



Concours de scénario

Convention Montagne de jeux Mars 2017

Nombre de signes : 30 127 caractères (hors résumé et annexes)

Jeu utilisé : Le Livre des 5 Anneaux (L5A) 4^{ème} édition

Durée estimée de la partie : 4 à 5 heures

Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs

Thème de la convention 2017 : A poils et à ventouses

Conditions imposées du scénario : - Le scénario doit s'inscrire dans le thème de la convention

- Une intrigue secondaire doit se révéler primordiale pour l'intrigue principale

- Le scénario doit comporter l'un, l'autre ou les deux choix suivants et leurs conséquences

1) Sauver le chaton ou non

2) Décoller la ventouse ou non

Histoire de s'y retrouver

Résumé-----	p.2
Les différentes séquences-----	p.2
<i>Un accueil glacial</i> -----	p.2
<i>Le chantier naval</i> -----	p.3
<i>Le samouraï souillé</i> -----	p.5
<i>La maison des fleurs et du saule</i> -----	p.5
<i>Un visage le jour, un visage la nuit</i> -----	p.7
<i>Sauver le Chaton ou pas ?</i> -----	p.8
<i>Sabotage !</i> -----	p.10
<i>Décoller la ventouse ou pas ?</i> -----	p.11
Les annexes-----	p.12
<i>Notes culturelles</i> -----	p.12
<i>Les geishas</i> -----	p.12
<i>Mener une enquête dans l'empire</i> -----	p.12
<i>Les principes du bushido que doivent respecter les joueurs</i> -----	p.12
<i>Le déroulement d'un duel</i> -----	p.13
<i>Comment dépenser ses points de Vide</i> -----	p.14
<i>A quoi sert l'Honneur (et accessoirement, la Gloire et le Statut) ?</i> -----	p.14
<i>Les PNJ importants</i> -----	p.15
<i>Prétirés pour les personnages joueurs</i> -----	p.16



Résumé : De mystérieux sabotages ayant lieu sur le chantier naval de Koutetsukan (cité de la tortue de fer) et face à l'échec des investigateurs locaux, les joueurs, incarnant des enquêteurs impériaux, sont mandatés par la Cour pour y mettre bon ordre. Outre une enquête difficile et l'hostilité des autorités locales, blessées dans leur honneur de devoir faire appel à une aide extérieure, les joueurs se retrouveront au cœur d'une intrigue visant à affaiblir l'empire face aux envahisseurs de l'Outremonde.

Séquences : Un accueil glacial

Les joueurs, incarnant des enquêteurs mandatés par l'autorité impériale, sont reçus dans la salle de travail de Yoritomo Gushi, le représentant de la famille Yoritomo, seigneurs du clan de la Mante, à Koutetsukan.

Le clan de la Mante possède la plus grande flotte de guerre de l'empire. C'est également lui qui est en charge de la confection des navires, de la formation des marins et, de manière générale, de tout ce qui nécessite de prendre la mer. Grands marchands dans l'âme, la famille Yoritomo vend à ses alliés des vaisseaux de guerre. Ses meilleurs clients demeurent le clan du Crabe, qui a grand besoin de navires et de formation pour protéger les côtes de l'empire des tentatives d'invasion par voie de mer des monstruosité de l'Outremonde. La majeure partie des chantiers navals de la famille Yoritomo sont situés sur l'île de la tortue de fer : Koutetsukan.

Les joueurs, patientant avant que le seigneur Yoritomo Gushi les reçoivent, savent, par leur ordre de mission, qu'ils doivent enquêter sur des actes de sabotage ayant entraînés la destruction de plusieurs navires de guerre. Ces sabotages mettent en péril l'efficacité des patrouilles maritimes de l'empire de manière générale et plus particulièrement aux frontières avec l'Outremonde. En effet, le clan du Crabe a un fort besoin de nouveaux bâtiments. Leur flotte nécessite constamment des réparations et des remplacements à cause des affrontements récurrents avec les abominations à la puissance redoutable.

L'ordre de mission ne contient guère plus de détails, mais leur donne toute autorité pour agir au nom de l'empereur sur le territoire du clan de la Mante afin de résoudre au plus tôt ces désagréments. Bien évidemment, cet ordre de mission ne leur permet pas d'outrepasser les règles civilisées de l'étiquette, de la hiérarchie et de la bienséance que l'on est en droit d'attendre d'un samouraï.

La demeure de la famille Yoritomo est bâtie en bordure de plage et toutes ses ouvertures vers l'extérieur sont tournées vers la mer. Il n'y a que peu de serviteurs. Les Yoritomo n'éprouvent aucune honte à accomplir eux-mêmes leur besogne. La salle de travail de Yoritomo Gushi est austère et encombrée d'objets purement utilitaires, à l'exception de quelques estampes représentant des scènes de navigation et d'une table sur laquelle trône du papier et quelques origamis délicats. Des casiers à



rouleaux de papier de riz recouvrent les murs, dans lesquels sont rangés de nombreux documents. Tous les casiers sont parfaitement étiquetés. Là les recettes, là les registres des équipes de chantier, là les dépenses, là les fournisseurs et ainsi de suite.

Le chef de famille, Yoritomo Gushi, est un patriarche frêle, mais son regard est encore vif. Son visage porte des cicatrices qui ne sont pas imputables à son âge. Il a visiblement servi l'empire de sa lame et certainement de bien d'autres manières. Sa discipline est assez solide pour y tordre des barres à mines. Le seigneur de la cité les reçoit avec une politesse de façade et se montrera peu coopératif. Il leur fournira les détails de la manière la plus évasive possible, remplissant ainsi son devoir envers l'empereur. En effet, son clan a perdu la face en l'obligeant à recourir à l'assistance impériale. Il est donc tiraillé entre son envie de voir les joueurs échouer, comme ses propres hommes avant eux, ce qui rendrait moins grand le déshonneur pesant sur sa famille ; et le besoin que la situation se résolve pour ne pas empirer sa situation auprès de ses alliés du clan du Crabe, à qui doivent être livrés les bateaux en cours de construction. Habités à évoluer dans les méandres des diverses cours de Rokugan, les joueurs ne s'en offusqueront pas et pourront tenter de l'amadouer, même s'il y a peu de chances qu'ils y parviennent.

Ce que Yoritomo Gushi consentira à apprendre ou à concéder aux joueurs est l'emplacement des chantiers ayant subis des préjudices, le nom du contremaître en poste, Sungu Tama, ainsi que, seulement s'ils en font la demande, un guide. Il choisira alors pour guide un serviteur qui ne leur sera d'aucune aide en matière d'informations. Les autres serviteurs ont reçu ordre, par l'intermédiaire de tous les membres de la famille Yoritomo, d'éviter de se montrer inutilement serviable avec les enquêteurs impériaux.

Si les enquêteurs impériaux demandent à parler avec les samouraïs en charge de l'enquête initiale, Yoritomo Gushi veillera à les mettre à leur disposition... plus tard. Quand ce plus tard arrivera, les samouraïs ne seront pas d'une grande aide. Le système judiciaire de l'empire, ignorant les preuves pour s'appuyer sur les témoignages, en l'absence de témoins durant les actes de sabotage, leurs investigations n'ont pas abouties.

