

## Zanshin

KURO  
TENSEI

## Action - ki

KURO  
TENSEI

## Zanshin

KURO  
TENSEI

## Action - ki

KURO  
TENSEI

## Le troisieme oeil

## Actions surhumaines

## Le troisieme oeil

## Actions surhumaines

*Amélioration des capacités de perception jusqu'à percevoir les auras et autres manifestations mystiques*

**Durée:** un test de perception

**Ki:** X dés de Ki = X dés de plus au test de Perception

**Limite:** aucune

*Amélioration d'une caractéristique jusqu'à atteindre des effets surhumains*

**Effet:** sur n'importe quelle caractéristique

**Durée:** une action

**Ki:** X dés de Ki = X dés de plus au test

**Limite:** aucune

**Notes:** visible par le Zanshin

*Amélioration des capacités de perception jusqu'à percevoir les auras et autres manifestations mystiques*

**Durée:** un test de perception

**Ki:** X dés de Ki = X dés de plus au test de Perception

**Limite:** aucune

*Amélioration d'une caractéristique jusqu'à atteindre des effets surhumains*

**Effet:** sur n'importe quelle caractéristique

**Durée:** une action

**Ki:** X dés de Ki = X dés de plus au test

**Limite:** aucune

**Notes:** visible par le Zanshin

## Kokyu - Ryoku

KURO  
TENSEI

## Amelioration Ki

KURO  
TENSEI

## Kokyu - Ryoku

KURO  
TENSEI

## Amelioration Ki

KURO  
TENSEI

## Dépasser les limites humaines

## Améliorer ses caracteristiques par le Ki

## Dépasser les limites humaines

## Améliorer ses caracteristiques par le Ki

*Utiliser le ki pour bouger plus vite, être plus résistant, se soigner, etc.*

**Durée:** une action

**Limite:** aucune

*Bloquer une partie de sa réserve de Ki pour améliorer ses caractéristiques de manière permanente*

**Durée:** tant que le Ki est bloqué

**Limite:** Pallier d'humanité

1 pt de Ki = 1 action supplémentaire

1 pt de Ki = Déplacement x 4

1 pt de Ki = Saut x 4 (base = [HAB+VIV]/4)

1 pt de Ki = Récupération de 5 points de vie

1 pt de Ki = Défense +1d6

1 pt de Ki bloqué = +1 dans une caractéristique

*Utiliser le ki pour bouger plus vite, être plus résistant, se soigner, etc.*

**Durée:** une action

**Limite:** aucune

1 pt de Ki = 1 action supplémentaire

1 pt de Ki = Déplacement x 4

1 pt de Ki = Saut x 4 (base = [HAB+VIV]/4)

1 pt de Ki = Récupération de 5 points de vie

1 pt de Ki = Défense +1d6

*Bloquer une partie de sa réserve de Ki pour améliorer ses caractéristiques de manière permanente*

**Durée:** tant que le Ki est bloqué

**Limite:** Pallier d'humanité

1 pt de Ki bloqué = +1 dans une caractéristique

## Objet mystique

KURO  
TENSEI

## Talismans

Feuille de papier ou image holographique sur laquelle est inscrite un pentacle représentant les cinq éléments. Le talisman est une réserve de Ki.

**Durée de fabrication:** 15 minutes

**Fabrication**

**Papier:** Habilité + Spirituel/Occultisme

**Holo:** Astuce + Microphotonique/Programmation

**Difficulté:** Nombre de points de Ki / 2

**Ki:** Le créateur bloque X points de Ki de sa réserve  
Ces points de Ki sont investis dans le talisman

Choix d'un élément à la fabrication. Ce choix détermine la façon d'utiliser le talisman:

**Feu:** brûler le talisman

**Eau:** mouiller le talisman

**Air:** souffler sur le talisman

**Terre:** enterrer le talisman

**Ether:** toucher une créature du Yomi avec le talisman

**Utilisation :** lorsqu'il est utilisé, le talisman libère le double des points de ki qu'il contient. Ces points de ki peuvent être utilisés par le créateur pour lancer un rituel

## Objet mystique

KURO  
TENSEI

## O-fuda

Bande de papier ou image holographique sur laquelle est inscrite un rituel qui se déclenchera lorsque les conditions seront remplies.

