

ANS

Extension : Samurai Troopers





L'extension Samurai Troopers

Samurai Troopers est un autre manga possédant plusieurs points communs avec Saint Seiya. Créé en 1988 par Yodate Hajime, il met en scène 5 adolescents dotés d'armures aux pouvoirs fabuleux combattant contre les soldats des Ténèbres. La série animée n'eut toutefois pas le même succès que Saint Seiya, que ce soit sur le territoire nippon qu'en occident. Cela peut s'expliquer par le fait que cette série est assez courte (2 mangas pour 39 épisodes animés et 3 séries d'OAV), ou du fait que l'origine des personnages principaux n'est pas aussi fouillée que celle des défenseurs d'Athéna.



Toutefois, « **Yoroiden Samurai Troopers** » ne manque pas d'atouts et de charme. C'est pourquoi cette extension* permettra aux joueurs d'ANS d'incarner les Troopers afin de vivre leurs aventures. Le scénario proposé ici reprend la première partie de la série animée (épisodes 1 à 19) qui se termine par le bannissement de l'empereur des ténèbres Arago (« Arkatator » en VF) et l'apparition de la puissante armure Kikoutei.

Chaque personnage du scénario (PJ ou PNJ) dispose de sa fiche décrite en seconde partie de l'extension. Les caractéristiques du personnage, ses coups spéciaux et son armure sont retranscrites dans les règles ANS.

Que vous connaissiez le manga ou pas, j'espère que vous prendrez plaisir à jouer cette nouvelle aventure du jeu de rôle Saint Seiya : ANS. Pour tout commentaire, n'hésitez pas à venir sur le forum.

Redd - Antoine Drieux –
[redd@6mail.fr](mailto:red@6mail.fr)
<http://jdr-ans.net>

* Pour jouer à cette extension, il est nécessaire de posséder le « livre des règles ANS »

Illustration de la couverture : Kaimu Tachibana (<http://hw001.gate01.com/himuronosakura>)

Le scénario..... 4

- L'intrigue..... 4
- Les joueurs..... 4
- Acte 1 : l'invasion de Tokyo..... 5
- Acte 2 : la réunification des Samurai Troopers..... 6
- Acte 3 : l'assaut du château 7



Personnages joueurs (PJ)..... 10

- Rekka no Ryo..... 11
- Tenku no Tôma 13
- Kongo no Shû 15
- Korin no Seiji..... 17
- Suiko no Shin..... 19



Personnages non joueurs (PNJ)..... 21

- Soldat de l'au-delà..... 22
- OniMasho no Shuten 23
- DokuMasho no Naaza 25
- YamiMasho no Anubis..... 27
- GenMasho no Rajura..... 29
- Arago..... 31
- Kaos..... 33

L'intrigue

Il y a 1000 ans, l'empereur des Ténèbres Arago apparut sur le Japon vêtu de son armure maléfique, bien décidé à prendre le contrôle du pays puis de la terre entière. Ni les flèches ni les épées ne pouvaient l'atteindre et d'un geste, il exterminait quiconque se dressait contre lui.

C'est alors que le moine guerrier Kaos intervint. Il défia en combat singulier le sinistre Arago, et après un combat sans merci, il réussit à lui porter un coup mortel. Mais alors que les esprits des ténèbres disparurent à la mort de leur maître, Kaos constata que l'esprit d'Arago restait présent dans son armure, ce qui signifiait une résurrection possible. Afin de sceller la menace à jamais, le moine usa de puissants pouvoirs pour scinder l'armure d'Arago en 9 armures distinctes. A chacune d'elle, il associa une Vertu afin que les armures soient par la suite attirées par des hommes au cœur pur. Ainsi, la résurrection d'Arago serait impossible. Les armures furent disséminées un peu partout dans le pays, et l'âme du seigneur des ténèbres fut enfermée dans son propre château, plongée dans un profond sommeil.



Mais 600 ans plus tard, l'âme d'Arago se réveilla. Incapable de se mouvoir sans son armure, il réussit toutefois à influencer les hommes dont le cœur était corrompu par la guerre et le mal. C'est ainsi qu'il prit à son service 4 puissants Samurais possédant chacun une des 9 Armures. Ces hommes devinrent les seigneurs de guerre des ténèbres : les Mashos et obtinrent une vie éternelle.

400 ans plus tard, grâce aux actions entreprises par ses Seigneurs de Guerre, l'esprit d'Arago est devenu suffisamment puissant pour agir sur le monde réel. Il décide de s'attaquer à la ville de Tokyo en lançant ses sbires contre la population. Son objectif est d'attirer les Samurais Troopers, porteurs des 5 dernières armures, et de les absorber afin de retrouver sa puissance et sa liberté passée.

Mais les Samurais Troopers, aidés de Kaos, sont bien décidés à en finir une fois pour toutes avec Arago !

Les joueurs

Ce scénario s'adresse de préférence à 5 joueurs : chacun d'entre eux incarnant l'un des Samurai Troopers. Si le nombre de joueurs est insuffisant, les Samurais Troopers restants seront des PNJ qui assisteront les joueurs. Il est donc possible de jouer seul à ce scénario (avec le MJ bien entendu), mais il est conseillé d'être au minimum 3 pour plus d'amusement et de facilité.

Les Samurais se nomment Ryo, Tôma, Seiji, Shin, et Shû. Les fiches PJ sont décrites plus bas dans le document. Les joueurs sont cependant libres de changer le nom de leur personnage ainsi que leur description. Ils peuvent ainsi incarner des personnages féminins s'ils le souhaitent, et il n'est pas obligatoire qu'ils soient japonais. En revanche, les caractéristiques du personnage restent telles que décrites.

Les joueurs ne sont pas au courant du passé de Kaos et d'Arago et du mystère qui tourne autour de leurs armures : les Yoroi. Le manga n'indique pas quand et comment ils les ont obtenues, ce sera donc aux PJ de développer leur histoire personnelle. Les Troopers savent en revanche qu'ils se battent pour la sauvegarde de l'humanité contre l'empire des Ténèbres. Ils n'ont cependant jamais rencontré les Mashos ni Arago ou Kaos en personne.

Certains PJ noteront que les personnages héros ne sont pas très puissants. En effet, contrairement à Saint Seiya, les Troopers ne disposent que de très peu de pouvoirs sans l'aide de leur armure. Ils commencent donc avec un niveau inférieur à celui des Chevaliers de Bronze. C'est leur Yoroi qui concentre la majorité de leur puissance et les rend redoutables. En outre, tout au long du scénario, des montées en puissance auront lieu selon les circonstances.

Que la partie commence !

Acte 1 : l'invasion de Tokyo

Le scénario commence à Tokyo. Les Samurais Troopers sont libres de leurs mouvements et peuvent rester groupés ou se séparer pour vaquer à leurs occupations. Le MJ veillera à ce que les joueurs profitent de ce moment pour développer leur background. Depuis quand sont-ils des Samurais Troopers ? Où ont-ils appris les arts martiaux ? Y a-t-il des relations privilégiés entre eux, outre le fait qu'ils soient frères d'arme (amitié, amour, rivalité...).

Quand le MJ jugera le moment opportun, il fera intervenir l'Empire des Ténèbres. Le ciel se couvrira brusquement, jusqu'à devenir obscur. Dès lors, tout cessera de fonctionner en ville : feux rouges, lumières, voitures. La ville sera immobilisée et la panique commencera à se répandre. Un soldat des ténèbres fera son apparition en plein centre-ville, ce qui attirera les Samurai Troopers.

