

La Folie de Tenkai

Présentation du Scénario :

Ce scénario a été conçu pour répondre au concours lancé par le CJDRU à l'occasion de sa convention Montagne de Jeux 2019, dont les contraintes sont les suivantes :

* forme :

- le scénario doit faire 30 000 à 50 000 signes, **ici 38 57 signes**.
- les annexes sont facultatives.
- il doit permettre de faire une partie de jeu de rôle de 4 à 6h,
- il doit proposer au moins 4 personnages joueurs pré-tirés. Ici **5 PJs** sont proposés.
- il doit se baser sur un jeu professionnel (préciser le jeu et sa version). Ici Shayô, 2015.

*fond :

- il doit s'inscrire dans le thème de la convention Montagne de Jeux 2019 : "**l'Homme et la machine**" : Ici la Machine est présent sous deux points, celles construite par l'Homme pour aider et celle naissant de la civilisation, la politique, avec son fonctionnement et ses mécanismes.
- Contrainte scénaristique imposée : **Twist plot = un renversement de situation** : Ici le scénario début par un simple problème de village, pour découvrir un complot politique qui leurs permettra peut-être de sauver leurs vies et celle de leurs familles d'une mort certaine.
- Utiliser 2 des 5 images proposées comme soit comme source d'inspiration scénaristiques, soit comme aide de jeux, d'une manière ou d'une autre.

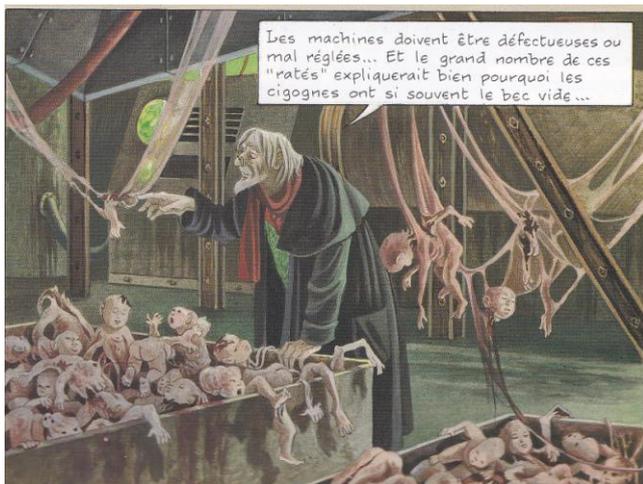
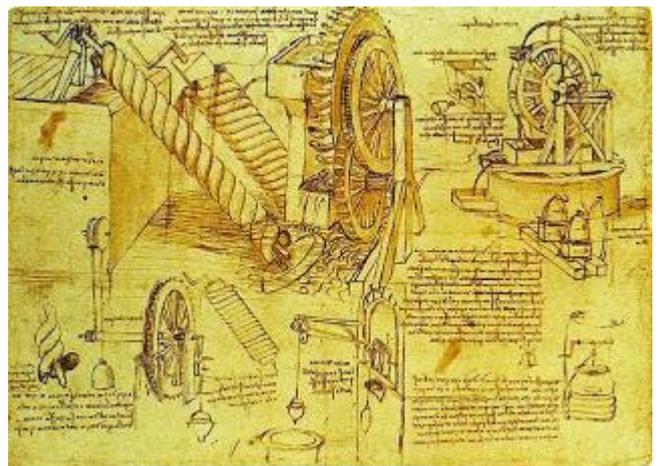


Image sélectionnée pour déclencher l'aventure, un problème de naissance dans le village, et les personnages joueurs sont directement impactés par ce problème.



Sélectionnée comme inspiration pour les machines utilisées pour aider l'Homme à améliorer son quotidien



Synopsis

Dans une zone géographique sous la direction d'un puissant groupe yakuza, les personnages des joueurs sont des habitants d'un village tranquille. Les naissances de l'année sont considérées avec horreur et inquiétude car les enfants étaient marqués de mutations et donc éliminés. Plusieurs indices, ignorés jusqu'à présent, montrent que les habitants ne sont pas responsables des malheurs qui s'abattent sur eux.

Menacés d'exil et possiblement de mise-à-mort, les personnages devront démontrer que les mutations viennent de facteurs extérieurs et remonter jusqu'à la source du problème. Au cours de l'aventure, ils découvriront les rouages de l'organisation yakuza qui les dirige, et qu'un grain de sable peut ruiner une machine bien huilée.

Introduction

“Tout le village de Sugisawa était rassemblé impatient devant une maison des Tanifugi, d'où s'élèvent les cris de l'enfantement. Discussions anxieuses et commentaires inquiets fusent au milieu du groupe. Comment sera le bébé, sera-t'il en forme et sain ou bien s'agira-t-il encore un honteux mutant ?

Un peu à l'écart des villageois se tient un plus petit groupe de quatre couples. L'une des femmes porte un nourrisson faible et malade contre sa poitrine. Argumentant entre eux, ils lancent régulièrement des regards inquiets et méfiants vers la maison et le reste du village.

Les derniers cris de l'épouse Tanifugi s'élèvent suivis par celui du nouveau-né, perçant le brouhaha des discussions et un silence pesant s'abat sur les habitants. Peu après de terribles lamentations éclatent et la chamane du village, ainsi que le prêtre du village voisin, ressortent de la maison.

Leurs visages graves et les supplications venant de l'habitation sont suffisant pour donner les réponses aux questions des villageois, l'enfant est impur et doit être purifié avant d'être détruit. Dans l'ombre des deux mahotsukaï, apparaît la miko transportant dans les bras le bébé braillard qui ne vivra que quelques heures. Tandis que le trio s'éloigne pour faire leurs sombres tâches, les villageois entrent dans d'âpres argumentations.

Le village est-il maudit? Ont-ils mis les kamis en colère? Que doivent-ils faire des parents qui ont généré de telles monstruosité? Les exiler ? Pourquoi pas, mais ça n'effacera pas la souillure qu'ils ont apporté au village ! Ce qu'il s'est passé doit rester dans le village ! Oui, si les voisins l'apprennent le village finira réduit en cendres et nous aussi!”

C'est dans cette ambiance tendue que le chef du village Murasawa Kyosuke annonce une réunion de crise le soir venu pour discuter de l'avenir du village. Il conseille à chacun de réfléchir à son avenir et sa place parmi les villageois.

Comment impliquer les personnages

Cette histoire est prévue pour les personnages proposés en annexe car ils appartiennent au village et sont directement touchés par le problème.

Pour des personnages venant d'un autre village, voici quelques idées.

Le village des personnages se trouve en aval du village de Sugisawa et souffre également de problèmes de mutations, et le chef du village les envoie découvrir l'origine du problème.

Des hommes du village, probablement des marchands, des artisans ou des gardes, sont revenus malades, ou sont morts, après un séjour au village de Sugisawa. Les personnages devront découvrir ce qui se trame et obtenir des réparations pour les pertes subies.

Personnages importants:

Shirogami Ryuji

Kumicho (Chef) du Shirogami-Gumi, 3ème génération d'*Oyabo*, c'est un homme d'une cinquantaine d'années, tranquille mais à la poigne de fer. S'il respecte la puissance du *Temnô*, il n'aime pas ses vues sur les mutants et préfère rester libre de ses actions. De grande taille, un corps musclé et entretenu trahi sa carrière dans les armes. Shirogami Ryuji, ne plaisante pas sur les questions de mutants, mais il sait être conciliant et récompenser ceux qui le méritent.

Conseil d'interprétation: Il possède une voix basse et un physique impressionnant dont il sait jouer. Il se montre autoritaire, voir implacable mais s'efforce de rester juste.



Sawada Shin

Wakagashira (Héritier) du *Gumi*, il a été recueilli à la mort de ses parents par Ryuji. C'est un jeune homme ambitieux mais travailleur, qui possède une farouche volonté de protéger son père adoptif, et ses intérêts. A vingt et un ans, il a belle allure avec une carrure puissante et souple. Combattant émérite, c'est également un fin diplomate qui sait diriger son petit monde là où les intérêts du *Gumi* seront le plus profitable.

Conseil d'interprétation: Observateur, il n'hésite pas à promettre protection ou argent pour obtenir ce dont il a besoin. Sa voix de baryton, lui donne un air tranquille mais la fougue de la jeunesse ressort lorsqu'il s'impatiente.

Tenkai Tokage

Sous-lieutenant d'Oshima Kyotaro, il dirige et gère la ville de Kurohime-Chô. Il a l'air sympathique mais rapidement on peut distinguer dans son regard sa fourberie et son avidité: tout est une marchandise, il suffit de trouver un acquéreur. En milieu de la trentaine, de taille moyenne, ce n'est pas un combattant en puissance, et il préfère entourlouper ses ennemis que de les affronter de face. Maintenant que sa petite machination fonctionne bien, il prend des risques mais se croit toujours à l'abri d'être révélé.

Conseil d'interprétation: Il possède une voix de ténor qu'il dissimule en parlant doucement ou en criant des ordres. Face à des accusations directes, il niera jusqu'au bout, même devant les preuves, pour lui ce qu'il fait est normal.

Chuu Jitsu:

Cet ancien samouraï possède une solide carrure, avec plusieurs cicatrices qui prouvent qu'il a survécu à de nombreuses batailles. C'est un homme simple dans la trentaine, actuellement tiraillé entre son honneur de samouraï et la dette qu'il a envers Tenkai pour "s'occuper" de sa famille. Il dirige le groupe de mutants comme s'il s'agissait de sa propre famille, avec courtoisie et discipline.

Conseil d'interprétation: Il possède une voix qui impose l'ordre mais avec une note sous-jacente de gentillesse. Il parle fort, est simple et direct dans ses propos.

Tachibana Keishi

Maître forgerons et mécanicien de Kurohime-Chô, il est le fournisseur principal de Tenkai en armes et matériaux. C'est lui l'auteur de la vis sans fin qu'utilise les mutants d'Otomi, toutes ses réalisations sont poinçonnées de sa marque. Petit homme robuste au dos voûté par le travail, il porte plusieurs marques de brûlures et de coupures. Il ne fait pas la distinction entre mutants et humains, pour lui tous des êtres vivants.

Conseil d'interprétation: d'un caractère bourru, il a tendance à marmonner dans la barbe, qu'il n'a pas. Il est protecteur envers sa famille, son travail et ses ouvriers, dans ces cas là il se battra avec ardeur.

Shirogami-Gumi:

L'organisation chevaleresque (*Ninkyô dantei*) de Shin-Nagano

Kumicho (Chef):

Shirogami Ryuji, dirige les yakuza de Shin-Nagano à Shin-Myoko.

Wakagashira (Héritier):

Sawada Shin, diplomate et inspecteur des terres du *Gumi*.

Shateigashira (Lieutenants):

Wakamaru Kôzô, dirige la ville de Chikuma-Chô et ses alentours.

Oshima Kyotaro, dirige la ville d'Iiyama-Chô et ses alentours, dont Kurohime-Chô.

Kurogami Ayame, alliée du *Kumicho*, elle dirige Shin-Myoko et plusieurs villes.

Ninkyôdo

ou le code d'honneur de l'organisation

Tu ne voleras pas l'organisation

Tu respecteras les humains purs

Tu ne te drogueras pas

Tu devras obéissance à ton supérieur

Tu accepteras de mourir pour ton chef

Tu ne devras parler à personne de l'organisation

(Le *Gumi*)

Tu tueras toutes sources de souillures



Les dessous de l'histoire:

Tenkai Tokage, sous-lieutenant d'Oshima Kyotaro, est en charge de la ville de Kurohime, il y fait régner l'ordre et la terreur, collecte les taxes pour le *Gumi* et les envoie à Shin-Nagano.

Tenkai n'est pas originaire de Shin-Nagano et de ses alentours. Arrivé dans la région en compagnie de ses parents maintenant décédés, il a grandi dans un village autonome où les mutants étaient une force de travail autant que les autres. Fils d'un marchand et d'une mécanicienne, il a beaucoup voyagé et vu de nombreux systèmes de gestion, et d'exploitations des êtres vivants.

A la mort de ses parents à Shin-Nagano, il est entré au service de *Shirogami-Gumi* afin de survivre. Il n'adhère à aucun des principes du groupe mais a su rentrer dans les rangs et s'élever dans la hiérarchie grâce à ses capacités de négociations et d'organisation.

Cela fait maintenant quelques années qu'il gère la ville de Kurohime-Chô et il a assuré sa position à l'aide de quelques accidents bien opportuns. Ses capacités de gestion lui ont permis d'améliorer la ville et la vie de ses habitants.

Depuis un peu plus d'un an, il travaille à s'émanciper du *Shirogami-Gumi* et cherche à travailler sans patron. Mais pour cela il a besoin de fonds et d'hommes. La main d'œuvre coûte cher, sauf si on exploite des individus qui n'existent pas, comme des mutants censés être morts.