**Durée de fabrication:** 30 minutes

**Fabrication**

**Papier:** Habilité + Technique mystique du rituel

**Holo:** Astuce + Microphotonique/Programmation

puis Habilité + Technique mystique

**Difficulté:** Difficulté du rituel

**Ki:** Le créateur bloque le coût en Ki du rituel

**Création:** Le créateur choisit un rituel et ses paramètres. Le rituel n'est pas lancé mais inscrit sur l'o-fuda.

**Déclencheur:** Le créateur choisit un déclencheur qui contient au maximum un nombre de mots égal à sa technique mystique utilisée dans le rituel

**Utilisation:** Lorsque le déclencheur survient, le rituel a lieu. Le créateur ressent le déclenchement du rituel.

**Note:** L'O-fuda peut être repéré par le Zanshin. Par 2 points de Ki supplémentaires investis, une créature subit -1d6 au Zanshin pour repérer l'O-fuda

## Objet mystique

KURO  
TENSEI

## Shimenawa

Quatre cordes de paille de riz tressées (ou leur équivalent en réalité augmentée) permettant de préserver la Pureté d'un lieu.

**Durée de fabrication:** 45 minutes

**Fabrication**

**Papier:** Habilité + Spirituel/Occultisme

**Virtuel:** Astuce + Microphotonique/Programmation

**Difficulté:** Pureté souhaitée

**Ki:** Le créateur dépense un nombre de points de Ki déterminé par la Pureté souhaitée et la zone à protéger

**Zone:** 1 point de Ki pour 5m<sup>2</sup>

**Pureté:** 5 points de Ki pour 1 point de Pureté

**Utilisation:** Les Shimenawas disposés en quadrilatère protègent la zone à l'intérieur en augmentant sa Pureté

**Usure:** Les Shimenawas perdent chaque mois 1d6 points de pureté. Ils peuvent être rechargés (toujours 5 points de Ki pour un point de Pureté)

## Objet mystique

KURO  
TENSEI

## Omamori

Objet porte-bonheur, pendentif, boucle d'oreille qui absorbe le Ki des attaques adverses

**Durée de fabrication:** une journée

**Fabrication**

**Réel:** Habilité + Spirituel/Occultisme

**Virtuel:** Astuce + Microphotonique/Programmation

**Difficulté:** Nombre de points de Ki / 2

**Ki:** Le créateur dépense un nombre de points de Ki déterminé par la réserve maximum de l'Omamori et le nombre de points absorbés par attaque

Ki	Réserve	Ki	Récupération
5	10	10	1 point
10	15	15	2 points
15	20	20	Le tiers (>)
20	25	30	La moitié
25	30	50	Le total

**Utilisation:** A chaque fois qu'il est victime d'un sortilège, l'Omamori absorbe un nombre de points de Ki de l'attaque. Ils constituent une réserve parallèle pour le porteur de l'Omamori. Doit être rechargé chaque mois.

## Objet mystique

KURO  
TENSEI

## Omikujji

Petite boîte en bois (ou son équivalent virtuel) dont on extrait des bâtons pour prédire l'avenir.

**Durée de fabrication:** Une heure

**Fabrication**

**Réel:** Habilité + Spirituel/Occultisme

**Virtuel:** Astuce + Microphotonique/Programmation

**Difficulté:** Nombre de points de Ki

**Ki:** Le créateur bloque un nombre de points de Ki de sa réserve. Chaque point de Ki offre 4 points de dés.

**Utilisation:** A tout moment, le créateur peut puiser des points de dés dans l'Omikujji afin d'augmenter le résultat d'un dé.

**Recharge:** A chaque fois que 4 points de dés sont utilisés, le Ki baisse d'un point. On peut recharger à tout moment l'Omikujji jusqu'à son maximum.

## Objet mystique

KURO  
TENSEI

## Gohei

Bande de papier (ou son équivalent virtuel) pliée en zig-zag permettant de limiter l'influence de la Souillure

**Durée de fabrication:** 15 minutes

**Fabrication**

**Réel:** Habilité + Spirituel/Occultisme

**Virtuel:** Astuce + Microphotonique/Programmation

**Difficulté:** Nombre de points de Ki / 2

**Ki:** Le créateur dépense un nombre de points de Ki. Ce nombre divisé par 2 donne les points de Souillure ambiante annulés par le Gohei

**Utilisation:** Le Gohei doit être porté sur soi, en bracelet ou au bout d'un bâton. Il réduit la Souillure ambiante de sa valeur

**Souillure:** Si la Souillure ambiante est double de la valeur du gohei, le Gohei fonctionne mais brûle une fois qu'il sort de la zone.