Les Troopers seront donc confrontés à ce premier adversaire. Tant qu'ils combattront individuellement et sans harmonie, ils seront incapables d'invoquer leur armure et toutes leurs actions auront une difficulté de 8, ce qui rendra le combat très difficile, même à 5 contre 1. Mais dès que les joueurs auront exprimé leur volonté de combattre ensemble, ils seront en mesure de porter leur Yoroi et se battront dans des conditions normales.

Durant le combat, le soldat de l'au-delà prendra 2 passants en otage : une jeune femme du nom de Nasté et un garçon du nom de Jun. Tout coup porté au soldat les fera souffrir atrocement. Cependant, un coup mortel tuera le soldat et libèrera les otages sans les blesser.

A la fin de cette scène, les 4 Seigneurs de Guerre : les Mashos, viendront se présenter aux Samurais Troopers en les narguant, vu la difficulté qu'ils ont eu à vaincre un simple soldat. L'affrontement n'aura cependant pas lieu car Arago lui-même tentera d'éliminer les Samurais Troopers. Mais le moine Kaos interviendra, et dispersera les 5 héros au loin.



Acte 2 : la réunification des Samurai Troopers

Les Samurais sont désormais dispersés aux endroits suivants :

- le volcan du mont Fuji pour le PJ à la Yoroï du Feu (Ryo),
- le fond du fleuve du détroit Naruto pour le PJ à la Yoroï du Torrent (Shin),
- le mont Daisetsu pour le PJ à la Yoroï de la Pierre (Shû),
- les cavernes d'automne de la région de Yamaguchi pour le PJ à la Yoroï de la Lumière (Seiji),
- l'espace pour le PJ à la Yoroï du Ciel (Tôma)

Premier combat contre les Mashos

Les Samurais Troopers qui ne sont pas incarnés par des PJ resteront enfermés dans une bulle de protection. Les PJ se réveilleront d'eux-mêmes * et seront confrontés à l'un des 4 Mashos venus les éliminer. Ils devront les affronter en combat singulier.

Durant le combat, les PJ se rendront compte que leur Yoroï est devenue beaucoup plus puissante grâce à l'environnement dans lequel elle a baigné. Cependant l'évolution de la Yoroï mettra quelque temps avant d'être optimale, l'armure n'atteindra donc pas son niveau 2 tout de suite. Mais pour toute la durée du combat, elle bénéficiera d'un bonus de +10 points de cosmos et le Samurai Trooper recevra temporairement +3 points de conscience. Ce bonus disparaîtra après avoir quitté la zone.



Si un PJ se fait vaincre par un Masho, ce dernier part à l'assaut d'un autre Samurai. Mais si tous les PJ se font vaincre, ils seront considérés comme morts et la partie sera terminée.

Si un PJ parvient à vaincre le Masho, ce dernier repart dans le château des ténèbres et est considéré comme hors de combat pour tout l'acte. Le PJ pourra alors partir à la recherche de ses compagnons (et sauver les PJ qui se font éventuellement fait vaincre). Vaincre un Masho rapporte **30 points d'XP**.

** le PJ à la Yoroï du Ciel sera capable de voler et de redescendre sur Terre. S'il s'agit d'un PNJ, c'est le moine Kaos qui interviendra pour les aider à le libérer.*

La recherche des compagnons

Le premier Samurai qui vaincra un Masho retrouvera sur sa route les deux otages de Tokyo : Nasté et Jun. Jun est un garçon qui a perdu ses parents durant l'attaque de Tokyo, et Nasté est une jeune femme qui semble en savoir long sur les Samurais Troopers. En effet, elle est la petite fille d'un sage dont les ancêtres ont autrefois combattu les lieutenants d'Arago. Son but est de les réunir avec qu'ils affrontent ensemble l'empire des ténèbres. Plus concrètement, Nasté aidera le PJ à retrouver ses compagnons, en commençant par les autres PJ. Grâce à ses connaissances, elle sera en mesure de déterminer l'endroit exact où reposent les Samurais Troopers.

En se retrouvant à temps, les PJ peuvent combattre à plusieurs les autres Mashos. Cependant, chaque PJ doit faire au moins un combat individuel contre un Seigneur de Guerre, quitte à être vaincu et sauvé par un autre joueur.

Lorsque tous les PJ sont libérés, ils doivent retrouver les Samurais Troopers qui sont éventuellement des PNJ (*ce cas survient s'il y a moins de 5 joueurs*).

Acte 3 : l'assaut du château

Les Samurais Troopers sont de nouveau réunis. Ils font la connaissance de Kaos qui leur explique en partie leur histoire. Il ne révèle cependant rien sur l'origine de leurs armures. Il leur expliquera qu'ils doivent rester unis et fidèles en leurs vertus, sous peine de devenir eux-mêmes des agents des ténèbres.



Entrer dans la ville

Pour vaincre Arago, il faut pénétrer dans son château. Celui-ci s'est matérialisé au dessus de Tokyo. Mais la ville est devenue inaccessible. 4 grandes portes démoniques en bloquent l'entrée. Les PJ ont le choix de se séparer ou de rester unis.

Quel que soit leur choix, ils devront prendre en considération le fait que Nasté et Jun les accompagnent, et devront donc les protéger. Ils peuvent également tenter de les convaincre de rester à l'écart, ce qui ne sera pas une mince affaire. Chaque PJ pourra tenter sa chance une seule et unique fois, et obtenir

au moins 3 RN dans un jet de « charisme+intelligence » opposé à un groupement de 10 dés correspondant à la conviction et l'intelligence de Nasté et Jun. Si Nasté et Jun obtienne 4 RN au moins une fois, alors il deviendra impossible de les convaincre.

Avant d'atteindre les portes, les Samurais devront vaincre une armée de soldats de l'au-delà. Le nombre n'est pas fixe et dépendra de la performance des PJ. Leur niveau devrait être suffisant pour les éliminer rapidement, mais le MJ fixera le nombre de soldats afin que la tâche ne soit ni trop aisée, ni trop difficile. Une fois les soldats vaincus, les PJ peuvent atteindre une porte (soit en étant regroupés, soit en étant séparés).

Les portes ne s'ouvrent qu'à condition d'obtenir 15 réussites brutes à un jet de force x2 et de difficulté 7. Du fait de la nature maléfique de la porte, chaque échec au jet fait perdre 5 points de vie (sans prise en compte de l'armure). Les PJ peuvent cumuler les efforts en poussant ensemble une porte (les réussites sont additionnées). Le cosmos peut également être utilisé pour booster les jets.

Utiliser une technique secrète peut ouvrir la porte, mais à condition d'obtenir également 15 RB. En cas d'échec, la technique est renvoyée purement et simplement vers le PJ.

Une fois entrés dans la ville, les PJ recevront **20 points d'XP**.

Au sein de la ville : l'offensive des Esprits de l'Inférieur

Les Samurais seront attaqués par des sortes de spectres démoniaques. Ces esprits empêcheront les Samurais de porter leurs armures. Chaque assaut correspondra à une attaque de puissance 10, maîtrise 12 et de complexité 6. Les Troopers ne pourront pas contre-attaquer mais devront subir 5 attaques chacun avant d'être tranquilles.