Le chantier naval

Dans la journée, le chantier naval de Koutetsukan est une véritable fourmilière. Les artisans et les ouvriers tentent tant bien que mal de rattraper le retard engendré par les récents sabotages. Le bruit est incessant, l'air est saturé de poussière de bois, le personnel s'agite, se bouscule, discute avec effervescence.

Le dernier sabotage en date ayant eu lieu il y a plus de deux semaines, l'entrain est revenu et les objectifs sont en passe d'être atteints. Malheureusement, à cause du temps écoulé, il est impossible



aux *shugenjas* (magiciens) du groupe de faire appel efficacement aux *kamis* (esprits élémentaires ou divins) pour obtenir des réponses, ces derniers n'ayant pas la même notion du temps et de la mémoire que les humains. Tout comme espérer trouver des indices exploitables après deux semaines de va-et-vient intensif, de sciure de bois et de lavages à grandes eaux. Ne reste guère plus que les témoignages comme seule piste réellement exploitable.

Les sabotages ayant eu lieu de nuit, les ouvriers ne seront pas en mesure de leur apporter des témoignages dignes d'intérêt.

L'individu le plus à même de renseigner les joueurs et de leur fournir les premières pistes est le contremaître du chantier naval, Sungu Tama. Le contremaître est un homme athlétique, mais de stature moins imposante que les ouvriers musclés par le travail répétitif. Il est plein de bonne volonté et répondra sans difficulté aux questions des joueurs, dont il possède la réponse. Il n'a aucun intérêt à ce que les ennuis continuent dans le chantier. Si la structure ferme, il perd ce métier qui le nourrit, lui et toute sa famille.

Sungu Tama n'a jamais été directement témoin des divers sabotages qui ont provoqué les retards, cependant, il peut les énumérer aux joueurs. Il y a environ un an, le chantier a reçu une livraison de bois entièrement gangrénée par de mystérieux et étranges insectes xérophiles (des termites) *gaijin*. **Attention, seuls les membres du clan de la Licorne, qui ont voyagé hors des frontières de l'empire, ou quelqu'un faisant du commerce avec les royaumes étrangers (contrebandier, donc) peuvent avoir déjà rencontré de tels insectes.** Deux mois plus tard, un incendie s'est déclaré de nuit, détruisant toute la production en cours. Il y a six mois, un ouvrier est mort en tombant d'un échafaudage. L'enquête détermina la responsabilité et conduisit à l'arrestation d'une douzaine d'artisans coalisés en organisation criminelle. Il fallut leur chercher ou former des remplaçants. Moins d'un mois après, la livraison de bois de charpente n'arriva jamais du continent. Le navire de transport ayant mystérieusement coulé avec toute son escorte militaire. Le dernier sabotage, datant de quinze jours, fut une poutre de soutien qui céda, provoquant la chute d'un navire de guerre de son piédestal. Chute qui provoqua également la destruction d'un autre bâtiment en cours de construction et écrasa plus d'une vingtaine d'ouvriers.

Le contremaître Sungu Tama n'a aucune preuve concrète pour étayer ses soupçons, mais il se méfie beaucoup de ce samouraï marqué par la souillure de l'Outremonde, qui traîne trop souvent à son goût dans les parages, Komori Hito, un bushi (guerrier ou duelliste) au service du clan de la Chauve-souris. Non seulement il porte la marque honteuse de la souillure, mais il est arrivé à Koutetsukan quelques semaines avant le grand incendie, dix mois plus tôt. Il n'a aucune preuve contre lui et ne dira jamais ouvertement du mal d'un samouraï devant les joueurs. Après tout, il n'est qu'un simple artisan, il ne peut diffamer quelqu'un qui lui est supérieur dans la hiérarchie sociale devant d'autres samouraïs, à moins d'y être fortement encouragé ou en confiance. En revanche, ce qu'il ne se privera pas de leur dire, c'est que ce samouraï fréquente la maison des fleurs et du saule (plus communément appelé établissement de plaisir ou maison de geishas) de maîtresse Harumi Toda.



Ce que Sungu Tama ne dit pas, en revanche, c'est que, sous l'égide de la maîtresse Harumi Toda, il s'adonne à des plaisirs coupables avec des petits garçons des classes sociales basses. Et que ce secret est utilisé contre lui par le contrebandier Tomo Moshitsu, afin que ce dernier puisse utiliser le chantier à la nuit tombée pour y mener tranquillement ses activités de contrebande.

Le samouraï souillé

Komori Hito est un bushi au visage fortement marqué par la souillure de l'Outremonde. Des plaques entières de peau sont totalement décolorées. Cette marque est le vestige des nombreuses années qu'il a passé au service de son clan sur les terres du clan du Crabe à faire la guerre à leur côté pour payer une dette d'honneur de son chef de famille.

Actuellement, il demeure sur l'île de Koutetsukan pour assurer la protection d'un marchand d'épice, Kuru Chimon, venu négocier au nom du clan de la Chauve-souris. Il en va de son nom et de son honneur de veiller à ce que rien n'arrive à ce petit roturier gras, qui dépense sans compter dans la maison des fleurs et du saule tenu par maîtresse Harumi Toda. Son sens du devoir est inflexible. Sa mission est que le marchand fasse prospérer le clan de la Chauve-souris. Il ne laissera donc rien entraver les tractations que mène Kuru Chimon depuis bientôt presque un an.

Le marchand, quant à lui, vit sur Koutetsukan depuis tout ce temps, aux frais du clan de la Chauve-souris et tente d'en profiter au maximum, faisant trainer quelques tractations, trouvant toujours de nouveaux partenaires lui donnant une raison de rester un mois ou deux de plus...

Jamais Komori Hito ne dira quoi que ce soit qui puisse incriminer ou salir le nom de Kuru Chimon, ce qui risquerait de gâter les négociations commerciales en cours. Il préférera s'accuser de ses dépravations à sa place que d'associer le nom du marchand à quoi que ce soit de déshonorant. Car tel est ce que lui dicte son devoir. Lorsqu'il se décide sur la ligne de conduite à adopter, Komori Hito n'en dévie jamais, quels que puissent être les arguments qu'emploieront ses vis-à-vis.

Les joueurs ont peu de chance de pouvoir parler seuls à seuls avec Kuru Chimon. Komori Hito ne le permettrait pas. Ce serait prendre le risque qu'il se compromette devant des étrangers au clan. Les seules fois où le samouraï n'est pas dans la même pièce que le marchand est quand celui-ci est avec les geishas. Cependant, Komori Hito n'est jamais plus loin que derrière la porte.