Après avoir en avoir épargné plusieurs aux capacités utiles, il les a envoyé chercher des ressources, notamment des sources de métaux. Pour l'un des groupes, après quelques exploitations dans les forêts et montagnes alentours, leurs migrations les ont amenés au lac d'Otomi en amont de la rivière Seki, qui est utilisé par le village de Sugisawa.

Le lac d'Otomi contient des vases ayant accumulés des déchets divers et variés, comme des objets métalliques, contenant parfois des produits toxiques ou nocifs. La présence de Sang de Namazu, de manière diluée et totalement invisible à l'œil nu, ajoute des effets inconnus et aléatoires sur les êtres vivants alentours. Ces

éléments étaient prisonniers des boues et inoffensifs jusqu'à maintenant.

Mais les mutants en remuant les boues pour trier les éléments intéressants, libèrent les éléments dangereux dans les eaux de la rivière, ce qui contamine les poissons, les animaux et les habitants de Sugisawa, et des villages en aval.

Tenkai Tokage, a maintenant accumulé un joli butin ainsi qu'un bon nombre de partisans. Mais il sait qu'il ne fait pas le poids face au *Shirogami-Gumi* dans sa totalité. Pour contourner le problème, il compte créer des dissensions entre les branches, notamment avec Kurogami Ayame, de Shin-Myoko.

Pour cela, il compte faire assassiner le Wakagashira et faire accuser l'alliée du *Kumicho*. Il a placé plusieurs agents dans les villes des autres lieutenants pour faire circuler des rumeurs de rébellions et de révoltes à travers le *Gumi*.

Du côté de Shin-Myoko, ses hommes doivent miner l'influence du *Kumicho*, en accentuant ses faiblesses, ses erreurs, et en mentant sur son mépris pour Kurogami Ayame.

Tenkai Tokage sait que ce travail de sape prendra du temps, mais il pense avoir le temps et que rien ne peut mettre à jour ses machinations.

En attendant que les conflits entre les branches du *Gumi* se déclarent, il occupe son temps libre à la création d'une machine pour percer avec force les murs des autres villes et villages. Basé sur des planches d'images d'un brave samouraï se battant contre d'étranges tortues humaines, il est entrain de reconstruire le véhicule qui permet visiblement de traverser les murs et il l'espère la terre.

Malheureusement pour Tenkai, il n'a pas été aussi discret qu'il le pense. Plusieurs personnes au sein de la ville, dévoués au *Kumicho*, ont flairés l'arnaque et lui mit la puce à l'oreille. Plusieurs espions de *Shirogami Ryuki*, ont récupéré suffisamment d'informations sur Tenkai, ses mutants et la recrudescence de mutants le long de la rivière Seki, pour faire agir le *Kumicho*.





A- Mettre la main dans l'engrenage...

1 - La Malédiction de Sugisawa

Les polluants venant de l'amont de la rivière provoque maladies et mutations parmi les êtres vivants du village: les animaux, les plantes et les humains.

Jusqu'à présent les changements étaient invisibles sauf chez les nouveau-nés car plus sensibles, mais si les joueurs cherchent bien plusieurs traces indiquent la présence de pollution.

Le long de la rivière Saki, les plantes ont pris des couleurs étranges, les poissons vivants ont mutés et plusieurs cadavres de poissons se sont accumulés dans les eaux stagnantes près du bâtiment de la Turbine.

Un gamin parti à la pêche revient en annonçant des poissons morts. Le soir à la réunion, les pêcheurs se plaignent de leurs prises étranges

Dans les rizières, certains pieds de riz ou de soja ont fané tandis que d'autres sont étrangement vivaces et colorés. L'eau présente à certains endroits une couleur irisée. Les cultivateurs iront se plaindre le soir de l'étrangeté des récoltes à venir, auprès du chef du village.

Les animaux ont un comportement étrange, agressif ou au contraire apathique, et des signes de maladies, nécroses, fourrures tombantes.

Dans l'après-midi l'attaque d'un sanglier fou de douleur sur la palissade.

Sanglier Mutant

Esprit 1, Volonté 3, Présence 1

Instinct 3

Force 4, Agilité 1, Vigueur 3

Action : 2 REA : 4

Vie 15 (4/4/3/2/2)

Compétences : Griffes 3, Mordre 3, Vigilance 3.

Armes : Charge (4D+3)

Armure : Poils épais (SD6/2)

Pouvoir : **Insensible à la douleur**, ne pas tenir compte des malus dus à l'état de santé.

Le chef du Village, Murasawa Kyosuke, si personne ne se penche sur le problème, enverra une équipe de "chercheurs" explorer les environs à la recherche de réponses, il désigne les joueurs pour les occuper et s'en débarrasser, sans espoir d'obtenir des informations utiles.

2 - L'industrie du lac d'Otomi

Le groupe d'Otomi rassemble une vingtaine d'individus, qui ont construits quelques bâtiments près du lac: une forge, un abri près des berges qui abrite la forge et l'une des extrémités d'une vis sans fin, l'autre étant plongée dans le lac, un bâtiment commun, une demi-douzaine d'habitations, un poulailler et un enclos avec quelques brebis et quelques chèvres.

Au fond du lac, fait de rouages, de dents et de tubes permet de décocher les sédiments et de les faire remonter le long de la vis sans fin.

Le matériel de forge et la vis sans fin utilisés par les mutants ont été fournis par Tenkai et plusieurs éléments sont identifiables par la marque du forgeron de Kurohime-Chô, Tachibana Keichi, ainsi que l'emblème personnel de Tenkai.

Les mutants savent que le village de Sugisawa et tout près, à une demi-journée de marche, et ils ont reçu l'ordre formel de rester loin du village et de ne pas entrer en contact avec les habitants, sous peine de voir leurs familles tuées en représailles.

Tous ont développé leurs mutations sur le tard, une fois l'âge adulte atteint, et tous sont honteux d'avoir apporté le déshonneur dans leurs maisons. Ils se considèrent comme des monstres et pensent qu'ils auraient dû mourir, pour laver l'affront. Mais Monsieur Tenkai leur a montré une autre voie, une manière d'aider leurs familles et de rester dans la lumière.

Bien sûr il s'agit d'un mensonge de la part de Tenkai, les fruits des ventes des lingots de métaux vont dans ses poches et pas dans celles des familles des mutants, surtout que celles-ci les croient morts.

Même s'ils n'ont pas grand chose, ils ont bon cœur et des âmes vertueuses, c'est pourquoi lorsque l'un d'eux a entendu les cris des nourrissons, elle n'a pas eu le courage de les laisser aux bêtes sauvages. Ils les ont recueillis et s'en occupent avec attentions, le dernier venant tout juste d'être récupéré.



Qu'ils remontent directement la rivière Saki, ou qu'ils explorent la forêt, ils finiront par tomber sur le village d'Otomi. Qu'ils approchent discrètement ou non, Mimi les a entendues venir de loin, et à sonner l'alarme pour regrouper les mutants et se préparer au pire.

Chuujiitsu, Chikara et Kasaï se sont installés sous l'abri de nettoyage des boues et font style de travailler tout en surveillant discrètement les environs. Tenzô, Saimin et Kizuki se sont cachés dans les bois près à intervenir si besoin.

Ils ont une attitude méfiante et répondront à tout signe d'hostilité par de l'agressivité, mais si les joueurs se montrent neutres ou amicaux, ils expliqueront la situation avec candeur. De toutes manières, ils se savent condamnés, si les joueurs ne les élimineront pas maintenant, Tenkai enverra des exterminateurs pour les punir d'avoir échoué à rester discrets après avoir éliminé leurs familles et le *Gumi* fera de même.

Les Mutants n'ont qu'une demande aux joueurs après leurs mises à mort rapide et sans douleur : qu'ils essayent de sauver leurs familles à Kurohime-Chô.

Parmi les mutants Chuujiitsu, Chikara, Kasaï et Tenzô se battent pour défendre leurs vies et protéger leur anonymat, avec le soutien de Saimin et de Kizuki. Les autres resteront à l'abri dans la maison commune et se laisseront abattre sans résistance.

Les mutants du lac d'Otomi

Chuujiitsu: chef du petit groupe, ancien samouraï, son corps est extrêmement flexible et il peut se contorsionner dans tous les sens.

Chikara: déjà fort avant sa mutation, maintenant ses muscles énormes montrent toute sa puissance, il fait les livraisons de métaux à Kurohime-Chô.

Mimi: femme ayant une excellente ouïe, c'est elle qui a entendu les nourrissons, elle sert de sentinelle, elle possède des oreilles de chien.

Taka: Femme ayant la capacité de distinguer les métaux, même à travers d'autres éléments, elle a des yeux très étranges: très grands, avec des pupilles de couleurs et formes non-humaines. Elle

peut également distinguer les particules de Namazu sans pouvoir les identifier.

Kasaï: Jeune homme pouvant créer des flammes plus ou moins puissantes, sa pilosité est d'un bleu variable pouvant tirer sur le violet, rouge.

Tenzô: ancien forgeron, sa peau est maintenant recouverte d'étranges plaques qui le rendent insensible à la chaleur. Ancien apprenti de Tachibana Keichi.

Saimin: l'un des plus jeunes du groupe, il peut hypnotiser les animaux, sa tête est légèrement enflée par rapport à la moyenne

Kizuki: Jeune femme pouvant manipuler le bois, elle a construit les bâtiments du village, sa mutation est à peine visible.

Chuujiitsu

**Esprit 2, Volonté 3, Présence 2
Instinct 2**

Force 4, Agilité 3, Vigueur 3

Action : 3 REA : 5 Ki : 14

Vie 15 (4/4/3/2/2)

Compétences : Vigilance 3(+), Armes Longues 3 (R), Armes courtes 3(0), Méditation 2, Athlétisme 2, Force d'Âme 2, Etiquette 2, Intimidation 2, Esquive 2, Calligraphie 1.

Armes : Katana (4D+4/11), Wakisashi (3D+3/7)

Armure : Armure légère (SD5/3)

Manceuvres : Heurt, Coup double*, Contre-attaque*, Sonner, Dégainer

Pouvoirs : Aura Féline 2, Insensible à la douleur.

Les mutants

**Esprit 2, Volonté 2, Présence 2
Instinct 2**

Force 2, Agilité 3, Vigueur 3

Action : 2 REA : 5 Vie 13 (4/3/2/2/2)

Compétences : Armes courtes 3 (R), Survie (+), Esquive 2, Bagarre 2, Forge 2, Baratin 2, Empathie 1, Premier soins 1, artisanat 1.

Armes : Poignard (2D+2/7) ou Sai (2D+1/8).

Armure : Vêtements épais (SD4/0)

Pouvoirs : Chaque mutant a un pouvoir différent.

Chikara : Force de 5

Mimi : Entendre de loin

Taka : Voir à travers le minéral

Kasaï : Souffle de feu

Tenzô : Protection contre le feu

Saimin : Attraction des Animaux

Kizuku : Mur de Daimyôjin



Une dizaine d'autres mutants travaillent à la forge ou à nettoyer les boues, leurs mutations sont des couleurs anormales pour des humains, sans pouvoir utile.

3 - L'embuscade sur la route

Le *Wakagashira* (Héritier) du *Shirogami-Gumi*, Sawada Shin, est en tournée sur les terres du *Kumicho*, son père. Il vient de passer quelques jours à Kurohime-Chô, à contrôler les taxes, la population, et les membres du *Gumi*. Satisfait de son inspection, il a repris la route incognito en direction de Myoko en compagnie d'un escorte de petit-frères dévoués.

Sawada Shin, est un jeune homme ambitieux mais travailleur, qui a été recueillis par Ryuji à la mort de ses parents, des amis de du *Kumicho*, il ya maintenant une dizaine d'années.

Il est totalement dévoué envers son père adoptif Ryuji, et s'entend parfaitement avec la fille de celui-ci Michiyo, sa "sœur" ainée de 10 ans. Il est également apprécié par la majorité des membres gradés du *Gumi* pour son efficacité, sa droiture et son amour du groupe.

Tenkai Tokage, après avoir lécher les bottes de Sawada, a menti à un groupe de petits-frères : un imposteur venait de se faire passer pour le *Wakagashira* et doit être punis.

Utilisant une lettre factice, avec le sceau forgé de Shirogami Ruyji, en provenance de Shin-Nagano, il leurs a ordonné d'éliminer l'imposteur. Ne sachant pas lire, les jeunes ont simplement reconnus le sceau du *Kumicho*, et l'ont pris pour argent comptant.

C'est ainsi que les joueurs, en arrivant à l'embranchement de la route de Shin-Nagano à Myoko par Kurohime-Chô, vont tomber sur le combat épique de Sawada Shin pour sa vie.

A leur arrivée, la garde du *Wakagashira* a été décimée, et celui-ci est en mauvaise posture. Blessé, épuisé, il est sur le point de succomber aux derniers des attaquants en vie.