Les esprits tenteront ensuite de corrompre les Troopers. Avec un groupement de 18 dés, ils effectueront des jets opposés à la « conviction + sagesse » des PJ. La table du monologue à la Shiryu sera utilisée. Les Troopers pourront donc ressortir grandis de cette épreuve, ou au contraire être démotivés voire rejoindre les troupes d'Arago (dans ce dernier cas, ils combattront les autres Troopers mais pourront revenir à la raison par un autre jet de « conviction + sagesse »).

Après cette épreuve, les Samurai Troopers se rendront compte que leur armure est devenue bien plus puissante. En effet, leur puissance cachée réveillée durant l'acte 1 est enfin opérationnelle. Le niveau 2 des Yoroï est actif.

Abattre les Seigneurs de Guerre

Ils devront ensuite affronter le OniMasho Shuten. Celui-ci sera devenu plus fort qu'à leur dernier affrontement. En réalité, Shuten a voulu se rebeller contre Arago, mais l'empereur des ténèbres lui a lavé le cerveau pour mieux le contrôler. S'ils parviennent à vaincre Shuten, les joueurs seront alors confrontés aux 3 autres Mashos venus le récupérer. Si les 3 Mashos reçoivent des dégâts sérieux, ils battent en retraite et les PJ reçoivent +20 pts d'XP. Mais si les PJ reçoivent des dégâts importants, les Mashos capturent Shuten et l'emmènent au palais.



Kaos apparaît alors et soigne les blessures des PJ. C'est à ce moment là qu'il expliquera l'origine des armures et la volonté de Arago de les récupérer. Il insistera notamment sur le fait qu'Arago ne peut être vaincu qu'à la condition de s'unir véritablement. Cela signifie qu'aucune rivalité ne doit exister chez les Samurais et qu'ils ne doivent former qu'un face à l'adversité.

Cependant, il ne semble y avoir aucun moyen pour entrer dans le château d'Arago. Kaos se sacrifie alors pour former un portail de lumière menant directement vers le seigneur des ténèbres.

Une fois là bas, les PJ affronteront une dernière fois les Seigneurs de Guerre. Ces derniers auront reçu un boost de puissance grâce à Arago (+2 points de conscience, +6 points de cosmos et +2 points de mêlée). Si Shuten est sauvé, il viendra en renfort et pourra vaincre un des Mashos à la place des PJ. Lorsque les lieutenants seront vaincus, ils seront absorbés par Arago sous les yeux des Samurais Troopers. Shuten se fera également vaincre et absorber.

Combattre Arago

Après avoir absorbé les armures de ses 4 lieutenants, Arago commence à reprendre possession de son corps. Sous forme de géant (niveau 1), il attaque les Samurais Troopers. Arago est trop fort pour être vaincu, mais il peut être cependant blessé.

Dès qu'un Samurai se fera vaincre, il sera absorbé par Arago. Quand il ne restera que 2 PJ, Arago prendra une forme complètement humaine et une taille normale (niveau 2) Son armure ne sera cependant pas totalement complète. Quand les deux derniers PJ seront vaincus, Arago parviendra à sa forme complète (niveau 3).



A l'intérieur du corps d'Arago, les PJ pourront tenter de résister à la possession du pouvoir maléfique. Ils n'auront droit qu'à 2 chances chacun pour obtenir 10 RB dans un jet de « sagesse x2 ». Ceux qui réussiront s'échapperont du corps d'Arago avec leur Yoroï et pourront l'affronter. Ils recevront 25 points d'XP supplémentaires. Mais Arago conservera son armure finale et demeure bien supérieur aux PJ.

L'apparition d'une armure légendaire

Si PJ se souviennent des paroles de Kaos et tentent tous de donner leur énergie (« don de cosmos ») à l'un des PJ (sauf Shû, qui ne peut pas être considéré comme le leader), alors toutes les Yoroï disparaîtront et fusionneront. L'Armure du Kikoutei apparaîtra et couvrira l'unique PJ (voir caractéristiques plus bas). Le PJ se réveille au 7^{ème} sens pendant toute la durée du combat grâce au pouvoir de l'armure.

C'est à l'aide cette Yoroï providentielle que le dernier PJ devra vaincre Arago. S'il parvient à l'abattre, les esprits des ténèbres disparaîtront tous et l'armure d'Arago paraîtra vide. Tous les PJ absorbés seront expulsés.

Mais attention, si les PJ s'éloignent, Arago reprendra vie dans les minutes qui viennent et il faudra le combattre à nouveau. Pour empêcher cette résurrection, le PJ porteur de l'armure du Kikoutei devra concentrer sa puissance pour détruire définitivement l'armure d'Arago.

La suite ?

Le manga et l'anime « Yoroiden Samurai Troopers » ne s'arrête pas là. D'autres combattants des ténèbres viendront agresser les Samurai Troopers pour s'emparer de la fabuleuse armure du Kikoutei, et Arago fera son apparition. Les MJ connaissant ce manga seront bien évidemment libre de poursuivre cette campagne par un second scénario.



La Yoroï du Kikoutei

Cette formidable armure apparaît lorsque les porteurs des Yoroï sont en harmonie avec leur Vertu et s'ils ont atteint un certain seuil de puissance. En offrant leur énergie vers une des Yoroï, l'armure du Kikoutei apparaît. Surpuissante, elle permet de vaincre n'importe quel adversaire et rend son porteur invulnérable. A noter que ce sont les armes de la Yoroï d'origine du porteur qui sont utilisées. L'armure du Kikoutei ne possède pas d'arme elle-même.

Capacité protectrice : 25 (-70)

Cosmos : +22 (-57)

Régénération : niveau 5 (-10)

Renforcement : +2 en force, +2 en dextérité, +2 en vigueur (-22)

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Arme : arme de la Yoroï de base. Sa puissance est augmentée de +10 points.

Valeur : 164 points d'armure

Personnages joueurs (PJ)



Illustration de Kaimu Tachibana

Nom : Sanada Ryo

Yoroi : Rekka

Symbole : le Feu

Vertu : l'humanité

Ryo est considéré par ses amis comme le leader du groupe. Courageux voire téméraire, il n'hésite pas à foncer tête baissée pour combattre les forces du mal. Ryo est l'héritier de l'école ninja Sanada de Shinshu et a hérité de l'armure Rekka qui puise sa force dans le feu.



CARACTERISTIQUES

Force: 3
 Vigueur: 3
 Dextérité: 3
 Perception: 3
 Charisme: 3
 Intelligence: 2

VERTUS

Sagesse: 3
 Maîtrise de soi: 4
 Courage: 4
 Conviction: 3
 Conscience: 3
 Equilibre: 2

COMPETENCES

Athlétisme: 2
 Arts martiaux: 2
 Bagarre: 4
 Furtivité: 2
 Esquive: 3
 Lutte : 0
 Survie : 2
 Connaissance: 1
 Mêlée : 4

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 1
 Spirituelle: 0
 Feu: 1
 Froid: 0
 Dimensionnelle: 0
 Biologique: 0

SENS

Vue: 3
 Ouïe: 3
 Odorat: 3
 Toucher: 3
 Goût: 3
 7^{ème} sens: 0

COSMOS : 7

VOLONTE: 7

VITALITE: 38

Remarques :

- au cours du scénario, ce PJ recevra de l'XP qu'il pourra dépenser selon son bon vouloir pour améliorer ses caractéristiques.
- Le port de l'armure offre des bonus aux caractéristiques



SO EN ZAN

En concentrant toute la puissance de son armure dans ses deux Katanas, Ryo invoque une attaque de flammes destructrice : le So En Zan.