La maison des fleurs et du saule

La maison des fleurs et du saule est un établissement respectable de geishas, offrant à ses clients le divertissement riche et varié que proposent habituellement ces lieux : du chant, de la musique, de la poésie, des massages, de la danse... Si les joueurs y pénètrent, ils pourront voir une décoration distinguée. D'agréables parfums se mélangent dans l'air, des haïkus calligraphiés avec soin



ornent les murs en compagnie d'estampes bucoliques. Des statuettes d'élégants échassiers, sculptées dans la nacre, l'ivoire et le bois laqué, décorent certaines pièces de mobilier.

Maîtresse Harumi Toda dirige cette maison d'une main ferme, mais juste. Ses geishas craignent ses colères et font tout pour qu'elle n'ait à se plaindre de rien. Elle est autant respectée que crainte de ses employées. En revanche, devant les clients, Harumi Toda est toute prévenance et douceur. Il en va de sa réputation que son aimable clientèle s'en reparte, pleinement satisfaite de son court séjour.

Maîtresse Harumi Toda peut également assouvir certains désirs bien particuliers que les plus éminents ou anciens membres de sa clientèle tiennent à garder secret. Mais il n'y a aucune chance que la maîtresse de la maison des fleurs et du saule colporte quelque rumeur que ce soit aux joueurs, ni ne fasse pour de parfaits inconnus quoi que ce soit d'infâmant pour elle ou pour eux. L'établissement est respectable.

Si les joueurs épient suffisamment longtemps les allers et venues devant la maison des fleurs et du saule, ils verront figurer parmi les nombreux clients de l'établissement des gens déjà rencontrés lors de l'enquête, à savoir le samouraï souillé Komori Hito, escortant un petit marchand gras et le contremaître du chantier Sungu Tama. Ils peuvent également remarquer qu'un samouraï du clan du Lion lourdement escorté patrouille de manière récurrente devant l'établissement.

S'ils demeurent en observation plus longtemps encore, les joueurs pourront assister à la sortie du contremaître et le voir être accosté par une demi-douzaine d'individus patibulaires, devant qui il baisse le regard. Il est possible pour les joueurs d'entendre des bribes de conversation entre Sungu Tama et ses antagonistes :

- ...veille à ce que la voie soit libre sur le chantier du buffle demain soir.

- Oui, Tomo *san*.

Puis les marins s'écartent, laissant passer le contremaître piteux.

Les individus ayant intimidé Sungu Tama sont extrêmement difficiles à prendre en filature, car en permanence sur leurs gardes. Toutefois, si les joueurs parviennent à ne pas se faire repérer et donc à ne pas les voir se mettre à courir pour disparaître mystérieusement au détour d'une ruelle qu'ils connaissent mieux qu'eux, ils peuvent déterminer qu'il s'agit de contrebandiers. Et en espionnant certaines de leurs conversations, apprendre qu'ils travaillent pour un grand receleur, Tomo Moshitsu.

Réinterroger Sungu Tama sans être en possession du nom de Tomo Moshitsu ne changera rien à ses déclarations précédentes. En revanche, à l'évocation de Tomo Moshitsu et en se montrant persuasif, les joueurs pourront voir le contremaître se briser. Il avouera facilement qu'à cause d'un chantage exercé sur lui (il continuera cependant de taire la nature exacte du chantage), il aide les contrebandiers à accéder à certains chantiers lorsque vient la nuit. Notamment en les informant des



noms et des itinéraires de ronde des bushi en patrouille, chargés d'éviter que d'autres sabotages frappent Koutetsukan et la famille Yoritomo.

A ce stade, approcher la patrouille du clan du Lion, aperçue plusieurs fois devant la maison des fleurs et du saule, n'apprend rien de plus que leur appartenance à la famille Matsu. Toute velléité d'en apprendre plus sur eux et de les associer à une enquête impériale pour sabotage ne risque que de les rendre furieux et hostiles. Il est toutefois possible d'en savoir plus en s'adressant aux geishas de la maison des fleurs et du saule, qui donneront le nom de l'officier : Matsu Kuroda. Un individu austère et emporté ayant en horreur leur établissement et leur profession, qu'il juge n'être que dépravations. Ce n'est pas la première fois qu'il cherche n'importe quel prétexte pour leur causer du souci.

Un visage le jour, un visage la nuit

A la nuit tombée, le chantier naval se vide de la majeure partie de ses employés. Il ne demeure plus que les rondes de surveillance, accrues après chaque attentat. Entre deux patrouilles des samourais arborant l'emblème de la famille Yoritomo, le contrebandier Tomo Moshitsu utilise le chantier naval pour ses affaires. Avec la complicité du contremaître Sungu Tama et quelques émoluments pour que les patrouilles délaissent une portion du chantier l'espace d'une heure, il se livre à son lucratif trafic d'épices et de soieries.

Il est extrêmement difficile de les épier discrètement ou d'intégrer le marché clandestin sans être un habitué connu des contrebandiers ou leur avoir été présenté par quelqu'un en qui ils ont confiance. A la moindre suspicion de leur part, ils risquent de s'éparpiller et de déguerpir. S'ils suspectent une tentative d'arrestation massive, ils se persuaderont que le contremaître Sungu Tama les a vendus à la garde et les joueurs retrouveront son cadavre le lendemain matin, la langue tranchée fichée en travers de sa gorge et les yeux crevés.

S'ils ne suspectent rien, Tomo Moshitsu et ses hommes se déploieront autour des rampes de mise à l'eau et attendront. Quelques minutes plus tard, d'étranges barges rapides accosteront dans le mouillage du chantier. Tomo Moshitsu et ses contrebandiers déchargeront alors des sacs d'épice non déclarés et donc non taxés par les seigneurs du clan de la Mante.

Les barges utilisées sont plus rapides que les embarcations ordinaires car elles sont fixées à la ventouse dorsale de curieux poissons, hybrides de silure et de rémora. Les joueurs les plus érudits en matière de faune marine rare peuvent reconnaître l'animal, un namazu. Le namazu est une espèce extrêmement rare, que les érudits pensaient disparues à jamais. Il faut réussir un test de connaissance de zoologie de difficulté très élevée pour savoir qu'un namazu mesure normalement cinq à huit mètres de long. Or les spécimens dressés par les contrebandiers ne mesurent pas plus de deux mètres de long.



Si les joueurs tentent quoi que ce soit, les contrebandiers en barge ne seront pas rattrapables. Seuls ceux au sol peuvent être capturés. Tomo Moshitsu, lui, reste toujours à proximité de l'eau et, si le déchargement se passe bien, repartira en bateau.

Toutefois, que ce soit à cause des joueurs ou non, ce soir-là, les affaires ne semblent pas devoir se développer de manière prospère. Alors que le déchargement est en train de finir, Komori Hito et le bushi le plus gradé du clan du Lion, Matsu Kuroda, semblent avoir choisi également cette portion du chantier du buffle pour régler un différend les opposant. Si ce n'est pas déjà fait par la faute des joueurs, les contrebandiers, alertés par des sentinelles, plient précipitamment bagage.

Les deux samourais pénètrent donc dans le chantier sans avoir la moindre idée de ce qui s'y déroulait à peine quelques minutes plus tôt, échangeant des menaces policées et des insultes courtoisement déguisées. Alors qu'ils se trouvent hors de vue des joueurs, quelqu'un assassine le bushi aux armoiries du Lion avant de prendre la fuite. Komori Hito se lance donc sans hésiter à sa poursuite.

