

## INTRODUCTION

Nom du Jeu et sa version	L'Empire des Cerisiers
Nombres de caractères	5 320 mots, 30 027 caractères
Nombres de Près-tirés	5 (présentation page 2), fiches Annexe 3
Annexes supplémentaires	11 pages : Carte, Personnage, Historiques
Pages où l'on peut trouver les contraintes	Indices polysémique : Page 1, Contexte : invités pour un repas Page 10 : « c'est la faim »
Pages mettant en lumière le retournement de situation	Page 8 : proposition de tout brûler Page 10 : Kaen empêché de tout brûler et pas de morsure proche de la lampe : l'esprit a peur du feu, est-ce une solution ?
Quel(s) portrait-souvenir(s) a/ ont été utilisé(s), pages où le(s) trouver	Un seul portrait, le dernier proposé, page 8

### Contexte de création

Je vous présente ci-dessous mon scénario d'enquête/ mystère/ ambiance en huis clos qui m'est venu en partie dans un rêve. Le sujet principal : une chasse au fantôme mangeur de souvenirs dans un manoir. Les contraintes m'ont ensuite inspiré deux autres personnages : le portrait souvenir a inspiré le fantôme et le retournement de situation a inspiré le pirate.

[texte] = Note au MJ, ne pas lire ces textes aux PJ.

Nom du Scénario : Festin au manoir   Thèmes : enquête, mystère, ambiance, huis clos

Élément déclencheur : Les personnages, des orphelins viennent d'assister aux rites funéraires de l'homme qui les a élevés : Jizo Horyo, décédé quelques jours plus tôt. (le prénom est inspiré des moines jizo, statuettes dites protectrices des voyageurs et des enfants, le nom veut dire prisonnier) Ils ont tous reçu dans leur chambre d'auberge une note leur demandant de se rendre le lendemain dans son manoir pour le déjeuner avec Gensō Horyo (litt. élément prisonnier), un nom qui leur est inconnu. Il semble pourtant que Jizo n'ait jamais pu avoir d'enfants de sa vie et aucun orphelin qu'il a élevé n'ait jamais eu l'autorisation d'utiliser son nom... [la note est écrite par un Jizo possédé et livrée par un gamin à qui il l'a demandé deux semaines plus tôt]

Tous les personnages ont une marque de morsure et il leur manque des souvenirs de leur enfance (de 12 ans jusqu'à leur départ à 15 ans). Ils décident donc d'enquêter malgré leurs suspicions.

Personnages Joueurs :

Kaito (Océan qui vole) ♂ / Kaina (Herbe de mer) ♀ :

Ce personnage semble peu à l'aise sur terre. Son teint tanné le couteau à la ceinture, et la légère odeur de viscères de poisson et de sel qui rappellent les marchés aux poissons ne laissent que peu de mystère sur son travail.

Daiki (Grand Arbre) ♂ / Daika (Grande Fleur) ♀ :

Ce personnage trimballe une petite pharmacie ambulante sur son dos et une légère odeur d'épices et d'herbes âpres la suit partout. C'est le personnage le plus vieux du groupe mais il semble mal à l'aise dans un groupe.

Yuito (Lien entre les personnes) ♂ / Yui (Amitié) ♀ :

Ce personnage semble virevolter plus que marcher. Son art du déguisement peut lui permettre de sembler une autre personne en un clin d'œil. Ses yeux, toujours fixés sur ce que personne d'autre ne semble remarquer, lui donnent un léger air paranoïaque.

Aoi (Fleur de Violette, un plante comestible) ♂ / ♀ :

Ce personnage semble avoir toujours les joues rouges comme mordues par le froid. Une odeur rappelant une soupe d'hiver flotte aux alentours. Son tempérament bourru lui permet de se faire de nombreux amis mais gare à ne pas le provoquer, il a vite tendance à s'énerver.

Kuro (Noir) ♂ / ♀ : Ce personnage ne fait aucun bruit en se déplaçant et surprends souvent ceux à qui il adresse la parole. Sa tendance à laisser traîner ses oreilles un peu partout, surtout quand on ne semble pas le remarquer lui permet souvent de mener à bien les enquêtes pour lesquelles on l'embauche.

## Personnages Non Joueurs Importants

Kaen ♂ : Cet homme est un pirate et pyromane, un criminel de la pire espèce. Son teint halé et son sabre laissent facilement deviner son côté pirate et une brûlure importante sur la gauche du visage, résultat d'une expérience ratée, fait transparaître son expérience du feu. Il est important qu'il paraisse violent dès la première rencontre avec les PJ

Wako (3) : Navigation (1), Pillage(1), Sabre(3). Pyromane (3) : Feu(2), Intimidation(3).

Gensō, le Yūrei : Cet esprit est la manifestation de la faim qu'as ressenti le petit Gensō, 9ans, quand il a été laissé seul dans l'atelier (n°14 sur la carte) car il était trop lent. L'esprit est perdu et affamé et aura donc comme met de choix les souvenirs de ses camarades de l'orphelinat (donc Kaen et les PJ...)

Il ne veut pas de mal aux PJ à proprement parler et mangera principalement leurs souvenirs tristes ou peu importants, sauf s'il a besoin de se défendre.

Yūrei (6) : Intimidation (3), Manipulation de mémoire (4), Illusion (5).

Affamé (3) : Cérémonie du thé (3), Cuisine (3).

## Acte 1 : La 're' découverte du manoir

A lire aux PJ :

« Vous arrivez devant un manoir qui, bien que marqué par les années, reste solide et imposant. Les murs de bois, sombres et patinés par le temps, portent les traces des décennies écoulées. La toiture, légèrement inclinée, est toujours en place, bien que quelques tuiles manquent ici et là, laissant filtrer la lumière. Les fenêtres, ternies par le temps, offrent une faible visibilité sur l'intérieur. Les tapis, usés par les pas des générations, couvrent toujours le sol avec dignité, mais une étrange sensation vous envahit, comme si ces murs conservaient en eux une part oubliée du passé.

À droite du manoir, le terrain de jeu semble figé, les quelques constructions encore debout témoignant d'une époque aux rires lointains. Le lieu est désormais calme, mort... »

Il est important que les joueurs se familiarisent avec le manoir et soient imprégnés de son ambiance avant d'être confrontés à l'esprit des lieux. Il est impératif de donner aux PJ un accès à la carte (Annexe 1) pièce par pièce sans inclure les pièces non visitées (par exemple en découpant la carte et en y collant chaque pièce découverte). Le terrain de jeu n'as que peu d'importance et il ne faut pas que les PJ s'attardent dessus.

Sur la carte (Annexe 1), la salle d'isolement (9) as des murs renforcés et est fermée à clef, la clef est introuvable. L'atelier (14) est également inaccessible car les PJ ne se souviennent pas son existence. Si ils tentent tout de même d'y trouver quelque chose, leur faire comprendre que si cela leur semble suspect ils ne savent pas comment y accéder pour le moment.

Le coffre de l'étude (7) est l'objectif de ce premier acte. Il contient les documents qui permettent de passer à l'acte 2. (passer ensuite page 7 pour la description du contenu)

[ Musique sereine en arrière plan]

Ci dessous les descriptions des autres pièces :

### 1. L'entrée

L'entrée du manoir est encadrée par deux portes en bois lourdes où l'on distingue à l'usure les traces des centaines de mains qui on tant ouvert et fermé ces portes. Il semble y avoir 2 traces d'usures : une au centre des portes et une un peu en dessous.

De l'extérieur, l'entrée semble en bon état. Certaines feuilles de riz semblent avoir été changées récemment. D'autres sont tellement vieilles que la lumière filtre au travers des trous d'insectes.

A l'intérieur, le sol est marqué par les pieds des passants. La lumière qui filtre à travers le papier de riz, projette des ombres dansantes sur les murs. Une forte odeur de poussière flotte dans l'air.

Jet de résistance difficulté 8 pour ne pas éternuer

Des que les PJ quittent l'entrée, ils entendent frapper à la porte. Ils y trouvent : Un homme d'une vingtaine d'années, à la peau tannée, ne cherchant pas à cacher son énervement. Un sabre à la ceinture et une tenue légère semblent indiquer son appartenance aux Wako, les terribles pirates du sud. La grosse brûlure sur son visage semble ancienne mais encore inconfortable et as tendance à mettre les gens mal à l'aise. Il s'appelle Kaen et ceux qui le connaissent (L'herboriste et le pêcheur) savent qu'il rate rarement une occasion de se mettre en avant au risque de s'attirer des ennuis.

Il dis avoir également reçu une lettre (qu'il n'as pas emporté) et n'est pas du genre à cracher sur un repas.