Type : offensif (-2)

Puissance : 25 (-8)

Complexité : 7 (-4)

Coût Total : 19

Sphère : feu

Effet : dégâts de flammes (-1)

Maîtrise : 10 dés (-4)

Zone d'effet : une cible

Cosmos : 4

YOROI : REKKA, le Feu

La Yoroï du Feu est composée de deux Katanas redoutables. Ses pouvoirs augmentent considérablement lorsqu'elle est plongée dans la lave en fusion d'un volcan. Cette armure protège son porteur de la chaleur d'un volcan, mais pas des attaques spéciales à base de feu.



Niveau 1 :

Capacité protectrice : 8 (-6)

Seuil de destruction : 16

Régénération : niveau 3 (-3)

Renforcement : +2 en dextérité (-8)

Cosmos : +7 (-12)

Zone de couverture complète : offre +2 réussites à tout jet de défense (-5)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Doubles Katanas : armes majeures de puissance 6 et de souplesse 6 (-4)

Les Katanas se manient à deux, ils seront donc considérés comme une seule arme.

Valeur : 38 points d'armure

Niveau 2 :

Capacité protectrice : 11 (-13)

Seuil de destruction : 22

Régénération : niveau 3 (-3)

Renforcement : +2 en dextérité (-8)

Cosmos : +13 (-30)

Zone de couverture complète : offre +2 réussites à tout jet de défense (-5)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Doubles Katanas : armes majeures de puissance 10 et de souplesse 6 (-8)

Les Katanas se manient à deux, ils seront donc considérés comme une seule arme.

Valeur : 67 points d'armure

Nom : Hashiba Tôma

Yoroi : Tenku

Symbole : le Ciel

Vertu : la sagesse

Tôma est un garçon sage et réfléchi. Il est de ce fait le meilleur porteur pour la Yoroi du ciel, dont la vertu est la sagesse. Il est également très intelligent : c'est le plus doué des Samurai Troopers pour ce qui est de l'analyse des techniques adverses.



CARACTERISTIQUES

Force: 1
 Vigueur: 2
 Dextérité: 3
 Perception: 4
 Charisme: 2
 Intelligence: 5

VERTUS

Sagesse: 5
 Maîtrise de soi: 4
 Courage: 3
 Conviction: 3
 Conscience: 2
 Equilibre: 2

COMPETENCES

Athlétisme: 2
 Arts martiaux: 3
 Bagarre: 3
 Furtivité: 0
 Esquive: 3
 Lutte : 0
 Survie : 1
 Connaissance: 4
 Mêlée : 3

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 1
 Spirituelle: 0
 Feu: 0
 Froid: 0
 Dimensionnelle: 0
 Biologique: 0

SENS

Vue: 5
 Oûie: 5
 Odorat: 4
 Toucher: 3
 Goût: 3
 7^{ème}sens: 0

COSMOS : 9

VOLONTE: 5

VITALITE: 26

Remarques :

- au cours du scénario, ce PJ recevra de l'XP qu'il pourra dépenser selon son bon vouloir pour améliorer ses caractéristiques.
- Le port de l'armure offre des bonus aux caractéristiques



SHIN KU HA

A l'aide de son arc, Tōma décoche une unique flèche chargée de toute l'énergie de sa Yoroi. Celle-ci est très rapide mais sa puissance est moindre.

Type : offensif (-2)

Puissance : 10 (-2)

Complexité : 9 (-8)

Coût Total : 26

Sphère : matérielle

Effet : dégâts énergétiques (-1)

Maîtrise : 19 dés (-13)

Zone d'effet : une cible

Cosmos : 6 *

** avec ses 3 points de conscience, et malgré le bonus de classe de l'armure, Tōma doit se concentrer un tour entier pour accumuler le cosmos suffisant.*

YOROI : TENKU, le Ciel

La Yoroi du ciel puise sa force dans l'espace. Elle est munie d'un arc redoutable capable de projeter de très nombreuses flèches à distance. Elle permet également à son porteur de respirer dans l'espace.

Niveau 1 :

Capacité protectrice : 8 (-6)

Seuil de destruction : 16

Régénération : niveau 1

Renforcement : +1 en dextérité, perception et intelligence (-8)

Cosmos : +5 (-6)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture complète : offre +2 réussites à tout jet de défense (-5)

Arc : armes à distance de puissance 2 (-4)

Pouvoir spécial : au prix de 1 point de cosmos, l'arc permet de tirer une centaine de flèches sur plusieurs ennemis. Il s'agit d'une attaque de puissance 10 à zone large (-10)

Valeur : 39 points d'armure

Niveau 2 :

Capacité protectrice : 11 (-13)

Seuil de destruction : 22

Régénération : niveau 1

Renforcement : +1 en dextérité, perception et intelligence (-8)

Cosmos : +11 (-24)

Zone de couverture complète : offre +2 réussites à tout jet de défense (-5)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Arc : armes à distance de puissance 8 (-10)

Pouvoir spécial : au prix de 1 point de cosmos, l'arc permet de tirer une centaine de flèches sur plusieurs ennemis. Il s'agit d'une attaque de puissance 10 à zone large (-10)

Valeur : 70 points d'armure



Nom : Lei Fang Shû

Yoroi : Kongo

Symbole : la Pierre

Vertu : la justice

Shû est le plus costaud des Samurais Trooper et est solide comme un roc. C'est également le moins futé du groupe. Il a cependant tout à fait conscience de ne pas être un génie, et cela ne l'empêche pas de faire preuve d'un grand courage face à l'adversité.



CARACTERISTIQUES

Force: **6**
 Vigueur: **5**
 Dextérité: **3**
 Perception: **1**
 Charisme: **1**
 Intelligence: **1**

VERTUS

Sagesse: **2**
 Maîtrise de soi: **4**
 Courage: **4**
 Conviction: **2**
 Conscience: **4**
 Equilibre: **3**

COMPETENCES

Athlétisme: **2**
 Arts martiaux: **0**
 Bagarre: **5**
 Furtivité: **0**
 Esquive: **3**
 Lutte : **5**
 Survie : **1**
 Connaissance: **0**
 Mêlée : **4**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **1**
 Spirituelle: **0**
 Feu: **0**
 Froid : **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **0**

SENS

Vue: **1**
 Ouïe: **1**
 Odorat: **1**
 Toucher: **1**
 Goût: **1**
 7^{ème}sens: **0**

COSMOS : 6

VOLONTE : 6

VITALITE : 52

Remarques :

- au cours du scénario, ce PJ recevra de l'XP qu'il pourra dépenser selon son bon vouloir pour améliorer ses caractéristiques.
- Le port de l'armure offre des bonus aux caractéristiques



GAN TESSAI

En faisant tourner son arme autour de lui pour augmenter sa vitesse, et en frappant violemment le sol, Shû crée une vague de destruction massive tout autour de lui. Cette attaque est quasiment inévitable.

Type : offensif (-2)

Puissance : 35 (-12)

Complexité : 5

Coût Total : 22

Sphère : matérielle

Effet : dégâts physiques (-1)

Maîtrise : 8 dés (-2)

Zone d'effet : large (-5)

Cosmos : 5

YOROI : KONGO, la Pierre

Cette armure est l'une des plus solides parmi les Samurai Troopers. Elle a également un potentiel destructeur important grâce à sa lance qui peut se transformer en Nunchaku.