## Objet mystique

KURO  
TENSEI

## Magatama

Ornement en forme de croc ou de virgule. Réserve de Ki utilisable dans un Kekkai

**Durée de fabrication:** 20 minutes

**Fabrication**

**Réel:** Astuce + Spirituel/Occultisme

**Virtuel:** Astuce + Microphotonique/Programmation

**Difficulté:** Nombre de points de Ki

**Ki:** Le créateur bloque un nombre de points de Ki de sa réserve qui sont injectés dans l'objet.

**Maximum:** Valeur de la technique mystique Kekkai

**Utilisation:** Une fois dans un Kekkai, le créateur peut utiliser la réserve de Ki du Magatama pour toute action Ki. La valeur de cette réserve est doublée

**Recharge:** Le Magatama peut être rechargé à tout moment.

# Divination



## Takusen

*Purifier l'âme des spectres (Yurei) et les débarrasser de leur Souillure*

**Rituel:** Transe pendant un tour complet

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Divination contre Ténacité de chaque Yurei

*Victoire:* Le Yurei subit les paramètres

*Echec:* Rien

### Paramètres

*Aire d'effet:* 1 Ki = Rayon de 2 mètres

*Durée:* 1 Ki par tour de jeu. Un test par tour

*Purification:* 3 Ki par point de purification

**Utilisation:** Chaque point de purification inflige 1d de malus aux actions des Yurei. Si la purification est supérieure à la Ténacité du Yurei, ce dernier est purifié et disparaît.

**Souillure:** la Souillure du personnage s'ajoute à la Ténacité du Yurei.

# Divination



## Iki Kuchi

*Entrer en contact avec l'âme des défunts pour obtenir des informations*

**Rituel:** Transe pendant toute l'utilisation. Yeux révolvés

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Divination contre difficulté

Information simple	Difficulté 8
--------------------	--------------

Information moyenne	Difficulté 16
---------------------	---------------

Information complexe	Difficulté 24
----------------------	---------------

Information secrète	Difficulté 32
---------------------	---------------

*Réussite:* dialogue possible

*Echec:* Gain de 1d6 Souillure, nouvel essai impossible avant purification

### Paramètres

*Durée:* 5 points de Ki pour 20 secondes de dialogue

**Souillure:** Si la Souillure du personnage est supérieure à 5, risque de possession.

# Divination



## Uranai

*Créer un arc blanc permettant de décocher des flèches qui touchent à coup sûr les créatures souillées*

**Rituel:** Un instant de concentration

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Divination contre Défense de la cible

*Réussite:* la cible est touchée et subit les paramètres

*Echec:* la flèche manque sa cible

### Paramètres

*Aire d'effet:* 1 Ki = Rayon de 5 mètres

*Dégâts:* 3 ki = 1d6, 2 Ki = +1 (max+6)

*Purification:* 3 Ki par point de purification

**Utilisation:** Il faut désigner la cible, ou la flèche touche une créature au hasard. La flèche peut traverser des murs, effectuer des virages, etc. Chaque point de purification inflige 1d de malus aux créatures. Si supérieure à la Ténacité de la créature, elle est purifiée et disparaît.

**Souillure:** Le Souillure du personnage s'ajoute au Ki de la cible.

# Divination



## Yumeura

*Améliorer ses chances de succès grâce à ses rêves prémonitoires*

**Rituel:** Sommeil méditatif (au moins une heure)

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Divination contre difficulté

Ki investi	Difficulté
1 à 4	8
5 à 10	16
11 à 15	24
16 ou +	32

*Echec:* 1d6 de bonus sur une seule action

### Paramètres

*Nombre d'actions:* 1 Ki = 1 action

*Bonus:* 1 ki = 1d6 de bonus

**Utilisation:** Lors de n'importe quelle action, le personnage obtient le bonus

**Souillure:** Malus à une action pendant la journée (au choix du MJ)

## Tisser une barrière dimensionnelle

Créer une copie de la réalité dans une zone extra dimensionnelle afin de combattre sans risquer de blesser des innocents

**Rituel:** Concentration pendant une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Kekkai contre difficulté

Pas d'humains, lieu isolé	8
Peu d'humains, lieu calme	16
Groupe d'humains, lieu fréquenté	24
Foule, lieu agité	32