Si les personnages ne sont pas tentés d'aider l'Héritier, celui-ci cherchera à les appâter avec son statut et son argent. Si malgré tout il venait à succomber, les petits-frères repartiront sans faire cas de leur présence, mais rapporterons la présence de témoins et leurs descriptions à Tenkai.

Les petits-frères se battent jusqu'à la mort, cherchant en priorité à éliminer Sawada, si les personnages cherchent à les capturer, ils préféreront la mort au déshonneur de l'échec.

Sawada Shin porte ostentatoirement l'emblème du *Gumi*, ses vêtements et ses armes d'excellente qualité montrent sa richesse et son grade au sein de l'organisation.

Les petits-frères sont tatoués d'un dragon montrant leurs appartenance au *Gumi*, et ils ont la lettre que leur a fourni Tenkai, Sawada pense reconnaître l'écriture mais ne peut pas confirmer de qui il s'agit, il peut cependant affirmer que le sceau utilisé est un faux.

Une fois les adversaires achevés et Sawada remis sur pieds. Il ordonnera des présentations et raisons de leur voyage. Si les joueurs sont réticents à donner la vérité, il utilisera les meilleurs arguments possibles. Que ce soit son statut et son pouvoir au sein du *Gumi*, ou un mensonge sur son dégoût du massacre systématique des mutants. Il tentera de déceler tout mensonges, mais ne dira rien si tel est le cas.

S'il obtient la vérité, il sera insistant sur la nécessité de protéger l'ensemble de la population d'un éventuel traître au sein de l'organisation.

SAWADA Shin

Esprit 2, Volonté 3, Présence 2
Instinct 3

Force 3, Agilité 3, Vigueur 3

Action : 3 **REA : 5** **Ki : 14 0**
Vie 15 (4/4/3/2/2) 7

Compétences : Aplomb 3(+), Armes Longues 3 (R), Persuasion 3(0), Esquive 2, Force d'âme 2, Vigilance 2, Empathie 2, Méditation 2, Bluff 2, Calligraphie 1.

Armes : Katana (4D+4/11)

Armure : Cuir léger enchanté (SD6/3)

Manceuvres : Atemi, Mise à distance, Contre-attaque.

Petits-Freres (1/personnage)

Esprit 2, Volonté 2, Présence 2
Instinct 2

Force 2, Agilité 3, Vigueur 3

Action : 3 **REA : 5** **Vie 13 (4/3/2/2/2)**

Compétences : Aplomb 1, Armes Longues 3 (+), Esquive 2, Force d'âme 1, Vigilance 2, Bagarre 2,.

Armes : Ninjato (4D+4/9)

Armure : Cuir léger (SD5/2)

Manceuvres : Atemi, Mise à distance, désengagement



Il promettra avec un dégoût, plus ou moins caché, de ne pas attaquer le village de Sugisawa et de laisser le temps aux mutants du lac d'Otomi de fuir. Seulement si les joueurs lui ramènent des preuves de l'implication de Tenkai Tokage et de sa trahison.

Les joueurs n'ont que quelques jours pour trouver les preuves demandées. Sawada va aller chercher le *Kumicho* pour régler cette affaire, mais sans preuves sa tête risque de tomber et la leur également.

Ce qu'il ne dit pas c'est que sans preuves, ils seront désignés coupables de l'attaque sur sa personne, de complots avec les mutants et condamnés à mort, tout comme leur(s) village(s).

Pour les aider à entrer en contact avec Tenkai, il leur laisse son manteau, celui-ci est suffisamment caractéristique pour servir comme preuve de sa "mort" auprès du *Shateigashira* de Kurohime-Chô. Lui-même compte utiliser les vêtements de ses assaillants, pour traverser discrètement le territoire de Tenkai, et retourner à Shin-Nagano.

Arrivés en ville, il leur faudra passer au bureau du Gumi déposer le témoignage de la mort d'un haut personnage et laisser le manteau. Il est important que les personnages n'indiquent pas qu'ils connaissent l'identité du mort, cela mettrait la puce à l'oreille de Tenkai

B - ... Des machinations politiques

Kurohime-Chô, est une ville reprenant une partie de l'ancienne ville nichée au cœur de la vallée près du lac de Nojiri. Les vestiges ont depuis longtemps nettoyés et recyclés, ne laissant derrière eux que des fondations laissées à l'état sauvage. Depuis la ville s'occupe d'entretenir une vallée herbue et agricole afin de prévoir tous dangers provenant des forêts alentour.

Les marchandises et experts de la ville:

A l'extérieur en plus d'exploiter la forêt et le lac.
Exploitations: cochons et moutons fournissant viande, des peaux à tanner, et de la laine. Tannerie (13)
Rizières et champs: riz, lin, sarrasin, sésame, wasabi, légumes, mûriers (fruits et de la soie), herbes médicinales et aromatiques
Dans la ville: Garnison, Temple, Auberge, Ochaya, Grenier (3), Entrepôt, Forgerons, Mécanicien, Librairie, Tailleur, Maçon, Vendeur d'Artefacts Anciens.

Constituée de plus de mille habitants, elle est entourée d'un mur d'enceinte fortifié, avec chemin de rondes et postes de garde. Kurohime-Chô est bourdonnante d'activité, de nombreux produits y sont fabriqués et servent à rendre la vie plus facile.

Sur la place centrale, on trouve les bureaux du *Gumi*, ainsi que de nombreux étals sous les halles couvertes (2), les rumeurs vont bon train sur la présence de mutant en ville et le travail du *Gumi* pour les dénicher, et sur des changements dans les logements: certaines familles ont été exilés parait-il et de nouvelles têtes vadrouilles en ville.

Des lieux et des informations intéressants

L'auberge Obon Nabé (7), est tenue par, Akita Maki, qui est une femme enjouée et bonne enfant. Pipelette et reine des commérages, elle aime savoir ce qui se passe en ville et avoir des nouvelles des alentours. Après avoir salué et servi les personnages, elle cherchera à savoir d'où ils viennent et pourquoi.

A moins qu'ils ne se montrent froids et hostiles, elle pourra leur dire qu'il y a eut beaucoup de mouvement dans la population cette dernière année.

- Plusieurs familles se sont vu exiler en dehors des murs de la ville après des rumeurs de mutations. Les habitations ne sont pas restées longtemps inhabitées.
- La majorité des nouveaux arrivants ont parlé d'une rencontre décisive avec Tenkai, qui les a convaincus de venir s'installer ici.

La garnison (6) héberge une cinquantaine d'hommes d'armes, prêt à défendre la ville et les alentours. Les hommes y sont revêches, peu bavard mais intègres et ils suivent le *Ninkyôdo*. Quelques fidèles de Tenkai font partie des rangs et pourront remarquer les questions des personnages. Cependant le commandant, Togawa Tokihiko, est un homme droit et strict, qui avec de solides preuves pourra aider à capturer ou éliminer les dissidents.

Yamanoi Yasukiyo, est un homme vieillissant, qui tient une petite boutique (8) dans laquelle on peut trouver un amas de livres et documents divers et variés qui ont été rassemblés par la famille Yamanoi depuis plusieurs générations.



Ils sont consultables, mais attention à ne pas les abimer ou chercher à les emprunter ou acheter sans la permission de son propriétaire. Bien sur les prix de vente sont exorbitants.

- Tenkai y a acheté deux volumes : l'un sur la mécanique des véhicules, l'autre ouvrage de loisirs avec d'immondes tortues.

Chez Kuroki (12), curiosités et étrangetés, est une boutique d'artefacts anciens, Sakumi, la tenancière, a une histoire et une utilisation pour chaque objet, bien souvent inventée. Les objets « courants » et reconnus sont à disposition de tous mais pour les objets plus exotiques, une explication sur l'intérêt porté a plus de valeur pour elle qu'autre chose.

- Tenkai s'est procuré plusieurs objets chez Kuroki, qu'il a payé le prix fort car il n'a pas voulu expliquer à Sakumi ce qu'il comptait en faire.
- Il s'agit surtout de pièces de mécanique, voir potentiellement électrique, mais comme il s'agissait de morceaux, elle n'a pas pu en déterminer l'usage.

Le Pavillon des Fleurs (17) est un Ochaya, une maison de thé, où officie Yoriko, la geisha préférée de Tenkai. Yoriko étant l'artiste la plus demandée du Pavillon, la rencontrer ne sera pas facile sans un coup de main de Tachibana Keichi qui a dû accompagner le sous-lieutenant plus d'une fois et a ses entrées au Pavillon. Yoriko ne sais pas grand-chose des projets de Tenkai sauf l'intérêt qu'il porte à sa personne.

- Elle a remarquée qu'il était plus présent avec de plus beaux cadeaux.
- Il lui a présenté de nouveaux patrons relativement aisés, qui n'étaient pas de la ville.

Il y a deux stands de nouilles et nourritures rapides dans la ville, on les trouve le plus souvent, à midi et le soir, au nord-ouest et au Sud-est de la ville. Travaillant par deux, Nami, Hachi, Testu et Yankumi, servent ramen, takoyaki, dango et autres, aux travailleurs pressés ou aux passants affamés.

Ce sont également des espions travaillant pour le *Kumicho*, et ils ont beaucoup d'informations concernant ce qu'il se passe à travers la ville. Après avoir écouté ce que les personnages savent, ils pourront leur indiquer une piste non exploitée ou oubliée. Après tous les personnages ne sont pas les seuls à venir faire une pause chez eux.

1 - Trouver des témoins

Pour que le Kumicho accepte le témoignage d'une personne celle-ci doit être pure et habiter la ville de Kurohime. Plusieurs personnes seront prêtes à témoigner si les arguments sont convainquant, notamment l'absence de répercussions.

Les familles de mutants, des experts travaillant pour Tenkai, seront les principaux témoins potentiellement convaincants.

Bien sur poser toutes ces questions attirera l'attention des gens notamment celle des espions du Chef du *Gumi*, qui suivront de loin les personnages :

Les victimes de Tenkai

La famille du tailleur Aya Yorikatsu (9), vient de perdre l'un de leurs membres. La mère du tailleur, Hina, à cinquante ans passé a développée des mutations. La famille peut témoigner que Tenkai lui-même, avec ses gardes, s'en est chargé avant même qu'ils aient eut le temps de prévenir le *Gumi*. Il est venu "mettre à mort", sans douleurs, la mutante dans leur maison avec une potion de chez Bito, puis leur a ordonné de quitter les murs de la ville pour une mise-en-quarantaine.

- Ils doivent quitter les lieux le lendemain pour un bâtiment à l'extérieur des murs, et Aya Yorikatsu n'a plus le droit de travailler dans sa propre boutique.
- Tenkai a utilisé une potion de Bito Tadafusa, le rebouteux le plus connu de la ville, et le plus cher.

Les nouvelles habitations pour les familles en quarantaine, trois blocs (14) de bâtiments de bois à l'extérieur de la ville servent actuellement de logement à plus d'une centaine d'individus. Les gens y vivent comme ils peuvent mais la promiscuité et le manque d'argent fait que les tensions sont hautes entre les habitants.

Plusieurs familles sont depuis peu, chassées par Tenkai et ses hommes. Toutes ne comprennent pas pourquoi il les a mis en quarantaine, jusqu'à ce que les familles plus anciennes leurs explique qu'il y a des chances pour que d'autres mutants apparaissent, ce qui arrive, parfois.

- Tenkai garde un œil sur les familles ayant déjà eut des mutants pour les « éliminer » rapidement.
- Il utilise toujours en personne une potion de Bito Tadafuma, par la force si nécessaire.



Les instruments de Tenkai

Les maçons principaux sont de la famille Takayama (10), et gère les constructions de la ville. La famille Takayama a réaménagé la ville il y a plusieurs générations. Aujourd'hui l'héritière, Mata, peut informer les personnages que Tenkai a fait construire de nouvelles habitations hors des murs de la ville contrairement aux coutumes de sa famille et qu'elle n'en est pas fière mais elle a dû céder à la pression imposée par Tenkai.

Les premiers bâtiments remontent à un an environ, il en rajoute lorsqu'ils sont pleins. Elle en a construit trois jusqu'à maintenant et un quatrième va bientôt être nécessaire.

- C'est du travail bâclé mais elle a fait comme elle a pu pour répondre aux ordres de Tenkai. Tout ce qu'elle espère c'est qu'un incendie ne se déclenche pas car ils partiraient très rapidement en fumée et ses habitants avec.

L'herboristerie (11) est une petite boutique sombre sentant les épices et l'encens. Le rebouteux, Bito Tadafusa, est un petit homme courbé par les ans et la cueillette d'herbes et de baies. Le crane chauve et la moustache de poisson-chat, il pourrait être sympathique, s'il n'avait pas le regard mauvais comme une teigne et la langue acerbe d'une vipère. Sarcastique et avare, il n'en est pas moins le meilleur fabricant de concoctions de la ville, ce qui se remarque par ses fioles caractéristiques.