Niveau 1 :

Capacité protectrice : 10 (-10)

Seuil de destruction : 20

Régénération : niveau 1

Renforcement : +1 en dextérité, +1 en vigueur (-8)

Cosmos : +4 (-3)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture complète : offre +2 réussites à tout jet de défense (-5)

Lance longue pouvant se détacher en nunchakus :

Arme majeure de grande taille, de puissance 12, de souplesse 7 (-13)

Valeur : 39 points d'armure



Niveau 2 :

Capacité protectrice : 15 (-25)

Seuil de destruction : 30

Régénération : niveau 1

Renforcement : +1 en dextérité, +1 en vigueur (-8)

Cosmos : +8 (-15)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture complète : offre +2 RB en défense (-5)

Lance longue pouvant se détacher en nunchakus :

Arme majeure de grande taille, de puissance 16, de souplesse 7 (-18)

Valeur : 71 points d'armure

Nom : Date Seiji

Yoroi : Korin

Symbole : la lumière

Vertu : le respect

Seiji est un garçon calme, posé et très sociable. Il s'entend très bien avec tous ses compagnons ainsi que les personnes qu'il rencontre. Au combat, il réfléchit toujours avant d'agir et sait élaborer d'excellentes stratégies de combat.



CARACTERISTIQUES

Force: 2
Vigueur: 3
Dextérité: 4
Perception: 3
Charisme: 2
Intelligence: 3

VERTUS

Sagesse: 4
Maîtrise de soi: 4
Courage: 3
Conviction: 3
Conscience: 2
Equilibre: 3

COMPETENCES

Athlétisme: 2
Arts martiaux: 3
Bagarre: 3
Furtivité: 3
Esquive: 3
Lutte : 0
Survie : 0
Connaissance: 3
Mêlée : 3

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 1
Spirituelle: 1
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0

SENS

Vue: 3
Oùie: 3
Odorat: 3
Toucher: 3
Goût: 3
7^{ème} sens: 0

COSMOS : 8

VOLONTE : 6

VITALITE : 36

Remarques :

- au cours du scénario, ce PJ recevra de l'XP qu'il pourra dépenser selon son bon vouloir pour améliorer ses caractéristiques.
- Le port de l'armure offre des bonus aux caractéristiques



RAI KO ZAN

En levant son épée vers le ciel, Seiji invoque la foudre vers la lame qui devient surpuissante. Il peut ensuite projeter une décharge électrique vers son adversaire.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts électriques (-1)

Puissance : 20 (-6)

Maîtrise : 10 dés (-4)

Complexité : 6 (-2)

Zone d'effet : une cible

Coût Total : 15

Cosmos : 3

Sphère : matérielle

YOROI : KORIN, la lumière

Cette Yoroï dispose d'une impressionnante réserve de cosmos. Elle est dotée d'une épée lumineuse très efficace. Cependant, il s'agit de la moins solide des armures des Samurais Troopers.

Niveau 1 :

Capacité protectrice : 5

Seuil de destruction : 10

Régénération : niveau 2 (-1)

Renforcement : +1 en dextérité, +1 en force (-7)

Cosmos : +10 (-21)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture complète : offre +2 réussites à tout jet de défense (-5)

Épée lumineuse : arme majeure de puissance 4 et de souplesse 6 (-5)

Spécial : le pouvoir de l'épée permet de rendre la vue aux aveugles, d'illuminer une zone obscure, et offre un bonus de 2 RB gratuites pour lutter contre les illusions.

Valeur : 39 points d'armure

Niveau 2 :

Capacité protectrice : 7 (-4)

Seuil de destruction : 14

Régénération : niveau 2 (-1)

Renforcement : +1 en dextérité, +1 en force (-7)

Cosmos : +16 (-39)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture complète : offre +2 réussites à tout jet de défense (-5)

Épée lumineuse : arme majeure de puissance 10 et de souplesse 5 (-16)

Spécial : le pouvoir de l'épée permet de rendre la vue aux aveugles, d'illuminer une zone obscure, et offre un bonus de 2 RB gratuites pour lutter contre les illusions.

Valeur : 72 points d'armure



Nom : Mori Shin

Yoroi : Suiko

Symbole : le Torrent

Vertu : la confiance

Shin est un très bon ami de Shû, mais contrairement à ce dernier, il ne fonce pas sans réfléchir. C'est le plus âgé de la bande mais également le plus sensible. Il sait cependant se montrer impitoyable contre les forces des ténèbres.



CARACTERISTIQUES

Force: 3
Vigueur: 2
Dextérité: 5
Perception: 3
Charisme: 2
Intelligence: 2

VERTUS

Sagesse: 3
Maîtrise de soi: 3
Courage: 3
Conviction: 5
Conscience: 2
Equilibre: 3

COMPETENCES

Athlétisme: 2
Arts martiaux: 1
Bagarre: 3
Furtivité: 2
Esquive: 4
Lutte : 1
Survie : 2
Connaissance: 2
Mêlée : 3

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 1
Spirituelle: 0
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 0

SENS

Vue: 7
Ouille: 6
Odeur: 6
Toucher: 5
Goût: 6
7^{ème} sens: 0

COSMOS : 6

VOLONTE : 8

VITALITE : 32

Remarques :

- au cours du scénario, ce PJ recevra de l'XP qu'il pourra dépenser selon son bon vouloir pour améliorer ses caractéristiques.
- Le port de l'armure offre des bonus aux caractéristiques



CHO RYU HA

Cette technique vise à concentrer de l'énergie sous forme aqueuse au bout du trident de la Yoroi du Torrent et de la projeter contre son adversaire. Cette attaque n'est pas particulièrement puissante mais consomme peu d'énergie. Elle peut donc être lancée de nombreuses fois.

Type : offensif (-2)

Puissance : 10 (-2)

Complexité : 6 (-2)

Coût Total : 11

Effet : dégâts des eaux ☺ (-1)

Maîtrise : 10 dés (-4)

Zone d'effet : une cible

Cosmos : 2

Sphère : matérielle

YOROI : SUIKO, le Torrent

La Yoroi du Torrent voit ses capacités augmenter lorsqu'elle baigne dans l'eau. Elle permet également à son porteur de respirer librement sous l'eau et de se déplacer comme un poisson.

Niveau 1 :

Capacité protectrice : 7 (-4)

Seuil de destruction : 14

Régénération : niveau 3 (-3)

Renforcement : +2 en force (-6)

Cosmos : +7 (-12)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture complète : offre +2 réussites à tout jet de défense (-5)

Trident : arme majeure de grande taille de puissance 8 et de souplesse 7 (-10)

Spécial : permet de respirer sous l'eau

Valeur : 40 points d'armure

Niveau 2 :

Capacité protectrice : 9 (-8)

Seuil de destruction : 18

Régénération : niveau 4 (-5)

Renforcement : +2 en force (-6)

Cosmos : +11 (-24)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture complète : offre +2 réussites à tout jet de défense (-5)

Trident : arme majeure de grande taille de puissance 12 et de souplesse 5 (-22)

Spécial : permet de respirer sous l'eau

Valeur : 70 points d'armure



Personnages non joueurs (PNJ)



Illustration de Kaimu Tachibana

Nom : Arago

Ces soldats constituent le gros des troupes de l'armée d'Arago. Il s'agit principalement d'armures animées par un esprit malfaisant. Relativement faibles, ils ne sont pas de taille face à un Samurai Trooper armé, mais peuvent devenir dangereux pour des adversaires moins aguerris ou sans armure.