## 2. La salle à manger

La grande salle à manger possède deux tables massives en bois laqué, érodées par les années et les repas. Les murs portent les marques des esquisses qui y ont séjourné. Le grand vaisselier as été vidé. La pièce actuelle contraste avec les bons souvenirs de repas de fêtes, soupes chaudes d'hiver et bêtises d'enfants qu'elle évoque.

Kaen commente : « Qu'est-ce qu'on aura pu faire comme bêtises ici ! Je me souviendrais toujours de cette fois où j'ai mis des asticots dans la soupe ! Maintenant, j'appellerais ça une soupe normale ! »

## 3. Les sanitaires

Les sanitaires sont rustiques, mais fonctionnels. Les toilettes sont usées. L'air est lourd et humide, avec une légère odeur de moisi. Le bain ne semble pas avoir accueilli d'eau depuis un moment.

## 4. La cuisine

La cuisine semble avoir vieilli plus vite que le reste de la maison, le plan de travail en bois est marqué de traces d'usure et les armoires sont pleines de vieux bocaux et d'épices oubliées. Seule la majestueuse cheminée en pierre semble intouchée par les affres du temps. L'odeur, en partie masquée par la poussière, vous ouvre l'appétit.

Kaen commente : « C'était ma pièce préférée étant petit... Ça l'est toujours d'ailleurs » dis t'il le regard fixé sur la cheminée

- Sur un jet de perception difficulté 8 les PJ peuvent remarquer un rouleau (c'est un des journaux de Jizo). Il y est écrit d'une main tremblotante :

*« Je suis tombé dans la cuisine aujourd'hui. Le sol glisse plus qu'avant, ou mes jambes faiblissent? Heureusement, rien de cassé et Kiu m'as tout de suite porté secours. Je devrais prendre plus soin de cet endroit, mais il y a tant de pièces... Peut-être les enfants pourraient-ils m'aider, même si ils nous quitterons bientôt ... »*

L'entrée est datée de 7 ans plus tôt

## 5. Le garde-manger

Le garde-manger est un petit espace sombre, avec des étagères presque vides. Des bocaux de terre, sachets et paniers sont en vrac par terre. Le bois des étagères est abîmé et quelques étagères semblent même prêtes à céder. Une odeur de moisi imprègne l'air. La pièce semble avoir mal vieilli et ne pas avoir été utilisée depuis un moment.

- Sur un jet de perception difficulté 8 les PJ peuvent remarquer quelques ingrédients non périssables (miso, riz, poisson séché...)

## 6. La salle du Thé

Une pièce intime avec des tatamis usés et des meubles en bois laqué dont la peinture s'écaille. Des tasses de thé en porcelaine, poussiéreuses, sont encore disposées dans le meuble prévu à cet effet, toutes accompagnées d'un nom. Les noms des PJ ainsi que de Kaen sont associés à une tasse mais il manque celle de Genso bien que son nom soit présent. Chacun des personnages pourra se remémorer quelques moments passés dans cette pièce à apprendre 'l'art du thé', un des hobbies de feu la maîtresse de maison.

Un petit rouleau de parchemin semble avoir été laissé là sans aucune raison apparente. Il y est écrit de la main tremblotante de Jizo Kakomi (c'est un de ses journaux) : *« J'ai entendu comme une voix. Un voleur peut-être ? Penser à mettre les papiers importants dans le coffre de l'étude. »* puis le lendemain :

*« Encore cette voix. Je l'entends dans la cuisine, l'entrée et la salle à manger. Un appel ou un murmure ? Était-ce sa voix à elle ? Ou quelqu'un d'autre ? J e ne me rappelle plus. Je n'ose pas chercher l'origine. Peut-être que je commence à rêver éveillé. »* Les entrées sont datées d'il y a deux semaines

## 7. L'étude

L'étude est un espace silencieux. Le sobre bureau en bois sombre, est encombré de vieux documents. La pièce est marquée par une odeur de papier et d'encre séchée. Sous le bureau, un coffre métallique attire votre attention. Kaen commente : *« Un trésor ? Comptez sur moi pour l'ouvrir ! »* Il sera sur la défensive si les PJ lui demandent comment il compte l'utiliser ou parlent de partager le 'trésor' et s'énervera si les PJ insistent.

Un des documents sur le bureau est en fait un journal. Il y est écrit de la main tremblotante de Jizo Kakomi : *« Une jeune femme est venue aujourd'hui. Elle a accepté de m'aider à entretenir le manoir. Je crois que sa présence m'apaisera, même si je ne suis pas sûr de savoir quoi lui demander en premier. Peut-être devrais-je commencer par la cuisine... ou les chambres ? Je ne sais pas... J'espère qu'elle m'aidera. »*

[La clef du coffre de l'étude se trouve dans la chambre d'adulte (11) ou la cuisine (4) en fonction de quelle salle est visitée en dernière. Description du contenu page 7]

## 8. Le dortoir des Filles

Le dortoir des filles est une grande salle avec des futons encore étendus, plutôt en bon état pour leur âge apparent. Les fenêtres laissent filtrer une lumière douce, mais l'air est chargé de souvenirs silencieux. Les murs sont marqués de dessins d'enfants à moitié effacés. Une intense mélancolie empreint les personnages féminins.

Kaen commente : « C'était la bonne époque quand on essayait de venir discrètement pour embêter les filles ! » puis se met à rire grassement. « Pas que je sois à plaidre maintenant coté filles mais bon... »

## 10. Le dortoir des garçons

Le dortoir des garçons est une grande salle avec des futons encore étendus, ils semblent âgés et une légère odeur de moisi s'en dégage. L'absence de fenêtres donne à la pièce un aspect étrange, comme si cette pièce était une prison. Quelques jouets abandonnés reposent encore dans un coin. Les quelques cachettes usées par le temps ressortent et sont remplies de jouets, cailloux brillants et peluches.

Une intense mélancolie empreint les personnages masculins. Kaen commente : « J'ai jamais aimé ce dortoir moisi ! Ni cette maison d'ailleurs. J'aurais tout cramé si ça ne tenait qu'à moi ! On peut encore le faire d'ailleurs ! »

## 11. La chambre d'adulte

La chambre d'adulte est une pièce simple, au mobilier épuré, mais marquée par l'usure du temps. Le tatami est usé par les années. Un petit coffre en bois laqué, légèrement écaillé, se trouve dans un coin (il contient des vêtements ainsi que des pinceaux et du matériel de calligraphie), tandis qu'une étagère en bois porte quelques objets personnels laissés là. Des esquisses des jeunes maîtres des lieux ornent encore la pièce et contrastent avec le vieillard que vous avez vu la veille.

Kaen commente : « C'est la liberté artistique j'imagine... Il n'était pas beau dans mes souvenirs »

-Sur un jet de perception difficile 8 les PJ peuvent remarquer un autre rouleau laissé au fond du coffre de la main tremblotante de Jizo : « *Kiu...Elle est partie. Je ... Chaque recoin me rappelle sa présence. J'entends sa voix dans la salle du thé, je sent ses mains sur les plans de travail de la cuisine, je revois son sourire quand elle rassurait les enfants dans la salle de médecine. Pourtant tout semble vide. J'écris pour ne pas oublier. Tout me paraît déjà flou.* »

L'entrée est datée d'il y a 4 ans et 6 mois

Si les PJ font 12 ou plus, ils remarquent également qu'il n'y a pas de futon dans la pièce [Il a été brûlé car Jizo est décédé dedans. Il était donc souillé.]

## 12. La salle de médecine

Cette petite pièce au sol recouvert de tatamis très usés sent encore le thé et les herbes. Une grande étagère en bois, patinée par le temps et l'usage, est remplie de bocaux en céramique et de boîtes en bambou. Certaines contiennent du thé, d'autres renferment des racines ou poudres aux odeurs amères.

Un petit hibachi (brasero) en fonte repose au centre de la pièce. A côté, une bouilloire pour concocter décoctions et sur une petite table basse, quelques outils modestes : chaudron en cuivre, mortier et pilon en pierre, couteaux fins, chiffons... Le tout témoigne d'un usage quotidien pour soigner égratignures et douleurs bénignes ou faire rôtir le thé.

L'atmosphère apaisante et l'odeur de thé, rappellent la nature à la fois pratique et symbolique de cette pièce.

-Sur un jet de perception/herbes/souvenir difficulté 8 les PJ peuvent remarquer qu'il manque une seconde armoire plus petite où étaient stockés les remèdes plus puissants.