- Il fournit régulièrement Tenkai de grandes quantités de sédatifs, et parfois quelques poisons mais cette information n'est pas gratuite.
- Attention si Bito pense qu'il est plus avantageux de s'allier à Tenkai, il n'hésitera pas à retourner sa veste et à lui vendre les personnages.

Des artisans surmenés

Comme les ateliers travaillent beaucoup les métaux, les ouvriers sont au contact des produits corrompus. Ils ont également des ouvriers malades, fatigués ou ayant subi des mutations

- Tachibana se souvient de Tenzô, un bon apprenti qui a développé une insensibilité à la chaleur grâce à des plaques.
- L'un des mécaniciens vient de découvrir qu'il a développé une mutation, paniqué il s'est tourné vers Kujou. Celui-ci ne compte pas perdre l'un de ses meilleurs éléments, et a décidé de dissimuler la mutation.

- Chacun des ateliers a perdu au moins deux artisans à cause des mutations et de Tenkai.

Le forgeron Tachibana Keichi est un maître forgeron de renommée régionale, c'est dans son atelier (15) que sont fabriqués la majorité des sabres et armes du *Gumi*. Il travaille beaucoup en collaboration avec l'atelier du mécanicien (16), Kujou Oshime, ensemble, ils ont notamment inventé et créé les vis sans fin qui permettent une irrigation facilitée des rizières de la ville.

- Depuis un an et demi, Tachibana a produit plusieurs vis sans fin mais il ne sait pas où elles sont utilisées, certaines sont dans les champs, mais pas toutes.

Tachibana rencontre régulièrement Tenkai, vu qu'il s'agit du plus gros patron de l'atelier. Il peut difficilement refuser de l'accompagner au Pavillon des Fleurs alors que celui-ci vient de remplir son carnet de commande pour plusieurs semaines.

- Tachibana a ses entrées au Pavillon des Fleurs, et a plusieurs fois rencontré Yoriko, la meilleure geisha de la ville.
- Les commandes d'armes ne sont pas pour la garnison, vu que les hommes viennent eux même faire réparer leurs armes.

L'atelier de Tachibana travaille les métaux qui leurs sont apportés par les gars des entrepôts, parmi eux il en a un qui est le serviteur de Tenkai. Celui-ci fait la liaison entre le point de dépôt du groupe du lac d'Otomi et les artisans, il ment sur la provenance des biens. Il s'occupe également de récupérer une partie des armes et les répartit entre les entrepôts et le stock de Tenkai.

- Inaba Teruyasu, serviteur de Tenkai connaît les points de livraisons des trois groupes de mutants travaillant clandestinement.
- Il range une partie des commandes de Tenkai dans son stock (19).
- Il rapporte les quantités livrées à Tenkai, ce qui lui permet de tenir des comptes annexes.

2 - Trouver des preuves

Les témoignages sont une chose mais il faudra quelque chose de plus tangible pour le Kumicho, des métaux, de l'argent ou encore l'expertise de magiciens. Ce sont des choses que Tenkai ne pourra acheter ou influencer.



Des lettres incriminantes :

La lettre factice est la première preuve pouvant être obtenue, elle est écrite de la main de Tenkai, mais sans moyen de comparaison impossible de le savoir. Il faut donc trouver d'autres documents de sa main.

Le bureau de Tenkai se trouve dans le bâtiment de l'administration du *Shirogami-gumi* (1). Celui-ci qui sert de poste de garde, collecte de taxes, et de bureau des plaintes. Il y a toujours au moins deux personnes d'astreinte, gardant les lieux mais également prêtes à aider ceux qui le demandent. Le bâtiment sur trois étages contient des bureaux, des coffres, une armurerie et des cellules. Au troisième étage se trouve le bureau de Tenkai.

- Il a également compilé ses recettes annexes dans un livre de compte qui est caché sous le tatami du placard.

Le domicile de Tenkai se trouve près l'administration (18), et donne sur la place centrale de la ville. Il est difficile d'y rentrer discrètement car l'entrée est gardée nuit et jour par deux sentinelles dévouées au sous-lieutenant. Répartie sur deux étages ses appartements sont décorés avec ostentation, avec des objets de grandes qualités telles que des bijoux, des objets d'arts ou des armes. Trop pour un simple sous-lieutenant.

- Il est possible de trouver, en plus d'une somme rondelette, des lettres destinées à ses agents annonçant la mort de Sawada Shin et de lancer les opérations.
- Il y a également une carte grossière de la région avec les emplacements généraux de ses camps de mutants. Elle regroupe également les anciens emplacements.

Les analyses d'experts :

Le temple (3) est géré par un prêtre des Eveillés, Akishige Harada et d'une prêtresse de la Lumière, Hirano Matsuko. Les prêtres du temple peuvent étudier les malades, et les objets créés avec les métaux d'Otomi, ils pourront alors remarquer que l'origine et les symptômes sont les mêmes.

Ils pourront tenter de soigner ceux qui le demandent. Si l'un des personnages à l'idée de se faire ausculter, il aura l'affirmation qu'il est lui-même touché par la même maladie, comme tous les personnages.

- Ausculter plusieurs patients et arrivés à la conclusion que les objets faits à partir des métaux d'Otomi sont à l'origine de la maladie, prend du temps et peut alerter Tenkai et ses hommes, si c'est fait sans discrétion.

Les entrepôts (4) de la ville sont tenus d'une main de maître par Mibu Ichiro, cet homme austère ne plaisante pas avec les chiffres et les stocks. Il sait ce qui est stocké et d'où ça vient, ainsi que ce qui est requis et par qui. Il n'a pas connaissance de l'augmentation du travail des forgerons et mécaniciens, ni de mouvements parmi les stocks de métaux. Les mouvements d'armes et de métaux sont visiblement un marché parallèle qu'il est nécessaire de maîtriser et détruire avant que cela ne déstabilise l'économie de la ville.

- Mibu Ichiro n'a pas enregistré une augmentation des mouvements parmi les stocks de métaux et d'armes de la ville depuis plusieurs mois, malgré l'augmentation des recrues du *Gumi*.

Les deux ateliers, de forgerons Tachibana (15) et de mécaniciens Kujou (17), ont pu remarquer que depuis plusieurs mois, il y a deux qualités de métaux qui leurs sont actuellement livrés, la première est standard, tandis que la seconde, est de qualité légèrement inférieure.

- Une plus grande quantité de métaux livrée est de moins bonne qualité, il s'agit des métaux d'Otomi.
- Le carnet de commande des deux ateliers est plein, comme si le groupe se prépare à la guerre.

Le stock de Tenkai

On dit que Tenkai à son propre atelier (19) où il travaille à des projets personnels. Il s'agit d'un garage qu'il a fait aménager pour pouvoir construire son étrange machine, Brise-Mur. La machine est loin d'être achevée, elle est le mélange entre un reste de fourgon et une vis. On peut deviner son utilisation, à l'étrange nez en forme de perceuse de la chose.

Il a également dissimulé dans ce local sous une pile d'objets divers, une partie des armes produites par le forgeron, celles-ci n'ayant pas encore été attribuées, elles présentent les mêmes propriétés nocives que les métaux du lac d'Otomi.

Dans une armoire du garage, il stocke les sédatifs et poisons de Bito qu'il utilise pour "mettre à mort" les mutants.



Tenkai fait garder discrètement l'entrée de ce garage, plus pour être sûr que personne ne viennent fouiner et voler l'idée de sa machine que par peur que quelqu'un découvre son stock d'armes et de potions.

C - Finir l'affaire

Les personnages n'ont que trois jours pour trouver les preuves nécessaires, en effet le *Kumicho*, avait décidé de mettre fin aux agissements de Tenkai avant même l'attaque de son Héritier.

Celui-ci à eu le temps d'arriver à Shin-Nagano et de prévenir son père de l'attaque, de sa survie grâce aux personnages et du marché qu'il a conclu avec eux.

Si les personnages n'ont pas sauvé Sawada Shin, le *Kumicho* découvrira la mort de son Héritier, ainsi que l'implication des personnages, en arrivant à Kurohime-Chô.

Faire le travail personnellement

Les personnages peuvent décider de s'occuper de capturer eux-mêmes Tenkai, pour le livrer au *Kumicho*.

TENKAI Tokage

Esprit 3, Volonté 2, Présence 3

Instinct 2

Force 2, Agilité 3, Vigueur 2

Ki : 10 Action : 2 REA : 5

Vie 11 (3/3/2/2/1)

Compétences : Connaissance : Loi 3(0), Esquive 3(1), Armes longues 3 (R), Persuasion 3(1), Baratin 3(+), Intrigue.2, Aplomb 2, Force d'âme 2, Artisanat : mécanique 2, Discrétion 1, Vigilance 1, Larcin 1.

Arme : Katana (4D+4/11)

Armure : Armure légère (SD5/2)

Manceuvres : Feinte, Assommé, Contre-attaque

6 Petits-Freres (

Esprit 2, Volonté 2, Présence 2

Instinct 2

Force 2, Agilité 3, Vigueur 3

Action : 3 REA : 5 Vie 13 (4/3/2/2/2)

Compétences : Aplomb 1, Armes Longues 3 (+), Esquive 2, Force d'âme 1, Vigilance 2, Bagarre 2,.

Armes : Ninjato (4D+4/9)

Armure : Cuir léger (SD5/2)

Manceuvres : Atemi, Mise à distance, désengagement

Le sous-lieutenant n'est jamais seul dans ses déplacements, il est toujours accompagné d'une demi-douzaine de petits-frères qui lui sont dévoués.

A son domicile, seuls trois gardes lui tiennent compagnie à l'intérieur, mais à l'extérieur la garde est renforcée d'une dizaine d'hommes.

Lorsqu'il travaille sur Brise-Mur, seulement deux hommes l'aident sur ses travaux, les quatre autres restent en sentinelles à l'extérieur.

Il sera le plus vulnérable au Pavillon des Fleurs, ses hommes n'y ayant pas accès, mais le Pavillon fournit une protection à ses clients. Il faudra convaincre le gérant du bien-fondé de leurs actions et de l'aval du *Kumicho*.

Secourir les mutants

Les personnages peuvent avoir pris le parti des mutants utilisés par Tenkai et décidé de les libérer. Il faudra trouver les deux autres campements dans les montagnes, celui du Mont Takatsuma à l'ouest de la ville, l'autre au sud-ouest de Kurohime, près du Mont Ilzuna.

Ces deux campements sont moins importants que celui du lac d'Otomi, regroupant une dizaine d'individus chacun. Les deux groupes sont récents, à peine une année chacun, ils sont dirigés par les ouvriers de Tachibana et de Kujou.

Convaincre les mutants de s'enfuir ne sera pas une mince affaire. La majorité d'entre eux ne sont pas des combattants, et beaucoup n'avaient jamais quitté les alentours de Kurohime-Chô avant d'être confiné à l'exploitation.

La survie des groupes dépend totalement du bon vouloir de Tenkai, qui échange les métaux contre des vivres.

Avec la prise de contrôle du *Kumicho*, viendra également l'élimination de ces camps de travail. Le *Gumi* ne tolérera aucune incartade aux règles, la souillure doit être éliminée.

Laissez le Shirogami-Gumi terminer

Si les personnages décident que leur travail est de seulement récupérer les preuves des méfaits de Tenkai et de les fournir au *Kumicho*, ou s'ils n'ont pas été assez rapides.

Ils seront conviés avec insistance au Pavillon des Fleurs, dès l'arrivée de Shirogami



Ryuji à Kurohime-Chô. Celle-ci s'est faite dans la plus grande discrétion, et seul le personnel du Pavillon connaît l'importance de leur client.

Bien sûr tout refus de la part des personnages sera très mal vu et ne les aidera pas à plaider la cause de leurs villages.

Les personnages seront conduits, désarmés, dans une pièce vaste et luxueuse au centre de laquelle se trouve un bureau et le *Kumicho*, derrière lui, deux hommes armés le protègent et quatre autres se tiennent près de la porte et des deux fenêtres.

Shirogami Ryuki, attend un rapport net, précis et détaillé de ce que les personnages ont pu trouver. Cela lui permet de juger leur efficacité et leur honnêteté, après tout, il a déjà toutes les informations qu'ils vont lui donner.

Si les personnages, ont laissé mourir l'Héritier, l'attitude du *Kumicho* sera ferme et dure. Après tout, les rapports de Tenkai parlent de leur présence et de leur non interférence lors de l'assassinat de son fils.

Ils seront déclarés coupables de coalition avec les mutants et de la mort de son Héritier. Condamnés à mort après avoir vu la destruction du village de Sugisawa, un nid de mutants.

Après avoir écouté en silence ce que les personnages ont à leur dire, il les remerciera de leurs efforts et les invitera à prendre une collation et du saké avant de parler de leurs récompenses.