COSMOS : 4
VOLONTE : 2
VITALITE : 20

CARACTERISTIQUES

Force: 4
 Vigueur: 2
 Dextérité: 3
 Perception: 1
 Charisme: 0
 Intelligence: 1

VERTUS

Sagesse: 2
 Maîtrise de soi: 2
 Courage: 1
 Conviction: 1
 Conscience: 2
 Equilibre: 2

COMPETENCES

Athlétisme: 3
 Arts martiaux: 0
 Bagarre: 4
 Furtivité: 3
 Esquive: 2
 Lutte : 3
 Survie : 0
 Connaissance: 0
 Mêlée : 5

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 0
 Spirituelle: 0
 Feu: 0
 Froid: 0
 Dimensionnelle: 0
 Biologique: 0

SENS

Vue: 1
 Ouïe: 1
 Odorat: 1
 Toucher: 1
 Goût: 1
 7^{ème} sens: 0

YOROI DES TENEBRES

Les armures des soldats de l'au-delà ne disposent pas de pouvoirs particuliers mais sont suffisamment résistantes pour encaisser les coups d'adversaires faibles ou désarmés. Elles disposent également d'une chaîne qui se termine par une lame très aiguisée.

Capacité protectrice : 6 (-2)

Régénération : aucune

Cosmos : aucun

Chaîne Lance : arme à distance de puissance 6 (-6)

Nom : Shuten

Yoroi : Oni

Symbole : le Printemps **Vertu : la loyauté**



Il y a 400 ans, Shuten était un chef de clan japonais désireux de prendre le pouvoir. C'est à cette époque qu'il fut choisi par Arago pour devenir l'une des Seigneurs de Guerre de l'empereur des ténèbres. Arago lui offrit la Yoiroi du démon ainsi que la vie éternelle. Bien plus tard, Shuten se rendra compte grâce à Kaos qu'il combat du mauvais côté et aidera les Samurai Troopers.

CARACTERISTIQUES

Force: **5**
 Vigueur: **4**
 Dextérité: **7**
 Perception: **6**
 Charisme: **4**
 Intelligence: **4**

VERTUS

Sagesse: **8**
 Maîtrise de soi: **6**
 Courage: **5**
 Conviction: **7**
 Conscience: **6**
 Equilibre: **4**

COMPETENCES

Athlétisme: **5**
 Arts martiaux: **6**
 Bagarre: **6**
 Furtivité: **4**
 Esquive: **7**
 Lutte : **3**
 Survie : **5**
 Connaissance: **3**
 Mêlée : **8**

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: **2**
 Spirituelle: **0**
 Feu: **0**
 Froid: **0**
 Dimensionnelle: **0**
 Biologique: **0**

SENS

Vue: **6**
 Ouïe: **7**
 Odorat: **6**
 Toucher: **5**
 Goût: **6**
 7^{ème} sens: **0**

COSMOS : 14

VOLONTE : 12

VITALITE : 56

Après avoir été hypnotisé par Arago, ses pouvoirs seront augmentés :

- il recevra un bonus de +10 points de cosmos
- sa conscience sera élevée à 8
- sa compétence mêlée sera de 9
- la maîtrise du Ko Raisen passera à 16 dés, pour un coût de 8 points de cosmos

KO RAISEN

Le Ko Raisen de Shuten est une technique qui permet de blesser plusieurs adversaires en même temps et de les immobiliser. La chaîne de la Yoiri du démon se multiplie pour frapper une très large zone autour d'elle.

Type: offensif et malus (-5)

Complexité : 6 (-2)

Maîtrise : 12 dés (-6)

Zone : large (-5)

Effet 1 : dégâts physiques (-1)

Puissance : 15 points de dégâts (-4)

Effet 2 : immobilisation par les chaînes (-3)

Zone : tout le corps (-5)

Jet adverse : force x2 pour se libérer des chaînes

Sphère : matérielle

Coût Total : 31

Cosmos: 7



YOROI : ONI, le démon

La Yoroi du démon est armée d'une chaîne redoutable capable de se multiplier et d'emprisonner ses victimes et de les trancher en deux. C'est une armure puissante et équilibrée.

Capacité protectrice : 9 (-8)

Seuil de destruction : 18

Régénération : niveau 1

Renforcement : +1 en dextérité (-4)

Cosmos : +10 (-21)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Zone de couverture complète : offre +2 réussites à tout jet de défense (-5)

Chaîne terminée par une lame : arme à distance de puissance 10 (-13)

Valeur : 51 points d'armure

Nom : Naaza

Yoroi : Doku

Symbole : l'automne

Vertu : l'obéissance

Naaza est un homme cruel qui n'hésite pas à utiliser tous les moyens pour vaincre ses adversaires et s'attirer les faveurs de son maître : Arago. Ses techniques à base de poison sont particulièrement redoutables.



CARACTERISTIQUES

Force: 5
Vigueur: 5
Dextérité: 5
Perception: 6
Charisme: 4
Intelligence: 5

VERTUS

Sagesse: 7
Maîtrise de soi: 7
Courage: 3
Conviction: 6
Conscience: 4
Equilibre: 5

COSMOS : 14

VOLONTE : 9

VITALITE : 58

COMPETENCES

Athlétisme: 6
Arts martiaux: 3
Bagarre: 3
Furtivité: 4
Esquive: 5
Lutte : 4
Survie : 5
Connaissance: 2
Mêlée : 7

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 0
Spirituelle: 0
Feu: 0
Froid: 0
Dimensionnelle: 0
Biologique: 2

SENS

Vue: 7
Oûie: 7
Odorat: 9
Toucher: 9
Goût: 8
7^{ème} sens: 0

Poison de contrôle

Naaza peut dégager un poison spécial qui lui permet de contrôler le cerveau de quiconque le respire. Elle n'est cependant pas très puissante et il est facile pour un guerrier aguerri de résister à son emprise. Naaza l'utilise principalement contre des cibles faibles qu'il peut ainsi prendre en otage.

Type: mental (-2)

Effet : contrôle mental (-20)

Difficulté : 10-sagesse

Complexité : 5

Maîtrise : 6 dés

Jet adverse : sagesse + équilibre

Sphère : biologique

Coût Total : 22

Cosmos: 5

1 RN	Naaza est parvenu à entrer dans l'esprit de sa victime mais celle-ci garde le contrôle d'elle-même. Cependant il peut l'influencer, le déstabiliser et le ronger petit à petit. Un jet d'équilibre réussi aux tours suivants permettra à sa victime de dissiper le sortilège.
2 RN	Naaza contrôle temporairement l'esprit de sa victime et peut lui imposer des ordres. Elle se réveillera d'elle-même si elle réussit un jet de conscience (test à chaque tour). Un ordre allant à l'encontre même de sa morale et de son subconscient risque de rompre le charme.
3 RN	Naaza est parvenu à contrôler l'esprit de sa victime : celle-ci est désormais à ses ordres. Seuls des ordres heurtant profondément ses convictions permettront à la victime de se rebeller et de reprendre ses esprits (jet de conviction+équilibre). Mais elle éprouvera alors une souffrance immense.
4 RN	Naaza est parvenu à contrôler l'esprit de sa victime : celle-ci est désormais à ses ordres. Seules des ordres heurtant profondément ses convictions pourront permettre à la victime de se rebeller, sans toutefois briser le charme. La cible éprouvera une souffrance immense lorsqu'elle tentera de résister.
5 RN	La cible est devenue une véritable marionnette au service de Naaza. Elle obéira tel un zombi à son nouveau maître sans pouvoir résister et pendant autant de temps qu'il le voudra : même jusqu'à sa mort.