## 13. La cour intérieure

La cour intérieure est un jardin zen, sobre et silencieux, où le temps semble suspendu. Des pierres de tailles variées sont disposées de manière harmonieuse sur le sol de gravier, soigneusement ratissé en motifs circulaires. Le grand érable qui trône majestueusement dans ce jardin semble avoir été poli à hauteur d'homme. Les quelques feuilles rouges qui ornent encore ses branches vous rappellent des journées d'automne à jouer dans le jardin en marchant sur le gravier, Jizo qui râlant après vous. Un petit bassin de pierre, à moitié recouvert de mousse, accueille encore quelques vieilles carpes qui glissent lentement sous l'eau. Le calme règne ici, mais l'atmosphère est oppressante, comme si le silence cachait quelque chose.

Un autre journal de Jizo est en évidence sur la terrasse. On peut y déchiffrer :

*« Je ne sais pas si c'est le manoir ou moi qui vieillit le plus vite. Les murs montrent des taches que je ne remarque qu'après des mois. Les portes grincent comme jamais. Je manque de forces pour m'occuper de tout cela. Peut-être qu'il est temps de chercher de l'aide. Il me reste encore un peu d'argent, j'espère que ça suffira... »*

Contenu du coffre :

« En ouvrant le coffre, une légère odeur de propre vous arrive. A l'intérieur, divers papiers et documents ont été rangés méticuleusement. Un testament léguant le manoir à 'ses nombreux enfants' et citant les noms des PJ ainsi que celui de Kaen est en évidence. Caché sous les autres documents, tels que le titre de propriété de la maison et une facture récente pour exorcisme, se trouve un journal de Jizo, ouvert à la page disant : 'Pauvre Genso, comment j'ai pu laisser ça arriver ! Je l'ai caché dans l'atelier, espérons que Kiu n'en apprenne rien !' L'écriture est plus tremblante que d'habitude et la page semble avoir pris l'eau par endroit, l'entrée est datée d'il y a 15 ans »

## Acte 2 : La première rencontre avec Genso

[Avant de continuer, prendre une pause et changer l'historique des personnages par l'historique numéro 2. Les PJ ont tous été mordus et des souvenirs de leur enfance ainsi que les souvenirs de 2 heures de recherche partent avec la morsure]

Après cette découverte, les PJ devraient tenter de sortir. Si c'est le cas, ils se rendent compte qu'ils ne peuvent plus sortir du manoir car une sorte de barrière les en empêche. Kaen propose : « Et si on y met le feu ? Je vous le dis, j'ai jamais rien vu qui résiste à un bon feu de joie ! »

[Maintenant que les PJ sont liés à Genso par la dernière morsure, l'exorcisme fait plus tôt les empêche de sortir du manoir. Genso en est également incapable. ]

Si les PJ explorent le manoir sans tenter de sortir, le manoir leur semble avoir changé. L'atmosphère vieille et mystérieuse du manoir est maintenant lugubre et étrange mais de vieux souvenirs d'enfants jouant dans ces murs remontent sporadiquement.

[Musique angoissante et rires d'enfants en arrière plan]

[En fait, le manoir n'as pas tant changé mais le soleil commence à baisser et la lumière donne un aspect lugubre au manoir. Seules la salle d'isolement, l'étude et la cour ont changé en lien avec les souvenirs de Jizo, voir plus loin]

Dans les deux cas, au moment où les PJ sortent de l'entrée ou de la cuisine, ils voient :

« Un individu chétif et maladroit, un air apeuré, semble observer une ombre ou quelque chose avec de grands yeux écarquillés. La scène dégage une atmosphère dissonante et rocambolesque, comme si ce n'était qu'un mensonge. L'individu, probablement un enfant s'enfuit alors. » Si les PJ demandent il semble être parti vers le dortoir des garçons (10)

Un sentiment d'irritation passe alors les PJ. Jet Difficulté 8 pour le remarquer.

Note au MJ :

[ Ce que les PJ voient sont les souvenirs de Jizo. Il avais puni Genso dans la salle d'isolement, oublia de fermer la porte et Genso sorti mais quand les deux se virent, Genso couru vers la salle d'isolement et se pris une raclée. Jizo étant très impulsif à l'époque. (Ce qui arrive à Genso va ensuite changer sa façon de faire car Jizo est traumatisé d'avoir laissé Genso mourir de faim dans l'atelier)]

[A ce moment, Kaen se sépare du groupe. Ne pas le préciser. Il va aller dans la salle à manger pour chercher une lampe à huile et ouvrir par hasard l'atelier (14). Il y est ensuite mordu par Genso, ce qui prends du temps, et est ensuite possédé par l'esprit. Genso tente de rentrer en contact avec les PJ via l'intermédiaire de la peluche mais se rends compte qu'il n'y arrive pas. La peluche est l'objet physique qui encre Genso au manoir et ressemble à un Teru-Teru Bozu, une poupée que les japonais attachent aux fenêtres quand il pleut pour faire venir le beau temps. La peluche que voient les PJ est légèrement roussie par endroits quand Kaen as résisté et tenté de la brûler. Ne pas trop ]

Inciter les PJ à poursuivre l'esprit si ils ne le font pas d'eux même.

Lorsque les PJ arrivent, la porte de la salle d'isolement est ouverte :

### 9. La salle d'isolement

Cette salle étroite et sombre est froide et dépouillée. Le sol est noirci par la poussière et le suif. Les murs en pierre accueillent quelques dessins maladroits d'enfants énervés et quelques insultes laissées là. Une couchette en bois attachée au mur recouverte d'un drap sale et un petit bureau sur lequel se trouve une bougie bien entamée et une peluche sont tout mobilier de cette pièce. Les murs sont marqués par le temps et l'isolement, et une forte sensation d'étouffement imprègne la pièce. Seul les forts battements de votre cœur semblent pouvoir casser le silence oppressant de cette pièce.

La seconde fois où les PJ viennent dans la salle d'isolement, ils doivent faire un jet pour repérer que la peluche qui était sur le bureau n'est plus là.

Le Jardin Zen a changé :

### 13. La cour intérieure

Dans la cour intérieure, le jardin zen est sobre et silencieux. Le temps y semble suspendu. Les pierres de tailles variées sont disposées au hasard sur le sol de gravier, ratissé par une main agitée ou troublée. Le grand érable qui trône majestueusement dans le jardin semble triste et l'ombre de ses feuilles étirée par le soleil dessine un étrange visage sur le mur. Le petit bassin de pierre où les carpes nagent paisiblement contraste de sérénité avec le reste de la cour. Malgré le calme qui règne ici l'ambiance est froide et étrange. [Couper la musique tant qu'ils sont dans la cour. L'apparence de la cour est due à la vision déformée de Jizo à la fin de sa vie. Les PJ peuvent tenter de sortir par la cour mais une barrière au niveau du toit les en empêche]

La cuisine (4) est maintenant en désordre [à cause de Kaen qui cherchait une lampe], seule la cheminée ne semble pas avoir été touchée.

A ce moment, il est important de laisser aux PJ du temps pour qu'ils essaient de comprendre ce qu'il se passe.

Au besoin, il est possible de rajouter aux indices déjà disponibles pour les PJ, sur un jet approprié, les éléments suivants :

- Un Yurei est la personnification d'une obsession au moment de la mort et est renforcé par les sentiments similaires aux alentours.
- Il existe des personnes qui, bien que pas du tout expertes ont déjà réussi des exorcismes
- Chaque PJ sent une douleur là où il a été mordu au début de l'acte 2
- Le temps a passé et il est aux alentours de 17h mais les PJ ne se rappellent pas avoir erré aussi longtemps.

Il est également possible aux PJ de retourner dans les salles déjà visitées pour enquêter.

Quand le MJ considère que les PJ ont suffisamment mariné, les faire aller dans l'étude :

L'étude (7) semble également avoir changé : « Les murs de la pièce que vous avez quitté il y a quelque temps sont maintenant couverts de messages écrits en lettres rouges sang. Vous arrivez à déchiffrer : 'PARDON !!', 'JE SUIS DÉSOULÉ' et 'CA N'AURAI PAS DU ARRIVER !' le reste est illisible. L'atmosphère même de la pièce semble étouffante comme si les mots vous empêchaient de respirer» L'écriture n'est pas celle de Jizo.

[Cette scène est une illusion créée par Genso à partir des souvenirs et de la culpabilité de Jizo. ]

Le ou les PJ qui découvrent la salle en premiers doivent faire un jet de Volonté (Voie +Champ le plus haut) difficulté 12 pour ne pas hurler et avoir un malus de -2 tant qu'ils sont dans la salle. Les suivants font un jet de volonté difficulté 8.