Chacun se verra apporté un plateau contenant quelques friandises et de l'alcool, le tout assaisonné d'un puissant somnifère.

Si les personnages y résistent (Vigueur/Force d'âme SD9) verront leurs actions devenir très difficiles (SD9) le temps que l'effet se dissipe, soit environ une heure, et auront bien du mal à ne pas se faire ligoter puis assommer par les hommes du *Kumicho*.

Le temps de l'inconscience les personnages vont subir un examen médical qui va révéler qu'ils sont tous plus ou moins marqués de mutations. Un test de Présence SD7 sans Ki pour que la mutation ne soit pas sur une zone visible, tel le visage et les mains, SD3 pour que le *Kumicho* ne mette pas à mort l'immonde mutant qui vient de souiller sa vue.

A leur réveil, s'ils se réveillent, Shirogami Ryuji, leur expliquera leur situation et leur avenir : quitter la région ou mourir. Il leur fournira

un laisser-passer qui leur permettra de survivre jusqu'à ce qu'ils aient quitté ses terres.

Ceux ayant 7 et plus au test de Présence, peuvent tenter de le persuader de les laisser retrouver leurs familles avant de partir. Si les personnages ont fait du bon travail ce ne sera pas trop difficile.

Le *Kumicho*, s'occupera de gérer le changement de pouvoir mais les personnages sont dans une situation des plus dangereuses, mutants et exilés. Comment vont-ils survivre ? Chercheront-ils vengeance ? Ceci est une autre histoire.



Annexes :

Le village de Sugisawa

Village de 287 habitants

Affiliation: Yakuza

Chef du Village: Murasawa Kyosuke

POP 6

VIG 3

DEF 4

POL 0

INF 1

NOU 12

SDN 6

SDM 1

RES 6

MAT 5

Options: Rivière, Moyenne Forêt, Montagne, Rizières, Abri, Petit rempart, Turbine, Tyran

Le village est grand et bien entretenu. Une atmosphère de travail organisé y règne normalement. La population est surtout composée de paysans et d'artisans, il fournit en riz et en soja la ville la plus près, Kurohime-Chô.

Le village est bordé de rizières, les champs sont bien entretenus mais on peut voir, ici et là, plusieurs pieds à la mauvaise mine, malade. Les rizières sont alimentées en eau grâce à une turbine remise en fonction le long de la rivière Saki. Autour des champs une forêt de conifères et de sapins, bloque la vue sur les monts enneigés.

La vie est tranquille, ennuyeuse d'après certains, mais avec la bonne grâce du seigneur Shirogami Ryuji, la région est protégée des bandits, des mutants et autres monstruosités. Bien sûr la population doit obéissance au seigneur sur la pureté de ses sujets et sur les taxes.

Grâce à la turbine sur la rivière Saki, le village produit suffisamment de riz et de soja pour payer l'importante taxe que demande la ville de Kurohime-Chô. Cette Turbine est entretenue par Yasujiro Keko, expert en Électricité et Iori Hogai, expert en Mécanique.

L'itako (chaman) Teppei Yumi de Sugisawa possède comme sorts: Détection de la Magie, Influence Magique, Amélioration du Savoir-faire, Touché Miséricordieux et Faire Fuir les Huit Poisons.

Pouvoir de Mutants :

Aura Féline 2 :

Caractéristique : Agi

Ki : 4

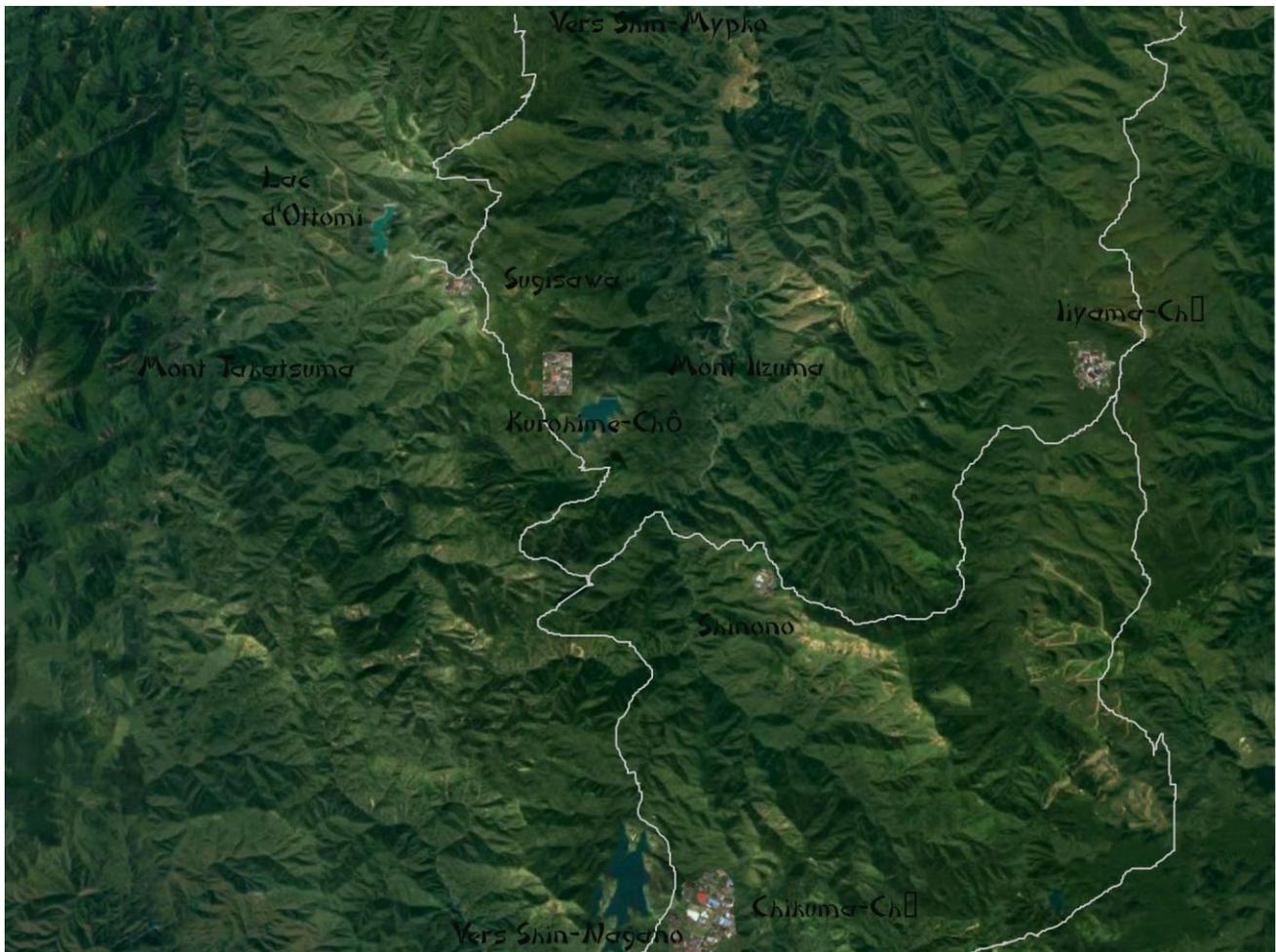
Cible : Chuujitsu

Durée : Vol x min Amélioration : Durée, Effet

Effet : Augmente l'Agilité et/ou une compétence physique de 1 (effet de KI: 2 = +2, 4=+3, 5=+4) Le nombre de Succès donne le nombre de point à répartir.

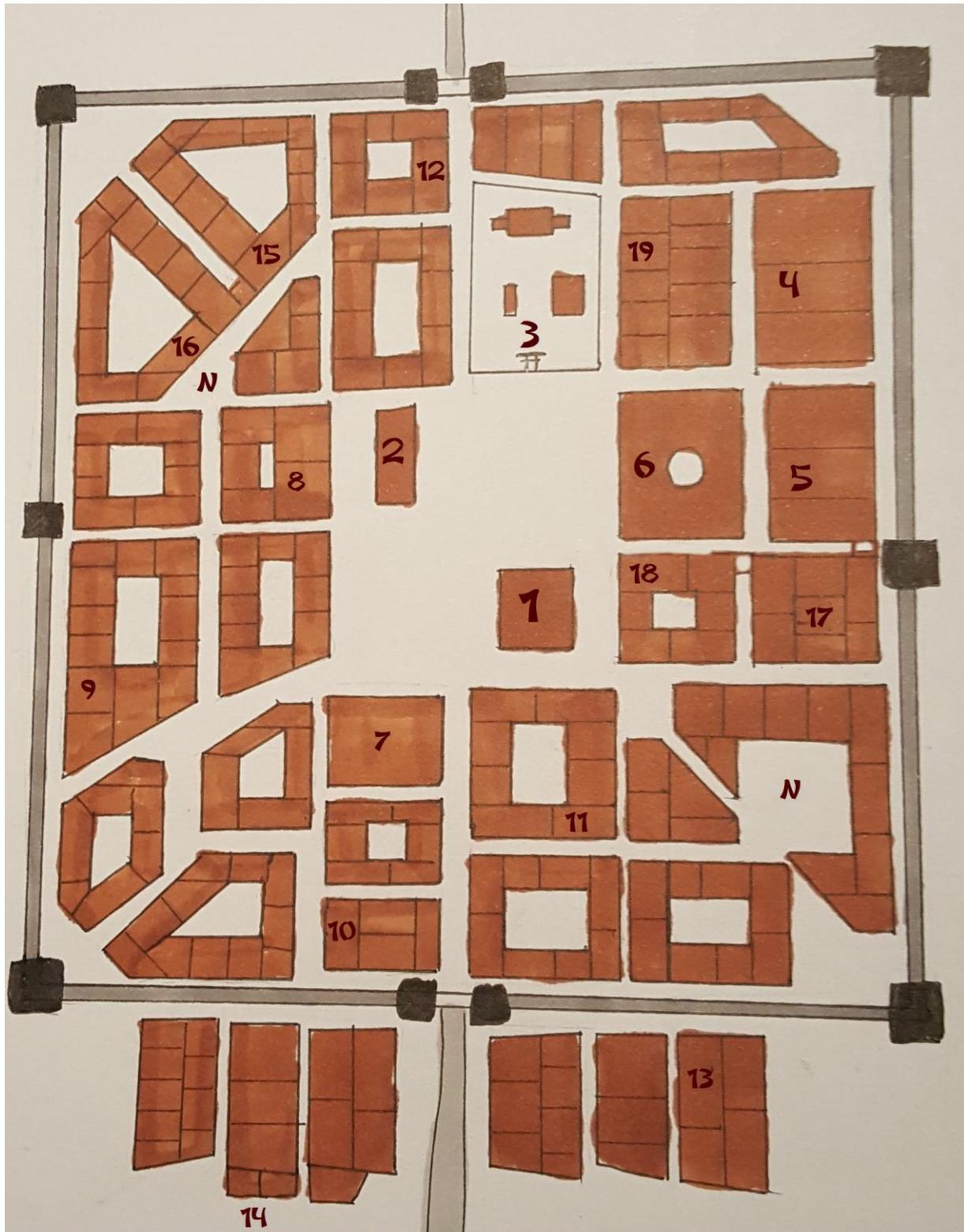


Carte de la région autour de Kurohime-Chô





Kurohime - Chô



1 – Administration du Shirogami-Gumi

2 – Halles Couvertes

3 – Temple

4 – Entrepôts

5 – Greniers

6 – Garnison

7 – Auberge Ôbon Nabe

8 – Librairie YAMANOI

9 – Famille AYA

10 – Maçon TAKAYAMA

11 – Rebouteux BITO

12 – Artefacts Ancien KUROKI

13 – Tanneries

14 – Regroupement de familles

15 – Ateliers TACHIBANA

16 – Ateliers KUJOU

17 – Le Pavillon des Fleurs

18 – Appartement de TENKAI

19 – Cachette de TENKAI

N – Stands de Ramen



Artisan HONDA Arisu

Jeune femme de 21 ans, Arisu est une menuisière et fabricante d'arc douée. Gardant toujours une attitude calme, posée et critique, elle est pourtant extrêmement curieuse, mais elle a appris à modérer celle-ci.

Charmante avec de longs cheveux noir et lisses, elle a les yeux noisette. Elle aime sculpter de petites figurines quand elle s'ennuie et rêve de réaliser un chef d'œuvre.

Esprit 2, volonté 3, Présence 3
Instinct 2
Force 2, Agilité 2, Vigueur 2

Ki : 12 Action : 2 REA : 4
Vie 13 (4/3/2/2/2)

Indemne :				
Contusionné : +1SD				
Blessés : +2SD, -1DL				
Gravement blessés : +2 SD, -2DL, -1DG				
Mortellement blessé Pas d'action				

Compétences : Baratin 3(R), Artisanat : Menuiserie 3(+), Archerie 3 (0), Persuasion 3(1), Combat : lancer 2, Négoce 2, Arts : Dessin 2, Méditation 2, Empathie 2, Artisans : Explosifs 2, Force d'âme 1.

