

Les pré-tirés

Capitaine Sato Kanae

Âgé de 38 ans, ce vétéran de la marine a servi sur plusieurs navires de surface notamment lors de la guerre russo-japonaise. Cette expérience l'a pressenti pour ce premier voyage dans ce sous-marin nouvelle génération. Loyal envers l'Empereur, il se bat pour lui et pour les valeurs du Japon, sans pour autant être un fanatique. C'est en étant pragmatique que l'on survit en mer. Il a du mal avec les zélotes quels qu'ils soient. Il gère son navire comme un chef de famille bienveillant et ses hommes le respectent pour cela. Relativement hermétique aux superstitions de marins, mais il les laisse pour maintenir l'ordre à bord.

Relations avec les autres :

Le lieutenant, Takano Shinishi, le met un peu souvent sur les nerfs avec ses idées arrêtées mais c'est un homme compétent. Enfin, lui rabattre le caquet de temps en temps soulage. En revanche, le fameux chef de la propulsion, Toda Yuya, est normalement bien trop vieux pour ce voyage. Déjà lors de la guerre russo-japonaise c'était un vétéran. Certes c'est un héros de guerre, mais ses prouesses en ingénierie sont nouvelles.

Niveau 3

Religion Shintô (non pratiquant)

FOR 14 (+2) DEX 12 (+1) CON 14 (+2)

INT 16 (+3) PER 12 (+1) CHA 18 (+4)

DÉF 11 PV 20 Init +3

PC 6 PS 6 Ki +3 PM 0 Volonté +2

ATC +4 ATD +3 ATM +3

Voies :

1/ Voie de l'autorité

Rang 1 : **Ordre** : en réussissant un test de CHA opposé, l'Eiyu peut imposer un ordre à une personne de rang social ou hiérarchique inférieur. Cet ordre ne peut pas mettre la vie de la personne ou de l'un de ses proches en danger. Ce pouvoir ne fonctionne que sur des humains.

Rang 2 : **Intimidation** : l'Eiyu gagne un bonus de +5 à tous ses tests de CHA pour intimider quelqu'un, y compris une créature douée d'INT. Ce bonus s'applique aussi à la capacité Ordre.

2/ Voie du transport

Rang 1 : **Pilote émérite** : l'Eiyu obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de pilotage (DEX) ainsi qu'en initiative lorsqu'il conduit un véhicule du type choisi (auto, moto, avion, bateau à moteur, voilier...). Il n'a plus besoin de faire de test de pilotage pour éviter une sortie de route lorsqu'il tire tout en conduisant.

3/ Voie du discours

Rang 1 : **Orateur** : l'Eiyu sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions.

Rang 2 : **Provocation (L)** : l'Eiyu maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci à s'énerver ou à l'attaquer, au choix du joueur, pendant un tour. Une victime énervée réalise des actions stupides qui ne sont pas dans son intérêt : montrer son vrai visage, révéler des informations qu'elle entendait cacher ou prendre une décision inadéquate. Si elle attaque l'Eiyu, elle subit une pénalité de -5 en attaque à son premier tour, en raison de l'énerverment. Toute nouvelle tentative de provocation après la première se voit pénalisée d'un malus cumulatif de -5.

4/ Voie des exploits physiques

Rang 1 : **Sportif accompli** : l'Eiyu obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec les activités sportives (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.).

Rang 2 : **Spécialité** : l'Eiyu acquiert une spécialité sportive au choix du joueur (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.), il obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec cette activité (en plus du bonus de rang 1). Le Sensei doit déterminer la caractéristique principale utilisée pour ces sports parmi FOR, DEX ou CON. S'il s'agit de la CON, l'Eiyu gagne 3 PV, s'il s'agit de la DEX, il gagne +1 en DÉF, s'il s'agit de la FOR, il gagne +1 aux DM au contact. S'il s'agit d'un sport de combat, le personnage peut à la place gagner un bonus de +1 en attaque au contact ou à distance, au choix du joueur.