**Succès** Le Kekkai se forme

**Echec:** le Kekkai se forme mais contient des intrus

**Paramètres**

**Aire d'effet:** 1 Ki = 100 m<sup>2</sup>

**Durée:** 1 Ki par tour de jeu

**Ambiance particulière:** 1 Ki par tour de jeu

**Pureté:** 2 Ki = 1 point de pureté

**Sbire:** 2 Ki = Un sbire

**Sbire**

Caractéristiques: toutes à 1

Vie: 10, BG 4, SM -4

Défense 6, Actions 1, Dép 1, REA 2

Corps à corps 2

**Si le créateur du Kekkai est tué, le rituel prend fin et les dommages sont répercutés dans la réalité. S'il perd connaissance, le rituel cesse mais les dommages ne sont pas répercutés**

**Souillure:** la Souillure du personnage devient de la Souillure ambiante à l'intérieur du Kekkai

## Invoquer un Shikigami

Invoquer un esprit familier, le commander et lui injecter de l'énergie spirituelle

**Rituel:** Concentration pendant une action. Le Shikigami est intimement lié au personnage. Il ne vient que quand celui-ci l'appelle, agit selon ses directives et progresse grâce à son Ki. Le joueur est libre de choisir la forme, l'apparence et les capacités du Shikigami.

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres (bloqué)

**Test:** Ki d6 + Kuchiyose contre difficulté

Lieu calme	8
Scène de tension	16
En plein combat, Keshin blessé	24
Environnement souillé	32

**Paramètres**

**Durée:** 1 Ki = 5 minutes

**Caractéristiques:** 1 Ki = 1 point de caractéristique

**Spécialisation:** 2 Ki = 1 spécialisation (score = Kuchiyose), spécialisations magiques impossibles

**Pouvoirs**

De base, un Shikigami est invisible aux humains et peut traverser la matière physique. Seules les armes magiques peuvent le blesser.

**Communication** (1Ki): Le Shikigami peut s'exprimer par la parole et la pensée.

**Déplacement** (1 Ki): Ailes, téléportation, déplacement dans les ombres, etc.

**Arme:** 3 Ki = 1d6 dommages, 1 Ki = +1 (max +6)

**Protection:** 1 Ki pour 2 points de protection

**O-fuda vivant:** le shikigami contient un rituel comme un O-fuda. Le coût doit être calculé comme pour un o-fuda

**Forme variable** (2Ki): Se déformer, caméléon, se changer en fumée, etc.

**Vélocité** (1Ki): 1 action supplémentaire

**Régénération:** 1 ki bloqué en plus = 1d6 PV

**Souillure:** la Souillure du keshin est ajoutée à la difficulté d'invocation.

# Kagenie



## Créer une poupée de vie

Fabriquer une petite poupée (ou son équivalent virtuel) à l'effigie de quelqu'un pour le protéger

**Rituel:** 1d6 jours de fabrication. Un keshin peut créer une poupée par pallier d'humanité

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres (bloqué)

**Test:** Ki d6 + Kagenie contre difficulté

Ki investi	Difficulté
1 à 4	8
5 à 10	16
11 à 15	24
16 ou +	32

**Echec:** Attente d'un mois avant de recommencer

### Paramètres

**Points de vie:** 1 Ki = 5 points de vie

**Distance:** 1 ki = 10 mètres entre la poupée et la cible

**Régénération:** 4 Ki = 1d6 PV par tour

**Utilisation:** Lorsque la cible est blessée, c'est la poupée qui subit les dommages.

**Souillure:** Opposition Ki d6 contre Souillure d6. Si la Souillure gagne, le Kagenie est maudit.

# Kami-Tsuku



## Appeler un Kami

Invoquer le kami d'un objet ou d'un lieu et bénéficier de son aide

**Rituel:** Concentration pendant une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Kami-Tsuku contre difficulté

Ki investi	Difficulté
1 à 3	8
4 à 6	16
7 à 9	24
10 ou +	32

**Echec:** Rien ne se passe

### Paramètres

**Influence:** 1 Ki = 2 points d'influence

**Durée:** 1 ki = 1 minute

**Utilisation:** les points d'influence = bonus au test utilisant l'objet. L'objet peut s'utiliser lui-même avec se score comme compétence.