Armes : Bombes variés (10/20/30)
 Couteau 2D+2 (5/10/15m)

Armure : Vêtements (SD4/0/5)

Equipements :

Kimono et Obi ou Chemise et bleu de travail, Tabi et sandales solide. Trousse de menuiserie. Masque à gaz

Ces derniers jours

Marié à HONDA Soshu depuis deux ans, tu as vécu une grossesse calme et sereine qui s'est achevée par la punition des Kamis, un mutant.

Malgré l'amour que tu portais à cet enfant, tu n'as pu t'opposer à son exécution. Depuis tu caches la mélancolie, la culpabilité et les questions qui rongent ton cœur, sous une surcharge de travail.

Manceuvres

Tir Indirect

Type : Attaque

Niveau de maîtrise : Lancer 2

Ki : 1 SD : +1

Vous imposez à votre trait une trajectoire courbe et difficile à prévoir.

La cible aura un malus au SD de sa défense, égal au degré de maîtrise de la Compétence martiale utilisée par l'attaquant.

Si l'attaque n'est pas parée ou esquivée, les dégâts ne pourront être améliorés par la Marge de Succès. Les dégâts bruts de l'arme sont utilisés.

3 Flash bang

Dégâts : 2D+1

Zone : 2 mètre de rayon

Effets : produits un flash de lumière et les personnes prise dans le rayon d'action doivent effectuer un Test de INS/Aplomb, SD7, pour ne pas être aveuglés pendant 2 minutes.

Toute personne victime du flash bang ont un malus de 2 à leurs tests pendant 2 tours.

3 Fumigène

Dégâts : 1

Zone : 5 mètres de rayon

Effets : Nuage de poussières irritantes, les personnes prises dans le champ d'action doivent effectuer un test de VOL / Force d'âme SD7, pour ignorer la toux irritante et ne pas subir un malus au SD de 2, à toutes leurs actions pour les 2 prochaines minutes. Le port du masque à gaz protège des poussières.

Tant que la poussière n'est pas retombée les tests liés à la vue ont un malus de 2.



Votre histoire

Personne, dans le village, ne sais d'où vous venez. Vous êtes arrivée un jour avec un groupe de marchands et vous n'êtes jamais repartie.

Ils ont dit au village qu'ils vous avait trouvée près de la route, dans les bois, errante, affamée, blessée et visiblement choquée.

Vous n'avez rien dit à ces marchands, préférant rester muette, plutôt que leur expliquer que vous veniez de fuir Shin-Myokô. Après avoir malheureusement fait exploser, et mis le feu, à l'appartement de l'artificier qui vous éduquait.

Depuis vous touchez rarement aux explosifs, vous en avez créé quelques uns, mais vous préférez travailler le bois plutôt que les poudres. Et lorsque que vous les créez vous vous êtes organisée de manière à ne pas mettre votre entourage en danger.

Vous aviez 7 ans lorsque vous êtes arrivée au village, ne pouvant vivre seule, vous avez été recueillie et adoptée par un couple d'artisans menuisier sans enfants.

Ils vous ont appris leur métier, l'amour du bois, sa chaleur, et son utilité. Vous avez appris les techniques familiales et le commerce. C'est vous maintenant qui tenez l'atelier de votre père adoptif qui, s'il continue à travailler, n'a plus l'énergie d'autrefois.

C'est dans cet atelier que vous avez rencontrée votre mari, lui aussi apprenti de votre père, ensemble vous avez fait les 400 coups. Il vous paraissait normal de l'épouser, et votre union est heureuse.

Depuis votre accouchement, vous vous interrogez sur la bienveillance des Kami et le cycle du Karma. Mais les questions soulevées par Hogai sur la répétition de « mauvaises » naissances vous intriguent et vous donnent espoir pour vos futurs enfants.

Votre avis sur les mutants

Jusqu'à la naissance de votre enfant, vous n'aviez jamais été en contact avec les mutants. Pour vous c'étaient des histoires pour faire peur, tels les *Yokai* des contes anciens.

D'ailleurs vous n'en savez toujours pas plus, vous n'avez pas vu votre fille avant qu'elle

vous soit enlevée. Vous faites confiance à votre mari et aux *Mahotsukai*, ils disent la vérité.

Mais le doute persiste, cette chose à grandi en vous normalement et ne vous a rien fait, mérite-t-elle de mourir à l'aube de sa vie ? La vie n'est-elle pas un cadeau des *Kami* ?

Vos relations avec les autres

ADACHI Naomi, Miko

Miko du village, récemment installée au service de l'Itako, vous ne savez pas grand-chose d'elle, mais elle vous semble plus conciliante que le prêtre et l'Itako.

IORI Hogai, Mécanicien forgeron

Vous le connaissez bien, c'est lui qui a fait la majorité de vos outils personnels. Travailleur attentif à vos besoins, il vous paraissait un peu imbu de son travail et de sa personne. Depuis qu'il a lui aussi vu son 1^{er} né mutant, il a perdu de son arrogance et vous paraît plus commun.

OMORI Kojuro, Chasseur

L'un de vos meilleurs clients, ce chasseur vous a récemment commandé une Yari dont vous êtes très fière à cause de son excellente qualité. C'est également l'un de vos meilleurs amis, avec qui vous vous seriez les coudes enfants.

Tous comme vous, OMORI n'est pas du village mais il y est tout autant attaché, même si vous sentez grandir chez lui la colère depuis l'élimination de son fils pour mutation.

TOBE Sayako, Garde

Pour vous cette femme à une volonté de fer, protectrice du village, garde, elle vous paraît immense et puissante dans son armure. Enfant, elle vous a plus d'une fois sortis des griffes des autres enfants qui vous embêtaient car vous n'étiez pas du village

Mais ce petit bout de femme possède un cœur et des inquiétudes semblables aux vôtres. Vous avez vécu une partie de votre grossesse ensemble, et plus d'une fois vous avez dû la rassurer, même si elle est votre aînée. Vous vous inquiétiez de la santé de son enfant jusqu'à votre accouchement, maintenant cela semble dérisoire.



Mécanicien IORI Hogai

Hogai est un homme de tout juste trentenaire, fort et charpenté. Il est le forgeron et le mécanicien le plus réputé du village. Souriant, il sait se montrer commerçant, mais parfois son caractère parfois buté lui a valu quelques regards assassins.

Il travaille depuis plusieurs années à changer l'image étrange qu'ont les villageois sur les mécaniciens, celle de personnes farfelues vivant dans le passé. Pour cela il présente un tempérament terre à terre, décidé mais enjoué.

Esprit 2, volonté 2, Présence 2
Instinct 2
Force 3, Agilité 2, Vigueur 3

Ki : 11 Action : 2 REA : 4
Vie 13 (4/3/2/2/2)

Indemne :				
Contusionné : +1SD				
Blessés : +2SD, -1DL				
Gravement blessés : +2 SD, -2DL, -1DG				
Mortellement blessé Pas d'action				

Compétences : Artisanat : Mécanique 3(1) et Forge 3(0), Connaissance : Kodai (japon passé) 3(R), Combat : tir 3(+), Survie 2, Aplomb 2, Combat : armes Spéciale 2, Négoce 2, Arts : Calligraphie 1, Attelage 1, Méditation 1.

Armes : Arbalète (4D+3/9, portée 10/50/150).
 Kusarigama (2D+2/7)

Armure : Tablier de cuir (SD5/1)

Equipements :

Pantalon, T-shirt, manteau à capuche, chaussettes, bottes solides et coquées. Trousse à outils, Masque à gaz.

Ces derniers jours

Après plusieurs mois d'angoisse, ton épouse est arrivée à terme de sa grosse, hélas pour engendrer un maudit mutant. Qu'as-tu fais aux Kami pour avoir une telle punition ?

Ou s'agit-il d'un problème venant d'ailleurs ? Après tout, tu n'es pas le seul au village à subir ce malheur, trois mutants et un malade en un an, quelque chose ne va pas et tu vas découvrir quoi.

Manœuvres

Impact

Type : Attaque

Niveau de maîtrise : Tir 3

Ki : 2 SD : +1

Par cette attaque puissante, vous empêchez l'adversaire d'utiliser une manœuvre de combat de type Enchaînement pour se défendre. Il est libre d'utiliser n'importe quel autre type de manœuvre de Défense.

Tir lointain

Type : Position

Niveau de maitrise : Tir 3

Ki : 2 SD : spécial

Vous maîtrisez si parfaitement votre arme que vous réduisez les malus de portées moyennes et longues, qui deviennent :

Portées : C/M/L

SD : 4/4/6

Normalement 4/6/9

Harcèlement

Type : Attaque / Enchaînement

Niveau de maîtrise : Armes spéciales 2

Ki : 2 SD : +2

Vous enchaînez une succession de coups rapides pour déconcerter l'adversaire afin de passer plus facilement sa garde.

En une action vous pouvez effectuer autant d'attaques que votre niveau de maîtrise de la Compétence de l'arme utiliser. Ici, 2 Attaques.

Chaque attaque aura un malus au SD équivalent au nombre total d'attaques réalisées. Un test doit être réalisé pour chaque attaque.

Pour chaque attaque non parée ou esquivée, les dégâts de l'arme sont bruts, sans l'amélioration liée à la Marge de Réussite.

On ne peut associer de nouvelles Manœuvres à Harcèlement, sauf celle de type Position qui doit être déclarée avant, en début de Round.



Votre histoire

Plus jeune, vous avez eu l'ambition d'aller étudier en dehors du village. Vous êtes allé jusqu'à Shin-Nagano et vous vous êtes présenté auprès de deux maîtres artisan pour faire vos classes.

Hélas, deux autres apprentis vous ont été préférés, Tachibana chez le forgeron et Kujou pour la mécanique, sous prétexte que vous ne pourriez exceller dans les deux domaines en même temps. Vous découvrirez plus tard, que vous aviez été rejeté car vous veniez d'un village méconnu.

Dégoûté, vous êtes rentré à Sugisawa et avez travaillé pour faire gagner en notoriété le village et votre propre réputation. Les affaires tournent bien et vous avez grand espoir de pouvoir ouvrir votre propre atelier.

Vous avez gardé une oreille sur les réussites des deux apprentis qui ont obtenu les apprentissages que vous convoitiez, et vous devez reconnaître leurs carrières de Maîtres, chose que vous n'avez pas encore atteint.

Votre travail obstiné, a conquis les cœurs des villageois, et votre activité avait une réputation sans tâches. Vous avez pu épouser la femme de votre vie, Michiyo, il y a maintenant 5 ans et depuis vous travaillez à agrandir la famille.

Mais la vie n'est pas toujours tendre, votre épouse chérie a fait plusieurs fausse-couches. Après plusieurs espoirs déçus, vous aviez de grandes attentes pour la dernière qui arriva à terme, mais malheureusement la naissance tant attendu fût celle d'un enfant mutant.

Découvrir que le nourrisson était un mutant fût un terrible choque pour vous. Pourquoi, comment ? Après tant d'années de travail et d'espérance, les Kami vous punissaient-ils pour votre orgueil ?

Les villageois, si aimables par le passé, vous ont tournés le dos, mis à l'écart vous avez cherché conseils et supports auprès d'autres victimes

Votre avis sur les mutants

Pour vous les mutants ont toujours été un mal rependu ailleurs, pas ici, pas sous la direction du Shirogami-Gumi. A Shin-Nagano, vous en avez vu, ou plutôt vous avez vu leurs exécutions. Des êtres monstrueux, déformés, qui méritaient leur sort.

Mais votre fils, tant désiré, si fragile, était-ce la bonne décision ? Fallait-il le détruire alors qu'il était innocent ?

Le doute à pris racine dans votre cœur, faut-il systématiquement éliminer les mutants, ont-ils une place dans la société ?

Vos relations avec les autres

ADACHI Naomi, miko

Jeune demoiselle naïve qui croit que la vie est belle. Vous la traitez un peu de haut, après tout à vos yeux, elle est encore une enfant et elle vous écoute.

Vous ne la connaissez pas vraiment, même si cela fait un an qu'elle est au service de l'Itako du village. Elle semble dédiée à son travail et lui en voulait pas d'avoir dû obéir aux ordres de ses supérieurs. Vous avez remarquer sa réticence lorsque les ordres ont été donnés.

OMORI Kojuro, chasseur

Vous connaissez Kojuro depuis plusieurs années maintenant, son arrivé dans le village avec son maître avait fait grand bruit, mais les deux se sont fait discrets et utiles ce qui a facilité leur intégration.

Homme courageux, un peu solitaire et antisocial, vous avez finis par comprendre que la vie ne lui avait pas fait de cadeau. Vous respectez sa volonté de survivre et de surmonter les obstacles ainsi que son travail, même s'il est plus jeune que vous.