Si un PJ regarde il trouvera un autre journal de Jizo dans la salle, il y est écrit :

*« Le vent souffle fort aujourd'hui, emportant les feuilles rouges de l'érable. C'est pourtant une belle journée : les enfants jouent, Kiu prepare le thé, je devrais être comblé ! Les rires des enfants me donnent la nausée ! J'arrive à peine à regarder ma femme en face ! J'ai pris une décision ! Plus jamais je ne laisserai arriver une pareille tragédie ! Je ne laisserai pas les enfant sans repas plus d'un jour de suite. Je ferais un tour de l'atelier avant chaque repas ! C'est juste à coté, il suffit de pousser l'armoire, même moi je devrais y arriver... »* Daté d'il y a 15 ans un peu après l'entrée parlant de Genso. Tout autour est écrit en lettres rouge sang de la même main que celle qui as écrit au mur : « Menteur ! Assassin ! Exploiteur ! Tueur d'enfants !»

[Changer la musique pour un thème angoissant avec en fond des gargouillis de ventre]

Les PJ entendent alors des rires enfantins provenant de l'entrée.

En revenant sur leurs pas, au niveau de l'entrée, les PJ tombent sur Kaen qui regarde dans le vide un air niais sur le visage. En le touchant, les PJ se rendent compte que ses vêtements sont légèrement moites. Les retirer découvre plusieurs traces de morsure sur le corps de Kaen sauf au niveau de son bras gauche qui porte une lampe à huile encore allumée. Il ne semble pas savoir qui il est, où il est ni qui sont les PJ. Manifestement, il ne se souviens plus de rien. Quand on lui adresse la parole , il ne répons pas et marmonne encore et encore : « C'est la faim. C'est la faim. »

Si les PJ regardent autour, ils peuvent voir un vieux tas de chiffons légèrement imbibés d'huile qui auraient pu servir à mettre le feu au manoir.

Ils peuvent également voir que la porte dérobée de la sale à manger (2) menant à l'atelier (14) est dorénavant ouverte. Les PJ peuvent donc y entrer.

### Acte 3 : La résolution

[Ajouter sur la carte des PJ la salle 14, ]

#### 14. L'atelier

L'atelier est une pièce cachée, secrètement reliée à la salle à manger (l'entrée) et à l'entrée (la sortie) par quelques marches permettant de descendre . Il est rempli de tissus et d'habits simples en cours de fabrication. L'atmosphère y est étrange, comme si la pièce conservait un lien vivant avec des événements passés. Dans un coin, la terre battue forme un petit monticule. Elle cache un squelette d'enfant totalement décomposé. On peut constater plusieurs fractures ressoudées.

Sur le côté, dans un coin sombre, un parchemin est ouvert et il y est marqué de la main tremblotante que les PJ commencent à connaître : « *La peluche ! C'est son esprit qui me hante ! Est-ce ma punition ?* » Le reste est illisible et ressemble aux écrits d'un fou. L'entrée n'est pas datée.

La deuxième fois que les PJ viennent dans la pièce, ils remarquent : Une vieille peluche, légèrement roussie, au centre de la pièce.

Les PJ comprennent normalement que la peluche est le point d'ancrage de l'esprit.

Ils ont maintenant plusieurs solutions :

#### Solution A.

Faire brûler la peluche dans un feu ou faire brûler la maison comme le proposais Kaen sont des moyens de libérer l'esprit. L'esprit peut alors sortir du manoir

Dans ce cas, les PJ repartent en vie, avec quelques souvenirs en moins qui sont partis en fumée avec la peluche. Le Manoir peut être vendu s'il n'as pas brûlé mais des rumeurs de fantôme qui mange les souvenirs refont bientôt surface en ville...

Les PJ ont libéré l'esprit de son point d'ancrage et il va donc suivre ses plus bas instincts qui sont de manger...

L'esprit est ensuite rapidement exorcisé par un chasseur de luciole de passage dans la ville.

## Solution B.

Il est également possible d'attaquer la peluche ce qui mène à un combat contre Gensō, le Yūrei. C'est un premier rôle avec les statistiques suivantes :

Yūrei (6) : Intimidation (3), Manipulation de mémoire (4), Illusion (5), Morsure (2).

Affamé (3) : Cérémonie du thé (3), Cuisine (3).

## Voie du Ninjo 2, Aspect de la Colère 2

Technique : J'ai faim ! (Colère, 10) : Gensō mord une personne au contact qui semble perdre la mémoire. Malus de -3 pendant une semaine sur une cible au contact pour une spécialisation (ou plusieurs pour un total de -3) au choix. Soins de 3 pour Gensō qui digère la mémoire.

Le combat est fait pour être difficile mais toute utilisation de feu fait le double des dégâts à l'esprit, ce qui simplifie énormément l'affrontement.

Genso ne faisant pas vraiment de dégâts, le combat prend fin si tous les PJ ont été mordus 3 fois chacun. Les PJ ressortent alors du manoir sans se souvenir de rien et devront refaire leur vie avec une amnésie totale. Genso a suffisamment mangé pour briser le sceau sur le manoir et devra être exorcisé par plusieurs exorcistes puissants.

Si les PJ arrivent ont alors banni le Yurei et pourront ressortir du Manoir et le vendre ou y habiter si ils le souhaitent.

## Solution C.

Si les PJ souhaitent utiliser une route plus pacifique, offrir un dernier repas au Yurei peut l'exorciser. C'est une tâche difficulté 16 qui peut être abaissée à 8 en fonction de la qualité du plat, de la quantité de nourriture (la nourriture trouvée est principalement sèche ou moisie ce qui fait baisser la qualité du plat : -1 au jet par aliment sec ou moisi mais +1 par aliment au final sans le dire aux PJ) et de qui fait l'offrande (si un PJ prends l'aspect de Jizo ou sa femme, par exemple). Les carpes du jardin peuvent être utilisées sans imposer de malus si elles sont préparées avant.

Les PJ récupèrent alors tous les souvenirs que Genso leur a volés. Ils se souviennent des moments inintéressants comme les heures de recherche en vain perdues plus tôt et des moments plus durs de l'enfance comme les raclées qu'ils ont prises, les nuit blanches à cause des cauchemars de Jizo qui se réveillait en criant ou encore les difficultés à travailler à l'atelier dans le froid de l'hiver, en espérant avoir assez cousu pour avoir à manger le soir.

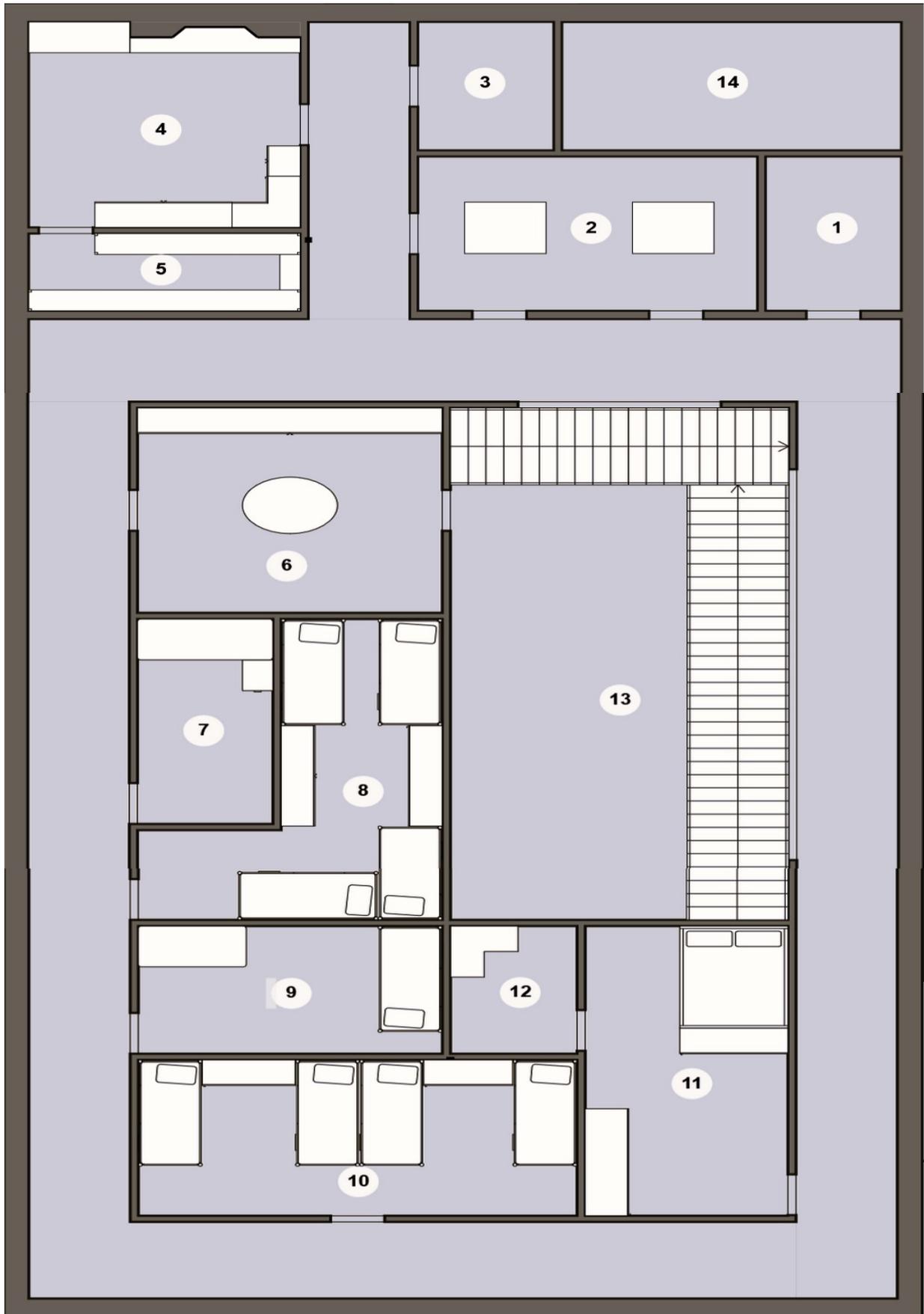
## Sommaire des Annexes

Annexe 1 : La carte du manoir (page 14)