**Souillure:** Souillure d6 lancés. Somme ajoutée à la difficulté d'invocation

# Kami-Tsuku



## Modifier un Shintai

Modifier le réceptacle d'un kami (le shintai) et lui apporter des améliorations

**Rituel:** Concentration pendant une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Kami-Tsuku contre difficulté

Ki investi	Difficulté
1 à 4	8
5 à 10	16
11 à 15	24
16 ou +	32

**Echec:** Rien ne se passe

### Paramètres

**Amélioration:** 2 Ki = 1 point de caractéristique

**Durée:** 1 ki = 1 tour

**Bonus biologique :** 1 à 5 Ki

**Dommages:** 4Ki = 1d6, 2Ki = +1 (max +6)

**Protection:** 1 Ki = 1 point de protection

**Souillure:** Souillure d6 lancés. Somme ajoutée à la difficulté d'invocation

# Katatagae



## Maitriser l'espace

Réaliser des déplacements à l'encontre des lois de la physique

**Rituel:** Instantané. Remplace une action de déplacement ou permet une action à priori impossible. Le déplacement se réalise dans le champ de vision.

**Ki:** Nombre de d6 lancés + distance

**Test:** Ki d6 + Katatagae. Remplace le test de n'importe quelle action impliquant un déplacement

### Distance

Moins de 5 m	1 Ki
6 à 20 m	3 Ki
21 à 100 m	5 Ki
100 à 500 m	10 Ki
550 m ou +	20 Ki

**Souillure:** Opposition Ki d6 contre Souillure d6. Si la Souillure gagne, effet néfaste, déplacement imprévu.

# Kuj i-Kiri



## Générer une rafale d'énergie pure

Une terrible attaque énergétique qui dévaste tout sur son passage

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Kuji-Kiri contre défense de la cible

### Paramètres

**Dommages:** 2 Ki = 1d6

**Portée (courte/moyenne/longue/extrême)**

1 Ki = 2 / 5 / 8 / 12

2 Ki = 5 / 20 / 40 / 60

3 Ki = 10 / 25 / 50 / 100

4 Ki = 20 / 50 / 100 / 200

5 Ki = 50 / 80 / 200 / 500

6 Ki = 200 / 500 / 1000 / 2000

**Rayon d'effet:** 1 Ki = 1 mètre de largeur

**Effet:** pour ne toucher que les créatures surnaturelles, le coût des dommages est doublé

**Souillure:** Les innocents subissent autant de points de dégâts que la Souillure du keshin

# Kuji - in



## Rin - La foudre

Apporter la force, améliorer la puissance physique du corps

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Kuji-in contre difficulté

Ki investi	Difficulté
1 à 3	8
4 à 6	16
7 à 9	24
10 ou +	32

**Echec:** Bonus divisé par deux pendant une action

### Paramètres

**Puissance:** 2 Ki = +1 toutes caracs physiques

**Durée:** 1 Ki par action

# Kuji - in



## Pyo - Le diamant

Générer une attaque énergétique contre une créature surnaturelle

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Kuji-in contre défense de la cible

### Paramètres

**Dommages:** 3 Ki = 1d6, 1 Ki = +1 (max +6)

**Portée (courte/moyenne/longue/extrême)**

1 Ki = 2 / 5 / 8 / 12

2 Ki = 5 / 20 / 40 / 60

3 Ki = 10 / 25 / 50 / 100

4 Ki = 20 / 50 / 100 / 200

5 Ki = 50 / 80 / 200 / 500

# Kuji - in



## To, le lion extérieur

Tisser un lien avec le monde et utiliser des compétences qu'on ignore

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Kuji-in contre difficulté

Densité humaine	Difficulté
Très nombreux, foule	8
Petit groupe	16
Quelques personnes	24
Zone déserte	32
Aucune âme qui vive	40

### Paramètres

**Puissance:** 1 Ki = 2 points dans une spécialité

**Durée:** 1 Ki par tour de jeu

# Kuji - in



## Sha, le lion intérieur

Se guérir ou soigner les maux d'un autre individu

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Kuji-in contre difficulté

Points de vie perdus	Difficulté
1 à 10	8
11 à 20	16
21 à 30	24
31 à 40	32
41 et +	40

Succès avec MR 5+ : totalité des paramètres

Succès avec MR 0-4 : paramètres 1/2

### Paramètres

**Puissance:** 1 Ki = 5 points de vie

**Antidote:** 1 ki = baisse la virulence de 1

**Souillure:** la Souillure du personnage s'ajoute à la difficulté du test

**Souillure:** Si la Souillure du personnage s'ajoute au Ki de la cible

**Souillure:** Le Souillure du personnage s'ajoute à la difficulté du test

**Souillure:** La souillure du personnage et de la cible s'ajoutent à la difficulté

# Kuji - in



## Kai - le lien extérieur

Eveiller son sixième sens pour ressentir le danger, détecter une menace

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Kuji-in contre difficulté

Menace évidente	8
Menace diffuse	16
Menace dissimulée	24
Totalement inattendue	32

### Paramètres

**Aire d'effet:** 1 Ki = Rayon de 2 mètres

**Durée:** 1 Ki pour 30 secondes

**Utilisation:** le keshin scanne l'aire d'effet. Tant qu'il reste dans cette zone, son sixième sens est actif, il peut donc tenter des tests de Kuji-In.