Lieutenant Takano Shinishi

Âgé de 24 ans, fraîchement sorti de l'école de guerre et c'est son premier poste important. Ce sujet loyal, parfois trop selon ses proches, accorde beaucoup d'importance à la puissance et l'honneur du Japon. D'ailleurs avant de partir, il a été approché par certains jeunes officiers à propos d'un groupe qui travaillerait dans l'ombre à restaurer la primauté japonaise sur les mers. On l'appelle l'Océan noir. Il apparaît que son but est louable mais les moyens utilisés sont limités. S'il ne s'agissait que d'un groupe militaire, cela ne lui poserait pas de problème. Mais il y a aussi des gens de la pègre. Il ne sait pas quoi en penser au final, mais redoute surtout qu'une association briserait sa carrière.

Fervent bouddhiste, il n'a en revanche jamais adhéré au shintoïsme d'État, ce qui le met en porte-à-faux avec l'élite militaire.

Relations avec les autres :

- Il admire le capitaine Sato, véritable modèle de loup de mer à l'académie militaire. Mais il en attend peut-être un peu trop. La réalité montre un homme compétent mais trop mou selon ses critères.
- Il ne supporte pas le médecin de bord, Nakayama Yuichiro. En plus d'être un pacifiste (dans l'armée!), c'est un fervent shintô qui dénigre constamment sa foi.
- Les autres personnels lui obéissent mais il sent qu'il doit faire ses preuves.

Niveau 2

Religion Bouddhisme (pratiquant)

FOR 14 (+2) **DEX** 15 (+2) **CON** 10 (+0)

INT 14 (+2) **PER** 12 (+1) **CHA** 14 (+2)

DÉF 12 **PV** 15 **Init** +4

PC 6 **PS** 5 **Ki** +2 **PM** 0 **Volonté** +1

ATC +3 **ATD** +4 **ATM** +2

Voies :

1/ Voie de l'autorité

Rang 1 : Ordre : en réussissant un test de CHA opposé, l'Eiyu peut imposer un ordre à une personne de rang social ou hiérarchique inférieur. Cet ordre ne peut pas mettre la vie de la personne ou de l'un de ses proches en danger. Ce pouvoir ne fonctionne que sur des humains.

2/ Voie de l'administration

Rang 1 : Nouveau dans le service : en réussissant un test d'INT difficulté 10, l'Eiyu peut avoir une idée claire de l'organisation et de la hiérarchie d'un service administratif, facilitant ses rapports sociaux avec ce dernier ou lui permettant de comprendre comment effectuer des démarches simples vis-à-vis de lui.

Rang 2 : Chef de bureau : l'Eiyu gagne un bonus de +5 à tous ses tests concernant une tâche administrative.

3/ Voie des exploits physiques

Rang 1 : Sportif accompli : l'Eiyu obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec les activités sportives (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.).

Rang 2 : Spécialité : l'Eiyu acquiert une spécialité sportive au choix du joueur (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.), il obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec cette activité (en plus du bonus de rang 1). Le Sensei doit déterminer la caractéristique principale utilisée pour ces sports parmi FOR, DEX ou CON. S'il s'agit de la CON, l'Eiyu gagne 3 PV, s'il s'agit de la DEX, il gagne +1 en DÉF, s'il s'agit de la FOR, il gagne +1 aux DM au contact. S'il s'agit d'un sport de combat, le personnage peut à la place gagner un bonus de +1 en attaque au contact ou à distance, au choix du joueur.

4/ Voie des armes à feu

Rang 1 : Ajuster : une action de mouvement précédant une action d'attaque permet à l'Eiyu de viser au lieu de se déplacer, accordant un bonus de +1/rang de voie en ATD pour le prochain jet d'attaque.