Annexe 2 : Historiques des personnages (Page 15 à 19)

Annexe 3 : Fiches de personnage (Pages 20 à 2)

La carte du manoir



Kaito ♂ / Kaina ♀

Vous avez grandi jusqu'à vos 8 printemps dans un petit village de pêcheurs niché sur la côte. Votre famille vivait modestement, au rythme de la mer. Vous vous souvenez de l'angoisse quand vos parents partaient en mer par mauvais temps. Un jour, une tempête tragique a emporté vos deux parents partis vendre leur poisson. Vous avez ensuite erré pendant quelques temps, avant d'être adopté par Jizo.

L'orphelinat était un refuge inattendu. Les jours étaient remplis de rires et d'histoires racontées par Jizo. Vous aviez un talent naturel pour les jeux d'adresse, comme lancer des pierres sur des cibles. Cependant, des bribes de souvenirs semblent floues : les années entre vos douzième et quinzième printemps, quand vous avez quitté le nid sont comme un puzzle incomplet. Dès lors, vous avez remarqué une marque de morsure au flan droit.

Après avoir quitté l'orphelinat, vous vous êtes installés dans une petite communauté côtière, où vous avez appris à pêcher en regardant faire les anciens. Ces derniers vous appréciant, ils vous ont transmis tout leur savoir-faire sur la mer et les entrailles de poisson.

Vous viviez une vie humble mais paisible près de la mer, vos journées partagées entre la pêche et le marché. L'annonce de l'enterrement de Jizo vous a surpris et a réveillé des souvenirs enfouis ou oubliés depuis longtemps. Vous avez soif d'en savoir plus sur votre passé et c'est ce qui vous a motivé à répondre à la note que vous avez trouvée hier.

Kaito ♂ / Kaina ♀

Vous avez grandi jusqu'à vos 8 printemps dans un petit village de pêcheurs niché sur la côte. Votre famille vivait modestement, au rythme de la mer. Quand vous avez perdu vos parents, vous avez erré pendant quelques temps, avant d'être adopté par Jizo. L'orphelinat était un refuge inattendu. Les jours étaient remplis de rires et d'histoires racontées par Jizo. Vous aviez un talent naturel pour les jeux d'adresse, comme lancer des pierres sur des cibles. Cependant, des bribes de souvenirs semblent floues : les années entre vos douzième et quinzième printemps, quand vous avez quitté le nid sont comme un puzzle incomplet. Dès lors, vous avez remarqué une marque de morsure au flan droit.

Après avoir quitté l'orphelinat, vous vous êtes installés dans une petite communauté côtière, où vous avez appris à pêcher en regardant faire les anciens.

Vous viviez une vie paisible près de la mer, vos journées partagées entre la pêche et le marché. L'annonce de l'enterrement de Jizo vous a surpris et a réveillé des souvenirs enfouis ou oubliés depuis longtemps. Vous avez soif d'en savoir plus sur votre passé .

Daiki ♂ / Daika ♀

Vous avez grandi dans les montagnes. Votre mère, une guérisseuse respectée, vous apprenait à reconnaître les plantes et leurs propriétés. Lorsque l'épidémie a frappé, même elle ne pu y résister. Vous vous souvenez encore avec mélancolie de votre mère qui vous gronde pour avoir mangé un champignon étrange (et les trois jours que vous avez ensuite passé au lit). Vous avez survécu seul pendant un temps jusqu'à ce qu'on vous emmène chez Jizo. Vous aimiez explorer la forêt, ramassant des insectes, suivant des pistes d'animaux ou cueillant des plantes avec la maîtresse de maison. Mais votre mémoire vous joue des tours : les années entre vos douzième et quinzième printemps, quand vous avez quitté le nid sont comme un puzzle incomplet. Dès lors, vous avez remarqué une marque de morsure à l'épaule gauche.

En quittant l'orphelinat, vous avez choisi de vivre en retrait, dans une cabane nichée au cœur des bois. Là, vous avez perfectionné l'art de l'herboristerie, soignant aussi bien les maux du corps que ceux de l'esprit. Vous échangez vos remèdes contre des provisions avec les villageois, mais restiez toujours solitaire, votre lien avec la nature devenant votre refuge. Vous viviez paisiblement, entouré par la forêt, loin des troubles du monde. Pourtant, la nouvelle de la mort de Jizo a bouleversé cette tranquillité. Ces souvenirs enfouis et cette sensation d'inachevé vous ont poussé à revenir. Vous avez soif d'en savoir plus sur votre passé et c'est ce qui vous a motivé à répondre à la note que vous avez trouvé hier.

Daiki ♂ / Daika ♀

Vous avez grandi dans les montagnes. Votre mère, une guérisseuse respectée, vous apprenait à reconnaître les plantes et leurs propriétés. Lorsque l'épidémie a frappé, même elle ne pu y résister. Vous avez survécu seul pendant un temps jusqu'à ce qu'on vous emmène chez Jizo.

Vous aimiez explorer la forêt à côté, ramassant des insectes, suivant des pistes d'animaux ou cueillant des plantes avec la maîtresse de maison. Mais votre mémoire vous joue des tours : les années entre vos douzième et quinzième printemps, quand vous avez quitté le nid sont comme un puzzle incomplet. Dès lors, vous avez remarqué une marque de morsure à l'épaule gauche.

En quittant l'orphelinat, vous avez choisi de vivre en retrait, dans une cabane nichée au cœur des bois. Vous viviez paisiblement, entouré par la forêt, loin des troubles du monde. Pourtant, la nouvelle de la mort de Jizo a bouleversé cette tranquillité. Ces souvenirs enfouis et cette sensation d'inachevé vous ont poussé à revenir. Vous avez soif d'en savoir plus sur votre passé et c'est ce qui vous a motivé à répondre à la note que vous avez trouvé hier.

Yuito ♂ / Yui ♀

Vous avez grandi dans les rues animées d'une grande ville. D'aussi loin que vous vous en souvenez, vous étiez seul. Vous avez vécu pendant un temps avec un groupe de gamins, mendiants et volant pour survivre. Malgré le froids, le chaud et les raclées vous avez survécu. Votre arrivée à l'orphelinat a été un sacré choc. Vous avez appris qu'il était possible de vivre avec un toit sur la tête et le ventre plein. Vous étiez la personne qu'on appelait pour faire le guet car rien n'échappait à vos yeux entraînés. Jizo était souvent amusé par votre vigilance. Pourtant, entre vos 12 et 15 ans, votre mémoire semble brisée : des souvenirs semblent avoir disparu, ne laissant que des impressions confuses. Dès lors, vous avez remarqué une marque de morsure à la cuisse droite.

Après avoir quitté l'orphelinat, vous avez suivi une troupe de saltimbanques itinérants, au départ pour les voler. Les artistes de la troupe, vous ont pris sous leur aile et enseigné leur art. Votre danse des sabres est votre meilleur atout sur scène, même si cela vous a valu certaines velléités. Mais malgré ces années de spectacle, vous n'avez pas perdu vos réflexes d'enfance, vous restant attentif à ce que les autres ignorent. Vous viviez en voyageur, allant de village en village pour apporter un peu de magie et de légèreté aux foules. Mais la nouvelle de la mort de Jizo vous a stoppé net. Quelque chose vous pousse à revenir, comme si vous aviez laissé une partie de vous-même dans cet endroit. Vous avez soif d'en savoir plus sur votre passé et c'est ce qui vous a motivé à répondre à la note que vous avez trouvée hier.

Yuito ♂ / Yui ♀

Vous avez grandi dans les rues animées d'une grande ville. D'aussi loin que vous vous en souvenez, vous étiez seul. Vous avez vécu pendant un temps avec un groupe de gamins.