**Souillure:** Le Souillure du personnage s'ajoute à la difficulté du test

# Kuji - in



## Jin, le lien intérieur

Entrer en contact télépathique avec sa cible et lire les pensées par télépathie

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Kuji-in contre Ténacité de la cible

### Paramètres

**Puissance**

1 Ki: lire les pensées superficielles

2 Ki: détecter un mensonge

5 Ki: communication et lecture des pensées

10 Ki: lire les pensées enfouies

**Cible:** 5 Ki par cible (un test par cible)

**Durée:** 1 Ki pour 5 secondes

**Brouillage:** 5 Ki pour infliger -1 aux caracs mentales

**Souillure:** Le Souillure du personnage s'ajoute au test de résistance de la cible qui peut subir des effets indésirables.

# Kuji - in



## Restsu, le poing de la sagesse

Contrôler le temps, le stopper pendant quelques instants

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Kuji-in contre difficulté

Ki investi	Difficulté
5 à 9	8
10 à 14	16
15 à 19	24
20 à 24	32
25 ou +	40

### Paramètres

**Durée:** 5 Ki pour 1 seconde (soit 15 Ki pour un tour)

**Souillure:** Le Souillure du personnage s'ajoute au Ki investi pour calculer la difficulté

# Kuji - in



## Zai, le soleil

Contrôler les éléments de la nature dans leur forme primitive (eau, air, feu, terre & éther)

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Kuji-in contre difficulté ou opposition

Effet simpliste	8
Effet moyen	16
Effet complexe	24
Effet surnaturel	32

### Paramètres

**Durée:** 1 Ki par tour de jeu

**Portée/aire d'effet:** 1 Ki pour 1 mètre

**Dégâts:** 5 Ki = 1d6, 2 Ki = +1 (max +6)

**Utilisation:** le keshin ne peut manipuler qu'un élément présent, pas le créer

**Souillure:** Le Souillure du personnage s'ajoute à la difficulté du test

# Maboroshi



# Maboroshi



# Okuden



## Créer une attaque illusoire

Blesser un adversaire à l'aide de terrifiantes illusions et d'hallucinations

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Maboroshî contre Ténacité de la cible

### Paramètres

**Portée:** 1 Ki = 5 mètres

**Dégâts:** 3 ki = 1d6, 1 Ki = +1 (max +6)

**Souillure:** la Souillure du personnage s'ajoute au test de Ténacité de la cible

## Tisser un theatre mortel

Créer une hallucination sur toute une zone afin de blesser toutes les personnes présentes

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Maboroshî contre Ténacité de chaque cible  
Nouveau test à chaque tour

### Paramètres

**Portée:** 1 Ki = 5 mètres

**Dégâts:** 4 ki = 1d6, 1 Ki = +1 (max +6)

**Aire d'effet:** 1 Ki = rayon de mètres

**Durée:** 2 Ki = un tour de jeu (3 secondes)

**Utilisation:** à chaque tour, chaque cible oppose sa Ténacité au test du keshin. Une fois qu'elle a résisté, une cible ne peut plus être victime du pouvoir. Elle peut ensuite "secouer" d'autres cibles en leur offrant 1d6 de bonus par tour.