Le médecin de bord Nakayama Muichiro

Âgé de 32 ans, il s'est engagé par dévotion religieuse plus que par attrait de la guerre. Compréhensif sur le besoin d'une flotte pour défendre l'Archipel contre toutes les menaces, mais il est contre l'expansionnisme qui est la tendance depuis l'ère Meiji. Il prend son rôle d'officier subalterne comme une occasion de surveiller et de brider les tentations militaristes de l'équipage, en mettant toujours en avant les intérêts réels du Japon et les valeurs shintô. Fidèle à sa croyance, il est autant un médecin moderne qu'un pratiquant de la médecine traditionnelle à laquelle il donne sa préférence.

Relations avec les autres :

- Il n'apprécie pas le lieutenant Takano Shinishi. En effet, en plus d'être un bouddhiste qui se revendique comme tel, c'est un petit faucon de guerre qui se sert de ses soi-disant valeurs pour briller et assurer sa carrière. Nakayama le bride au maximum.
- En revanche, il a depuis longtemps fraternisé avec le chef d'équipe Tamura Makoto. Cet homme, en dépit de ses penchants socialistes, a la même vision et permet de garder le lien avec le peuple.

Niveau 2

Religion Shintô (pratiquant)

FOR 9 (-1) DEX 12 (+1) CON 12 (+1)

INT 16 (+3) PER 16 (+3) CHA 14 (+2)

DÉF 11 PV 9 Init +3

PC 4 PS 8 Ki +3 PM 0 Volonté +3

ATC -1 ATD +2 ATM +5

Voies :

1/ Voie de la médecine traditionnelle

Rang 1 : **Diagnostic** : en réussissant un test d'intelligence difficulté 10, le personnage peut déterminer la gravité et l'origine d'un mal (exemple : empoisonnement, maladie, trouble mental, séquelle de blessure...).

Rang 2 : **Soin mineur** : le personnage peut en réussissant un test de DEX (difficulté moyen à difficile en fonction de la gravité de la blessure) faire regagner 1 point de vie immédiatement. Puis la cible récupère dans l'heure qui suit le résultat de son dé de vie lié à la famille de son profil. On ne peut effectuer qu'un seul test par patient. Alternativement, le personnage peut guider quelqu'un qui effectuera ce test à sa place s'il réussit lui-même auparavant un test d'INT difficulté 15.

2/ Voie de la médecine occidentale

Rang 1 : **Diagnostic** : en réussissant un test d'INT difficulté 10, l'Eiyu détermine la gravité et l'origine d'un mal (exemple : empoisonnement, maladie, trouble mental, séquelle de blessure...).

3/ Voie de la méditation

Rang 1 : **Sérénité** : l'Eiyu obtient un bonus de +5 pour reprendre son calme (test de CHA difficulté 15). En cas de réussite, il regagne 1 PC. Il faut méditer une heure pour pouvoir bénéficier de ce pouvoir.

4/ Voie du sekentei

Rang 1 : **Folklore** : l'Eiyu peut identifier un signe, un lieu ou un nom par rapport aux coutumes de l'Archipel en réussissant un test d'INT difficulté 10.

5/ Voie des sciences de la vie

Rang 1 : **Théories fondamentales** : l'Eiyu gagne un bonus de +5 aux tests pour comprendre une théorie ou un mécanisme particulier ainsi que pour appréhender un phénomène qui ne soit pas entièrement occulte. De plus, en réussissant un test d'INT difficulté 10, il est capable de déterminer le niveau en sciences requis pour concevoir et utiliser en théorie un objet (non occulte), une théorie ou un phénomène scientifique.

Le chef d'équipe Tamura Makoto

Âgé de 26 ans, il est le grain de sable dans les rouages. Socialiste, il a choisi de rentrer quand même dans l'armée car c'est en première ligne qu'il faut agir. Il se bat pour l'égalité des hommes et la restauration de leur dignité. Il a un problème avec la hiérarchie sauf quand ceux qui sont au-dessus méritent son respect. C'est le cas du capitaine, bien qu'il soit un peu trop paternaliste. Mais pas des autres officiers si ce n'est le médecin. Intelligent, il sait qu'une confrontation directe l'enverra au peloton d'exécution aussi il opte pour servir de modèle aux autres.