Aux yeux des joueurs, tout doit indiquer la culpabilité de Komori Hito. La dispute, l'absence d'autre personne à leur connaissance, le bushi s'enfuyant en laissant derrière lui le cadavre d'un samourai de haut rang. Que les joueurs se lancent ou non à sa poursuite importe peu. Komori Hito sera, quoi qu'il arrive, arrêté par une patrouille de la garde Yoritomo. En effet, il est strictement interdit de se trouver sur les chantiers, la nuit, à cause des sabotages. Les joueurs peuvent encourir l'arrestation également s'ils sont surpris par la garde et n'ont pas sur eux l'ordre de mission impérial pour satisfaire à leurs questions. Si les joueurs sont arrêtés, ils seront relâchés le lendemain matin sur ordre du représentant du clan de la Mante sur Koutetsukan. Cependant, Yoritomo Gushi n'aura rien fait pour accélérer la procédure et en aura éprouvé un fort contentement. Komori Hito, lui, se rendra sans résistance aux bushis Yoritomo, mais niera être responsable de la mort du bushi de la famille Matsu quand on le lui demandera. Toutefois, il refusera de parler davantage.

En effet, il a reconnu l'assassin. Il s'agit de Kuru Chimon, le marchand qu'il doit protéger à n'importe quel prix. Il ne peut donc pas l'accuser, sans quoi les accords commerciaux avec son clan en souffriraient, auquel cas sa mission serait un échec. Il a donc prit la décision de se laisser condamner à la place du marchand pour assurer le succès de sa mission. Il ne déviara pas de cette ligne de conduite, car sa vie ne lui appartient pas. Elle appartient à son chef de clan, qui lui a donné une mission à remplir quoi qu'il advienne. Et il est impossible de le raisonner une fois ses décisions prises.

Sauver le Chaton ou pas ?

Quelques jours après l'arrestation de Komori Hito, les joueurs sont appelés à témoigner à son procès. Devant Yoritomo Gushi et d'autres membres de la famille, ils sont amenés à témoigner de ce



qu'ils ont vu sur le chantier naval le soir. Le procès est alors interrompu par l'irruption de berserkers Matsu en arme dans la demeure Yoritomo.

Le maître des lieux serait en droit de trouver l'irruption malpolie et de demander réparation, mais face au clan du Lion, il se tait et attend de voir l'évolution de la chose. Tout rokugani sensé ferait la même chose face à des représentants de la plus grande force armée de l'empire.

Un très jeune bushi, d'environ quinze ou seize ans, du clan du Lion, Matsu Meko, surnommé le Chaton par ses hommes, s'avance alors et vient réclamer auprès de Yoritomo Gushi le droit de venger l'assassinat de son père, Matsu Kuroda en provoquant Komori Hito en duel à mort. Le clan du Lion étant le bras armé de l'empereur et la plus grande force militaire qui soit, il n'appartient pas au clan de la Mante de discuter les décisions d'un chef de famille. Ce qu'est devenu le Chaton à la mort de son père.

Yoritomo Gushi essaiera de lui faire entendre raison poliment. Mais face à l'insistance borné du Chaton et à l'armée Matsu, dont il hérite et avec laquelle il menace d'envahir Koutetsukan si justice ne lui est pas rendu, Yoritomo Gushi se plie à sa volonté. Même s'il a fait remarquer à plusieurs reprises et avec beaucoup d'insistance que le suspect est un vétéran aguerri. Le Chaton ne veut rien savoir. Plein de passion et de fougue, il tient à son duel à mort. Il n'en démordra pas. Il est jeune et se pense plus invulnérable qu'un adversaire vieillissant appartenant à un clan mineur.

Si personne parmi les joueurs n'essaie ou n'arrive à lui faire entendre raison, le Chaton combattra lui-même comme le lui réclame son honneur. Il est le représentant de la famille et le fils de la victime, à ses yeux, nul autre que lui n'a le droit d'affronter le criminel.

Jeune et inexpérimenté, il perdra au premier sang contre le vétéran de bataille qu'est Komori Hito. Ce dernier proposera au Chaton d'en rester là. Mais le jeune Matsu, plein de sève et de rage combattra jusqu'à ce que Komori n'ait d'autre choix que de lui ôter la vie dans ce duel. Le clan du Lion, main armée de l'empereur, ne peut pas laisser passer la mort de deux membres de la famille Matsu sur le territoire de la Mante. Les berserkers envahissent la maison Yoritomo et mettent aux arrêts tous les présents le temps de massacrer Komori Hito. Une vaste force armée débarquera sur l'île de Koutetsukan pour y instaurer l'ordre par la force des armes, ainsi qu'un couvre-feu. Depuis leurs quartiers d'isolement, les joueurs auront le plus grand mal à réussir leur mission. Ils devront redoubler de persuasion auprès des commandants militaires Matsu pour être libérés et poursuivre leur travail quand ils entendront les bruits de couloirs concernant le chapitre Sabotage !

En revanche, si les joueurs convainquent le Chaton de choisir un champion, ils lui sauveront la vie. Cependant, Matsu Meko ne choisira pas l'un de ses samouraïs, il aurait trop peu de passer pour un faible à leurs yeux. Il n'en est pas de même à ses yeux de demander à un étranger au clan de le représenter. Une décision qui ne sera pas forcément bien vue par les guerriers Matsu, mais ils n'en diront rien. Premièrement parce que leur nouveau seigneur est jeune et mal avisé et deuxièmement



parce qu'ils ne sont que samouraï et n'ont pas à dire à leur seigneur ce qu'il doit dire, faire ou penser. Si c'est un joueur qui affronte le suspect et si l'issue du duel voit trépasser Komori Hito le souillé, le jeune seigneur de guerre Matsu sera redevable envers les joueurs d'une dette d'honneur. Ce qui n'est pas rien de la part du clan du Lion et pourra toujours servir au chapitre décoller la ventouse ou pas ?

Sabotage !

Pendant que toutes les attentions étaient tournées vers le « procès » de Komori Hito, une poutre de soutien a cédé dans le chantier naval, entraînant la chute d'un navire de guerre en construction et la mort d'une petite dizaine d'ouvriers. Le saboteur commence à se répéter. Si les joueurs ont sauvé la vie du Chaton et ne sont pas retenus contre leur gré par les Matsu, ils pourront se rendre sur place avant que les guerriers du clan du Lion n'aient piétinés tous les indices exploitables. Dans le cas contraire, si le Chaton n'a pas été sauvé, les joueurs arrivent sur les lieux après que les guerriers Matsu aient établi un périmètre sécurisé, mais détruit les indices laissés par le saboteur.