TOBE Sayako, garde

Vous la connaissez depuis l'enfance, avez joué ensemble. Elle a toujours eu un caractère droit et fonceur. Plus d'une fois vous l'avez vu défendre ceux qui ne le pouvaient pas, et vous n'avez pas été surpris de la voir choisir la voie des armes. Mais vous êtes curieux de sa vocation de garde plutôt que de samouraï, dont elle rêvait.

Vous respectez cette femme d'armes au caractère bien trempé, elle vient régulièrement faire entretenir ses armes et armures et malgré l'attitude des villageois n'a pas l'air de vous mépriser pour avoir donné naissance à un mutant.

HONDA Arisu, menuisère

Vous étiez à Shin-Nagano, lorsqu'Arisu est arrivé au village, et vous l'avez ignoré jusqu'à ce qu'elle commence son apprentissage en menuiserie.

Vous vous entendiez bien avec Arisu, l'amour du travail bien fait, vous étiez commun. Mais depuis qu'elle a accouché d'un mutant, vous ne la voyez plus beaucoup. Contrairement aux autres villageois vous ne l'aviez pas dénigré, respectant son chagrin, que désormais vous comprenez et partagez.



Chasseur OMORI Kojuro

Jeune homme de 25 ans, il paraît bien plus vieux à cause de vilaines cicatrices qui lui balafrent le visage et le crane. Souple mais robuste, c'est un excellent archer et un bon trappeur.

Taciturne, il paraît toujours renfrogné et méfiant. C'est un homme d'action plutôt que de mots. Direct il n'aime pas tourner autour du pot, mais il sait qu'il vaut mieux parfois ce taire que donner un avis non désirer.

Esprit 2, volonté 2, Présence 1
Instinct 2
Force 3, Agilité 3, Vigueur 3

Ki : 11 Action : 3 REA : 5
Vie 13 (4/3/2/2/2)

Indemne :				
Contusionné : +1SD				
Blessés : +2SD, -1DL				
Gravement blessés : +2 SD, -2DL, -1DG				
Mortellement blessé Pas d'action				

Compétences : Survie 3(R), Esquive 3(+), Vigilance 3(R), Combat : Armes d'Hast 3(R), Athlétisme 2, Combat : Tir 2, Artisanat : Tannerie 2, Discrétion 2, Aplomb 2, Zoologie 1.

Armes : .Yari (3D+4/10), Arc court (4D+4)

Armure : Armure légère (SD5/2)

Équipements :

Pantalon, T-shirt, Obi, veste, Tabi en cuir épais et solide. Colet, chausse-trappe.

Ces derniers jours

Tu t'étais fait à la vie tranquille d'un village quasi isolé, profitant du train train quotidien. Tu pouvais même dire que tu étais heureux, ici peu de choses pour te rappellent l'existence de yakuza.

Jusqu'à la naissance de ta fille, symbole d'une vie paisible. Hélas les lois des Yakuza ton fait perdre cette enfant, et depuis la colère gronde en toi. Mais pour le bonheur de ton épouse tu te contiens.

Manœuvres

Manœuvres

Mise à distance

Type : Position

Niveau de maîtrise : Armes d'hast 3,

Ki : 1 SD : +1

Annoncer au début du round, cette position vous permet garder l'adversaire à distance pour mieux vous protéger. Pouvant aller de 1 à votre degré de maîtrise de la Compétence martiale utilisé.

Durant ce round le SD de vos parades auront un bonus équivalent au niveau choisis. Le SD de vos attaques aura un malus équivalent à votre prudence. A la fin du round la Mise à Distance est achevée, et une nouvelle peut être adoptée.

Double-Parade

Type : Défense / Enchaînement

Niveau de maîtrise : Armes d'hast 3,

Ki : 2 SD : +1

En une seule Action, le combattant peut deux attaques effectuées contre lui dans le même round. Les parades peuvent être contre un seul ou plusieurs adversaires. Un test doit être réalisé pour chacune d'elle.

La seconde Parade doit être utilisée avant la fin du round ou toutes autres actions sinon elle sera perdue.

On ne peut associer de nouvelles manœuvres pendant l'exécution de Double Parade. Seule une manœuvre de Position est acceptée si elle a été adoptée en début de Round.

Charger

Type : Attaque

Niveau de maîtrise : Armes d'hast 3

Ki : 2 SD : +1

Vous vous ruez sur votre adversaire afin de le frapper de toute la force de votre élan. Vous devez courir au moins 5 m pour bénéficier du bonus aux dégâts de la charge.

Si votre adversaire ne réussit pas à parer ou à esquiver l'attaque, vous doublez la Marge de Réussite à ajouter aux dégâts. Dans le cas d'une attaque en FORCE, la Marge de Réussite est triplée.

Attaque en Force : FOR+Combat /SD +1

Dégâts = Armes + MR + FOR



Votre histoire

Vous venez du village de Shinono près d'Iiyama. Vous avez fui ce village avec votre maître alors que celui-ci se faisait annexé par les yakuza. Vous et votre maître aviez vaillamment luttés contre cette annexion, sans succès.

Si votre maître a su trouver la paix et la tranquillité à Sugisawa, il vous a fallu bien des années pour accepter cette défaite, et, aujourd'hui encore l'amertume vous consume parfois.

Pris entre deux avis sur les yakuza et le *Shirogami-Gumi*, votre cœur balance, entre reconnaître l'efficacité et le protectorat des yakuza visiblement efficace à Sugisawa, et l'oppression et l'élimination des opposants et mutants que vous avez vu à Shinono.

Votre intégration dans le village n'as pas été facile, étranger, on vous regardait avec méfiance. Votre aspect, marqué de cicatrices, en effrayé plus d'un, et nombreux de jeunes préférez vous éviter ou vous martyriser.

Vous avez pris l'habitude de chasser en solitaire plutôt qu'en groupe, afin de ne pas supporter les railleries des autres et risquais de leurs donner une leçon au milieu du danger.

Après plusieurs années à courir les bois et nourrir le village, vous aviez su trouver un équilibre grâce à votre épouse Ringo. Elle seule a su voir au-delà de votre laideur, et avec ténacité elle s'est fait un chemin jusqu'à votre cœur.

Vous pensiez enfin pouvoir mettre de côté votre passé avec la naissance d'un enfant, né dans un village tranquille et sans histoire.

Mais visible les Kamis ne sont pas d'accord à vous laissez vivre une vie tranquille. La mort de votre fils mutant à raviver la colère qui été tapie dans votre cœur depuis plusieurs années.

Votre avis sur les mutants

Vous avez côtoyé des mutants dans votre jeunesse, des jeunes et des vieux, et pour vous ce sont des humains qui méritent au moins le respect pour affronter d'une vie difficile.

Vous les avez vus souffrir, aimer et mourir comme tous le monde, malgré leurs aspects étranges ou leurs pouvoirs étonnants. Avoir donné naissance à l'un d'eux n'est pas pour vous un mal, ou une punition des Kami, c'est l'expression de la nature.

Vos relations avec les autres

IORI Hogai, mécanicien et forgeron

De quelques années votre aîné, vous respecter ce forgeron et son ambition. A votre arrivé dans le village, il été l'un des rares habitants à ne pas vous regarder soit avec pitié soit avec méfiance.

C'est un homme décent, qui ne se laisse pas entrainer par l'humeur de la foule. Vous appréciez sa bonne humeur, et le fait qu'il ne vous a ni ignoré ni rabaissé à la mort de votre fille.

ADACHI Naomi, miko

Vous n'avez pas prêté attention à son arrivé au service de l'Itako, plus occupé à courir les bois et à préparer l'arrivée de votre enfant, que d'écouter les rumeurs du village. Ce fût un choc de la voir passé d'une gamine souriante à une jeune femme fermée lorsqu'elle a dû exécuter votre enfant.

La petite demoiselle vous laisse perplexe, d'un côté vous lui en voulez d'avoir tué votre fils vu que c'était son travail de Miko, mais de l'autre vous savez qu'elle ne pouvait pas, ne pas le faire. Sa compassion vous paraît étrange, voir déplacé, comme si elle cherchait à se faire pardonner.

TOBE Sayako, garde

Vous avez rencontré Sayako à votre arrivé au village, mais contrairement aux autres enfants, elle ne vous a jamais embêté, elle avait même plutôt tendance à vous protéger. Il été agréable de discuter avec elle sans tabou.

Vous n'êtes pas inséparable, mais tu admires sa bravoure, son audace et sa franchise. Lorsqu'elle est revenu après sa formation, tu as senti que quelques choses s'étaient brisés en elle, mais elle n'a jamais voulu te dire ce qu'il s'était passé, ce qui a mis de la distance entre vous.

HONDA Arisu, menuisier

Vous pensez que l'épouse HONDA à des mains d'or, l'arc qu'elle vous a fait récemment est une vraie beauté mortelle. Menuisier de talent, vous l'avez vu grandir et s'épanouir au sein du village, et vous déplorez qu'elle comprenne désormais votre douleur.

Vous vous entendiez bien avec elle depuis des années, tous deux étrangers au village il vous est souvent arrivé de vous allier afin de supporter les autres enfants.



Garde TOBE Sayako

Grande et Agile, Sayako est une femme de 28ans, les cheveux châtain clair coupé courts et des yeux étrangement grands.

Aussi franche que possible, elle ne mâche pas ses mots, et n'aime pas les injustices et les gens médisants. Elle regarde tout avec attention et mesure chaque chose, chaque acte, selon sa propre échelle.

Esprit 2, volonté 2, Présence 2
Instinct 1
Force 3, Agilité 3, Vigueur 3

Ki : 11 Action : 3 REA : 5
Vie 13 (4/3/2/2/2)

Indemne :				
Contusionné : +1SD				
Blessés : +2SD, -1DL				
Gravement blessés : +2 SD, -2DL, -1DG				
Mortellement blessé Pas d'action				

Compétences : Vigilance 3(1), Athlétisme 3(0), Intimidation 3(R), Combat : Armes longues 3(R), Combat : Bagarre 2, Esquive 2, Survie 2, Aplomb 2, Connaissance : Hikaru jidai 1.

Arme : No-Dashi (5D+4/11)

Armure : Armure moyenne renforcé (SD6/4/9)

Equipements :

Pantalon, T-shirt, manteau, Tabi, bottes solides.

Ces derniers jours

Tu viens de passer ces derniers mois dans l'inquiétude et l'angoisse. Ta grossesse c'est bien passé, sans incident, mais le stress est présent. Maintenant que tu as accouché, tu es soulagée mais tu t'inquiète toujours pour la santé de ta fille qui reste fragile.

L'attitude du village te préoccupe également, tu as bien vu les regards méfiants, et apeurés que les habitants lance régulièrement aux familles qui ont vu naître des enfants mutants. Et tu crains qu'ils ne soient chassés, ou pire, pour quelques choses hors de contrôles.

Manœuvres

Atemi

Type : Attaque / Enchaînement

Niveau de maîtrise : Armes Longues 3

Ki : 3 SD : +1

Vous utilisez en plus de votre attaque initiale infligée un atemi (coup de pieds ou de poing) simple avec Bagarre. C'est un enchaînement de coup que l'adversaire pourra parer ou esquiver en utilisant plusieurs actions ou manœuvres. Un test d'attaque doit être effectué pour chaque coup.

On ne peut associer de nouvelles manœuvres pendant l'exécution de Coup double. Seule une manœuvre de Position est acceptée si elle a été adoptée en début de Round. Les éventuels malus au SD s'appliquent aux deux Attaques. Un test doit être réalisé pour chacune d'entre elles.

Sonner

Type : Attaque

Niveau de maîtrise : Armes Longue 3, Bagarre 2

Ki : 2 / 2 SD : +1

Vous cherchez à choquer, étourdir votre adversaire. Si le défenseur ne réussit pas son jet de défense, on calcul les dégâts normalement.

Ensuite la victime doit effectuer un test de Vigueur avec comme SD la valeur des dégâts. Si elle réussit elle encaisse la moitié des dégâts arrondis au supérieur mais n'est pas sonnée. Si elle échoue, elle prend la moitié des dégâts et elle est sonnée pendant un nombre de round égal à la Force de l'attaquant. Tous ses jets ont un malus au SD égale à la marge de réussite de l'Attaque.

Contre attaque

Type : Défense / Enchaînement

Niveau de maîtrise : Armes d'hast 3,

Ki : 2 SD : +1

Vous pouvez, si vous réussissez à vous défendre, effectuer une attaque sans que cela vous coûte une action supplémentaire. Cette attaque pourra être Paré ou Esquiver par l'adversaire au prix d'une action. Il ne peut y avoir qu'une attaque par Parade ou Esquive.

On ne peut associer de nouvelles manœuvres pendant l'exécution de Parade Double. Seule une manœuvre de Position est acceptée si elle a été adoptée en début de Round. Les éventuels malus au SD s'appliquent à la Défense et à l'Attaque. Un test doit être réalisé pour chacune d'entre elles.