Votre arrivée à l'orphelinat a été un sacré choc. Vous avez appris qu'il était possible de vivre avec un toit sur la tête et le ventre plein. Pourtant, entre vos 12 et 15 ans, votre mémoire semble brisée : des souvenirs semblent avoir disparu, ne laissant que des impressions confuses.

Après avoir quitté l'orphelinat, vous avez suivi une troupe de saltimbanques itinérants qui vous ont pris sous leur aile. Votre art du déguisement et votre danse des sabres étaient et sont encore vos meilleurs atouts sur scène. Mais malgré ces années de spectacle, vous n'avez pas perdu vos réflexes d'enfance, vous restant attentif à ce que les autres ignorent. La nouvelle de la mort de Jizo vous a stoppé net. Quelque chose vous pousse à revenir, comme si vous aviez laissé une partie de vous-même dans cet endroit. Vous avez soif d'en savoir plus sur votre passé et c'est ce qui vous a motivé à répondre à la note que vous avez trouvée hier.

Aoi ♂ / ♀

Vous avez grandi dans une famille modeste mais aimante. Votre vie rythmée par les travaux des champs. Vous vous souvenez avec mélancolie du temps passé en cuisine pour aider votre mère, ce qui prenait souvent beaucoup plus de temps. Un jour, un incendie dévastateur a consumé la région, et avec, vos parents et possessions. Vous avez été recueilli après cet événement tragique. A l'orphelinat, vous avez retrouvé une forme de sérénité. Vous aimiez aider en cuisine, épluchant les légumes ou touillant les marmites. Kiu, la maîtresse de maison, appréciait votre curiosité et vous appris à manier le couteau et les épices. Mais entre vos 12 et 15 ans, tout semble plus flou. Certains souvenirs semblent s'être effacés. Dès lors, vous avez remarqué une marque de morsure sur le flanc droit.

Après avoir quitté l'orphelinat, vous avez appris auprès d'un chef itinérant, perfectionnant votre art culinaire. Vous êtes devenu un maître des saveurs, créant des plats audacieux mêlant traditions et nouveauté. A force de devoir négocier épices et ingrédients rares, vous vous êtes aussi formé au commerce, devenant expert dans l'art de décrypter les envies des autres. Vous meniez une vie calme et prospère, dirigeant une petite auberge avec une bonne réputation pour ses bons petits plats. L'annonce de la mort de Jizo vous a touché profondément, réveillant des souvenirs flous et vous poussant à revenir là où tout avait commencé. Vous avez soif d'en savoir plus sur votre passé et c'est ce qui vous a motivé à répondre à la note que vous avez trouvé hier.

Aoi ♂ / ♀

Vous avez grandi dans une famille modeste mais aimante. Un jour, un incendie dévastateur a consumé la région, et avec, vos parents et possessions. Vous avez été recueilli après cet événement tragique. A l'orphelinat, vous avez retrouvé une forme de sérénité. Vous aimiez aider en cuisine, épluchant les légumes ou touillant les marmites. Mais entre vos 12 et 15 ans, tout semble plus flou. Certains souvenirs semblent s'être effacés. Dès lors, vous avez remarqué une marque de morsure sur le flanc droit.

Après avoir quitté l'orphelinat, vous avez appris auprès d'un chef itinérant, perfectionnant votre art culinaire. A force de devoir négocier épices et ingrédients rares, vous vous êtes aussi formé au commerce, devenant expert dans l'art de décrypter les envies des autres. L'annonce de la mort de Jizo vous a touché profondément, réveillant des souvenirs flous et vous poussant à revenir là où tout avait commencé. Vous avez soif d'en savoir plus sur votre passé et c'est ce qui vous a motivé à répondre à la note que vous avez trouvé hier.

Kuro ♂ / ♀

Vous êtes né dans une famille de marchands itinérants. Votre père un maître des mots, captivait ses clients, et vous aspiriez à suivre ses pas. Mais une maladie l'emporta, vous laissant seul et sans le sou. A votre arrivée à l'orphelinat, vous avez eu du mal à trouver votre place. En grandissant, vous preniez plaisir à créer jouets en bois et sculptures pour vos camarades. Cependant, entre vos 12 et 15 ans, votre mémoire devient floue. Certaines périodes semblent avoir été englouties dans les ombres. Dès lors, vous avez remarqué une marque de morsure sur le bras gauche.

Après l'orphelinat, vous avez continué à sculpter des jouets et poupées jusqu'au jour où un vieux marionnettiste du daimyo repéra vos talents et vous pris sous son aile. C'est ainsi que vous avez rencontré votre maître : le marionnettiste et l'espion. Il vous apprit une grande partie de son savoir faire mais l'âge le rattrapa. Vous ne vous considérez pas comme un espion, après tout, pas besoin de fureter quand les gens se confient à vous, sinon, vous trouverez toujours un moyen d'obtenir les informations qui vous intéressent. Vous travailliez depuis quelques années pour une famille noble, combinant votre art des marionnettes avec celui d'enquêteur, beaucoup plus dangereux. La mort de Jizo a ravivé une part de vous que vous aviez enfouie. Quelque chose vous pousse à revenir, même si vous redoutez ce que vous pourriez y trouver. Vous avez soif d'en savoir plus sur votre passé et c'est ce qui vous a motivé à répondre à la note que vous avez trouvé hier.

Kuro ♂ / ♀

Vous êtes né dans une famille de marchands itinérants. Une maladie emporta votre père, vous laissant seul et sans le sou. A votre arrivée à l'orphelinat, vous avez eu du mal à trouver votre place. En grandissant, vous preniez plaisir à créer jouets en bois et sculptures pour vos camarades. Cependant, entre vos 12 et 15 ans, votre mémoire devient floue. Certaines périodes semblent avoir été englouties dans les ombres. Dès lors, vous avez remarqué une marque de morsure sur le bras gauche.

Après l'orphelinat, vous avez continué à sculpter des jouets et poupées jusqu'au jour où un vieux marionnettiste du daimyo repéra vos talents et vous pris sous son aile. Vous ne vous considérez pas comme un espion, après tout, pas besoin de fureter quand les gens se confient à vous, sinon, vous trouverez toujours un moyen d'obtenir les informations qui vous intéressent. Vous travailliez depuis quelques années pour une famille noble mais la mort de Jizo a ravivé quelque chose qui vous pousse à revenir, même si vous redoutez ce que vous pourriez y trouver. Vous avez soif d'en savoir plus sur votre passé et c'est ce qui vous a motivé à répondre à la note que vous avez trouvé hier.

## CHAMPS

CHAMP : Pecheur

3

SPECIALISATIONS :

Lancer +2  
Navigation +1  
Filets +1

CHAMP : Poissonnier

3

SPECIALISATIONS :

Couteau +3  
Conservation +1  
Marchandage +2

## ÉQUIPEMENT

Vêtements de voyage  
Filet  
Sachet de sel

BLESSURES	ETAT DE SANTE	MALUS
OOOOO	CONTUSIONS	
OOOOO	MEURTRISSURES	-1
OOOOO	BLESSURES LÉGÈRES	-3
OOOOO	BLESSURES MODÉRÉES	-5
OOOOO	BLESSURES GRAVES	-7
OOOOO	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
OOOOO	INCAPACITÉ/INCONSCIENT	ÉCHEC AUTOMATIQUE

## AVANTAGES / DÉSAVANTAGES

NOM : Cuir Tanné VALEUR: +3

EFFETS :  
Votre peau tannée par les éléments vous accorde une armure naturelle de 2

NOM : Bronzé VALEUR: -2

EFFETS :  
Votre peau bronzée vous place clairement dans la plèbe: -2 pour interaction avec rang supérieur

NOM : Bavard VALEUR: -2

EFFETS :  
Vous avez tendance à un peu trop en dire. -1 pour garder un secret

NOM : VALEUR:

EFFETS :

## ARMES & ARMURES

ARMURE : Vêtements légers ENCAISSEMENT: 0

MALUS :

ARMES : Couteau DÉGATS : 2

AUTRES BONUS/MALUS :

ARMES : DÉGATS :

AUTRES BONUS/MALUS :

## VOIE Ninjo

1

## ASPECTS

Coeur +1

Vous avez tendance à suivre vos émotions avant tout

## TECHNIQUES

TECHNIQUE : Happé comme un poisson

PUISSANCE: 5 ASPECT: Coeur JET 2D6+2

DESCRIPTION ET EFFETS :

Jusqu'à 2 cibles ont -4v pour détourner leur regard de vous pour leur prochaine action. Seul vous leur paraissez important;

TECHNIQUE :

PUISSANCE: ASPECT: JET:

DESCRIPTION ET EFFETS :

TECHNIQUE :