En se rendant sur les lieux, il apparait clairement aux joueurs qu'il ne s'agit pas d'un accident, la brisure du poteau de soutènement est trop nette. Les joueurs n'ont jamais été aussi proche de pouvoir confondre l'auteur des sabotages. Parmi les corps des ouvriers tués et les débris du drame se trouve une peau. La peau vide de maîtresse Harumi Toda. Certaines connaissances concernant l'Outremonde et ses créatures sont nécessaires pour déterminer ce qui suit.

La véritable Harumi Toda est morte depuis plus d'un an. Elle a été tuée et remplacée par une créature de l'Outremonde connue sous le nom de sorcière des marais. Un joueur disposant de connaissances de l'Outremonde saura que ces monstres ne sont pas des combattants, mais plutôt des espions. Les sorcières des marais enfilent les peaux de leur dernière victime pour prendre leur place et servir d'espion à l'intérieur des frontières de l'empire. Celle-ci tisse donc depuis plus d'un an son plan. D'une part, empêcher la livraison de navires de guerre au clan du Crabe, afin d'affaiblir celui-ci face aux attaques maritimes de l'Outremonde et fragiliser les défenses par voie de mer de l'empire. D'autre part son rôle était de mettre en porte à faux le clan du Crabe avec ses plus proches alliés, notamment le clan de la Mante, qui conçoit et livre la flotte de guerre pour lui. La fin de l'alliance entre les deux clans signifierait l'ouverture des côtes aux invasions.

C'est elle qui est à l'origine des actes de sabotage sur les chantiers. C'est elle encore qui, par le biais de mensonges et de tromperies, a poussé le marchand Kuru Chimon, sous son entière emprise, à tuer le chef de guerre Matsu pour elle. Ce dernier étant proche de la démasquer à force de chercher noise à sa maison des fleurs et du saule.

Maintenant qu'elle était sur le point d'être confondue, la sorcière des marais a préféré fuir en laissant derrière elle la peau d'Harumi Toda. Ce qui signifie qu'elle peut ressembler à n'importe qui,



désormais. Cependant avant de fuir l'île, elle a réservé une dernière surprise aux chantiers navals de Koutetsukan.

Les cloches d'alerte retentissent dans la cité. Des sentinelles arrivent en courant pour répandre la nouvelle : une flotte approche depuis le large !

Décoller la ventouse ou pas ?

Les navires sont encore loin. Ils dessinent à peine un accroc à la ligne d'horizon. Lorsqu'ils seront plus proches et donc plus aisément observables, les joueurs pourront déterminer qu'en guise de flotte, il ne s'agit que de cinq bâtiments. Les livraisons de bois qui n'ont jamais atteint Koutetsukan n'ont, visiblement, pas été perdues pour tout le monde. Cependant, on peut d'ores et déjà remarquer que les bâtiments sont très imposants et avancent plus vite qu'ils ne le devraient. Ceci s'explique car les embarcations sont en fait accrochées à la ventouse dorsale de namazus (en revanche ceux-là, contrairement à ceux utilisés par les contrebandiers, font entre six et huit mètres de long).

De plus, ce n'est pas un équipage qui se trouve à l'intérieur de ces navires. Ce sont des amphores. Des centaines d'amphores. Chacune contenant un liquide instable fortement explosif. Si les rémoras heurtent quelque chose, tout explosera. Et pour l'heure, ils semblent résolus à heurter de plein fouet l'île de Koutetsukan en divers endroits. Rien n'empêchera l'explosion des principaux chantiers navals de l'île, sauf peut-être si les brûlots ne l'atteignent jamais.

Il y a peu de chance que les joueurs trouvent des volontaires pour aller à la rencontre des namazus dans le temps imparti avant que la majeure partie des côtes de l'île n'explose. Et s'ils veulent aller eux-mêmes les intercepter avant qu'il ne soit trop tard, il faut espérer qu'ils auront su développer en cours de partie une alliance qui puisse leur permettre d'avoir recours à de l'aide extérieure (la dette de la famille Matsu, de bons rapports avec les contrebandiers ou toute autre bonne idée des joueurs...).

Si personne ne décroche la ventouse des namazus, les bâtiments de guerre de l'Outremonde viendront exploser contre l'île de Koutetsukan, anéantissant la production de la flotte de guerre impériale et le savoir-faire des artisans de la famille Yoritomo en la matière, ce qui rendra l'empire vulnérable aux invasions à venir par voie de mer.

Si ordre est donné d'envoyer des équipes arrêter les navires et qu'ils parviennent à décoller la ventouse, alors le freinage brusque provoquera l'explosion, mais en mer, cette fois-ci. L'île sera sauvée et la flotte de guerre impériale pourra de nouveau avoir des bâtiments neufs. Tandis que les braves qui ont décollés les ventouses seront morts en héros en accomplissant leur devoir. Leur dévotion sera donc enseignée aux générations à venir.



Il est toutefois possible aux joueurs d'échapper à la mort. Entre le décrochage brusque et l'explosion, les joueurs disposent d'un tour pour plonger sous l'eau ou s'accrocher au namazu, qui lui va continuer de nager en direction de Koutetsukan.

Une fois aux abords de l'île, les namazus vont chercher à dévorer tout ce qui sera à portée de dents. Il convient donc d'en faire des sushis rapidement pour éviter un carnage. Ce qui, grâce aux samouraïs déjà présents sur les plages, qu'ils soient Yoritomo ou Matsu, ne devrait pas poser trop de problèmes.

Annexes :

Notes culturelles

Les geishas : Non, les geishas ne sont pas des prostitués. Elles ont pour devoir de charmer les sens par le chant, la musique, la danse, le théâtre et de divertir par leur conversation ou leurs plaisanteries.

Mener une enquête dans l'empire

Lorsque l'on base toute une culture sur l'honneur, comme c'est le cas, on accorde énormément de crédit et de poids aux témoignages. Plus ceux-ci émanent d'individus influents ou haut dans la hiérarchie, plus ils sont reconnus. Hormis pour la famille Kitsuki, qui s'intéresse aux preuves, dans le reste de l'empire, mener une enquête consiste à rassembler des témoignages incriminant. Si deux témoignages incriminent une personne d'un statut moindre, celle-ci est déclarée coupable, peu importe ce que pourront en dire les preuves.

Les visions ou informations obtenues par les shugenjas auprès des kamis ne sont pas recevables auprès des autorités de l'empire.

Les principes du Bushido que doivent respecter PJ et PNJ :

- **Compassion** : un samouraï a eu la chance et le privilège de recevoir une éducation, il se doit de la mettre à profit pour protéger et guider ceux qui n'ont pas eu leur chance. Le samouraï doit protéger les faibles du danger.
- **Courage** : un samouraï doit être prêt à accepter la mort, que ce soit sur ordre de son seigneur ou à cause des circonstances. Il doit se dresser au-dessus de sa peur, mais avec force et intelligence, respect et prudence. Car un samouraï mort inutilement ne peut plus servir personne.
- **Courtoisie** : un samouraï est le garant de la civilisation. Il n'a pas à prouver sa force par la cruauté. Aussi doit-il se montrer aimable et poli, même envers ses ennemis. Aussi quand un samouraï subit les injures fait-il preuve de force et d'honneur, et non de faiblesse, en prenant sur lui de n'y pas répondre.



