permet de rajouter + 5 à sa ND pour être touché par images créées jusqu'à ce qu'il soit découvert par son adversaire.

**Sort :** 2 sorts commun, 3 sorts d'Air ou Illusion, 3 sorts d'autres éléments

### Voie Imitateur :

**L'imitateur est un spécialiste du copiage, il est très souvent itinérant et montre ses capacités lors de spectacle durant lesquels il imite une personne du public. Il n'a pas vraiment de technique propre vue qu'il peut copier toutes les techniques d'autrui.**

**Modification des traits animaux :** INTU +3, AGI +2, VOL +1

**Bonus :** Gagne 1 attaque supplémentaire par tour au rang 3

**Honneur :** 2

**Compétences :** Comédie (Imitation), Défense, Kenjutsu (Katana), Jeu (au choix), Spectacle, une compétence au choix.

**Équipement :** Wakizashi, Katana, Jeu, kimono et sandale et 2 koku

**Technique :** L'imitateur est spécialisé dans la copie des autres, il peut donc désigner une personne avec un jet Ayakashi / Intuition ND 10 (+5 par rang de maîtrise) il peut copier ses techniques pour une durée de 5 \* X minutes.

## Liste des Pouvoirs

Il existe bon nombre de pouvoirs, allant du commun (Utilisable par toutes les espèces de Ayakashi ou certaines), des pouvoirs pour chaque Voie Animale (Utilisable par les Ayakashi de la même Voie Animale), pour finir par des pouvoirs pour chaque espèce.

Les pouvoirs sont utilisables X/j

La ND pour les sorts est la valeur pour appliquer l'effet décrit, des augmentations pourront être effectué pour augmenter les effets cela dépends du pouvoir et du choix du MJ, elle est égal à  $5 + 5 * \text{Rang du pouvoir}$

Le coût des pouvoirs est égal à leur rang de maîtrise en pts d'XP

*Tous les pouvoirs sont décrits comme suit*

**Nom du pouvoir** – Le nom du pouvoir utilisé

**TA** – Temps d'Action qui déterminé le temps qu'il faut mettre pour déclencher son pouvoir.

*(Ex : TA de 1 AS signifie qu'il faut perds une action simple pour le lancer)*

**Durée** – Le temps que dure le pouvoir.

**Trait** – Trait associé au pouvoir

**Rang** – Rang de Maîtrise minimum pour apprendre ce pouvoir

**Voie** – Voie donnant accès

**Spécial** – Conditions lié avec certain pouvoir

**Effet** – Effet produit par le pouvoir

### Pouvoirs Commun :

#### Résistance à Souillure

TA : 1 AS

Durée : X h

Trait : CON

Rang : 1

Voie : Toutes

Spécial : /

Effet : Le personnage obtient une résistance à la Souillure, il peut rajouter Xg0 à ses jets destinés à résister à celle-ci.

#### Communication Mentale

TA : 1 AC

Durée : X minute

Trait : VOL

Rang : 1

Voie : Toutes

Spécial : Il faut connaître la langue de la cible

Effet : La personne avec laquelle ce pouvoir est utilisé entendra ce que le personnage qui l'utilise souhaite lui dire pour lui répondre mentalement, la personne doit elle aussi posséder ce pouvoir.

#### Bouclier Mental

TA : 1 AC

Durée : X minutes

Trait : VOL

Rang : 1

Voie : Toutes

Spécial : /

Effet : Le personnage protège son esprit des attaques mentales pouvant lui être infligé, pour toute tentative d'intrusion mentale le personnage augmente la ND par  $5 * X$

#### Langage Humain F.A.

TA : 1 AS

Durée : Le temps de la transformation

Trait : INT

Rang : 2

Voie : Toutes

Spécial : Il faut être en forme animale

Effet : Lorsque le personnage est en F.A, il perd toute parole et ne communique qu'en langage animal, il peut communiquer en Humain.

### Langage Yao F.A.

TA : 1 AS  
Durée : Tant que dure la transformation  
Trait : INT  
Rang : 2  
Voie : Toutes  
Spécial : Il faut être en forme animale  
Effet : Lorsque le personnage est en F.A, il perd toute parole et ne communique qu'en langage animal, il peut communiquer en Ayakashi.

### Combo de Pouvoir

TA : 1 AC  
Durée : X minutes  
Trait : Vide  
Rang : 2  
Voie : Toutes  
Spécial : Connaissance des 2 Pouvoirs associés  
Effet : Le personnage peut combiner les effets de 2 Pouvoirs en 1 seul.

### Pouvoir Inné

TA : 1 AC  
Durée : Identique au pouvoir associé  
Trait : Identique au pouvoir associé  
Rang : 3  
Voie : Toutes les voies  
Spécial : On ne peut posséder que 3 Pouvoir Inné 1 de chaque rang / Connaissance du pouvoir à associer / Identique au pouvoir associé  
Effet : Ce pouvoir permet l'utilisation du pouvoir associé sans limite

### Trait Total

TA : 1 AS  
Durée : Tant que dure la transformation  
Trait : VOL  
Rang : 4  
Voie : Toutes  
Spécial : Il faut être en forme hybride connaissance de Trait Double  
Effet : Grâce à ce pouvoir l'Ayakashi peut activer tous les traits de sa forme animale au lieu de 1

### Trait Double

TA : 1 AS  
Durée : Tant que dure la transformation  
Trait : VOL  
Rang : 2  
Voie : Toutes  
Spécial : Il faut être en forme hybride  
Effet : Grâce à ce pouvoir l'Ayakashi peut activer 2 traits de sa forme animale au lieu de 1

### Double Utilisation

TA : 1 AC  
Durée : Identique au pouvoir associé  
Trait : Identique au pouvoir associé  
Rang : 2  
Voie : Toutes les voies  
Spécial : Connaissance du pouvoir à associer / Identique au pouvoir associé  
Effet : Ce pouvoir permet d'utiliser 2 fois le pouvoir associé au lieu d'une seule fois par jour.

### Résistance à Souillure Accrue

TA : 1 AS  
Durée : X h  
Trait : CON  
Rang : 3  
Voie : Toutes  
Spécial : Connaissance de Résistance à Souillure  
Effet : Le personnage obtient une résistance à la Souillure, il peut rajouter XgX à ses jets destinés à résister à celle-ci.

### Pouvoir Inné Supérieur

TA : 1 AC  
Durée : Identique au pouvoir associé  
Trait : Identique au pouvoir associé  
Rang : 5  
Voie : Toutes les voies  
Spécial : Connaissance du pouvoir à associer et Pouvoir Inné / Identique au Pouvoir Inné a l'exemption qu'on ne peut prendre que 2 nouveaux pouvoir et forcément 1 de rang 4 l'autre de 5.  
Effet : Identique au Pouvoir Inné

**TA :**  
**Durée :**  
**Trait :**  
**Rang :**  
**Voie :**  
**Spécial :**  
**Effet :**

**Nom**

**TA :**  
**Durée :**  
**Trait :**  
**Rang :**  
**Voie :**  
**Spécial :**  
**Effet :**

**Nom**