PUISSANCE: ASPECT: JET:

DESCRIPTION ET EFFETS :

## CHAMPS

CHAMP : Herboriste

4

SPECIALISATIONS :  
Remèdes +3  
Kama +3

CHAMP : Ermite

2

SPECIALISATIONS :  
Folklore +2  
Résistance aux éléments +2

## ÉQUIPEMENT

Sac à dos Pharmacie  
Vêtements de voyage  
Herbes et remèdes divers  
Encens

BLESSURES	ETAT DE SANTÉ	MALUS
○○○○○	CONTUSIONS	
○○○○○	MEURTRESSESURES	-1
○○○○○	BLESSURES LÉGÈRES	-3
○○○○○	BLESSURES MODÉRÉES	-5
○○○○○	BLESSURES GRAVES	-7
○○○○○	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
○○○○○	INCAPACITÉ/INCONSCIENT	ÉCHEC AUTOMATIQUE

## AVANTAGES / DÉSAVANTAGES

NOM : Mémoire de Benzaiten VALEUR : +2

EFFETS :  
Vous avez la mémoire de la déesse du savoir. +2 pour se souvenir

NOM : Asocial VALEUR : -2

EFFETS :  
Vous êtes mal à l'aise en société.  
-2 pour toute action sociale si trop de personnes présentes

NOM : VALEUR :

EFFETS :

NOM : VALEUR :

EFFETS :

## ARMES & ARMURES

ARMURE : Vêtements ENCAISSEMENT : 0

MALUS :

ARMES : Kama DÉGATS : 2

AUTRES BONUS/MALUS :

ARMES : DÉGATS :

AUTRES BONUS/MALUS :

## VOIE Rois Dragons

1

## ASPECTS

4 intermédiaires +1  
Vous prônez l'élévation de soi et des autres par les actions.

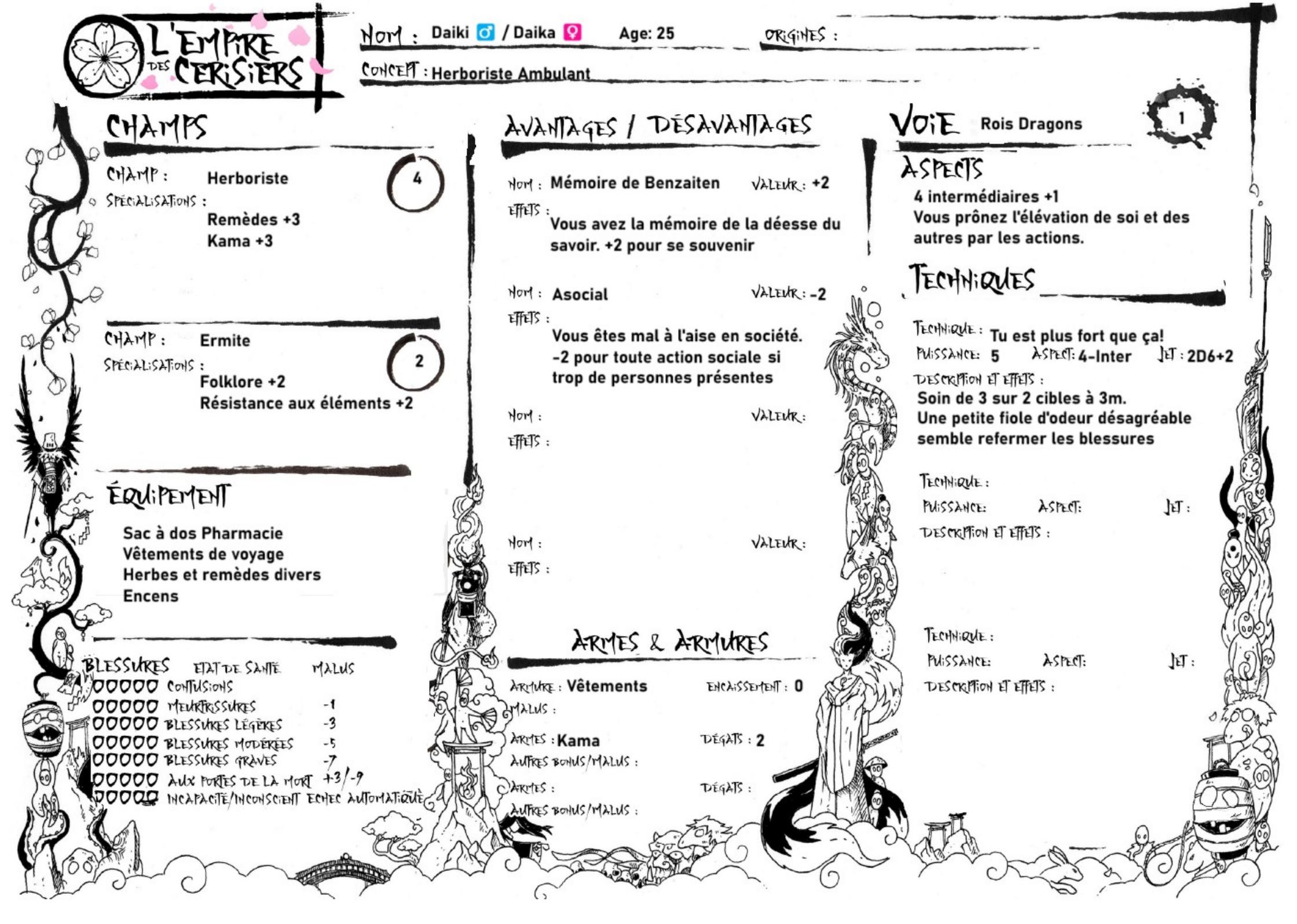
## TECHNIQUES

TECHNIQUE : Tu est plus fort que ça!  
PUISSANCE : 5 ASPECT : 4-Inter JET : 2D6+2

DESCRIPTION ET EFFETS :  
Soin de 3 sur 2 cibles à 3m.  
Une petite fiole d'odeur désagréable semble refermer les blessures

TECHNIQUE :  
PUISSANCE : ASPECT : JET :  
DESCRIPTION ET EFFETS :

TECHNIQUE :  
PUISSANCE : ASPECT : JET :  
DESCRIPTION ET EFFETS :



# L'EMPIRE DES CERISIERS

NOM : Yuito / Yui Age: 19

ORIGINES :

CONCEPT : Saltimbanque Gracieux

## CHAMPS

CHAMP : Saltimbanque

4

SPECIALISATIONS :

Déguisement +2  
Musique +1  
Danse des Sabres +2

CHAMP : Mendiant

2

SPECIALISATIONS :

Vigilance +2  
Psychologie +2  
Vol à la tire +1

## ÉQUIPEMENT

Vêtements de voyage et de scène  
Petit sac , couverture, maquillage

BLESSURES	ETAT DE SANTÉ	MALUS
OOOOO	CONTUSIONS	
OOOOO	MEURTRES	-1
OOOOO	BLESSURES LÉGÈRES	-3
OOOOO	BLESSURES MODÉRÉES	-5
OOOOO	BLESSURES GRAVES	-7
OOOOO	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
OOOOO	INCAPACITÉ/INCONSCIENT	ÉCHEC AUTOMATIQUE

## AVANTAGES / DÉSAVANTAGES

NOM : Sagesse d'Omoikane VALEUR : +3

EFFETS :

Béni par la déité de la réflexion, vous gagnez +3 pour analyser une personne ou une situation

NOM : Passé Criminel VALEUR : -3

EFFETS :

Quelqu'un de puissant vous en veut.  
-2 pour récolter des informations,  
-1 pour ne pas être reconnu

NOM : VALEUR :

EFFETS :

NOM : VALEUR :

EFFETS :

## ARMES & ARMURES

ARMURE : Vêtements ENCAISSEMENT : 0

MALUS :

ARMES : Sabre DÉGATS : 4

AUTRES BONUS/MALUS :

ARMES : Sabre DÉGATS : 4

AUTRES BONUS/MALUS :

## VOIE Rois Dragons

1

### ASPECTS

Dragon de l'est +1  
Le dragon de l'est prône la protection des faibles et est lié à l'art

### TECHNIQUES

TECHNIQUE : Danse du dragon

PUISSANCE : 5 ASPECT : Est JET : 2D6+2

DESCRIPTION ET EFFETS :

Bonus +3 sur 2 cibles à 3m pour la prochaine action. La danse étrange semble rassurer les cibles.