- Devoir : la vie d'un samouraï ne lui appartient pas. Elle appartient à l'empereur, puis à son clan, puis à sa famille. Il doit être prêt à tout mettre en œuvre, quel qu'en soit le prix, pour servir la volonté de ceux à qui il appartient.

- Honnêteté : un samouraï doit être en quête de vérité et suivre la voie de la justice.

- Honneur : un samouraï doit-être le propre juge de ses actes et ne jamais vivre dans l'attente d'autrui. L'honneur du samouraï le pousse à se juger en permanence afin de toujours s'améliorer sur la route de la perfection.

- Sincérité : Promettre et agir sont un seul et même acte pour un samouraï. Quand il dit qu'il va faire quelque chose, on peut considérer que la tâche est déjà entamée et que le samouraï n'aura de cesse avant qu'elle ne soit achevée.

Le déroulement du duel :

Le duel Iaijutsu est un des rituels les plus sacré du samouraï. Ce n'est pas une escarmouche barbare, mais un combat civilisé et donc ritualisé à l'extrême. Le duel se déroule en trois temps :

L'évaluation de l'adversaire

Les deux opposants réalisent un jet d'initiative. Puis, l'un après l'autre selon leur initiative, ils effectuent un jet de Iaijutsu (Evaluation) / Intuition contre un niveau de difficulté de $10 + (5 \times \text{rang de l'adversaire})$.

Un jet réussi permet au personnage d'apprendre l'un des points suivants, puis un autre point par tranche de 5 atteintes au-dessus du seuil de difficulté :

- Le Vide de l'adversaire
- Les Réflexes de l'adversaire
- Le rang de Iaijutsu de l'adversaire
- Le seuil de blessure de l'adversaire

Si l'un des deux duellistes dépasse le score de son adversaire de 10 ou plus, il aura alors +1g1 lors de la phase de concentration.

A ce stade du duel, il n'y a aucun déshonneur pour un des opposants à se retirer en concédant la victoire à l'autre et en reconnaissant sa supériorité.

L'étape de concentration

Les adversaires effectuent en opposition un jet de Iaijutsu (Concentration) / Vide. Si l'un dépasse le score de l'autre de 5, il gagne le droit de frapper le premier, quelle que soit l'initiative de chacun. Puis par toutes les tranches de 5 supplémentaires, il gagne une Augmentation gratuite pour son prochain jet.

L'assaut



L'adversaire qui a remporté la phase de concentration porte le premier coup par un jet de Iaijutsu / Réflexes contre le niveau de Défense de son opposant. Dans un duel au premier sang, s'il réussit, le duel prend fin immédiatement. S'il échoue, son opposant réalise le même jet. S'il échoue aussi ou s'il s'agit d'un duel à mort, la suite du duel suit les règles d'un combat ordinaire basé sur des jets de Kenjutsu / Agilité.

Comment dépenser ses points de Vide ? :

Outre certaines techniques d'école bien spécifiques, tout joueur peut sacrifier un point de Vide à tout moment pour exercer l'un des effets ci-dessous. Les joueurs peuvent regagner les points de Vide ainsi dépensés par la Méditation, la Cérémonie du thé ou bien en profitant d'une nuit de sommeil complète de huit heures.

- Dépenser un point de Vide avant un lancé de dé permet de gagner +1g1 sur le jet de compétence demandé
- Augmenter le rang de compétence de 0 à 1 temporairement afin d'éviter les malus dus à un jet sans compétence.
- Réduire de 10 le nombre de dégâts subis.
- Déclarer avant un round de combat, permet d'augmenter la Défense de 10 pendant le round à venir.
- Echanger son score d'initiative avec un autre joueur, qui doit pour cela donner son accord, avant le premier coup porté d'un combat.
- Déclaré avant le premier coup, permet d'augmenter de 10 son initiative pour la durée du combat.

A quoi sert l'Honneur ? (et accessoirement la gloire et le statut) :

Les joueurs ajoutent leur valeur d'honneur au résultat de tous jets visant à résister à la Tentation, à l'Intimidation et à la Peur.

Une fois par partie, un joueur peut également remplacer un jet de dé échoué par un jet d'Honneur. Il lance et garde autant de dés qu'il a de rangs complets d'Honneur. Cependant, si ce jet échoue aussi, alors le joueur perd un rang entier d'Honneur

Une Gloire élevée permet d'être reconnu un peu partout dans l'empire et donc d'être mieux accueilli, reçu, par les individus de Gloire plus modeste. La Gloire ne dispense cependant pas de respecter la hiérarchie du Statut social.

Le Statut du personnage le situe dans la hiérarchie sociale de l'empire. Il mesure son influence et son autorité. Une faute de protocole vis-à-vis d'un individu au Statut supérieur peut se solder par une perte d'Honneur, voire un duel contre un champion ou une insulte à la face des seigneurs que sert le samouraï. Lesdits seigneurs pourraient alors très bien exiger son seppuku, le destituer rônin ou l'obliger à devenir moine pour laver l'honneur de sa famille ou de son clan.



Les PNJ importants

Yoritomo Gushi (seigneur du clan de la Mante sur Koutetsukan) :

Gloire	6	Honneur	5.5	Statut	7	Souillure	0
Terre	7	Air	5	Feu	5	Eau	7
Endurance	9	Réflexes	6	Agilité	5	Force	8
Volonté	7	Intuition	5	Intelligence	7	Perception	7

Sungu Tama (contremaître sur les chantiers où ont eu lieu les sabotages) :

Gloire	1	Honneur	3.5	Statut	0.1	Souillure	0
Terre	2	Air	2	Feu	2	Eau	2
Endurance	2	Réflexes	2	Agilité	2	Force	2
Volonté	2	Intuition	2	Intelligence	2	Perception	2

Komori Hito (bushi du clan de la Chauve-souris) :

Gloire	5	Honneur	7.5	Statut	0.5	Souillure	2
Terre	4	Air	2	Feu	3	Eau	2
Endurance	4	Réflexes	5	Agilité	5	Force	7
Volonté	4	Intuition	2	Intelligence	3	Perception	2

Harumi Toda (sorcière des marais) :

Gloire	3	Honneur	0	Statut	-1	Souillure	0
Terre	3	Air	3	Feu	3	Eau	2
Endurance	3	Réflexes	3	Agilité	3	Force	3
Volonté	3	Intuition	3	Intelligence	3	Perception	2

Tomo Moshitsu (contrebandier) :

Gloire	1	Honneur	2.5	Statut	0.1	Souillure	0
Terre	2	Air	5	Feu	5	Eau	2
Endurance	2	Réflexes	5	Agilité	5	Force	2
Volonté	2	Intuition	5	Intelligence	5	Perception	5

Matsu Meko (jeune seigneur de guerre du clan du Lion) :

Gloire	6	Honneur	6.5	Statut	7	Souillure	0
Terre	3	Air	3	Feu	3	Eau	3



Endurance	3	Réflexes	3	Agilité	3	Force	5
Volonté	3	Intuition	3	Intelligence	3	Perception	3