**Souillure:** la Souillure du personnage s'ajoute au test de Ténacité de chaque cible

## Tisser un theatre mortel

## Dissimuler mon arsenal

Fusionner son arme dans son corps afin de la faire disparaître

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Okuden contre difficulté

Ki investi	Difficulté
1 à 3	8
4 à 6	16
7 à 9	24
10 et +	32

### Paramètres

**Volume:** 2, 4 ou 6 Ki en fonction de la taille de l'arme

**Durée:** 1 Ki = 10 minutes

**Utilisation:** Un moyen magique peut détecter l'arme. Pour ce faire elle doit dépasser le résultat du test d'Okuden du personnage sur son test de détection

**Souillure:** la Souillure du keshin s'ajoute à la difficulté du rituel

# Kuj i-in



## Zen, formule cachée

Devenir invisible aux impurs

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Kuji-in contre perception de la cible

### Paramètres

**Durée:** 1 Ki par tour de jeu

**Aire d'effet:** 5 Ki pour 1 mètre (affecte tous les keshins dans la zone)

**Utilisation:** le pouvoir ne fonctionne que contre les créatures possédant une Souillure de 5 ou plus

**Souillure:** Le Souillure de tous les keshins s'ajoute au test de perception des cibles

## Rendre ma lame implacable

Insuffler du Ki dans une arme blanche pour la rendre plus mortelle et générer des effets mystiques

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Okuden contre difficulté

Ki investi	Difficulté
1 à 4	8
5 à 10	16
11 à 15	24
16 et +	32

**Paramètres**

**Durée:** 1 Ki = 1 tour de jeu

**Dégâts:** 3 ki = 1d6, 1 Ki = +1 (max +6)

**Anti-esprit:** 2 Ki = dégâts sur créatures immatérielles

**Effets**

**Onde de choc (5Ki):** 10 mètres de rayon, +5 mètres par Ki supplémentaire. Frapper l'arme au sol et toucher toutes les cibles dans le rayon.

**Éléments (2 Ki):** insuffler un élément dans l'arme: Feu, Eau, Air, Terre ou Ether.

**Feu:** +1d6 dommages aux onis

**Eau:** +1d6 aux créatures aquatiques (kappa, ...)

**Air:** +1d6 aux créatures aériennes (tengu, ...)

**Terre:** +1d6 aux créatures souterraines ou végétales

**Ether:** +1d6 aux créatures intangibles

**Allongement (2 Ki):** L'arme peut s'allonger de 5 mètres, +1 mètre par point de Ki.

**Impact:** l'arme diminue la protection de la cible à chaque coup porté. 2 Ki = -1 point de protection

**Vol de vie:** A chaque coup porté, le keshin récupère des points de vie. 1 Ki = 1 PV

**Vitesse:** 1 Ki = +1 en REA

**Purification:** 4 Ki = 1 point de purification. Chaque point inflige -1d6 à la cible. Si la purification dépasse la

Ténacité, créature purifiée et détruite

**Souillure:** La cible de l'arme regagne 1 point de Ki par point de Souillure du keshin à chaque attaque

## Anéantir mes cibles

Insuffler du Ki dans une arme à distance pour la rendre plus mortelle et générer des effets mystiques