Votre histoire

Fille du village, vous avez toujours regardée les gardes et les samourais avec respect et envie. Pour vous cela toujours été une évidence que vous occuperez l'un de ces postes. C'est pourquoi vous avez toujours protégé ceux qui en avaient besoin.

Qu'ils soient nés dans le village, ou qu'ils y aient emménagés plus tard. Aucune différence pour vous, ce sont des habitants et pas questions de laisser une injustice impunie devant vos yeux. Cela vous a valu plusieurs sermons sur le besoin de modération.

Lorsque vous avez eu la possibilité d'allé faire vos armes en dehors du village, vous avez accepté, car vous saviez que ce serez probablement l'une des rare fois ou vous pourriez voyager.

Un soir de détente, peu après votre départ, ne fût pas sans conséquences, ni pour vous ni pour voter carrière. L'enfant que vous avez portez à terme ne survécu pas à sa première semaine, et la culpabilité qui vous a accablée fit que vous n'avez pus rentrer dans les rangs des samourais.

Vous avez repris les armes et, avec entêtement, avez travaillé d'arrache pied pour votre poste de garde. De retour au village, vous protégez votre famille et les habitants avec ferveur, renonçant à votre statut de femme.

Vous ne vous attendiez pas à trouvez un mari, Haru, qui vous courtoisât avec patience et amour. Ni à vouloir tenter d'avoir à nouveau un enfant.

Vous avez passée votre grosse inquiète pour votre enfant, serrât-il mutant comme celui d'OMORI, où serrât-il fragile comme votre premier ?

Découvrir qu'il n'était pas mutant fût un soulagement de courte durée face à la fragilité du nourrisson. Mais votre fille s'accroche à la vie et vous avez espoir

La présence de mutants, vous inquiète plus pour l'agitation que cela provoque au village que pour autres choses. Vous n'y voyez pas le mécontentement des Kami, mais plus les conséquences d'une maladie pas encore détectés.

Votre avis sur les mutants

Vous n'avez jamais eu l'occasion de discuter avec un mutants, hélas, seulement de les affrontés. Vous savez que leurs pouvoirs peuvent être surprenants, effrayant, ou inutiles.

Vous avez pus cependant remarquer qu'ils protéger leurs familles comme tous le monde,

aimaient comme vous, et était tout aussi désireux de vivre que vous.

Vos relations avec les autres

ADACHI Naomi, miko

Jeune femme trop jeune, trop souriante et compatissante, qui n'as pas encore vu la face hideuse du monde.

Servante aveuglé de la religion et des fous croyants aux Kamis. Elle est le produit de l'endoctrinement des prêtres et autres charlatans. Certes la magie existe mais est-ce vraiment à la grâce des Dieux, ou une sorte de mutation ? Blasphème, certains diraient, vous gardez donc votre avis pour vous.

IORI Hogai, mécanicien et forgeron

Vous connaissez Hogai depuis l'enfance, de deux ans votre aîné, il a toujours été un garçon sérieux et travailleur. Enfant, vous n'auriez pas dis non à un mariage, jusqu'à ce qu'il revienne de Shin-Nagano, après il n'avait plus de temps pour vous.

Bon forgerons, bon travailleur, attentionné envers sa femme. Surtout il a la tête suffisamment bien faite pour ne pas se laisser embobiner par les ragots et rumeurs du village.

OMORI Kojuro, chasseur

Bon chasseur, qui n'a pas dû avoir la vie facile avant d'arriver au village, avec qui les villageois n'ont pas toujours été tendres, vous l'avez plus d'une fois sortis des griffes des autres enfants.

Un homme terre à terre, sans chichi ni rêverie impossible. Vous comprenez sa douleur d'avoir perdu un enfant et vous voyez aussi la colère qui gronde dans son cœur. Vous essayez de le tempérer mais vous savez que la blessure est trop profonde, et qu'il finira par quitter le village.

HONDA Arisu, menuisière

Délicate mais tenace comme le bambou, vous vous souvenez de l'enfant muette que vous avez rencontrée, et plus d'une fois sauvé. Vous l'avez rapidement considéré comme une petite sœur. Vous voyez à présent la femme de caractère qu'elle est devenue, et vous approuvée.

Cela vous attriste de la voir se replier dans son travail, mais vous comprenez et vous espérez que comme vous, elle arrive à se reprendre en main et à avancer vers le future. Malgré la distance qui grandis entre vous en ce moment, vous continuez de veiller sur elle, ne serait-ce que de loin.



Miko ADACHI Naomi

Petite et frêle, Naomi est une jeune femme de 17ans, aux yeux sombres, à la longue chevelure noire. Le visage poupin et encore enfantin, elle est consciente de la noirceur de ce monde.

Joyeuse et compatissante, elle cherche à garder le moral en toutes circonstances. Obstinée quand elle a une idée en tête.

Esprit 2, volonté 3, Présence 3
Instinct 3
Force 1, Agilité 2, Vigueur 2

Ki : 14 Action : 3 REA : 5
Vie 13 (4/3/3/2/2)

Indemne :				
Contusionné : +1SD				
Blessés : +2SD, -1DL				
Gravement blessés : +2 SD, -2DL, -1DG				
Mortellement blessé Pas d'action				

Compétences : Premiers soins 3(0), Méditation 3(+), Connaissances : Herboristerie 3(R), Jumon 3(R), Esquive 3 (1), Médecine 2, Combat : lancer 2, Artisanat : drogue 1, Art : Calligraphie 1.

Armes : Couteau (2D+2/7, portées 5/10/20)

Armure : Vêtements (SD4/0/6)

Equipements :

Hakama rouge, kimono blanc, Tabi et Geta solide.
 Trousse d'apothicaire, matériel de 1^{er}s soins.

Ces derniers jours

Naomi est actuellement au service de l'Itako de Sugisawa. Travaillant pour la vieille femme, elle fait également des remèdes pour ceux qui le demandent.

Elle aide l'Itako et le prêtre du village voisin lors des accouchements et malheureusement c'est à elle qu'incombe la lourde tâche de détruire les enfants mutans.

Vous espérez pouvoir voyager en dehors des villes et villages voisins, et peut-être aller jusqu'à Heian-Kyô voir l'océan.

Sorts

Apaisement

Niveau de maîtrise : Jumon 3
 Caractéristique : Présence
 Temps de préparation : 3 tours
 Ki : 3 points
 Durée : instantanée
 Effet : Calme une cible
 Cible : 1 personne
 Portée : VOL x mètre
 Amélioration : Cible, Portée

Vous invoquez la force de compassion des Eveillés, ce qui vous permet d'apaiser l'état émotionnel de la cible, la rendant stable et tranquille.

Il faut un test de Magie, et une réussite est nécessaire pour que la cible retrouve un comportement normal.

Toucher miséricordieux

Niveau de maîtrise : Jumon 2
 Caractéristique : Volonté
 Temps de préparation : 3 tours
 Ki : 3 points
 Durée : instantanée
 Effet : 1 case de Vie soignée / succès
 Cible : 1 personne
 Portée : INS x mètre
 Amélioration : Effet, portée

Vous concentrez votre Ki pour le transférer à la cible dans le but de le soigner, lui permettant de récupérer autant de points de vie que de succès à votre test de magie.

Colère de Taikashu

Niveau de maîtrise : Jumon 3
 Caractéristique : Volonté
 Temps de préparation : 2 tours
 Ki : 3 points
 Durée : Instantanée
 Effet : 1 dégât par succès
 Cible : 1 personne
 Portée : INS x mètre
 Amélioration : Cible, Effet, Portée

En invoquant la colère de Taikashu, l'Eveillé de la Foudre, le lanceur déchaîne un éclair qui fuse de la pointe de son arme. Test de Magie contre test d'esquive avec un malus de +1 au SD à cause de la nature imprévisible de la trajectoire. Les dégâts sont équivalents au nombre de succès total obtenu auquel on peut déduire les points éventuels de protection fixe de l'armure.



Votre histoire

Recueillie et élevée par le prêtre, Fujuoji leaki, à la mort de vos parents dans le village de Sekiyama. Vous essayez de voir le monde sous son meilleur jour, même si c'est parfois bien difficile.

Vous avez rencontré de nombreuses personnes et vus de nombreux mutants être tués. Au début vous étiez dégoûtée et terrifiée par leurs apparences. Mais avec le temps la compassion a pris le dessus.

Vous n'appréciez pas l'attitude de la région envers les mutants. Et avez mis à profit vos compétences en plantes et drogues pour permettre à certains d'entre eux de survivre et de s'enfuir. Mais hélas, le prêtre vous soupçonne et vous a coincé à Sugisawa depuis un an, d'où vous ne pouvez que rarement sortir.

Vous travaillez maintenant avec l'Itako, Tepei Yumi, à accoucher les femmes, soigner les enfants, les blessés, ou s'occupez de panser les animaux

Vous éprouvez de la pitié envers les familles dont vous avez « tué » les enfants. Vous ne les avez d'ailleurs pas vraiment tué, seulement abandonné sur l'autel des kamis, espérant que ceux-ci ait pitié.

Vous ne savez pas si les enfants sont morts ou vivants, il n'y a pas de traces de cadavres, ou de sang, près de l'autel, mais peut-être que des bêtes ont mangé les nourrissons. Vous espérez seulement que leurs âmes sont en paix.

Votre avis sur les mutants

Pour vous les mutants sont comme les humains, innocents jusqu'à preuves du contraire. Il y a des bons mutants et des mauvais mutants, et temps qu'ils ne font pas de mal, elle n'a aucun problème avec eux.

Après tous pourquoi un homme qui n'a jamais fait de mal, deviendrait d'un coup d'un seul un meurtrier s'il obtient une mutation ? Le monde est bien assez difficile comme ça pas besoin de se tirer dans les pattes, tous le monde a le droit de vivre.

Vos relations avec les autres

IORI Hogai, mécanicien et forgeron

Vous ne connaissez pas vraiment IORI, ni son histoire, ni ses espoirs. Mais il vous paraît raisonnable, et son caractère agréable vous permet des conversations légères et simples. Même s'il a tendance à être paternaliste, vous appréciez d'entendre ses conseils.

De que vous avez dû lui arraché son fils, il vous ignore. Vous comprenez, un peu, mais dans ce village où vous avez du mal à nouer des liens, son absence vous rend un peu triste.

Vous avez lui monter l'enfant pour qu'il ne s'y attache pas, les boursoufflures sur le visage le rendait déjà laid. Il aurait souffert en grandissant de toutes manières.

OMORI Kojuro, chasseur

Efficace et taciturne vous pensez que le pauvre homme à été défiguré lors d'un accident de chasse, mais par respect vous n'abordez pas le sujet. Depuis votre arrivée, vous ne l'avez pas beaucoup vue, mais vous avez entendu parler de ses exploits solitaires. Vous priez chaque jour pour son retour au village saint et sauf.

C'est le premier père dont vous avez dû priver de son enfant, vous avez vu la colère avec laquelle il a vous a regardez et cela vous effraie un peu. Depuis vous évitez de vous mettre en travers de sa route. Vous regrettez d'avoir abandonnée sa fille pour de simple cheveux bleus, elle aurait été belle en grandissant.

TOBE Sayako, garde

Mère d'un enfant fragile et malade, vous espèrerez que celui-ci survive encore un peu plus longtemps mais vous en doutez. Vous admirez Sayako pour sa ténacité et son sens de la justice, même si vous craignez son engagement envers la loi.

Vous avez vraiment du mal à comprendre TOBE, elle vous semble particulièrement rebelle vis-à-vis de la foi. Vous ne comptez plus le nombre de regards méprisant envers vous, ou l'Itako, lorsque vous parlez des Kamis et des Eveillés.

HONDA Arisu, menuisière

Elle est la plus proche de votre âge et pourtant, lorsque vous discutez vous ressentez un vécu difficile qui la rend plus adulte à vos yeux. Pourtant son caractère calme vous plait et vous apaise, il vous semble que c'est la plus résignée des parents que vous ayez spolié.

Lorsque vous avez dû vous occuper de son enfant vous avez eu un peu d'espoir, sa marque n'était presque pas visible, mais hélas le prêtre à vu la marque étrange qu'il portait et a prononcé la sentence. C'est la mort dans l'âme que vous avez dû le déposer sur l'autel. Et plusieurs mois après vous voyez bien qu'Arisu ne s'est toujours pas remis de la perte.



Galerias d'images : PJs

HONDA Arisu 21 ans



TOBE Sayako



IORI Hogai 30 ans



ADACHI Naomi



OMORI Kojuro 25 ans





Galerias d'images : PNJs

TENKAI Tokage 35 ans



SHIROGAMI Ryuji 53 ans



SAWADA Shin 21 ans



Chuujiitsu 35 ans



TACHIBANA Keishi 30ans



CHUCK
BERTHO
2012