Prétirés pour les personnages joueurs

Nom : Kitsuki Yeo							
Clan : Dragon		Famille : Kitsuki		Ecole : Kitsuki			
Rang : 3		Réputation : 196				Vide : 2	
Gloire	3	Honneur	6.5	Statut	4.5	Souillure	0
Terre	3	Air	4	Feu	3	Eau	4
Endurance	3	Réflexes	4	Agilité	3	Force	4
Volonté	3	Intuition	5	Intelligence	4	Perception	6
Initiative	7g4	Défense	25	Seuil de blessure : 6			
Compétences		Spécialisation		Niveau		Trait associé	
Courtisan		/		4		Intuition (9g5)	
Enquête		Interrogatoire		5		Perception (11g6+5)	
Etiquette		Courtoisie		5		Intuition (11g5)	
Kenjutsu		/		4		Agilité (7g3)	
Méditation		/		4		Vide (6g2)	
Sincérité		/		5		Intuition (10g5+5)	
Connaissances		Nature		3		Intelligence (7g4)	
Avantage		Effet		Désavantage		Effet	
Vertueux		Effet déjà appliqué		Idéaliste		Toute perte d'honneur est augmentée de 1	
Technique d'école				Effet			
La méthode de Kitsuki				Une Augmentation gratuite pour les jets d'enquête En cas d'escarmouche, ajoutez votre rang de perception à votre niveau d'armure			
Les enseignements de la brise				Augmente de +5 par rang d'Enquête la difficulté pour vos adversaires à vous mentir, tromper, feinter ou désarmer.			
Connaitre le rythme du cœur				Pour chaque nouveau personnage avec qui vous parlez, vous pouvez effectuer un jet Enquête (observation)/Perception en opposition à			



		Intelligence X5 de la cible pour dresser un tableau précis de sa personnalité et de ses motivations	
Enquête rang 5		Si le joueur retente un jet d'Enquête (fouille) / Perception suite à un échec, la difficulté n'est pas augmentée	
Méditation rang 3		Un jet de Méditation réussi restaure 2 points de Vide	
Equipement	Dégâts / Réduction	Bonus	Note
Vêtements traditionnels	Réduction 0	/	/
Wakizashi	Dégâts : 7g2	Peut être projeté à 6m maximum	
Tanto	Dégâts : 5g1	/	/
Nécessaire de calligraphie	/	/	/
Nécessaire de voyage	/	/	/

Nom : Asako Yuri							
Clan : Phénix		Famille : Asako		Ecole : Asako			
Rang : 3		Réputation : 196				Vide : 2	
Gloire	3	Honneur	6.5	Statut	4.5	Souillure	0
Terre	2	Air	4	Feu	4	Eau	4
Endurance	2	Réflexes	4	Agilité	4	Force	4
Volonté	2	Intuition	5	Intelligence	5	Perception	4
Initiative	7g4	Défense	25	Seuil de blessure : 2			
Compétences		Spécialisation		Niveau		Trait associé	
Courtisan		/		3		Intuition (8g5)	
Connaissances		Histoire		4		Intelligence (9g5)	
Connaissances		Théologie (Fortunes)		3		Intelligence (8g5)	
Etiquette		Courtoisie		4		Intuition (9g5)	
Méditation		/		3		Vide (5g2)	
Sincérité		/		5		Intuition (10g5+5)	
Connaissances		Clans majeurs		5		Intelligence (10g5)	
Art de la magie		/		3		Intelligence (8g5)	
Avantages		Effet		Désavantages		Effet	
Ami du feu		Les kamis du feu vous apprécient. Pour tout		Malédiction de Bishamon		Votre Force est considérée comme	



	jet de compétence lié à l'anneau de feu, vous obtenez une Augmentation gratuite		inférieure de 1 à sa valeur réelle
Excellente mémoire	Lorsque vous cherchez à vous remémorer un souvenir, vous obtenez un bonus de +1g1 à votre jet d'Intelligence	Petit	Votre anneau d'eau est considéré comme inférieur de 1 lorsque vous souhaitez effectuer des actions de mouvement
Silencieux	+1g0 aux jets de Discrétion	Fragile	Effet pris en compte
Technique d'école		Effet	
Temple de l'âme		Une Augmentation gratuite aux jets de Connaissances. Dépenser un point de Vide lors d'un jet d'Etiquette octroie un bonus au lancé de +3g1	
L'enseignement des cendres		Après une journée entière passée à observer les agissements de la cour où vous êtes, vous pouvez effectuer un jet de Connaissances (Histoire) / Perception difficulté 20 pour gagner +2g0 à tous vos jets de compétences sociales pour les deux journées suivantes si vous restez dans cette cour.	
La voie de l'univers		Contre un jet de Connaissances (Histoire)/Perception difficulté 25, l'un de vos allié peut ajouter votre rang de Connaissances (Histoire) à ses jets de compétence sociale durant une journée complète. Vous devez déclarer deux Augmentations pour chaque autre allié que vous voulez affecter par cette technique.	
Méditation rang 3		Un jet de Méditation réussi restaure 2 points de Vide	
Sort	Infos utiles	Effet	
Communion	Portée : 6m Zone : personnelle	Le lanceur de sort peut interagir avec un kami environnant pour lui poser des questions	



	Durée : Concentration		
Invocation	Portée : 9m Zone : 0,3m ³ Durée : Permanent	Permet d'invoquer une modeste quantité d'un élément de base, pur et informe	
Sensation	Portée : Personnel Zone : 15m autour du lanceur Durée : Instantané	Permet au lanceur de sentir la présence de tous les kamis présents autour de lui	
Equipement	Attaque / Réduction	Bonus	Note
Vêtements commodes	Réduction 0	/	/
Wakizashi	Dégâts : 5g2	Peut être projeté à 6m maximum	
Nécessaire de calligraphie	/	/	/
Nécessaire de voyage	/	/	/

Nom : Toku Fushi							
Clan : Singe		Famille : Toku		Ecole : Toku			
Rang : 3				Réputation : 190		Vide : 2	
Gloire	3	Honneur	5.5	Statut	4.5	Souillure	0
Terre	4	Air	2	Feu	4	Eau	4
Endurance	4	Réflexes	4	Agilité	4	Force	4
Volonté	4	Intuition	2	Intelligence	4	Perception	4
Initiative	8g4	Défense	25	Seuil de blessure : 8			
Compétences		Spécialisation		Niveau		Trait associé	
Athlétisme		/		4		Force (8g4)	
Chasse		/		4		Perception (8g4)	
Connaissances		Histoire		3		Intelligence (7g4)	
Défense		/		5		Réflexes (9g4)	
Enquête		Observation		3		Perception (7g4)	
Kenjutsu		/		4		Agilité (8g4)	
Iaijutsu		Concentration		7		Réflexes (11g4)	
Avantages		Effets		Désavantages		Effet	
Chanceux		Une fois par partie,		Momoku		Une maladie spirituelle	