Relations avec les autres :

- Ami avec le médecin Nakayama Yuichiro. C'est un drôle d'oiseau, un pacifiste dans un navire de guerre. Mais ses idées, au-delà de ses foutaises religieuses, sont nobles et louables.
- Le capitaine mérite le respect, mais c'est le seul. Les autres ne sont que des petits chefs despotiques. Et certains n'arrêtent pas de le lorgner, comme le chef mécanicien Ikkaku, ce qui a le don de l'agacer.

Niveau 2

Religion athée

FOR 14 (+2) DEX 11 (+0) CON 15 (+2)

INT 12 (+1) PER 12 (+1) CHA 16 (+3)

DÉF 10 PV 22 Init +0

PC 5 PS 4 Ki -1 PM 0 Volonté +1

ATC +4 ATD +1 ATM +1

Voies :

1/ Voie des relations

Rang 1 : **Un ami bien placé** : l'Eiyu possède un contact influent dans un des domaines suivants : sciences, politique, économie, militaire, père, médias/monde des lettrés. La dénomination et le métier précis du contact dépendent de l'époque dans laquelle évolue le personnage. De plus, le personnage gagne un bonus de +1 aux tests de CHA pour toutes ses tentatives d'amadouer quelqu'un.

2/ Voie des exploits physiques

Rang 1 : **Sportif accompli** : l'Eiyu obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec les activités sportives (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.).

Rang 2 : **Spécialité** : l'Eiyu acquiert une spécialité sportive au choix du joueur (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.), il obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec cette activité (en plus du bonus de rang 1). Le Sensei doit déterminer la caractéristique principale utilisée pour ces sports parmi FOR, DEX ou CON. S'il s'agit de la CON, l'Eiyu gagne 3 PV, s'il s'agit de la DEX, il gagne +1 en DÉF, s'il s'agit de la FOR, il gagne +1 aux DM au contact. S'il s'agit d'un sport de combat, le personnage peut à la place gagner un bonus de +1 en attaque au contact ou à distance, au choix du joueur.

3/ Voie du jujutsu :

Rang 1 : **Fluidité** : l'Eiyu gagne +1/rang en ATC face à un adversaire humain sans arme de contact.

4/ Voie du discours

Rang 1 : **Orateur** : l'Eiyu sait convaincre, séduire ou mentir. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie aux tests de CHA ou d'INT en rapport avec ce type d'actions.

5/ Voie du jeu :

Rang 1 : **Habitué des lieux** : l'Eiyu gagne un bonus de +3 à tous les tests sociaux lorsqu'il bluffe, ment ou joue la comédie de par ses habitudes pour tromper ses adversaires au jeu.

Il connaît également la plupart des lieux où il peut pratiquer ses jeux préférés. Il sait également comment trouver d'autres lieux de jeux, voire localiser des salles de jeux clandestines, et comment y entrer.

Le chef mécanicien Ikkaku Takayuki

Âgé de 27 ans, il est dans les machines depuis ses 13 ans. Son parcours est entaché de plusieurs renvois pour vol ou détournements. En effet, il est dévoré par le démon du jeu et une fois lancé, il dépense sans compter. Hélas, le nombre de ses créanciers s'est allongé et il a développé une méfiance toute naturelle envers tout le monde. Car il est clair que chacun a toujours une idée derrière la tête. Avant de partir, il a perdu vraiment beaucoup dans les bars de Yokohama et doit une petite fortune aux yakuzas locaux. C'est la raison qui l'a poussé à être volontaire sur ce bateau : récupérer de l'argent et disparaître un temps. D'ailleurs, un groupe de membres de la pègre, appelé l'Océan noir, serait à ses trousses pour lui faire payer ses dettes dans le sang. Et il paraîtrait qu'un membre de l'équipage serait un de ses agents.