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Okuden contre difficulté

Ki investi	Difficulté
1 à 4	8
5 à 10	16
11 à 15	24
16 et +	32

**Paramètres**

**Durée:** 1 Ki = 1 tour de jeu

**Dégâts:** 3 ki = 1d6, 1 Ki = +1 (max +6)

**Portée:** 2 Ki = réduction d'un niveau de portée

**Anti-esprit:** 2 Ki = dégâts sur créatures immatérielles

**Effets**

**Éléments (2 Ki):** insuffler un élément dans l'arme: Feu, Eau, Air, Terre ou Ether.

**Feu:** +1d6 dommages aux onis

**Eau:** +1d6 aux créatures aquatiques (kappa, ...)

**Air:** +1d6 aux créatures aériennes (tengu, ...)

**Terre:** +1d6 aux créatures souterraines ou végétales

**Ether:** +1d6 aux créatures intangibles

**Impact:** l'arme diminue la protection de la cible à chaque coup porté. 2 Ki = -1 point de protection

**Vitesse:** 1 Ki = +1 en REA

**Purification:** 4 Ki = 1 point de purification. Chaque point inflige -1d6 à la cible. Si la purification dépasse la

Ténacité, créature purifiée et détruite

**Projectile fantôme (1 Ki):** le projectile traverse les

obstacles jusqu'à toucher sa cible

**Ricochet (4 Ki):** Tête chercheuse. Le projectile effectue des

virages pour atteindre sa cible

**Perturbation:** 3 Ki = 1 tour de jeu. Le projectile inflige

1d6 de malus à sa cible

**Souillure:** La cible de l'arme regagne 1 point de Ki par point de Souillure du keshin à chaque attaque

## Appeler une arme ancestrale

Créer des armes avec son propre Ki

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Okuden pour utiliser l'arme

**Paramètres**

**Durée:** 1 Ki = 1 tour de jeu

**Dégâts:** 2 ki = 1d6, 1 Ki = +1 (max +6)

**Portée (courte/moyenne/longue/extrême)**

1 Ki = 2 / 5 / 8 / 12

2 Ki = 5 / 20 / 40 / 60

3 Ki = 10 / 25 / 50 / 100

4 Ki = 20 / 50 / 100 / 200

5 Ki = 50 / 80 / 200 / 500

6 Ki = 200 / 500 / 1000 / 2000

**Effets**

**Vitesse:** 1 Ki = +1 en REA

**Purification:** 4 Ki = 1 point de purification. Chaque point inflige -1d6 à la cible. Si la purification dépasse la Ténacité, créature purifiée et détruite

**Explosion (5 Ki):** rayon de 10 mètres, +1 / Ki. Les dommages s'appliquent à tout le monde dans la zone

**Tranchant à distance (2 Ki):** l'arme projette son impact à 5 mètres, +1 / Ki

**Souillure:** La cible de l'arme regagne 1 point de Ki par point de Souillure du keshin à chaque attaque

## Devenir un rempart

Renforcer une protection ou en générer une pour se protéger des attaques

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Okuden contre difficulté

Ki investi	Difficulté
1 à 4	8
5 à 10	16
11 à 15	24
16 et +	32

**Paramètres**

**Durée:** 1 Ki = 1 tour de jeu

**Protection:** armure existante: 1 Ki = +1  
nouvelle protection: 1 Ki = 2

**Effets**

**Retour de choc:** 1 Ki = 1 point de dommages. A chaque attaque subie, l'armure renvoie des dommages à l'attaquant

**Restauration:** 2 Ki = 1 point. L'armure s'auto-répare et regagne des points de protection à chaque tour

**Régénération:** 3 Ki = 1 PV. La protection guérit le keshin. A chaque tour, il regagne des points de vie

**Souillure:** La Souillure du keshin augmente la difficulté du rituel

## Arme organique

*Faire apparaître une arme primitive sur son propre corps*

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Shinobi + Souillure pour utiliser l'arme

**Paramètres**

*Durée:* 1 Ki = 1 tour de jeu

*Dégâts:* 2 ki = 1d6, 1 Ki = +1 (max +6)

*Portée (courte/moyenne/longue/extrême)*

1 Ki = 2 / 5 / 8 / 12

2 Ki = 5 / 20 / 40 / 60

3 Ki = 10 / 25 / 50 / 100

4 Ki = 20 / 50 / 100 / 200

5 Ki = 50 / 80 / 200 / 500

6 Ki = 200 / 500 / 1000 / 2000

**Effets**

*Impact:* l'arme diminue la protection de la cible à chaque coup porté. 2 Ki = -1 point de protection

*Vitesse:* 1 Ki = +1 en REA

*Poison (5 Ki):* l'arme contient une toxine de virulence 10, +1 / Ki. A chaque tour, une cible blessée doit réussir un test de ténacité contre la virulence ou subir 1d6 dommages

## Armure infernale

*Renforcer sa peau pour la transformer en véritable armure*

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Shinobi + Souillure contre difficulté

Ki investi	Difficulté
1 à 6	8
7 à 12	16
13 à 17	24
18 et +	32

**Paramètres**

*Durée:* 1 Ki = 1 tour de jeu

*Protection:* 1 Ki = 2 points de protection

**Effets**

*Antidote (4 Ki):* permet de résister aux poisons, toxines et maladies d'une virulence de 15, +1 / Ki

*Fumée (2 Ki):* l'armure crée un nuage de fumée qui inflige 1d6 de malus aux attaques des adversaires

*Déplacement (4 Ki):* vitesse de mouvement et hauteur de saut doublées

## Intangibilité

*Traverser la matière solide et se rendre insensible aux dommages physiques*

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Shinobi + Souillure contre difficulté

Ki investi	Difficulté
4 à 8	8
9 à 12	16
13 à 16	24
17 et +	32

*Echec:* durée = un seul tour

**Paramètres**

*Durée:* 4 Ki = 1 tour de jeu

## Marche des ombres

*Tel un caméléon, modifier les teintes de son corps pour se fondre dans le décor*

**Rituel:** Une action

**Ki:** Nombre de d6 lancés + paramètres

**Test:** Ki d6 + Shinobi + Souillure + Discretion contre Perception des cibles

**Paramètres**

*Durée:* 1 Ki = 1 minute