	vous pouvez relancer un jet pour conserver le meilleur des deux résultats		vous empêche de faire usage de vos points de Vide
Lucidité	Effet déjà appliqué	Joli cœur	Vos adversaires ont +1g1 pour vous séduire
Technique d'école	Effet		
La leçon de Toku	Lorsque le niveau de difficulté demandé est de 25 ou plus, vous obtenez +1g0 à toutes vos compétences. Tous vos degrés de blessures sont réduits de votre Volonté + le double de votre rang.		
La force d'un seul homme	Lorsque vous combattez plusieurs adversaires ou un adversaire d'un rang supérieur au vôtre, vous obtenez +1g1 à vos jets d'Attaque et de Dommages		
Le courage par-dessus tout	Vous pouvez porter deux attaques au prix d'une action simple au lieu d'une action complexe.		
Iaijutsu Rang 7	Apprêter son katana est une action gratuite Au cours d'un duel vous obtenez une Augmentation gratuite au jet de Iaijutsu (Concentration)/ Vide de l'étape de concentration Lors de l'étape d'évaluation vous obtenez +2g2 pour chaque réussite lors de la phase de concentration.		
Enquête rang 3	Si le joueur retente un jet d'Enquête (fouille) / Perception suite à un échec, la difficulté n'est pas augmentée		
Défense rang 5	Si le joueur adopte la posture Défense ou Esquive, il gagne +3 de niveau d'armure		
Equipement	Dégâts / Réduction	Bonus	Note
Armure légère	Réduction : 3	Bonus de défense : +5	Difficulté +5 aux jets d'athlétisme et de discrétion
Vêtements robustes	Réduction 0	/	/
Katana	Dégâts : 8g2	Dépenser 1 point de Vide permet d'augmenter les	



		dégâts de 1g1	
Wakizashi	Dégâts : 7g2	Peut être projeté à 6m maximum	
Tanto	Dégâts : 5g1	/	/
No-dashi	Dégâts : 8g3	/	/
Nécessaire de voyage	/	/	/

Nom : Goku Jinsan							
Moine				Ordre des Quatre Temples			
Rang : 3		Réputation : 196				Vide : 3	
Gloire	3	Honneur	6.5	Statut	1	Souillure	0
Terre	2	Air	5	Feu	4	Eau	2
Endurance	2	Réflexes	5	Agilité	4	Force	2
Volonté	2	Intuition	6	Intelligence	4	Perception	2
Initiative	8g5	Défense	30	Seuil de blessure : 4			
Compétences		Spécialisation		Niveau		Trait associé	
Connaissances		Théologie (Shintao)		2		Intelligence (6g4)	
Courtisan		/		4		Intuition (10g6)	
Etiquette		/		4		Intuition (10g6)	
Jiu-jitsu		/		3		Agilité (7g4)	
Méditation		/		5		Vide (8g3)	
Discrétion		Filature		6		Agilité (10g4)	
Discrétion		Furtivité		6		Agilité (10g4)	
Avantage		Effet		Désavantage		Effet	
Ami de la confrérie		Confère un Kiho <i>Chevaucher les nuages</i> En dépensant 1 point de Vide, pour une action de mouvement simple, le moine peut effectuer un saut de 15m		Retraite forcée		On vous a forcé à vous retirer dans un monastère, vous avez perdu tout lien avec votre clan et ne pouvez acquérir que des techniques de moine désormais	
Caresse du Yume-do		Vous recouvrez tous vos points de Vide dépensés après		Oublié du devoir		Vous ne pouvez pas dépensez vos points de Vide pour soigner vos	



	seulement quatre heures de repos		Blessures
Technique		Effet	
Esprit de civilité		Quand vous dépensez un point de Vide pour améliorer un jet de compétence sociale ou noble, vous gagnez +2g2	
Méditation rang 5		Un jet de Méditation réussi restaure 2 points de Vide La difficulté des jets des Méditation est réduite de 5	
Equipement	Attaque / Réduction	Bonus	Note
Vêtements robustes	Réduction 0	/	/
Nécessaire de voyage	/	/	/
Attaque à mains nues	Dégâts : 3g1	/	/

Nom : Usashi Tomoto							
Ronin				Voie de l'Armée de Tawagoto			
Rang : 3		Réputation : 193				Vide : 2	
Gloire	3	Honneur	4.5	Statut	0	Souillure	0
Terre	2	Air	5	Feu	4	Eau	3
Endurance	2	Réflexes	5	Agilité	5	Force	3
Volonté	2	Intuition	5	Intelligence	4	Perception	4
Initiative	8g5	Armure	30	Seuil de blessure : 4			
Compétences		Spécialisation		Niveau		Trait associé	
Art de la guerre		/		3		Perception (7g4)	
Défense		/		5		Réflexes (10g5)	
Enquête		/		5		Perception (9g4+5)	
Etiquette		/		3		Intuition (8g5)	
Kenjutsu		/		4		Agilité (9g5)	
Lance		/		5		Agilité (10g5)	
Tentation		Corruption		5		Intuition (10g5+5)	
Avantages		Effet		Désavantages		Effet	
Héritage familial (Katana)		Lorsque vous utilisez votre katana vous		Malédiction d'Ebisu		Malus de -1g1 aux jets de compétences	



	obtenez +1g1 aux jets de Kenjutsu		sociales envers les samourais
Risque-tout	En dépensant 1 point de Vide pour améliorer un jet d'Athlétisme, vous obtenez un bonus de +3g1	Brebis galeuse	Votre famille a coupé les ponts avec vous. Vous ne pouvez plus progresser dans leur école.
Quelconque	Pour vous reconnaître dans la foule, un adversaire verra son niveau de difficulté augmenté de +10	Oublié de la sincérité	Pour chaque jet de Sincérité, vous devez déclarer une Augmentation sans effet, sans quoi il échouera.
Technique		Effet	
La volonté du peuple		Quand vous dépensez un point de vide pour augmenter un jet de +1g1, vous ajoutez également la valeur de votre Honneur au résultat total du jet.	
Enquête rang 5		Si le joueur retente un jet d'Enquête (fouille) / Perception suite à un échec, la difficulté n'est pas augmentée	
Lance rang 3		Durant une escarmouche, l'utilisation de la lance passe outre 3 points de Réduction de l'adversaire surpris	
Défense rang 5		Si le joueur adopte la posture Défense ou Esquive, il gagne +3 de niveau d'armure	
Equipement	Dégâts / Réduction	Bonus	Note
Armure légère	Réduction 3	Bonus d'armure : +5	Difficulté +5 aux jets d'athlétisme et de discrétion
Vêtements robustes	Réduction 0	/	/
Katana	Dégâts : 7g2	Dépenser 1 point de Vide permet d'augmenter les dégâts de 1g1	
Wakizashi	Dégâts : 6g2	Peut être projeté à 6m maximum	
Tanto	Dégâts : 4g1	/	/



Yari	Dégâts 5g2	Peut être lancée sur 9m pour une valeur de dégâts de 1g2	Portée 4m
Nécessaire de voyage	/	/	/