Relations avec les autres :

- Le capitaine lui fait confiance malgré ses antécédents et il lui doit tout pour ça. Mais il y a beaucoup de personnes qu'il n'apprécie pas à bord.
- L'intendant Shimamoto Akihito l'a surpris en train d'organiser un tournoi de dés dans les baraquements avant le départ. Il a stoppé l'affaire avec un sermon. Ikkaku a peur que cet incident ne lui coûte sa place. Il essaye donc de trouver un moyen de neutraliser cette menace, sans aller jusqu'à la violence.
- Le chef de la propulsion, Toda Yuya, a volé son poste. C'est un vieux rabougri qui le prive de la salle des machines... Il ne lui reste plus que quelques machines secondaires et les torpilles.
- Il soupçonne le chef d'équipe Tamura Makoto d'être l'agent de l'Océan noir. Son côté peur de rien, ses manières si peu militaires, ça ne peut être que la preuve qu'il n'est pas membre de la marine de guerre et donc un agent de la pègre.

Niveau 2

Religion Shintô (non pratiquant)

FOR 16 (+3) **DEX** 14 (+2) **CON** 12 (+1)

INT 10 (+0) **PER** 16 (+3) **CHA** 10 (+0)

DÉF 13 **PV** 21 **Init** +5

PC 2 **PS** 5 **Ki** +0 **PM** 0 **Volonté** +1

ATC +6 **ATD** +2 **ATM** +0

Voies :

1/ Voie du jeu

Rang 1 : Habitué des lieux : l'Eiyu gagne un bonus de +3 à tous les tests sociaux lorsqu'il bluffe, ment ou joue la comédie de par ses habitudes pour tromper ses adversaires au jeu.

Il connaît également la plupart des lieux où il peut pratiquer ses jeux préférés. Il sait

également comment trouver d'autres lieux de jeux, voire localiser des salles de jeux clandestines, et comment y entrer.

Rang 2 : Joueur invétéré : l'Eiyu choisit l'une des trois catégories de jeu suivantes comme sa spécialité de base. Il gagne un bonus égal au rang dans la voie à tout test s'appliquant à un jeu de la catégorie choisie :

- Jeux d'adresse : ceux faisant directement appel aux capacités physiques (fléchettes, polo, kendama, golf, etc.)
- Jeux d'anticipation : ceux demandant de l'instinct, de l'observation et de la prévoyance (paris sportifs et illégaux, poker, roulette russe, etc.)
- Jeux de réflexion : ceux demandant de la stratégie et de la méthode (dames, go, mah jong, shōgi, sudoku, etc.)

2/ Voie de la technologie

Rang 1 : Expertise : en réussissant un test de PER difficulté 10, l'Eiyu peut identifier la source d'énergie d'un mécanisme ou d'une création technologique. En réussissant un second test difficulté 15, il peut en deviner la fonction, voire le fonctionnement.

Rang 2 : Maîtrise technologique : en réussissant un test d'INT difficulté de 10 à 20 en fonction de la complexité du mécanisme, l'Eiyu peut utiliser les fonctions de base d'un objet sans commettre d'erreur. Si c'est un critique, il peut en maîtriser aussi les subtilités en y passant (60 - 10 × mod. d'INT) minutes à le manipuler. Enfin l'Eiyu peut concevoir un mécanisme d'une complexité simple à moyenne en y passant une expertise : en réussissant un test de PER difficulté 10, l'Eiyu peut identifier la source d'énergie d'un mécanisme ou d'une création technologique. En réussissant un second test difficulté 15, il peut en deviner la fonction, voire le fonctionnement.