JA GA KEN

Le Ja Ga Ken est l'attaque finale de Naaza. Il utilise pour cela ses 6 sabres en même temps et projette des fouets d'acide du bout de leur lame.

Type : offensif (-2) Effet : dégâts tranchants et acides (-1)
Puissance : 25 (-8) Maîtrise : 14 dés (-8)
Complexité : 7 (-4) Zone d'effet : une cible
Coût Total : 23 **Cosmos : 5**
Sphère : matérielle



YOROI : DOKU, le poison

Cette Yoroi porte bien son nom car elle peut dégager par simple demande de son porteur un nuage de poison mortel. Quiconque le respire voit son organisme être violemment agressé. L'armure est également composée de 6 sabres capables de répandre un poison acide. Ces atouts en font une armure très offensive. En revanche, la solidité de la Yoroi est plutôt faible comparées à ses paires.

Capacité protectrice : 6 (-2)
Seuil de destruction : 12
Régénération : niveau 1
Cosmos : +6 (-9)
Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1
Zone de couverture complète : offre +2 réussites à tout jet de défense (-5)

Sabre « Croc du Serpent » : arme majeure de puissance 6 et de souplesse 6 (-7)

Pouvoir spécial du sabre : projette une attaque acide (-7)

- dégâts acides de puissance 15
- coût : 1 point de cosmos
- Spécial : endommage les armures touchées. Celles-ci perdront 1 point de CP au bout de 3 tours.

5 autres Sabres : armes majeures de puissance 4 et de souplesse 7 (-3)

(ces 5 sabres restants ne sont pas aussi puissants que le Crocs du Serpent. On considèrera qu'il s'agit d'une seule autre arme car Naaza ne les utilisera jamais en même temps, sauf lorsqu'il invoque le Ja Ga Ken)

Pouvoir spécial : nuage de poison (-11) (les armures absorbent les dommages en protégeant du gaz)

- maîtrise : 7 dés, complexité : 5
- effet : dégâts destructifs de poison, 5 points de dégâts par tour
- jet adverse : vigueur x2
- durée : 4 tours
- cosmos nécessaire : 1 point

Valeur : 44 points d'armure

Nom : Anubis

Yoroi : Yami

Symbole : l'hiver

Vertu : la piété

Anubis est le Seigneur de Guerre de l'obscurité. Il dispose de plus grandes capacités martiales que ses compagnons dans le domaine du corps à corps et est très résistant.



CARACTERISTIQUES

Force: 7
 Vigueur: 7
 Dextérité: 7
 Perception: 2
 Charisme: 3
 Intelligence: 3

VERTUS

Sagesse: 8
 Maîtrise de soi: 9
 Courage: 5
 Conviction: 3
 Conscience: 5
 Equilibre: 4

COMPETENCES

Athlétisme: 6
 Arts martiaux: 7
 Bagarre: 7
 Furtivité: 9
 Esquive: 6
 Lutte : 6
 Survie : 5
 Connaissance: 5
 Mêlée : 6

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 1
 Spirituelle: 1
 Feu: 0
 Froid: 2
 Dimensionnelle: 0
 Biologique: 0

SENS

Vue: 2
 Ouïe: 2
 Odorat: 2
 Toucher: 2
 Goût: 2
 7^{ème} sens: 0

COSMOS : 17

VOLONTE : 8

VITALITE : 72

Anubis est d'obscurcir le ciel et de refroidir la température jusqu'à geler un lac ou une cascade (pouvoir associé à la sphère de Froid).



ANKOKU CHO HIGIRI

Anubis utilise toute la puissance de l'Épée Obscure pour projeter des ondes démoniaques.

Type : offensif (-2)

Effet : dégâts physiques (-1)

Puissance : 30 (-10)

Maîtrise : 16 dés (-10)

Complexité : 7 (-4)

Zone : une cible

Coût Total : 27

Cosmos : 6

Sphère : matérielle

DISPARITION

Anubis peut s'évanouir dans un nuage d'obscurité et se rendre ainsi invisible pour ses adversaires.

Type : illusion (-2)

Effet : disparition (-4)

Maîtrise : 11 dés (-5)

Complexité : 5

Sens affectés : vue

Mobilité : Anubis peut se déplacer et porter des coups en restant invisible, mais il ne peut pas brûler de cosmos (-4)

Durée : 2 tours par réussite nette / 5 minutes par réussite nette.

Sphère : spirituelle

Coût total : 15

Cosmos : 3



YOROI : YAMI, l'obscurité

La Yoroï de l'obscurité se distingue par son sabre extrêmement puissant ainsi que des griffes rétractiles au niveau des poings. Si on rajoute une solidité relativement importante, cela fait de cette armure un excellent support pour un combattant.

Capacité protectrice : 10 (-10)

Seuil de destruction : 20

Régénération : niveau 2 (-1)

Cosmos : +7 (-12)

Zone de couverture complète : offre +2 réussites à tout jet de défense (-5)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Griffes : arme mineure de puissance 4 (-2)

Épée Obscure: arme majeure de puissance 14 et de souplesse 5 (-22)

Valeur : 52 points d'armure

Nom : Rajura

Yoroi : Gen

Symbole : l'été

Vertu : la soumission

Rajura est le maître de l'illusion. Ses pouvoirs lui permettent de troubler les sens de ses adversaires et de transformer leur réalité leur faire voir ce qu'il désire. Très intelligent, il sait tirer profit de ses talents pour faire tomber les Samurai Troopers dans des pièges.



CARACTERISTIQUES

Force: 3
 Vigueur: 3
 Dextérité: 6
 Perception: 9
 Charisme: 5
 Intelligence: 7

VERTUS

Sagesse: 5
 Maîtrise de soi: 4
 Courage: 8
 Conviction: 8
 Conscience: 3
 Equilibre: 7

COMPETENCES

Athlétisme: 7
 Arts martiaux: 0
 Bagarre: 6
 Furtivité: 6
 Esquive: 6
 Lutte : 2
 Survie : 6
 Connaissance: 8
 Mêlée : 5

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 1
 Spirituelle: 2
 Feu: 0
 Froid: 0
 Dimensionnelle: 0
 Biologique: 0

SENS

Vue: 9
 Ouïe: 9
 Odorat: 9
 Toucher: 9
 Goût: 9
 7^{ème} sens: 0

COSMOS : 9

VOLONTE : 16

VITALITE : 56

ILLUSIONS

Le pouvoir de Rajura lui permet de tordre la réalité à sa convenance. L'une de ses tactiques favorites est de faire modifier l'apparence des compagnons de ses adversaires. Ainsi, à leurs yeux, ils combattent Rajura alors qu'en réalité, ils s'entretenant. Il est également en mesure de prendre l'apparence de ses adversaires pour les embrouiller encore plus.