TECHNIQUE :

PUISSANCE : ASPECT : JET :

DESCRIPTION ET EFFETS :

TECHNIQUE :

PUISSANCE : ASPECT : JET :

DESCRIPTION ET EFFETS :

# L'EMPIRE DES CERISIERS

NOM : Aoi  / 

Age: 20

ORIGINES :

CONCEPT : Cuisinier au tempérament de feu

1

## CHAMPS

CHAMP : Cuisinier 4  
 SPECIALISATIONS :  
 Cuisine +4  
 Couteaux +2

CHAMP : Marchand 2  
 SPECIALISATIONS :  
 Psychologie +2  
 Marchandage +2

## EQUIPEMENT

Sac à dos avec nécessaire de cuisine  
 Sachet d'épices  
 Bouteille de sake  
 Flacon d'huile

BLESSURES	ETAT DE SANTE	MALUS
OOOOO	CONTUSIONS	
OOOOO	MEURTRESURES	-1
OOOOO	BLESSURES LEGERES	-3
OOOOO	BLESSURES MODEREES	-5
OOOOO	BLESSURES GRAVES	-7
OOOOO	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
OOOOO	INCAPACITE/INCONSCIENT	ECHEC AUTOMATIQUE

## AVANTAGES / DESAVANTAGES

NOM : Feu Intérieur VALEUR : +2

EFFETS :  
 Un feu semble bruler en vous.  
 +1 pour résister au froid  
 +1 Pour paraître passionné

NOM : Feu Intérieur VALEUR : -2

EFFETS :  
 Vous avez un tempérament de feu,  
 -2 pour résister à une provocation

NOM : VALEUR :

EFFETS :

NOM : VALEUR :

EFFETS :

## ARMES & ARMURES

ARMURE : Vêtements ENCAISSEMENT : 0

MALUS :

ARMES : Couteau DÉGATS : 2

AUTRES BONUS/MALUS :

ARMES : DÉGATS :

AUTRES BONUS/MALUS :

## VOIE Rois Dragons

ASPECTS Dragon du sud +1  
 Le Dragon du sud Prône le savoir et la prospérité et est associé au feu.

## TECHNIQUES

TECHNIQUE : Maitrise des flammes  
 PUISSANCE : 5 ASPECT : Sud JET : 2D6+2

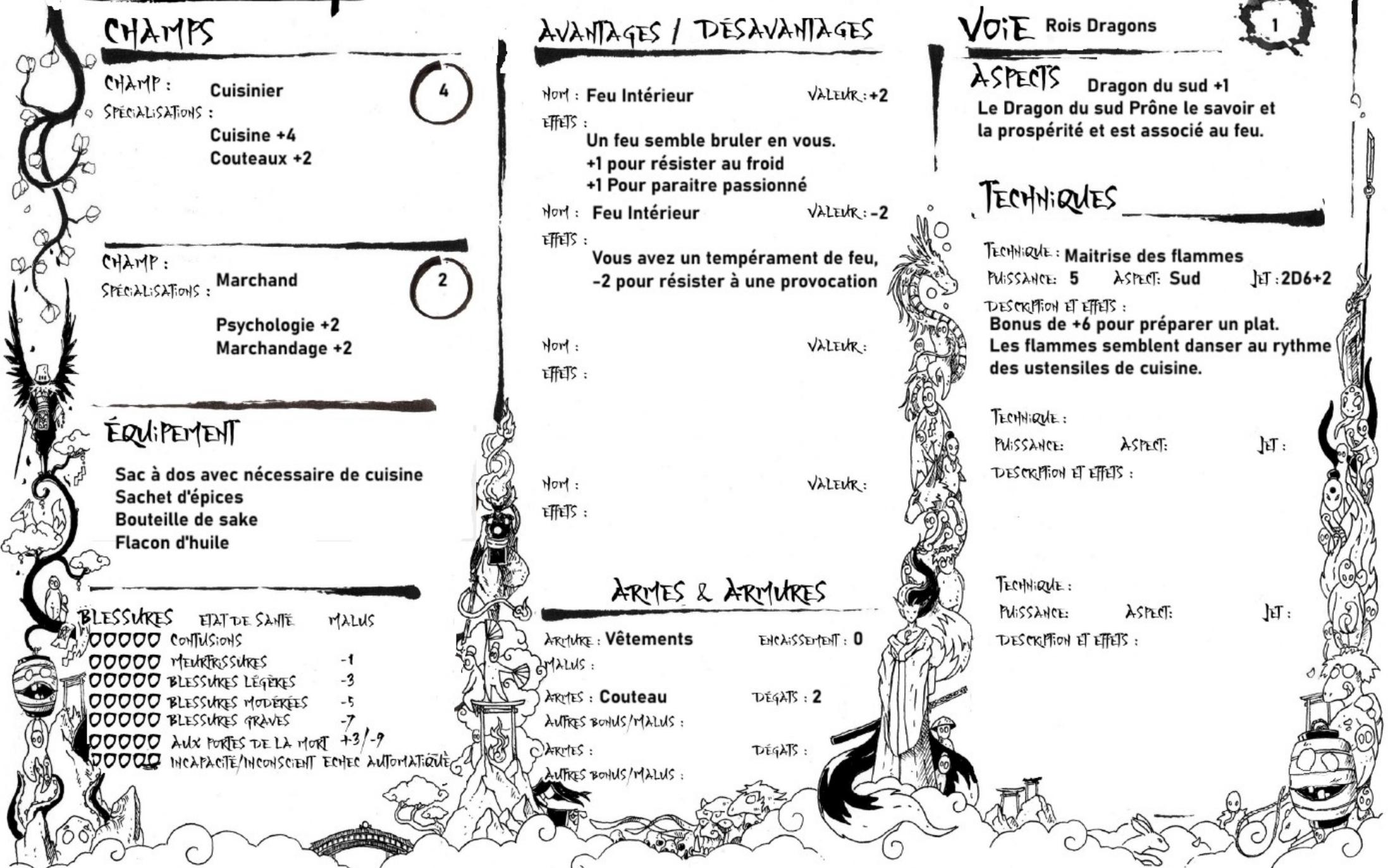
DESCRIPTION ET EFFETS :  
 Bonus de +6 pour préparer un plat.  
 Les flammes semblent danser au rythme des ustensiles de cuisine.

TECHNIQUE :  
 PUISSANCE : ASPECT : JET :

DESCRIPTION ET EFFETS :

TECHNIQUE :  
 PUISSANCE : ASPECT : JET :

DESCRIPTION ET EFFETS :



# L'EMPIRE DES CERISIERS

NOM : Kuro ♂/♀

Age: 21

ORIGINES :

CONCEPT : Maître des théâtres d'ombres et des marionnettes

## CHAMPS

CHAMP : Marionnettiste

3

SPECIALISATIONS :

Sculpture : +1

Discrétion : +2

Fils de soie : +3

CHAMP : Enquêteur

3

SPECIALISATIONS :

Enquête : +2

Vigilance : +2

## ÉQUIPEMENT

Vêtements de voyage  
Matériel de couture  
Matériel de sculpture  
Sac commun

BLESSURES ETAT DE SANTE MALUS

OOOOO	CONTUSIONS	
OOOOO	MEURTRESSESURES	-1
OOOOO	BLESSURES LÉGÈRES	-3
OOOOO	BLESSURES MODÉRÉES	-5
OOOOO	BLESSURES GRAVES	-7
OOOOO	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
OOOOO	INCAPACITÉ/INCONSCIENT	ECHEC AUTOMATIQUE

## AVANTAGES / DÉSAVANTAGES

NOM : Marche fantôme VALEUR : +2

EFFETS : Vous bougez de manière beaucoup plus discrète que la normale (+2 pour ne pas faire de bruits)

NOM : Surprenant ! VALEUR : -2

EFFETS : Vous avez tendance à surprendre ceux à qui vous parlez (-2 au premier jet d'interaction)

NOM : VALEUR :

EFFETS :

NOM : VALEUR :

EFFETS :

## ARMES & ARMURES

ARMURE : Vêtements ENCAISSEMENT : 0

MALUS :

ARMES : Fils de soie DÉGATS : 2

AUTRES BONUS/MALUS : Initiative : +2

ARMES : DÉGATS :

AUTRES BONUS/MALUS :

VOIE Arc et cheval

1

## ASPECTS

Impassible (+1)  
vous ne laissez jamais laisser vos émotions transparaître, pas plus que vos souffrances

## TECHNIQUES

TECHNIQUE : Protection des ombres

PUISSANCE : 5 ASPECT : Impassible JET : 2D6+2

DESCRIPTION ET EFFETS : Tant que l'on ne vous voit pas, vous pouvez protéger vos alliés (Bonus de +3 à la prochaine action défensive d'une cible, dans un rayon de 10m)

Les ombres semblent l'étreindre

TECHNIQUE :

PUISSANCE : ASPECT : JET :

DESCRIPTION ET EFFETS :

TECHNIQUE :

PUISSANCE : ASPECT : JET :

DESCRIPTION ET EFFETS :