3/ Voie des exploits physiques

Rang 1 : Sportif accompli : l'Eiyu obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie à tous les tests en rapport avec les activités sportives (natation, course, lancer, escalade, saut, etc.).

4/ Voie des transports

Rang 1 : Pilote émérite : l'Eiyu obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie à tous les tests de pilotage (DEX) ainsi qu'en initiative lorsqu'il conduit un véhicule du type choisi (auto, moto, avion, bateau à moteur, voilier...). Il n'a plus besoin de faire de test de pilotage pour éviter une sortie de route lorsqu'il tire tout en conduisant.

Le maître de quart Shimamoto Akihito

Âgé de 25 ans, compétent, méticuleux, incorruptible, il gère son domaine avec froideur et efficacité. Pour lui, tout doit être ordonné et il est inconcevable que la hiérarchie ne soit pas respectée. L'armée est le dernier refuge de cet ordre ancien dans une société métissée corrompue et décadente. Bien sûr, il ne le dit pas comme ça. Le capitaine l'a déjà repris une fois et il a compris la leçon. Obéissance, mais avec une dose de mépris pour son laxisme. D'ailleurs, ce n'est pas une surprise qu'il ne fasse pas partie de l'Océan noir, son organisation qui rassemble les êtres forts pour assurer la place prédominante naturelle du Japon sur les mers. Et ce quels que soient les moyens.

Relations avec les autres :

- Le capitaine est son supérieur et il lui doit obéissance, mais il essaye à chaque fois que cela est possible de manifester de manière non verbale son mécontentement devant sa mollesse.
- Le lieutenant Takano est prometteur, mais il reste timoré. Il a été contacté par l'Océan noir mais il n'a pas (encore) accepté l'invitation.
- Le chef mécanicien Ikkaku est de la pire espèce : veule, faible, corrompu. Le mettre en défaut sur cette mission afin qu'il soit débarqué le plus vite possible est devenu une obsession. C'est ce qu'on fait avec la vermine.
- Quant aux autres qui sont d'un rang inférieur, Shimamoto ne les remarque même pas, ou alors juste le temps de répondre à leurs demandes, si elles sont légitimes.

Niveau 2

Religion Shintô (pratiquant)

FOR 14 (+2) DEX 14 (+2) CON 12 (+1)

INT 12 (+1) PER 12 (+1) CHA 14 (+2)

DÉF 12 PV 18 Init +2

PC 4 PS 5 Ki +0 PM 0 Volonté +2

ATC +4 ATD +2 ATM +2

Voies :

1/ Voie des corporations

Rang 1 : Réseau : le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissances associées à son corps de métier, et +1 par rang aux tests de CHA effectués auprès des membres de sa corporation.

2/ Voie de l'administration

Rang 1 : Nouveau dans le service : en réussissant un test d'INT difficulté 10, l'Eiyu peut avoir une idée claire de l'organisation et de la hiérarchie d'un service administratif, facilitant ses rapports sociaux avec ce dernier ou lui permettant de comprendre comment effectuer des démarches simples vis-à-vis de lui.

Rang 2 : Chef de bureau : l'Eiyu gagne un bonus de +5 à tous ses tests concernant une tâche administrative.

3/ Voie de l'investigation

Rang 1 : Esprit d'analyse : l'Eiyu obtient un bonus de +1 par rang atteint dans cette voie pour chaque test de recherche d'indices.

4/ Voie du sekentei

Rang 1 : Folklore : l'Eiyu peut identifier un signe, un lieu ou un nom par rapport aux coutumes de l'Archipel en réussissant un test d'INT difficulté 10.

5/ Voie de l'autorité

Rang 1 : Ordre : en réussissant un test de CHA opposé, l'Eiyu peut imposer un ordre à une personne de rang social ou hiérarchique inférieur. Cet ordre ne peut pas mettre la vie de la personne ou de l'un de ses proches en danger. Ce pouvoir ne fonctionne que sur des humains.