Type: illusion (-2)

Effet : morphing (-1)

Zone d'effet : lui-même ou une cible (-3)

Sens affectés : vue, odorat, ouïe (-2)

Jet adverse : perception + sagesse

Durée : 2 tours par réussite nette

Maîtrise : 9 dés (-3)

Complexité : 7 (-4)

Sphère : spirituelle

Coût Total : 15

Cosmos: 3



Coût total : 19 Cosmos : 4

SPIDER NET

Rajura peut créer une sorte de toile d'araignée dans laquelle il emprisonne ses victimes pour mieux les dépecer.

Type : malus (-2)

Effet : immobilisation (-3)

Zone d'effet : tout le corps (-5)

Maîtrise : 11 dés (-5)

Complexité : 7 (-4)

Jet adverse : force x2 pour se libérer

Sphère : matérielle

YOROI : GEN, l'illusion

La Yoroï de l'illusion est l'une des plus solides des OniMashos. Outre ses armes faucilles redoutables, elle augmente la perception de son porteur de façon importante, ce qui lui permet de distinguer le réel de l'illusoire.

Capacité protectrice : 11 (-13)

Seuil de destruction : 22

Régénération : niveau 2 (-1)

Cosmos : +8 (-15)

Renforcement : +3 en perception (-6)

Zone de couverture complète : offre +2 réussites à tout jet de défense (-5)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Nunchakus et Faucilles : armes à distance de puissance 8 (-10)

(Les Nunchakus peuvent se transformer en faucilles pour trancher leurs cibles)

Valeur : 50 points d'armure



Nom : Arago

Arago n'est autre que l'empereur des ténèbres en personne. Esprit maléfique très puissant, il ne peut se déplacer qu'en incarnant sa Yoroi démoniaque. Il y a 1000 ans, il fut vaincu par le moine Kaos, qui dispersa son pouvoir en scindant son armure en 9 Yoroi. Aujourd'hui, il compte récupérer les armures des Samurai Troopers afin de retrouver son pouvoir et de régner sur le monde.



CARACTERISTIQUES

Force:	9	9	9
Vigueur:	10	10	10
Dextérité:	4	7	10
Perception:	6	8	8
Charisme:	8	9	10
Intelligence:	8	8	8

VERTUS

Sagesse:	7	8	9
Maîtrise de soi:	6	8	10
Courage:	7	7	7
Conviction:	7	7	7
Conscience:	6	8	9
Equilibre:	8	8	8

En bleu : niveau 1 (géant)

En vert : niveau 2 (taille normale)

En violet : niveau 3 (forme finale)

COMPETENCES

Athlétisme:	5	7	8
Arts martiaux:	0	3	5
Bagarre:	7	8	9
Furtivité:	0	2	4
Esquive:	3	4	7
Lutte :	8	8	8
Survie :	5	5	5
Connaissance:	9	9	9
Mêlée :	7	8	9

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle:	3	4	5
Spirituelle:	4	4	4
Feu:	2	2	2
Froid:	0	0	0
Dimensionnelle:	2	2	2
Biologique:	0	0	0

SENS

Vue:	6	8	8
Ouïe:	6	8	8
Odorat:	6	8	8
Toucher:	6	8	8
Goût:	6	8	8
7 ^{ème} sens:	10	10	11

COSMOS :	13	16	19
VOLONTE:	14	14	14
VITALITE:	108	108	108
ULTIME COSMOS:	62	74	91

Lorsqu'il est sous sa forme de géant, chacune de ses attaques couvre une zone large.

Techniques : Arago ne dispose pas de botte secrète spécifique. Il a tendance à utiliser son cosmos pour augmenter la puissance de toutes ses attaques. Dès le niveau 2, il est capable d'utiliser les techniques secrètes des personnages qu'il a absorbés.

YOROI D'ARAGO

La Yoroi d'Arago est l'une des plus puissantes armures. Mais lorsqu'elle fut scindée en 9 parties par Kaos, elle perdit une grande partie de son potentiel. L'arme associée à cette Yoroi est une immense épée capable de trancher n'importe quoi.



Niveau 1 (armure géante incomplète)

Capacité protectrice : 10 (-10)

Seuil de destruction : 20

Cosmos : +10 (-21)

Régénération : niveau 2 (-1)

Zone de couverture partielle : +1 réussite en défense (-2)

Bonus de classe : charisme : +2, conscience +1

Épée large : arme majeure de puissance 16, grande taille et de souplesse 7 (-21)

Valeur : 55 points d'armure

Niveau 2 (armure de taille humaine, incomplète)

Capacité protectrice : 14 (-21)

Seuil de destruction : 28

Cosmos : +14 (-36)

Régénération : niveau 3 (-3)

Renforcement : +1 en force, +1 en dextérité (-7)

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Épée large : arme majeure de puissance 20 et de souplesse 6 (-28)

Valeur : 100 points d'armure

Niveau 3 (armure complète, lorsque Arago a absorbé les 9 Yoroi)

Capacité protectrice : 18 (-37)

Seuil de destruction : 36

Cosmos : +20 (-51)

Régénération : niveau 4 (-5)

Renforcement : +2 en force, +2 en dextérité (-14)

Zone de couverture complète +2 réussites en défense (-5)

Bonus de classe : charisme : +3, conscience +2

Épée large : arme majeure de puissance 26 et de souplesse 5 (-47)

Valeur : 159 points d'armure

Nom : Kaos

Kaos est un moine guerrier qui a combattu et vaincu Arago il y a 1000 ans. C'est également lui qui a divisé l'armure de l'empereur des ténèbres en 9 Yoroï afin de limiter le pouvoir de résurrection d'Arago. Aujourd'hui, il aide les Samurai Troopers à vaincre les forces du mal, mais se sacrifiera pour créer un passage.



CARACTERISTIQUES

Force: 7
 Vigueur: 5
 Dextérité: 8
 Perception: 9
 Charisme: 9
 Intelligence: 9

VERTUS

Sagesse: 10
 Maîtrise de soi: 10
 Courage: 8
 Conviction: 9
 Conscience: 8
 Equilibre: 10

COSMOS : 20

VOLONTE : 17

VITALITE : 74

ULTIME COSMOS : 90

COMPETENCES

Athlétisme: 5
 Arts martiaux: 7
 Bagarre: 7
 Furtivité: 10
 Esquive: 8
 Lutte : 5
 Survie : 7
 Connaissance: 10
 Mêlée : 6

SPHERES DE POUVOIR

Matérielle: 4
 Spirituelle: 4
 Feu: 0
 Froid: 0
 Dimensionnelle: 1
 Biologique: 0

SENS

Vue: 9
 Ouïe: 9
 Odorat: 9
 Toucher: 9
 Goût: 9
 7^{ème} sens: 10 (ultime palier)



Le bâton de Kaos

Ce bâton possède une grande puissance. Son porteur est protégé par un champ de force qui atténue les chocs aussi efficacement qu'une armure. Il confère également une réserve de cosmos très importante, et peut se transformer en épée pour le combat.

Capacité protectrice : 18 (-37)

Seuil de destruction : 36

Cosmos : +15 (-36)

Arme majeure (épée) de puissance 16 et souplesse 6 (-20)

Valeur : 93 points d'armure

Kaos apparaît plusieurs techniques de combats puissantes. Celles-ci sont laissées à la discrétion du MJ.